



V 1.4

REGLAS BÁSICAS

¿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.

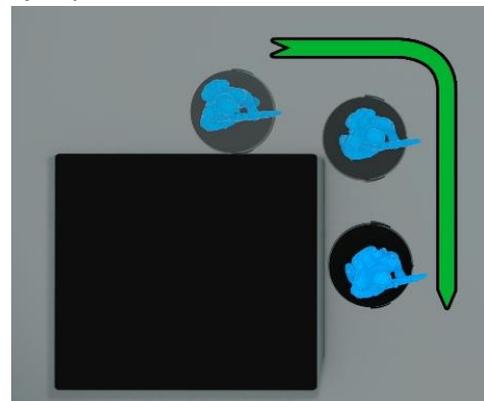
Aplica primero el efecto positivo a la Tropa. Luego aplica el efecto negativo. Por ejemplo, se hace la Tirada de VOL del ingeniero para cancelar el estado IMM-A de la Tropa, y luego se hace la Tirada de Salvación FIS-6 contra la munición PARA del Riotstopper. Esto puede dar como resultado, la cancelación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

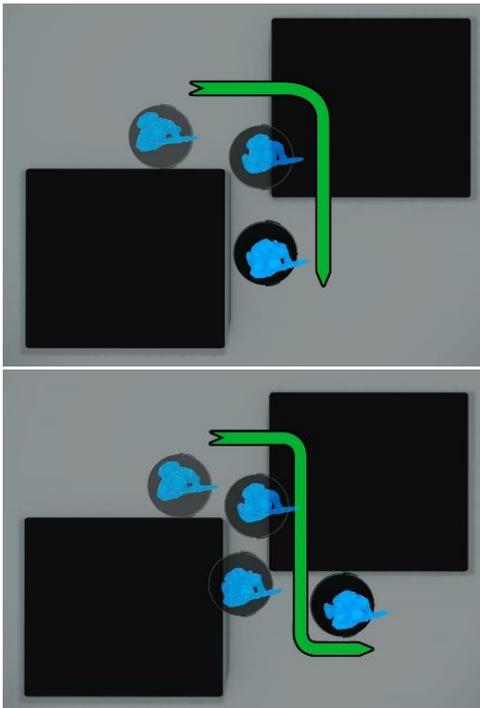
MÓDULO DE MOVIMIENTO

Quando 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 una espacio que es la mitad de la peana de la Tropa?

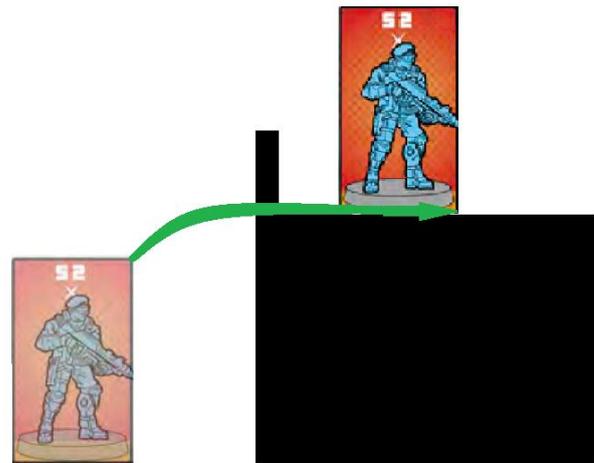
No. Si se dispone de suficiente espacio para mover con la peana de la Tropa entera, no se podrá reducir.

Ejemplos:





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 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

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.

¿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 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 Esquivar 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.

¿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.

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.

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 al 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.

Una Tropa que ha activado Sin Incapacidad por Herida, utiliza Protheion recuperando 1 punto del valor de su Atributo Heridas. ¿Qué sucede con el estado Sin Incapacidad por Herida?

El poseedor de Sin Incapacidad por Herida puede ser curado a través de una Habilidad Especial, como puede ser Protheion. Al hacerlo, recupera un punto de su Atributo Heridas, y pasa a estado Normal, después, se retira el Token de Sin Incapacidad por Herida (NWI).

¿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.

¿Se aplican los bonos de Ataque CD a la Habilidad Especial Salto de Combate (Explosión)?

No.

¿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.

¿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.

Contramedidas: Si ambos jugadores cumplen los Objetivos de una carta de Objetivo Clasificado al final de Turno de Jugador o en la misma Orden. ¿Qué jugador cumpliría el Objetivo de Misión Actual?

Ambos jugadores cumplirían el Objetivo de Misión actual.

Si elijo a una Tropa con G: Jumper como Master Breacher (o cualquier operativo especial de temporada), ¿Todos los Proxies cuentan como Master Breacher?

No. Sólo uno de los Proxies que elijas será el Master Breacher.

LOG DE CAMBIOS REGLAMENTO

N4 v2.1

(Pág.95) Modificación de Requisitos y Efectos en la Habilidad Especial Cadena de Mando

(Pág. 124) Modificación del Punto 7 de Efectos del Estado Holoeco.