

NS

FAQS

V 0.0

REGLAS BÁSICAS

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

En el paso principal de la Fase de Despliegue, los jugadores pueden reposicionar Tropas, Posicionables, etc. Tan pronto como se realice una Tirada o medida para esos elementos de juego, su posición es fija y no pueden reposicionarse durante la Fase de Despliegue.

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.

MÓDULO DE MOVIMIENTO

¿Qué Habilidades u ORA permiten a una Tropa entrar o cancelar el Estado Cuerpo a Tierra?

Una Tropa puede entrar o cancelar el Estado Cuerpo a Tierra cuando ejecute cualquier Habilidad u ORA con la Etiqueta Movimiento (a excepción de Saltar y Berserk).

Si una Tropa entra en el Estado Cuerpo a Tierra al final de su movimiento, ¿cómo afecta a la distancia que puede mover?

No le afecta. La Tropa se mueve con normalidad y al final de su movimiento es cuando pasará a Cuerpo a Tierra.

¿Puedes ignorar un obstáculo cuando Saltas o Trepas?

Si. Saltar o Trepar siguen las reglas de Condiciones Generales de Movimiento.

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 (TS-1), Ataque CD (+1 DE) o Ataque CD (AP).

Si. Hay que tener en cuenta que el +1 DE no se aplica a las Habilidades Largas.

Cuando se dispara un Arma de Plantilla Directa, ¿se puede disparar «girando» las esquinas para alcanzar objetivos secundarios que no estén en LDT de la Tropa que dispara?

No.

COMBATE CUANTRÓNICO (HACKEO)

¿Salto Controlado afecta al despliegue de los Speedballs?

No. Salto Controlado sólo se aplica a Tropas.

MUNICIÓN Y ARMAMENTO

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.

Esto también se aplica a las Armas que sitúan un Arma o Equipo Posicionable tras una Tirada exitosa, como Disco Ballers, Pitchers y Drop Bears (Modo CD).

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.

¿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?

Las Habilidades o 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, o usar Sigilo.

¿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 fallida adicional no tendrá ningún efecto, por lo que no beneficiará al usuario de Protheion.

Una Tropa con Camuflaje (1 Uso) desplegada 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.

¿Las Tropas con la Habilidad Especial Aéreo activan Armas con la Propiedad Impulsión?

No, ya que no es posible entrar en Contacto de Silueta con Tropas Aéreas.

EQUIPO

¿Se puede colocar algo encima o terminar un movimiento encima de una Cobertura Desplegable?

No.

MÓDULO DE MANDO

ESTADOS

¿Una Tropa en estado Desconectado o Inconsciente puede evitar que un enemigo vuelva a entrar en un Estado Marcador o cancelar su Movimiento Cauteloso?

No, no puede.

PROPIEDADES

FIRETEAMS

¿Se puede aplicar los Bonos de Ataque CD (+1 DE) y el CD+1 obtenido por un Fireteam para Descubrir?

No.

ITS

¿Las Tropas Neutrales, como los HVT, bloquean el movimiento?

No. Estas Tropas no bloquean el movimiento.

¿Cómo funciona Spotlight para cumplir los Objetivos Clasificados Telemetría y HVT: Designación?

Estos Objetivos se considerarán cumplidos si se obtienen el número correspondiente de Tiradas exitosas al declarar Spotlight. No es necesario que el objetivo entre en Estado Marcado.

Si una Tropa está cargando un elemento del escenario, como una Suministro, ¿Qué pasa si la Tropa entra en Estado Marcador?

Una Tropa que lleva un elemento de escenario no puede entrar en Estado Marcador.

Área de Interés - ¿Cómo interactúan las ORA con Activar Antena de Comunicación?

Tras la primera Habilidad Corta Básica de la Orden de la Tropa Especialista, un Hacker enemigo que se encuentre en un Área de Interés y que haya obtenido derecho a una ORA (por ejemplo, a través de LDT o por Zona de Hackeo) puede declarar una ORA de «Oponerse a la Activación».

Si **no** se declara «Oponerse a la Activación», después de que la Tropa Especialista declare Activar Antena de Comunicación como su segunda Habilidad Corta, se concede a un Hacker enemigo en un Área de Interés una ORA, que **sólo** se puede usar para declarar «Oponerse a la Activación».

«Oponerse a la Activación» es la única ORA que da lugar a una Tirada Enfrentada de VOL contra Activar Antena de Comunicación. Cualquier otra ORA será una Tirada Normal.

Cruce de Líneas – Durante la activación de Impetuosos, ¿a qué Zona de Despliegue Enemigo deben moverse?

A la más cercana. En caso de que ambos jugadores tengan dudas, se puede medir que Zona de Despliegue es la más cercana.

Cruce de Líneas – ¿La regla Despliegue Superior afecta al despliegue de Netrods o Imetrans?

No. Se pueden desplegar como excepción.

Interferencia Akial - Una carta elegida para Emitir Interferencia Akial, ¿se puede volver a elegir si se falla la Tirada al declarar la Habilidad?

Si. La carta no se considera usada hasta tener éxito en la Tirada.

Interferencia Akial – Un Objetivo Común sólo puede cumplirse después de haber sido robado. ¿Cómo afecta esto a la carta de objetivo: Depredador?

Cuando se roba Depredador, toda eliminación hecha antes de haberla robado, no se tiene en cuenta para cumplirla.

Interferencia Akial - ¿Cómo llevan los jugadores el control de las cartas que han utilizado para Emitir Interferencia Akial?

Cada jugador puede utilizar el método que prefiera. Hay jugadores que utilizan las monedas de los Pack ITS, dados o incluso se podría utilizar los marcadores de IMM-A o IMM-B como analogía a los tokens de Jugador A/B.