



**V 1.3**

## REGLAS BÁSICAS

**[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.

**¿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.

**Durante la parte principal de la Fase de Despliegue, ¿puedes volver a recolocar Tropas, Posicionables, etc?**

Sí, pero en cuanto hagas una tirada, compruebes la Coherencia o la ZC, las posiciones de esas Tropas, Posicionables, etc quedan fijadas y no pueden ser reposicionadas.

Por ejemplo, puedes reposicionar una Tropa las veces que quieras, pero después de que crees el Fireteam y ajustes la colocación de los miembros del Fireteam durante la comprobación de Coherencia, ya no podrás reposicionar a cualquier miembro de ese Fireteam.

**Durante la Fase de Despliegue, ¿tengo que comprobar la ZC cuando una Tropa utiliza Minador o la Coherencia al desplegar Señuelos y Holoecos?**

Sí, pero tu oponente debe mirar hacia otro lado para que puedas comprobar la ZC/Coherencia sin revelar Información Privada.

**¿Cuándo abandonan las Tropas Inconscientes, Muertas o Sepsitorizadas un Grupo de Combate?**

Las Tropas Inconscientes siguen formando parte de su Grupo de Combate. Las Tropas muertas o Sepsitorizadas no forman parte de ningún Grupo de Combate.

**¿Qué sucede si una Tropa pierde y gana puntos de H/EST o sufre y cancela Estado de forma simultánea? Por ejemplo, si un Ingeniero cancela el estado IMM-A de una Tropa y al mismo tiempo esa Tropa es afectada por un Riotstopper.**

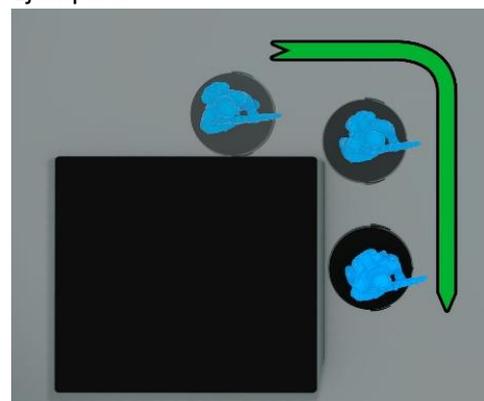
Aplica primero el efecto positivo a la Tropa. Luego aplica el efecto negativo. Por ejemplo, se hace la Tirada de VOL del ingeniero para cancelar el estado IMM-A de la Tropa, y luego se hace la Tirada de Salvación FIS-6 contra la munición PARA del Riotstopper. Esto puede dar como resultado, la cancelación del Estado IMM-A original y en la imposición de un nuevo Estado.

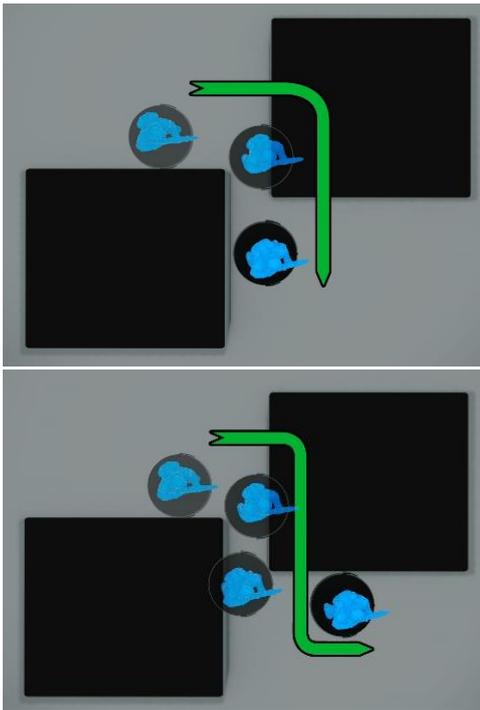
## MÓDULO DE MOVIMIENTO

**Cuando se usa Mover o Tregar, ¿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 un espacio que es la mitad de la peana de la Tropa?**

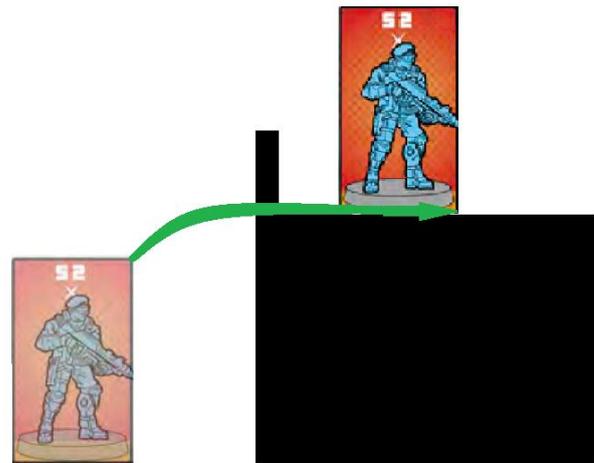
No. Si se dispone de suficiente espacio para mover con la peana de la Tropa entera, no se podrá reducir.

Ejemplos:





*Nota del Equipo de desarrollo: Ganando esos centímetros de la Silueta y permitiendo ignorar los parapetos (siempre que sean iguales o inferiores a la Silueta) a la hora de saltar o trepar, queremos facilitar el movimiento a la hora de saltar o trepar. Haciendo más sencillo esos movimientos y dando un poco de valor a Tropas con Super-Salto y Trepar Plus. Aunque no hubiera parapeto, el recorrido del salto es el mismo que el que podemos ver en la imagen.*



## 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.

¿Es posible utilizar la propiedad Ataque Especulativo durante un Ataque CD (Guiado)?

No, no es posible.

### **Saltar y Trepar ¿Cómo medir estos movimientos?**

Cuando se mide el movimiento de Saltar o Trepar, se puede medir desde cualquier punto de la Silueta de la Tropa al inicio del movimiento, pero se **debe** medir hasta la parte inferior del borde exterior de la base de la peana al final del movimiento. La Tropa puede saltar por encima de obstáculos (parapetos, etc.) que sean iguales o inferiores a la altura de su Silueta de forma normal.

### 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 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 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.

### HABILIDADES ESPECIALES

#### Si varias Tropas utilizan Ataque Sorpresa contra un mismo objetivo, por ejemplo, en una Orden Coordinada o un Controlador y su Periférico. ¿Los Modificadores se acumulan entre ellos?

No. El Modificador de Ataque Sorpresa de cada Tropa se aplica por separado. Por ejemplo, si una Tropa es el objetivo de dos atacantes utilizando Ataque Sorpresa, sólo sufrirá el MOD de Ataque Sorpresa de la Tropa Activa a la que Esquiva o Ataca.

#### ¿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.

### **¿Las activaciones Impetuosas generan ORA?**

Si. La Tropa cuenta como si hubiese gastado una Orden en ella, y la Secuencia de Gasto de una Orden se aplica con normalidad.

### **¿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.

**¿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.

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

Si.

**¿Cómo funciona Liderazgo Inspirador con los Tenientes?**

Liderazgo Inspirador sólo funciona si la Tropa es el Teniente actual en la mesa.

**[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 eliminar otros estados 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.

**¿Un Piloto puede usar la orden de Sentido Táctico o la de Teniente generada por el perfil de su TAG?**

No. El Piloto no tiene la Habilidad Especial Sentido Táctico o la de Teniente, por lo que no puede ser activado con esa Orden.

**Si un TAG es miembro de un Fireteam, y su Piloto o Piloto (Remoto) Desmonta, ¿El Piloto sigue siendo miembro del Fireteam?**

Si. El Piloto ocupará el puesto del TAG como miembro del Fireteam y viceversa si el Piloto Monta al TAG de nuevo.

**Si un Piloto (Remoto) está en un Fireteam y el TAG recupera el control con un Reset exitoso (retirando al Piloto de la mesa de juego), ¿El TAG ocupa el lugar del Piloto en el Fireteam?**

No.

**¿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.

**¿Qué sucede si el Punta de Lanza de una Unidad de Periférico (Control) entra en Estado Nulo?**

El jugador debe designar inmediatamente un nuevo Punta de Lanza.

**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.

**¿Descubrir puede beneficiarse del estado Marcado?**

Si. Descubrir especifica que aplica los mismos MOD que un Ataque CD.

**¿Qué ocurre si otra Miniatura o Marcador, aliada o enemiga, ocupa el espacio donde una Tropa con Despliegue Oculto está situada y esta Tropa quiere utilizar una Orden u ORA?**

La Tropa se revela lo más cerca posible a la posición original, pero nunca en Contacto de Silueta, ni siquiera en ORA.

**Una Tropa con Camuflaje (1 Uso) desplegado como Miniatura, ¿podría entrar en el Estado Camuflado durante la partida?, ¿incluso cuando falla una Tirada de Infiltración?**

La Tropa podría entrar en estado Camuflado después, salvo que haya intentado desplegar como Marcador y fallase la Tirada de Infiltración, si la Tropa ha usado el Estado Camuflado ya no puede entrar en él más adelante en la partida.

**Utilizando Súper-Salto, si se declara Mover más Saltar (o viceversa) ¿Podría la Tropa utilizar su primer Atributo de Movimiento para ambas Habilidades Cortas?**

No.

**¿Cómo funciona Súper-Salto cuando se activan varias Tropas y no todas tienen la Habilidad Especial Súper-Salto?**

Si las Tropas declaran Saltar como una Habilidad Corta, entonces cualquiera de las Tropas que no tenga Super-Salto realizará una Inacción. Si las Tropas declaran el Súper-Salto como una Orden Completa, todas podrán saltar, pero las Tropas con Super Salto podrán sumar sus valores de MOV.

**¿Qué ocurre cuando una Tropa usa la Habilidad Especial Explotar y la plantilla afecta a una Tropa aliada?**

La plantilla se cancela, pero el usuario de Explotar sigue entrando en Estado Muerto.

## 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.

**¿Cómo funcionan Despliegue Oculto y el estado Holoeco?**

Si una Tropa despliega en Despliegue Oculto y en estado Holoeco, el jugador deberá anotar la posición de los tres Holoecos y cuál de ellos es la Tropa real. Cuando el Estado Despliegue Oculto de la Tropa se cancela, se debe realizar una Comprobación de Coherencia. Cualquier Holoeco que este fuera de Coherencia, cancela el Estado Holoeco.

**¿Los Holoecos bloquean Línea de Tiro?**

Si.

**¿Cómo debemos tener en cuenta a los TinBots cuando tenemos que desplegarlos o interactuar con ellos?**

Los TinBots, son puramente estéticos y solo un recordatorio del equipo de una Tropa, incluso si están representados por un Token o una Miniatura. El TinBot de una Tropa no se coloca sobre la mesa hasta que la Tropa se coloque en la mesa como Miniatura.

## 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.

**Una Tropa en estado Desconectado o inconsciente (incluyendo el estado Embrión Shasvastii) ¿puede evitar que un enemigo vuelva a entrar en un Estado Marcador o cancelar su Movimiento Cauteloso?**

No, no puede.

**¿Qué sucede si un Periférico o su Controlador entran en estado Aislado?**

El Periférico entrará en el estado Desconectado al final de esa Orden. Si el estado Aislado del Periférico o del Controlador es cancelado, esto cancelará el estado Desconectado del Periférico.

**¿Los Periféricos en estado Desconectado siguen activándose con su Controlador?**

No. Un Periférico en ese Estado no puede ser activado, o declarar Órdenes u ORAs.

**¿Qué pasa con la Orden Especial de Teniente, cuando este entra en estado Aislado?**

Si la Orden no se ha consumido, esta se pierde. No pudiendo ser utilizada por el Teniente ni por una Tropa con la Habilidad Suboficial.

**Un Suboficial en estado Aislado, ¿puede utilizar la Orden Especial del Teniente?**

No.

**¿Cómo funciona Sentido Táctico con el estado Aislado?**

El estado Aislado no afecta a Sentido Táctico. La Tropa genera su Orden Irregular extra y puede utilizarla.

## PROPIEDADES

**¿Doble Disparo funciona en ORA?**

No.

## FIRETEAMS

**¿Cuándo se comprueban los Bonos de Composición un Fireteam?**

Los Bonos de Composición de un Fireteam son Información Privada hasta el paso de Resolución de una Orden en la que su jugador declara Ataque CD o Descubrir, cuando se determinan los MOD de las Tiradas.

**Si una Tropa con Frenesí es miembro de un Fireteam y causa daño a un enemigo, ¿se vuelve Impetuoso en la Fase de Estados si ha abandonado el Fireteam?**

No. La Tropa tiene que causar daño mientras no sea miembro de un Fireteam.

**¿Un Controlador puede formar parte de un Fireteam u Orden Coordinada si su Periférico está Aislado, Desconectado, Muerto, etc?**

No.

**¿Se puede combinar el Bono de apoyo a Ráfaga de un Fireteam con otros MOD de Ráfaga o bonos?**

Si. Por ejemplo, un Remoto puede sumar el Bono de apoyo a Ráfaga a su Ráfaga 2 en Ora de su Reacción Mejorada, siendo su Ráfaga 3 en ORA.

## 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 cuenta para dominar una ZO?**

No.

**¿Cómo interactúan los Operadores de Iguana y de Anaconda con los Puntos de Ejército, los Puntos de Victoria y dominar ZO?**

Si el perfil de Operador está en la mesa de juego:

- Valen los Puntos de Victoria de su perfil de TAG.
- En misiones con la regla de Eliminación, la unidad no cuenta como Eliminada hasta que el perfil de Operador haya Muerto.

## 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 (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. 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:

- Una Tropa enemiga se activa dentro de su de Línea de Tiro (LDT).
- Si se activa una Tropa 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. 21). 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. 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. 23) PÉRDIDA DE TENIENTE

##### Activación

Si durante la **Fase Táctica** del Turno Activo, el jugador comprueba que carece de Teniente, ya sea porque éste no ha sido desplegado en la mesa de juego (ya sea en forma de Miniatura o Marcador) o porque su Teniente se encuentra en estado considerado **Nulo** (Inconsciente, Muerto, Sepsitorizado...) o en estado **Aislado**, entonces se declarará automáticamente una situación de Pérdida de Teniente.

#### (PÁG. 24) LÍNEA DE TIRO (LDT)

##### La tercera condición se modifica por:

Se pueda trazar una línea recta entre un punto cualquiera de su Silueta y un punto cualquiera del volumen que ocupa la Silueta del objetivo sin que sea obstruida por ningún obstáculo ni por la Silueta de ninguna Miniatura (aliada o enemiga).

##### La primera excepción se modifica por:

Si la Tropa atacante puede trazar LDT hacia la Tropa objetivo, ésta podrá trazar LDT hacia la Tropa atacante, siempre y cuando la Tropa atacante se encuentre dentro del ángulo de visión de la Tropa objetivo.

#### (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).

#### (PÁG. 40) TREPAP

##### Regla principal, Efectos punto 4

Trepap sólo permite mover sobre superficies verticales. Por tanto, la Tropa terminará su movimiento de Trepap 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 Trepap. 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 Tregar, 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.

**(PAG 43) RÁFAGA (R)**

En Infinity N4, cuando una Tropa realiza un Ataque durante su Turno Activo debe emplear el valor completo de la Ráfaga (R), Modificadores (MOD) incluidos. Sin embargo, tanto en Turno Activo, como en Reactivo, no es obligatorio aplicar los MOD de Habilidades o Equipo con la Etiqueta Opcional, como el Bono a Ráfaga de los Fireteams.

**(PÁG. 46) COBERTURA****Caja gris, primer punto de Efectos**

Si el objetivo se encuentra en Cobertura Total, el atacante no podrá realizar un Ataque CD con armas, Habilidades Especiales o Equipo que requieran LDT.

**(PÁG 48) ÁREA DE EFECTO DE ARMAS Y EQUIPOS DE PLANTILLA****Nuevo Efecto después del punto 5**

Una vez colocada, la plantilla permanece sobre la mesa de juego hasta el paso de Resolución de la Orden.

**(PÁG 49) ARMAS DE PLANTILLA DIRECTA****Nuevo Efecto después del punto 5**

En ORA, cualquier Tropa Activa en el Área de Efecto de una Plantilla durante la Orden cuenta

como Objetivo Principal cuando se comprueba si la Plantilla se cancela.

**(PÁG 49) ARMAS DE PLANTILLA SOBRE UN COMBATE CC**

Las Armas de Plantilla colocadas sobre un grupo de Tropas que estuvieran trabadas en un Combate CC, durante la fase de Activación de la Orden actual, afectarán siempre a todas las Tropas participantes, aunque por la colocación de la Plantilla, ésta sólo entrara en contacto con alguna de ellas. Los Jugadores deben tener esto en cuenta, ya que no se pueden efectuar Ataques contra Tropas Aliadas.

**(PÁG. 50) ARMAS DE PLANTILLA TERMINAL****Requisito punto 2:**

Es obligatorio designar un Objetivo Principal válido, que deberá estar en LDT al declarar el Ataque y a partir del cual se situará la Plantilla Circular.

**(PÁG. 59) ZONA DE HACKEO**

Este término se aplica al Área de Efecto de los Programas de Hacker. En Infinity N4 esta Área de Efecto comprende la Zona de Control (ZC) del propio Hacker y la Zona de Control de los Repetidores y Repetidores de Posición propios o Aliados.

Además, si un Hacker se encuentra dentro de la ZC de un Repetidor o Repetidor de Posición Enemigo, su Zona de Hackeo incluye a todas las Tropas enemigas de la mesa de juego. No obstante, cualquier ORA o Programa de Hackeo que emplee un Repetidor enemigo no cumplirá con sus Requisitos si la Tropa enemiga resulta no ser Hacker, por lo que se considerará una Inacción.

Añadido a la Zona de Hackeo**(PÁG. 59) ZONA DE HACKEO EN ORA**

Cualquier Tropa enemiga 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.

En el paso Comprobación de ORA de la Secuencia de Gasto de una Orden (ver página 21), los Jugadores podrán comprobar si la Tropa Activa se encuentra dentro de cualquiera de las Zonas de Hackeo de sus Tropas Reactivas. Las mediciones se harán desde la Tropa Activa hasta un máximo de 20 cm desde cualquier punto de su recorrido, y también desde los Repetidores de dicha Tropa Activa. En el caso de que la Tropa Activa se encuentre dentro de la Zona de Hackeo de la Tropa Reactiva, ésta podrá declarar ORA, tal y como se ha mencionado arriba.

**HoloMáscara y Zona De Hackeo**

Cuando se emplea un Repetidor Enemigo para incluir a una Tropa Enemiga en la Zona de Hackeo, cualquier ORA o Programa de Hackeo contra una Tropa que no posea la Habilidad Especial Hacker en su Perfil de Unidad real fallará en el cumplimiento de sus Requisitos, durante el paso de Resolución de la Orden. En tal caso se producirá una Inacción, y se revelará que la Tropa Enemiga no es un Hacker.

**HoloMáscara y Repetidor**

De modo similar, cuando se emplea el Repetidor de una Tropa Enemiga, si dicha Tropa en estado HoloMáscara carece de Repetidor en su Perfil de Unidad real, cualquier ORA o Programa de Hackeo que trate de usar dicho Repetidor falso fallará en el cumplimiento de sus Requisitos, durante el paso de Resolución de la Orden. En tal caso se producirá una Inacción, y se revelará que la Tropa Enemiga no dispone de un Repetidor.

**(PÁG. 60) EJEMPLO ZONA HACKEO Y 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.

**(PÁG 60) EJEMPLO DE ESTADO CAMUFLADO Y ORA A TRAVÉS DE UN REPETIDOR**

Esta vez, el Amortajado Hacker se encuentra en estado Camuflado y declara una Inacción.

Como el Marcador de Camuflado se halla dentro de la Zona de Hackeo del Orco Hacker,

éste podrá retrasar su ORA para el caso de que el Marcador de Camuflaje sea un Hacker.

El Hacker Orco podrá declarar una ORA sólo si el Marcador de Camuflaje se revela en la segunda Habilidad Corta de la Orden.

### (PÁG 70) MUNICIÓN ECLIPSE

#### Se añade un nuevo Efecto:

Si una Tropa con Visor Multiespectral es objetivo de un Ataque CD, en el interior, a través o desde una Zona de Visibilidad Nula y Reflectante, su Visor Multiespectral no puede reducir los MODs de la Zona de Mala Visibilidad resultante.

### (PÁG. 78) MINAS

#### Cuadro Recuerda

El movimiento de Esquivar y el movimiento de Agallas no genera ORA ni activa Equipos o Armas Posicionables.

### (PÁG 81 y 118) MODIFICADORES, CAJA RECUERDA.

#### Los tres primeros puntos se remplazan por:

Cualquier valor o MOD entre paréntesis junto a una Habilidad, Arma o Equipo –como Ataque CC (+3), Salto de Combate (FIS=10), Ataque CD (+3), etc.– se aplicará **únicamente cuando se haga uso** de dicha Habilidad, Arma o Equipo.

- Los **MOD positivos** se aplican únicamente a su **usuario**.
- Los **MOD negativos** se aplican únicamente a los **enemigos**.
  - Los MOD negativos de Habilidades y Equipos **Automáticos**, como Mimetismo (–3) o Ataque Sorpresa (–3), siempre se aplican a los Enemigos, tal y como se especifique en su regla.

- Los MOD negativos de otras Habilidades, armas y Equipos, como Ataque CC (–3), Esquivar (–3), sólo se aplican a los Enemigos en las **Tiradas Enfrentadas**.

### (PAG 81) CUADRO IMPORTANTE SOBRE EL VALOR DE RÁFAGA

Los MOD que modifiquen el valor de Ráfaga (R) sólo se aplicarán en Turno Activo. El valor máximo de **Ráfaga (R)** de cualquier arma nunca puede ser superior a 6, independientemente de la cantidad de MOD a R de los que se disponga.

#### Añadido a Habilidades

### (PÁG. 82) HABILIDADES

#### IMPORTANTE

Las Habilidades sólo pueden declararse desde una posición en la que la Tropa ya ha estado o se ha movido durante la Orden actual. Por lo tanto, la Tropa Activa no puede declarar una Habilidad desde una posición a la que aún no ha llegado.

*Nota del Equipo de desarrollo: Al añadir este recuadro importante, nuestra intención es acabar con todas las molestas situaciones que se han ido generando con la modificación de la Secuencia de Orden, pero manteniendo la flexibilidad a la hora de declarar habilidades. Así que, podrás seguir declarando “Disparar” como primera mitad de orden. Sin embargo, si realmente quieres dispararle a una tropa detrás de una pared, deberás mover primero y luego disparar.*

### (PÁG. 106) PRESENCIA REMOTA

#### Se añade el efecto:

Esta Habilidad Especial permanece activa incluso mientras su usuario se encuentra en estado Nulo.

### (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.

### (PÁG. 110) SEXTO SENTIDO

#### Tercer efecto:

Sexto Sentido permite responder a su poseedor sin aplicar el MOD de -6 como resultado de una Zona de Mala Visibilidad a su Tirada ante Ataques que se produzcan contra él desde o a través de una Zona de Visibilidad Nula.

#### Cuarto Efecto:

Este efecto se elimina. Se añade una nueva caja debajo de la Habilidad:

#### Recuerda

Las Tropas que posean esta Habilidad Especial ignoran Sigilo.

#### Sexto Efecto:

Una Tropa con Sexto Sentido que se encuentre en estado Trabado puede declarar Esquivar ante Ataques realizados contra él desde fuera de su LDT.

### (PÁG. 124) MOTO

#### El séptimo punto de efectos se reemplaza por:

Al desplegar una Tropa Impetuosa equipada con Moto, el jugador podrá optar entre mantenerla como **Impetuosa y no beneficiarse de los MOD de Cobertura**, o ser **No Impetuosa y beneficiarse de los MOD de Cobertura**, sin cambios en su Coste ni CAP.

### (PÁG. 134) CONDICIONES DE VISIBILIDAD (todo los tipos)

#### Efectos, punto 1

Cualquier Habilidad, Habilidad Especial o Equipo que requiera LDT, excepto Esquivar, que se realice desde, hacia o a través una Zona de Visibilidad aplicará un MOD a su Atributo en caso de que precise efectuar una Tirada.

### (PÁG. 134) CONDICIONES DE VISIBILIDAD

#### Zona de Visibilidad Nula:

- No se puede trazar LDT al interior, a través o desde una Zona de Visibilidad Nula.
- Cualquier Tropa que sea objetivo de un Ataque CD, en el interior, a través o desde una Zona de Visibilidad Nula, tratará esta zona como una Zona de Mala Visibilidad cuando trace LDT hacia el atacante.

### (PÁG. 134) CONDICIONES DE VISIBILIDAD

#### Se añade otro punto en Zona de Ruido Blanco:

El Visor Multiespectral de una Tropa que sea objetivo de un Ataque CD en el interior, a través o desde una Zona de Ruido de Blanco no reducirá los MOD de la Zona de Mala Visibilidad resultante.

#### ALERTAR

ORA

*Sin Tirada*

#### REQUISITOS

Los jugadores comprobarán los Requisitos de esta Habilidad en el momento de su declaración.

- Es obligatorio disponer de LDT con una Miniatura o Marcador enemigo que declara o ejecuta una Orden.

## 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. **La LDT debe trazarse desde el punto donde se realiza el Ataque hasta la posición del objetivo cuando es atacado.** 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.

## SYMBIOMATE

EQUIPO AUTOMATICO

*Asignable (H), Obligatorio*

### REQUISITOS

- El SymbioMate se empleará obligatoriamente cuando se vea forzado a realizar una Tirada de Salvación.

## EFFECTOS

- Un SymbioMate proporciona a la Tropa asignada un valor de Atributo BLI 9 y PB 9, que sustituyen a los Atributos de BLI y de PB de su Perfil de Tropa, además de la Habilidad Especial Inmunidad (Total). Además, el SymbioMate puede emplearse frente a un Ataque de Comunicaciones.
- Si una Tropa con un SymbioMate se ve forzada a realizar cualquier Tirada de Salvación, realizará esas Tiradas de Salvación sobre un valor de 9, aplicando la Habilidad Especial Inmunidad (Total). Cualquier otro Ataque exitoso, o arma o regla que requiera una Tirada de Salvación, que reciba el usuario en esa misma Orden aplicará igualmente el valor BLI 9 o PB 9 y la Habilidad Especial Inmunidad (Total). Contra los Ataques de Comunicaciones, aplica los valores de BLI y PB 9 pero no la Habilidad Especial de Inmunidad (Total).
- Esta pieza de Equipo es de un único uso. El SymbioMate se retirará de la mesa de juego al final de la Orden en que se produjo el Ataque.

**(PÁG. 6 ANEXO REGLAS) ORDEN DE  
FIRETEAM****Tercer punto de Efectos:**

En caso de optar por otra Habilidad, sólo el Líder de Fireteam declara y efectúa dicha Habilidad, mientras el resto de los miembros del Fireteam declaran y efectúan una Inacción, **otorgando al Líder de Fireteam una serie de Bonos** que se determinan según el Número de Miembros y la Composición del Fireteam.