

STAR WARS

SHATTERPOINT

REFERENCIA DE ICONOS

ICONOS DE CAPACIDADES

 **Activa** - Las capacidades activas (☉) pueden usarse en cualquier momento durante la activación de una unidad. Si su texto empieza con «Acción:», la unidad debe gastar una acción para usar la capacidad. Las capacidades activas (☉) siempre tienen un coste en Fuerza (⊕). Cuando este icono aparece en una acción elegida del árbol de combate, si se trata de la activación de la unidad atacante, ésta puede usar una de sus capacidades activas (☉) sin tener que pagar su coste en Fuerza (⊕).

 **Reactiva** - Las capacidades reactivas (☾) sólo pueden usarse en respuesta a un evento iniciador concreto. En el texto de reglas de las capacidades reactivas (☾) se indica cuándo pueden utilizarse y siempre tienen un coste en Fuerza (⊕). Cada jugador puede utilizar una sola capacidad reactiva (☾) en respuesta a un mismo evento iniciador.

 **Innata** - Las capacidades innatas (☽) siempre están en efecto y nunca tienen un coste en Fuerza (⊕). Además de las capacidades innatas (☽) normales, algunas unidades tienen capacidades innatas (☽) especiales denominadas capacidades innatas (☽) tácticas (⊕) y de identidad (⊗).

 **Táctica** - Las capacidades tácticas (⊕) son capacidades innatas (☽) que permiten a las unidades colaborar entre sí. Los efectos de las capacidades tácticas (⊕) se resuelven al principio de la activación de una unidad.

 **Identidad** - Las capacidades de identidad (⊗) son capacidades innatas (☽) especiales exclusivas de las unidades principales. Cada capacidad de identidad (⊗) explica qué la inicia y cómo se utiliza. Debe tenerse en cuenta que aunque las identidades suelen resolverse en respuesta a un evento iniciador son capacidades innatas (☽) y no impiden al jugador el uso de una sola capacidad reactiva (☾) en respuesta a ese mismo evento.

ICONOS DE EFECTOS

 **Daño** - La unidad afectada sufre 1 punto de daño (⚔). Cuando este icono aparece en la opción de un árbol de combate o en la tabla de pericia de un ataque, se añade una ficha de 1 punto de Daño a la reserva de daño del ataque antes de que el jugador atacante elija su siguiente opción.

 **Desplazamiento** - El personaje afectado puede ser empujado alejándolo del personaje que lo desplaza una distancia de alcance (⊕) 1, y luego el personaje que lo ha desplazado puede ser atraído inmediatamente hacia el personaje afectado una distancia de alcance (⊕) 1.

 **Curación** - El personaje afectado puede retirar un estado o un punto de daño (⚔) de su unidad o de otra unidad aliada que esté dentro de alcance (⊕) 2.

 **Resguardo** - Cada ficha de Resguardo (↖) que tenga una unidad otorga a los personajes de esa unidad Cobertura [1]. Una unidad pierde todas sus fichas de Resguardo (↖) al principio de su activación o cuando un personaje de esa unidad se traba con un enemigo. Una unidad que esté trabada no puede recibir ni tampoco tener fichas de Resguardo (↖).

ICONOS DE ESTADOS

 **Extenuado** - Cuando un personaje de esta unidad avance (→), trepe (↑), corra (→), salte (↗), o cuando esta unidad realice una acción, efectúe un ataque o utilice una capacidad activa (☉) o reactiva (☾), tras resolver el efecto, esta unidad sufre 3 puntos de daño (⚔). Luego, esta unidad pierde el estado Extenuado (♣).

 **Desarmado** - Mientras efectúan ataques, los personajes de esta unidad no pueden utilizar resultados de pericia en ataque (♥). La próxima vez que un personaje de esta unidad realice una tirada de ataque, retira todos los dados con resultados de pericia en ataque (♥) de la tirada antes de modificar las tiradas de los dados. Tras determinar los resultados, la unidad pierde el estado Desarmado (♣).

 **Expuesto** - Mientras se defienden, los personajes de esta unidad no pueden utilizar resultados de pericia en defensa (♦). La próxima vez que un personaje de esta unidad realice una tirada de defensa, retira todos los dados con resultados de pericia en defensa (♦) de la tirada antes de modificar las tiradas de los dados. Tras determinar los resultados, la unidad pierde el estado Expuesto (!).

 **Inmovilizado** - La próxima vez que un personaje de esta unidad vaya a avanzar (→), correr (→), trepar (↑) o saltar (↗), no se mueve. Luego, esta unidad pierde el estado Inmovilizado (↘).

ICONOS DE MOVIMIENTO

 **Avanzar** - Cuando un personaje avanza (→), utiliza la plantilla de avance para moverse. El personaje debe terminar este movimiento en un nivel de altura igual o inferior al que estaba en el momento de empezar. Si un personaje que está trabado con un personaje de una unidad que no está herida intenta avanzar (→), en vez de eso correrá (→).

 **Trepar** - Cuando un personaje trepa (↑), utiliza la plantilla de carrera para moverse. Durante este movimiento, la plantilla de carrera puede solaparse con partes de terreno infranqueable situadas en cualquier nivel de altura, y el personaje puede terminar su movimiento en cualquier nivel de altura. Si un personaje está trabado con un personaje de una unidad que no está herida, no podrá trepar (↑).

 **Correr** - Cuando un personaje corre (→), utiliza la plantilla de carrera para moverse. El personaje debe terminar su movimiento en un nivel de altura igual o inferior al que estaba en el momento de empezar.

 **Saltar** - Cuando un personaje salta (↗), utiliza la plantilla de carrera para moverse. Durante este movimiento, la plantilla de carrera puede solaparse con partes de terreno infranqueable situadas en cualquier nivel de altura, y el personaje puede terminar su movimiento en cualquier nivel de altura.

 **Reposicionamiento** - El personaje afectado puede avanzar (→), incluso aunque esté trabado con un personaje de una unidad que no está herida.