



PACK DE MISIONES GRAN TORNEO 2020

Versión Indomitus 1.2

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas y nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Estas correcciones suelen ser actualizaciones necesarias debido a la salida de productos nuevos o a comentarios y críticas de la comunidad; podrás identificarlas por el asterisco que precede a la referencia de página. En otras ocasiones, estas correcciones son una fe de erratas dedicada a corregir errores o esclarecer una regla que no estaba tan clara como podría.

Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán en azul, mientras que las nuevas FAQs y fe de erratas nuevas se destacarán en magenta.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

*Pág. 6 – Determinar primer turno

Cambia esta regla por:

“Los jugadores hacen una tirada de desempate. El vencedor juega el primer turno.”

*Pág. 8 – Mientras resistamos, peharemos

Cambia esta regla por:

“Si seleccionas este objetivo, antes de la batalla identifica qué tres miniaturas de tu ejército (salvo miniaturas con el rol en batalla Fortificación) tienen el mayor coste en puntos, y anótalo en tu hoja de ejército (si dos o más miniaturas empatan como las más costosas de tu ejército, puedes elegir una entre ellas). Si tu ejército consta de tres o menos miniaturas, en lugar de eso identifica a todas las miniaturas de tu ejército. El coste en puntos de una unidad incluye los puntos de todas las armas y equipo que lleve. Obtienes 5 puntos de victoria por cada una de estas miniaturas que estén en el campo de batalla al final de la partida. Si una unidad se divide en varias unidades más pequeñas durante la batalla, es necesario eliminar a todas estas unidades separadas para considerar eliminada a la unidad original a efectos de este objetivo secundario.”

*Pág. 9 – Abatir blanco grande

Cambia esta regla por:

“Obtienes 1 punto de victoria al final de la batalla por cada miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga con un atributo Heridas de 10 o menos que sea eliminada; 2 puntos de victoria por cada miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga con un atributo Heridas de entre 11-19 que sea eliminada, y 3 puntos de victoria por cada miniatura **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga con un atributo Heridas de 20 o más que sea eliminada.”

*Pág. 10 – Negar a la bruja

Cambia esta regla por:

“No puedes seleccionar este objetivo secundario si tu ejército incluye unidades **Psíquico**. Obtienes 3 puntos de victoria al final de la batalla por cada unidad **PERSONAJE Psíquico** enemiga que sea eliminada, y 2 puntos de victoria por cada otra unidad **Psíquico** enemiga que sea eliminada.”

*Págs. 16-54 – Objetivos prioritarios, Ocupar y mantener/Dominación

Añade lo siguiente al final de cada Objetivo prioritario de este pack de misiones:

“En la quinta ronda de batalla, el jugador que ha jugado el segundo turno no obtiene ningún punto de victoria al final de su fase de mando, sino que, en su lugar, al final de su turno obtiene 5 puntos de victoria por cada una de las anteriores condiciones que cumpla (hasta un máximo de 15 puntos de victoria).”

Pág. 17 – Fuego cruzado

Cambia por 3" las dos distancias horizontales de 12" indicadas en el mapa de esta misión.

Nota de diseño: Los marcadores de objetivo de esta misión deben estar a 12" de la línea central vertical del campo de batalla, y no a 12" del círculo de puntos situado en el centro del campo de batalla.

*Pág. 65 – Embarcar

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por:

“A menos que se especifique lo contrario, las habilidades de otras unidades no afectan a las unidades mientras están embarcadas, y no pueden usarse estrategias para afectar a unidades mientras están embarcadas.”

Pág. 67 – Manifestar poderes psíquicos, primer párrafo

Añade el siguiente párrafo:

“La misma unidad **Psíquico** no puede intentar manifestar *Castigo* más de una vez durante la misma ronda de batalla.”

Pág. 69 – Cuidado, señor

Cambia la primera frase por:

“Las miniaturas no pueden elegir como blanco con un arma a distancia a una unidad que contenga miniaturas **PERSONAJE** con un atributo Heridas de 9 o menos mientras dicha unidad se encuentre a 3” o menos de las siguientes unidades:

- Una unidad amiga que contenga 1 o más miniaturas **VEHÍCULO** o **MONSTRUO** con un atributo Heridas de 10 o más
- Una unidad amiga que no sea **PERSONAJE** que contenga 1 o más miniaturas **VEHÍCULO** o **MONSTRUO**.
- Una unidad amiga que no sea **PERSONAJE** que contenga 3 o más miniaturas.

En todos los casos, si esa unidad **PERSONAJE** es visible tanto para la miniatura que dispara como para la unidad enemiga más cercana a la miniatura que dispara, puede elegirse como blanco de la manera normal. Cuando se determina si esa unidad **PERSONAJE** es la unidad enemiga más cercana a la miniatura que dispara, ignora otras unidades enemigas que contengan alguna miniatura **Personaje** con atributo Heridas de 9 o menos.”

- No se puede disparar a un **PERSONAJE** enemigo con 9 o menos heridas a 3” o menos de una unidad amiga que contenga 1 **VEHÍCULO**, 1 **MONSTRUO** o 3+ miniaturas (excepto miniaturas **PERSONAJE** con 9 o menos heridas) a menos que sea el blanco más cercano.

Pág. 77 – Realizar acciones, segundo párrafo, cuarta frase

Cambia esta frase por:

“Una unidad solo puede intentar realizar una acción por ronda de batalla.”

Pág. 85 – Obstruye visión, segundo párrafo, primera frase

Cambia esta frase por:

“Las miniaturas que están sobre o dentro de este elemento de terreno pueden ver, son visibles y pueden elegirse como blanco de forma normal.”

Pág. 85 – Cobertura pesada

Cambia este párrafo por:

“Cuando un ataque realizado con un arma de combate hiere a una miniatura que tiene el beneficio de cobertura gracias a este elemento de terreno, suma 1 a la tirada de salvación contra ese ataque excepto si la miniatura a la que se asigna el ataque ha realizado un movimiento de carga este turno (las tiradas de salvación invulnerable no se ven afectadas).”

Pág. 89 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

FUGA DESESPERADA Y REGLAS QUE IMPIDEN RETROCEDER

Algunas reglas impiden, o bien que las unidades enemigas retrocedan, o bien que cuando se elija una unidad para retroceder, o desee hacerlo, deba resolverse un desempate, chequeo u otra tirada de dado que pueda resultar en que la unidad enemiga sea incapaz de retroceder. En cualquiera de estos casos, una regla que impida retroceder tiene prioridad sobre la estrategia Fuga desesperada (pág. 255). Esto significa, en el primer caso, que el

uso de la estrategia en una unidad no le permitiría retroceder: gastarías PM solo por la posibilidad de eliminar algunas de tus propias miniaturas. En el segundo caso, si la estrategia Fuga desesperada se usa en una unidad, tras tirar los dados para ver si se elimina alguna miniatura de esa unidad, cualquier desempate, chequeo u otra tirada que sea necesario resolver se resuelve en este momento (lo que puede resultar en que la unidad no pudiese retroceder). Piensa que, en todo caso, si una regla impide retroceder a una unidad, ninguna miniatura de esa unidad puede realizar (y, por tanto, finalizar) un movimiento de retroceso, por lo que no se eliminan miniaturas adicionales, pero la unidad en la que se utilizó la estrategia no podrá hacer nada más este turno.

- Las reglas que impiden retroceder tienen preferencia ante la estrategia Fuga desesperada.

Pág. 89 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

PRIORIDAD DE MANIFESTACIÓN

A veces, a la hora de manifestar un poder psíquico, verás que dos reglas entran en conflicto directo y no es posible aplicarlas ambas, por ejemplo cuando una regla indica que no puede negarse un poder psíquico y otra afirma que un poder psíquico se niega (o se resiste). Cuando esto suceda, las reglas que indiquen que no puede negarse un poder psíquico tienen prioridad ante las reglas que afirman que se niega dicho poder.

- Si un poder psíquico se manifiesta y se ve afectado por reglas que entran en conflicto sobre si puede o no negarse, tienen preferencia las reglas que indican que el poder psíquico no puede negarse.

Pág. 89 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

ATAQUES MÚLTIPLES QUE INFLIGEN HERIDAS MORTALES

Algunos ataques pueden infligir heridas mortales en lugar, o además, del daño normal. Si cuando se elige una unidad para disparar o luchar, más de uno de sus ataques que tienen por blanco a una unidad enemiga tienen una regla así, todo el daño normal infligido por los ataques de la unidad atacante se resuelve contra ese blanco antes de que se le inflija cualquiera de las heridas mortales.

- Si una unidad puede realizar ataques múltiples que infligen heridas mortales, todo el daño normal infligido por todos los ataques de la unidad se resuelve antes de resolverse cualquiera de las heridas mortales.

Pág. 89 – Reglas inusuales

Añade el siguiente subapartado:

OBTENER IMPACTOS ADICIONALES

Cuando una miniatura realiza un ataque, algunas reglas permitirán que dicho ataque cause uno o más impactos adicionales con una tirada para impactar determinada (p. ej., “cada vez que se realiza un ataque con esta arma, con un resultado sin modificar de 6 se obtiene un impacto adicional”). Si la miniatura atacante también se beneficia de alguna otra

regla que se active con un resultado concreto (p.ej., “cada vez que se realiza un ataque con esta arma, una tirada para impactar sin modificar de 6 hiere automáticamente al blanco”), entonces solo el ataque original se beneficia de esas reglas. Si se obtienen impactos adicionales como consecuencia de una tirada para impactar determinada, no se considera que dichos impactos adicionales se hayan obtenido con una tirada para impactar, sino que sencillamente impactan al blanco y debes seguir la secuencia de ataque para ellos (resolver una tirada para herir).

- Si una tirada para impactar obtiene impactos adicionales, estos impactos adicionales no se benefician de ninguna otra regla que activada por la tirada para impactar del ataque original.

Pág. 89 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

ESTRATEGEMAS CON LAS QUE SE OBTIENEN O RECUPERAN PM

Las reglas avanzadas para puntos de mando indican que no puede obtenerse, o recuperarse, más de 1 punto de mando por ronda de batalla debido a ninguna otra regla (excepto por medio de las excepciones listadas en la pág. 245, como la bonificación PM veteranos). Sin embargo, existe un puñado de estrategias que permiten a los jugadores obtener o recuperar varios puntos de mando cuando se utilizan (p. ej., Tentáculos succionadores en *Codex: Tyrannids*). Siempre que una estrategia así se utilice durante una fase (o sea, que no se utilice “antes de la batalla” o “al final de una ronda de batalla”), no se aplica el límite para obtener o recuperar 1 punto de mando por ronda de batalla a ningún punto de mando obtenido por medio de estrategias.

- El límite de obtener y reintegrar 1 PM por ronda de batalla no se aplica a ningún PM obtenido por medio de estrategias utilizadas durante una fase.

Pág. 89 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

MOVER A TRAVÉS DE MINIATURAS

Algunas miniaturas tienen una regla que les permite “moverse a través/sobre miniaturas”, o “moverse a través/sobre miniaturas como si no estuvieran allí”. A veces, esta regla solo se aplicará a tipos específicos de movimiento (p. ej., movimientos normales, avances, movimientos de carga, etc.) mientras que otras veces se aplicará a todos los tipos de movimiento. En cualquier caso, cuando una miniatura se mueve con esta regla, puede moverse dentro de la zona de amenaza de las miniaturas enemigas, pero nunca puede terminar un movimiento encima de otra miniatura, o de su peana, y no puede terminar un movimiento normal, avanzar o retroceder dentro de la zona de amenaza de cualquier miniatura enemiga, y solo puede terminar un movimiento de carga en la zona de amenaza aquellas unidades contra las que declaró una carga esa fase.

- Las miniaturas que pueden mover a través/ sobre miniaturas enemigas también pueden moverse dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.
- Las miniaturas no pueden terminar un movimiento encima de otra miniatura.
- Las miniaturas no pueden terminar un movimiento normal, avanzar o retroceder dentro de la zona de amenaza de alguna miniatura enemiga.
- Las miniaturas solo pueden terminar un movimiento de carga dentro de la zona de amenaza de unidades enemigas contra las que hayan declarado una carga esa fase.

Pág. 89 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

IGNORAR HERIDAS ANTE REGLAS QUE IMPIDEN QUE LAS MINIATURAS IGNOREN LAS HERIDAS

Algunas miniaturas cuentan con una regla que indica que no pueden perder más de un número específico de heridas en la misma fase/turno/ronda de batalla, y que las heridas que se perderían más allá de ese punto no se pierden. Cuando una miniatura de este tipo es atacada por un arma o miniatura con una regla que indique que las miniaturas enemigas no pueden usar reglas para ignorar las heridas que pierdan, esa regla tendrá prioridad sobre la regla anterior, y si ese ataque inflige algún daño a esa miniatura, esta perderá tantas heridas como el atributo Daño de ese ataque, incluso si ya ha perdido el número especificado de heridas en esa fase/turno/ronda de batalla.

- Las reglas que indican que las miniaturas “no pueden usar reglas para ignorar las heridas que pierda” tienen prioridad sobre las reglas que indiquen que una miniatura “no puede perder más de un número específico de heridas y que cualquier herida perdida más allá de ese punto no se pierde”.

***Pág. 90 – Reglas inusuales, Siempre combate primero/último**

Añade el siguiente párrafo al final de esta entrada de reglas inusuales:

“Ten en cuenta que la estrategia *Contraofensiva* te insta a elegir una unidad elegible para combatir. Esto supone que si una unidad está sometida a los efectos de una regla que indique que no es elegible para combatir hasta que todas las demás unidades elegibles para combatir lo hayan hecho, no podrás elegir esa unidad para utilizar la estrategia *Contraofensiva*.”

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Reposicionar y unidades de reemplazo

Añade el siguiente punto a esta caja:

“9. Si esa unidad realizaba una acción, esa acción fracasa de inmediato.”

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Ataques que comportan múltiples tiradas para impactar

Algunas reglas, por lo general habilidades de armas, te instan a hacer más de una tirada para impactar por cada ataque realizado, p. ej., “Al atacar con esta arma, haz dos tiradas para impactar en lugar de una por cada ataque.” En estos casos, cada tirada para impactar se considera un ataque separado efectuado contra el mismo blanco. Como tal, todas las reglas normales que activen ataques, o que se apliquen a estos (como repetir tiradas o los modificadores que otorguen otras reglas) se aplican a cada “tirada para impactar”. Ten en cuenta que estos ataques adicionales no derivan a su vez en otras tiradas para impactar.

- Si una regla te insta a hacer más de una tirada para impactar por cada ataque realizado, cada tirada para impactar se considera un ataque separado realizado contra el mismo blanco.

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Realizar cargas sobre aeronaves

Por lo general no es posible finalizar ningún tipo de movimiento dentro de la zona de amenaza de una miniatura enemiga **AERONAVE**. Sin embargo, muchas miniaturas **AERONAVE** tienen una habilidad (p. ej., Aéreo) que indica específicamente que solo las unidades enemigas capaces de **VOLAR** pueden cargar sobre ellas. Tales reglas tienen preferencia sobre las publicadas en el Libro básico, y las unidades capaces de **VOLAR** pueden declarar una carga sobre una miniatura **AERONAVE**, y pueden finalizar un movimiento de carga dentro de su zona de amenaza.

- Las unidades capaces de **VOLAR** pueden declarar una carga contra miniaturas **AERONAVE**.

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Desembarcar miniaturas grandes

Algunas miniaturas son tan grandes que cuando desembarcan de una miniatura **TRANSPORTE** no es posible desplegarlas completamente dentro de 3" o menos, lo que suele suceder debido a que la miniatura que desembarca supera las 3" en todas sus dimensiones. En estos casos, desplégalas con su peana, o casco, a 1" o menos de la peana (o casco) de su miniatura **TRANSPORTE**, y no dentro de la zona de amenaza de miniaturas enemigas.

- Si es imposible desplegar una miniatura que desembarca completamente a 3" o menos de su miniatura **TRANSPORTE** por ser demasiado grande, hazlo en su lugar a 1" o menos de su miniatura **TRANSPORTE**.

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Resolver habilidades al moverse fuera del borde del campo de batalla

Algunas miniaturas, por lo general **AERONAVES**, tienen reglas que se utilizan una vez han terminado de hacer un movimiento en la fase de movimiento, como lanzar bombas sobre una unidad sobre la que se han movido. Si a una unidad se le aplica tal regla y puede moverse fuera del borde del campo de batalla (como es el caso de las **AERONAVES** cuando se usa la regla Reserva estratégica), entonces, a efectos de esas reglas, se considera que el movimiento de esa unidad tiene terminado al tocar el borde del campo de batalla. Después se resuelven estas reglas y se retira la miniatura del campo de batalla.

- Si una unidad puede moverse fuera del borde del campo de batalla, puede resolver reglas que se activen al final de su movimiento antes de retirarla del campo de batalla.

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Impedir el despliegue de unidades de refuerzo

Algunas reglas impiden el despliegue de las unidades de refuerzo en ciertas partes del campo de batalla; p. ej., “Las unidades enemigas desplegadas en el campo de batalla como refuerzos no pueden desplegarse a 12" o menos de esta unidad.” Estas reglas siempre tienen prioridad sobre las reglas que te indican dónde desplegar unidades de refuerzo (p. ej., “en el paso de refuerzos de una de tus fases de movimiento, puedes desplegar esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de distancia de cualquier miniatura enemiga.” La única excepción son las unidades procedentes de la reserva estratégica que se despliegan a 1" o menos de su propio borde del campo de batalla y completamente dentro de su propia zona de despliegue; en este caso, la unidad de la reserva estratégica puede desplegarse de este modo, a pesar de las reglas que tengan las miniaturas enemigas que de otro modo evitarían su despliegue.

- Las reglas que impiden el despliegue de las unidades de refuerzo tienen preferencia sobre las reglas que permiten el despliegue de las unidades de refuerzo.
- No se aplica a las unidades de reserva estratégica desplegadas a 1" o menos de su borde del campo de batalla y dentro de su propia zona de despliegue.

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Reglas defensivas que se aplican a ataques con atributos específicos

Algunas reglas solo se aplican contra ataques que tienen un atributo específico. P. ej., “Cuando se asigna un ataque con atributo Factor de penetración -1 a una miniatura de esta unidad, ese ataque tiene un atributo Factor de penetración de 0”. Cuando determines si se activa dicha regla, y por tanto se aplica, utiliza siempre el atributo modificado de ese ataque en el paso de Asignar ataque de la secuencia de ataque. En el ejemplo anterior, esto supone que si un ataque que originalmente tiene un atributo Penetración de armadura 0, pero luego es modificado a -1 debido a otra regla antes del paso de Asignar ataque, entonces, en el paso de Asignar ataque, activará la habilidad y revertirá de nuevo a 0.

- Para determinar si una regla defensiva se aplica contra un ataque, usa los atributos modificados de ese ataque en el paso de Asignar ataque de la secuencia de ataque.

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Dividir unidades con efectos de reglas preexistentes

Algunas reglas permiten a una unidad dividirse en dos o más unidades más pequeñas. Cada vez que esto sucede, las reglas que afectaban a la unidad original en el momento de dividirse, y que hubiesen seguido afectándola durante un período concreto (de resultados de habilidades, estrategias, poderes psíquicos, etc.) continúan afectando a todas las unidades individuales en las que se ha dividido hasta el momento en el que normalmente dejen de aplicarse. P. ej., si la unidad original estaba dentro del alcance de una habilidad de aura en el momento de dividirse, cualquier unidad individual más pequeña solo se vería afectada por esa habilidad de aura si todavía estuviera dentro del alcance de esa habilidad después de la división, mientras que si estaba bajo los efectos de un poder psíquico que durase hasta el final de ese turno en el momento de dividirse, todas las unidades individuales más pequeñas aún se verían afectadas por dicho poder psíquico hasta el final de ese turno.

- Las reglas que afectan a una unidad en el momento de dividirse en varias unidades más pequeñas siguen aplicándose a todas esas unidades más pequeñas mientras dure esa regla.
- Las habilidades de aura solo afectan a las unidades más pequeñas mientras permanecen dentro del alcance de la habilidad en cuestión.

*Pág. 91 – Reglas inusuales

Añade lo siguiente:

Disparar estando embarcado en un transporte

Algunas reglas, como las de Vehículo descubierto, permiten a las unidades disparar y realizar ataques a distancia incluso mientras están embarcadas en el interior de una miniatura **TRANSPORTE**. Las siguientes reglas se aplican cuando se elija para disparar a una unidad así embarcada.

1. No pueden usarse estrategias en esa unidad que afecten a sus ataques, y no puede usarse la estrategia Repetición de mando para afectar a ninguna tirada de dado de los ataques a distancia de sus miniaturas.
2. Mide distancias y traza una línea de visión desde cualquier punto de la miniatura **TRANSPORTE** cuando las miniaturas de esa unidad realicen ataques a distancia.
3. Si la miniatura **TRANSPORTE** realizó un movimiento normal, avanzó, retrocedió o permaneció estacionaria es turno, se considera que las unidades embarcadas han hecho lo mismo cuando realicen ataques a distancia.
4. Mientras una miniatura **TRANSPORTE** está dentro de la zona de amenaza de alguna unidad enemiga, a menos que la habilidad que tenga la miniatura **TRANSPORTE** permita a sus pasajeros disparar estando embarcados indique lo contrario, las miniaturas de las unidades embarcadas no pueden realizar ataques a distancia excepto con Pistola.
5. A menos que se especifique lo contrario, la unidad embarcada no se verá afectada por habilidades, incluidas las habilidades de aura, de cualquier otra unidad, aunque esta unidad también esté embarcada en la misma miniatura **TRANSPORTE**.
6. Si la unidad estaba sometida a los efectos de una regla cuando iba embarcada en la miniatura **TRANSPORTE** (como reglas que se le atribuyen durante la fase de mando debido a un poder psíquico, estrategia, etc.) dicha regla no se aplica a esa unidad mientras está embarcada.
7. Cualquier habilidad (incluidas las de destacamento) que tengan las unidades embarcadas, o que tengan sus armas, siguen aplicándose cuando realizan ataques a distancia.
8. Si se aplica una restricción a la miniatura **TRANSPORTE**, esa misma restricción se aplica a las unidades embarcadas en él. P. ej., si la miniatura **TRANSPORTE** no es elegible para disparar por haber avanzado o retrocedido este turno, sus pasajeros tampoco son elegibles para disparar.
9. Si una miniatura **TRANSPORTE** sufre los efectos de un modificador a sus ataques a distancia (como un modificador a sus tiradas para impactar, para herir, etc.) ese mismo modificador se aplica cada vez que una miniatura embarcada en ella realiza un ataque a distancia.

FAQs

P: ¿La acción Despliegue de disruptores debe completarla tres veces la misma unidad para obtener los puntos de victoria otorgados por el objetivo secundario Despliegue de disruptores, o pueden hacerlo unidades distintas?

R: Pueden hacerlo unidades distintas. Siempre que se complete la acción tres veces (una por cada una de las zonas especificadas), obtienes los puntos de victoria, independientemente de qué unidad(es) de tu ejército completó o completaron estas acciones.

P: ¿La acción psíquica Ritual psíquico debe completarla tres veces la misma unidad para obtener los puntos de victoria otorgados por el objetivo secundario Ritual psíquico, o pueden hacerlo unidades distintas?

R: Para que obtengas los puntos de victoria, esta acción psíquica debe completarla tres veces la misma unidad.