STAR WARS LEGIÓN

REGLAMENTO BÁSICO

VERSIÓN 2.5 En vigor desde 16.1.2023

CRÉDITOS

ATOMIC MASS GAMES

Jefe de desarrollo: Andrew Dursum

Desarrollo del juego: Michael Plummer, Sarah Rowan

Coordinador de desarrollo: Will Pagani

Gestión de la línea de productos: Melissa Butler y Andrea Lowe

Edición: Scheherazade Anisi, Emily Parks

Corrección de texto: Leland Pena y Seth Rourk

Diseño gráfico: Dan Gerlach, Justus Morschauser, Ryan Ritter y Brianna Winters

Fotografía: Matt Ferbrache y Leah Rosen

Coordinación de diseño gráfico: Jessy Stetson

Dirección artística: Josh Colón y Preston Stone

Esculpido de miniaturas: Jordan Lamb e Ingo Lehner

Escenografía: Rob Hawkins

Coordinador de esculpido: Mike Jones

Ingeniería: Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus, Bryan Pierce, Nicholas Smith y Chris Tiemeyer

Coordinación de ingeniería: Evan Kang

Dirección de esculpido: Marco Segovia

Gestión de márketing: Brian Keilen

Coordinación de márketing: Summer Ditona

Juego organizado y eventos: Courtney Downing

Gestión de comunidad y redes sociales: Anne Richmond

Directora de márketing: Elizabeth Peotter

Director creativo: Dallas Kemp

Ayudante del director creativo: Tony Konichek

Director de operaciones: Derrick Fuchs

Director de desarrollo de productos: Will Shick

Jefa del estudio: Simone Elliott

ASMODEE NORTEAMÉRICA

Coordinación de licencias: Kira Hartke, Kaitlin Souza

Responsable de aprobación de licencias: Dana Cartwright

Coordinadores de producción: Estelle Gavin, Jarrett Ford, John Hannasch, Lee Houff, Chris Jensen y Alex Schlee

Ingeniería de producción: Michael Blomberg

Gestión de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Editor regional: Bill Altig

Editor general: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Brian Merten

Traducción: Juanma Coronil

PRUEBAS DE JUEGO

Chris Bieser, Nick Bodnar, Matt Dunn, Steve Gibb, Michal Koscielak, Daniel Lupo, Finn Peemüller, Nick Porterfield, Seth Rourk y Weston Thobaben

© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede utilizarse sin permiso expreso. Atomic Mass Games y el logotipo de Atomic Mass Games son TM de Atomic Mass Games. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

ÍNDICE DE CONTENIDO

COMPONENTES **4**
RESUMEN DEL JUEGO **5**
CONCEPTOS IMPORTANTES **5**
Prioridades de las reglas 5
Objetos y campo de batalla 5
Peanas y contacto entre peanas 5
Dados 5
Unidades 6
Cartas 6
Efectos de juego 6
Efectos de cartas 6
Efectos simultáneos 6
Composición de las cartas 6
Cartas de Batalla 6
Cartas de Unidad 7
Cartas de Mejora 8
Cartas de Mando 8
Cualidades 9
Fichas 9
Mediciones 10
Alcances específicos 11
Terreno 11
Terreno disperso 11
Terreno de área 12
Obstáculo 12
Terreno que limita el movimiento 12
Cobertura del terreno 13
Elevación del terreno 13
Cobertura 14
Acciones 14
Acobardamiento 14
PREPARATIVOS DE UNA PARTIDA **15**
Preparación de la partida 15
Crear un ejército, una mano de cartas de Mando y un mazo de Batalla 15
Facciones, Lado Luminoso y Lado Oscuro 15
Valor en puntos 15
Categorías y requisitos mínimos 15
Cartas de Mejora 15
Crear una mano de cartas de Mando 17
Crear un mazo de Batalla 17
Establecer el campo de batalla y reunir los componentes 18
Definir y colocar el terreno 18
Escoger lados y colores 18
Mostrar cartas de Batalla, definir el campo de batalla y resolver cartas de Objetivo y Condición 18
Fichas de Objetivo 19
Desplegar unidades 19
Cómo ganar la partida 19
MECÁNICAS DE JUEGO **19**
Partes de una ronda 19
La fase de Mando 19
Seleccionar y jugar cartas de Mando 20
Determinar la prioridad 20
Designar comandantes e impartir órdenes 20
Crear la reserva de órdenes 21
La fase de Activación 21
Escoger una unidad o pasar 21
Reagrupamiento 22
Realizar acciones 22
Movimiento 23
Escalar 25
Combate cuerpo a cuerpo 26
Ataques 26
Secuencia de ataque 27
Línea de visión 27
Armas 28
Declarar al defensor 28
Reunir una reserva de ataque 28
Lanzar los dados de ataque 29
Aplicar esquivas y cobertura 30
Lanzar los dados de defensa 30
Comparar los resultados 30
Sufrir Heridas y derrotar miniaturas 31
Ejemplo de secuencia de ataque completa 32
Alerta 33
La fase Final 33
Ascensos 34
APÉNDICE A: PEANAS CON MUESCAS **35**
APÉNDICE B: TIPOS DE UNIDADES **36**
Infantería 36
Vehículos 37
APÉNDICE C: MERCENARIOS Y GRUPOS DE BATALLA **38**
APÉNDICE D: REGLAS DE LAS CARTAS DE BATALLA **39**
Capturar 39
Carta de Objetivo "Bombardeo de pasada" 39
Carta de Objetivo "Cargamento explosivo" 39
Reglas especiales de la Plataforma móvil 39
Carta de Objetivo "Sabotear los evaporadores de humedad" 39
Carta de Condición "Lanzamiento de suministros" 39
El mazo de Suministros 39
APÉNDICE E: SECUENCIAS **40**
Preparación de la partida 40
Partes de una ronda 40
Pasos de la fase de Mando 40
Resolución de efectos de las cartas de Mando 40
Pasos de la fase de Activación 40
Partes de la activación de una unidad 41
Secuencia de ataque 41
Pasos de la fase Final 41
GLOSARIO DE CUALIDADES **42**
Cualidades de unidades 42
Cualidades de armas 53
Cualidades de cartas de Mejora y Mando 55
PLANTILLAS DE SILUETAS PARA TRAZAR LÍNEAS DE VISIÓN **58**

COMPONENTES

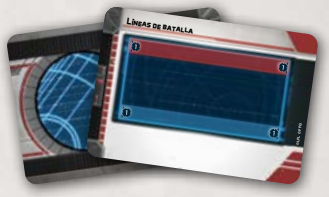
Cartas de Unidad

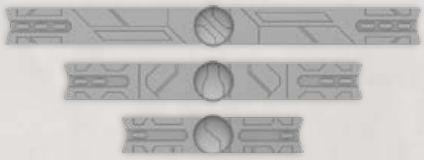
Cartas de Contrapartida

Dados

Cartas de Mejora

Cartas de Mando


Cartas de Batalla


Plantillas de movimiento

Cartas de Suministro

Cartas de Rehén

Regla de alcance (en cinco piezas)

Ficha de Observación

Ficha de Humo

Ficha de Alerta

Fichas de Acobardamiento

Ficha de Pánico

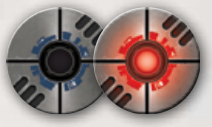
Fichas de Condición

Indicador de ronda

Ficha de Ataque apuntado

Ficha de Esquiva

Ficha de Incremento


Fichas de Objetivo

Ficha de Iones

Ficha de Veneno

Ficha de Inmovilización

Ficha de Agente

Fichas de Orden

Fichas de Daño a vehículo

Fichas de Escudo (activa e inactiva)

Fichas de Carga

Ficha de Modo rodante

Fichas de Identificación

Fichas de Victoria

Indicador de despliegue

Ficha de Comandante

Fichas de Herida

Fichas de Pintada roja y azul

Fichas de Bane

RESUMEN DEL JUEGO

En *Star Wars*™: *Legión*, los jugadores diseñan, montan, pintan y lideran ejércitos de las diversas facciones de la galaxia de *Star Wars*. Cada uno de sus integrantes se representa sobre la mesa mediante una miniatura esculpida a escala con todo lujo de detalles. Antes de empezar a jugar, los jugadores han de montar y pintar sus miniaturas para crear un ejército de personajes de *Star Wars* que pueda considerar exclusivamente suyo. Cada miniatura tiene asociadas diversas reglas y capacidades especiales que los jugadores podrán utilizar para completar su misión y alcanzar la victoria.

CONCEPTOS IMPORTANTES

En esta sección se describen los principales conceptos en lo que respecta a las miniaturas y reglas básicas utilizadas en el juego.

PRIORIDADES DE LAS REGLAS

Este reglamento contiene las reglas básicas de *Star Wars: Legión*. Ciertas capacidades especiales, cualidades o enunciados de cartas pueden contradecir las reglas que se explican en este documento. Cuando esto ocurra, siempre se dará preferencia a la regla especial por encima de las mecánicas básicas descritas en este reglamento.

Algunas reglas dictaminan que algo "puede" suceder, mientras que otras utilizan la expresión "no puede". Siempre que deban aplicarse dos de estas reglas y sus efectos sean contradictorios, se dará prioridad al "no puede" por encima del "puede".

OBJETOS Y CAMPO DE BATALLA

Las miniaturas, fichas, indicadores y piezas de terreno se consideran *objetos*. La mesa o superficie sobre la que se juega es el *campo de batalla*.

PEANAS Y CONTACTO ENTRE PEANAS

Cada miniatura de *Star Wars: Legión* se representa mediante una miniatura que va montada sobre una peana. El tipo de unidad determina el tamaño y tipo de esta peana: la infantería (ya sea ordinaria, clon, droide o wookiee) se monta sobre peanas pequeñas. El resto de miniaturas van montadas sobre peanas de diverso tamaño provistas de muescas.

Muchas reglas de *Star Wars: Legión* emplean el término "contacto" para referirse a las peanas, lo que significa que la peana de una miniatura debe estar tocando lo que quiera que esté siendo mencionado por la regla en cuestión: podría tratarse de la peana de otra miniatura, de un elemento de terreno o de una ficha.

Ninguna miniatura puede moverse de forma que su peana quede en contacto con la de una miniatura enemiga a menos que el líder de la primera unidad esté provisto de un arma de combate cuerpo a cuerpo (). Si es así, el líder de la unidad puede llevar a cabo un movimiento que lo sitúe en contacto con la peana de una miniatura enemiga para entablar un combate cuerpo a cuerpo. Para saber más sobre los combates cuerpo a cuerpo, consulta la página 26.

Dado que la peana de una miniatura puede colocarse sobre terreno inestable, pueden darse situaciones en las que otra miniatura no pueda situarse en contacto físico con la peana de la primera debido a diferencias en la elevación de ambas peanas. En estos casos, mientras se cumplan las dos condiciones siguientes, podrá considerarse que esas dos miniaturas tienen las peanas en contacto: en primer lugar, cuando se miran desde arriba no debe quedar espacio libre entre las peanas de ambas miniaturas (de tal modo que, si no estuviesen en elevaciones distintas o si se hallasen sobre una superficie plana del campo de batalla, sus bases estarían en contacto); en segundo lugar, la distancia vertical que separa ambas bases no debe ser superior a la altura de la silueta de la miniatura más baja. Para saber más sobre las siluetas de las miniaturas, consulta la página 27.

DADOS

En *Star Wars: Legión* se utilizan dados para determinar los resultados de las acciones llevadas a cabo por los ejércitos de los jugadores en el campo de batalla (principalmente atacar y defenderse). Con este fin se emplean cinco tipos distintos de dados: tres para el ataque y dos para la defensa. Para atacar, los jugadores tiran dados de ataque de color rojo, negro o blanco; cuando han de defenderse, tiran dados de defensa rojos o blancos.

Los dados de ataque pueden arrojar los siguientes símbolos: impactos (), incrementos de ataque () e impactos críticos ().

Los dados de defensa tienen los siguientes símbolos: bloqueos (▼) e incrementos de defensa ().

Las caras vacías de los dados representan resultados nulos.

Aquí tienes un listado de los símbolos que aparecen en las caras de estos dados:

- : Impacto
- : Impacto crítico
- : Incremento de ataque
- : Incremento de defensa
- ▼: Bloqueo
- Cara vacía

- Los dados de ataque pueden presentar tres colores distintos: rojo, blanco y negro. Estos dados se representan en las cartas mediante los siguientes iconos:
  - » Dado de ataque rojo
  - » Dado de ataque blanco
  - » Dado de ataque negro
- Los dados de defensa pueden presentar dos colores distintos: rojo y blanco. Estos dados se representan en las cartas de Unidad mediante los siguientes iconos:
  - » Dado de defensa rojo
  - » Dado de defensa blanco

Los dados que emplea cada unidad para atacar y defender vienen indicados en su carta de Unidad, pero también pueden proporcionarlos una carta de Mejora o Mando.

UNIDADES

Las miniaturas de un ejército se organizan en unidades que se mueven y combaten como un solo individuo. Las reglas de cada unidad pueden encontrarse en su correspondiente carta de Unidad o Mejora.

Toda unidad de *Star Wars: Legión* está comandada por un líder representado por una miniatura única y distinta a las demás.

Las unidades siempre deben mantenerse en formación. Para saber más sobre la formación de las unidades, consulta la página 19.

ALIADOS Y ENEMIGOS

En las reglas de *Star Wars: Legión* suelen emplearse a menudo los términos "aliada" y "enemiga" en lo que respecta a las unidades. Todas las unidades controladas por un jugador son unidades aliadas para ese jugador. Todas las unidades que un jugador no controla se consideran unidades enemigas para ese jugador.

CARTAS

Star Wars: Legión utiliza una amplia variedad de cartas para presentar las reglas de las distintas miniaturas y representar diversos efectos de juego.

EFECTOS DE JUEGO

Se entiende por "efecto de juego" toda aparición, aplicación o requerimiento de una regla, enunciado o efecto de carta, capacidad de unidad, cualidad o cualquier otra mecánica de carácter especial.

EFECTOS DE CARTAS

Se entiende por "efecto de carta" todo efecto causado por el enunciado o regla de cualquier carta. Las cualidades son efectos de cartas; sus mecánicas concretas se explican en el glosario de la página 42.

RECORDATORIOS

Algunas cartas tienen enunciados de texto que aparecen en cursiva y entre paréntesis. Se trata de un texto recordatorio. NO es un enunciado de reglas; su propósito es servir de referencia para que los jugadores recuerden cómo funciona esa regla o capacidad. En caso de necesidad, el texto completo de tales reglas puede encontrarse en el glosario de cualidades de la página 42.

EFECTOS SIMULTÁNEOS

Ciertas reglas aluden al "jugador activo"; se trata siempre del jugador que esté resolviendo actualmente su turno.

Algunos efectos de juego tienen lugar al mismo tiempo. El jugador que ostente la prioridad es siempre el primero en resolver sus efectos. Si ninguno de los jugadores tiene prioridad, entonces se resuelven primero los efectos del jugador azul. Si un jugador tiene múltiples efectos que tienen lugar al mismo tiempo, puede elegir el orden en que se resuelven dichos efectos.

Puede ocurrir que un efecto ocurra después de que se haya resuelto otra cosa, lo cual significa que dicho efecto tendrá lugar después de que esa otra cosa se haya resuelto por completo.

COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS

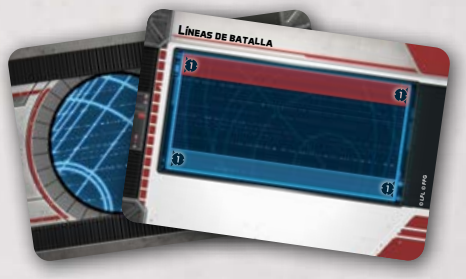
CARTAS DE BATALLA

Las cartas de Batalla conforman el mazo de Batalla, y se utilizan durante la preparación de la partida cuando ambos jugadores han de definir la misión de la partida. Las cartas de Batalla se dividen en tres categorías: Objetivo (azul), Despliegue (rojo) y Condición (verde).

Las cartas de Objetivo enumeran los objetivos que debe intentar cumplir cada jugador, así como las condiciones de victoria necesarias para determinar cuál de ellos gana la partida.

Las cartas de Despliegue muestran un mapa del campo de batalla y las zonas en las que cada jugador puede desplegar sus ejércitos durante la preparación de la partida. Estas zonas se denominan "zonas de despliegue".

Las cartas de Condición tienen diversos efectos que influyen en la situación del campo de batalla y afectan al modo en que ha de jugarse la partida, desde una visibilidad limitada hasta la presencia de peligrosos campos de minas.



CARTAS DE UNIDAD

Las cartas de Unidad contienen las reglas especiales y puntuaciones de juego de una unidad. Toda unidad de un ejército tiene asociada su propia carta de Unidad, como las dos que puedes ver a continuación:

CARTA DE UNIDAD (VEHÍCULO)

CARTA DE UNIDAD (INFANTERÍA)

1. **Nombre:** El nombre de la unidad.

2. **Subtítulo:** El subtítulo de la unidad (si lo tiene). Ciertas reglas pueden aludir a una unidad específica usando su subtítulo.

3. **Facción:** La facción a la que pertenece la unidad. Para saber más sobre las facciones, consulta la página 15.

4. **Categoría:** La categoría a la que pertenece la unidad. Para saber más sobre las categorías, consulta la página 15.

5. **Valor en puntos:** La cantidad de puntos que cuesta la unidad. Este valor se utiliza a la hora de diseñar un ejército. Para saber más sobre la creación de ejércitos, consulta la página 15.

6. **Número de miniaturas:** La cantidad de miniaturas que componen la unidad.

7. **Tipo:** El tipo de unidad. Para saber más sobre los distintos tipos de unidades, consulta la página 36.

8. **Barra de mejoras:** Los tipos de mejoras disponibles para la unidad (si las hay).

9. **Cualidades de la unidad:** Las cualidades que posee la unidad. Cada una de estas cualidades proporciona reglas y capacidades especiales a la unidad. Las descripciones de estas cualidades se recogen en el glosario de la página 42.

10. **Umbral de Heridas:** El umbral de Heridas de la unidad. Equivale a la cantidad máxima de fichas de Herida que puede acumular cada una de las miniaturas que forman la unidad antes de ser derrotada.

11. **Aplomo:** La puntuación de Aplomo de la unidad. Para saber más sobre el Aplomo y el acobardamiento, consulta la página 14.

12. **Velocidad:** La puntuación de Velocidad de la unidad. Determina la plantilla de movimiento que debe emplear la unidad para moverse.

13. **Armas:** Las armas que posee la unidad. Para saber más sobre las armas, los ataques y las reservas de dados, consulta la página 28.

14. **Defensa:** El tipo de dado de defensa que ha de tirar la unidad cuando se defiende de un ataque. Para saber más sobre el uso de los dados de defensa, consulta la página 30.

15. **Barra de incrementos:** La barra de incrementos de la unidad. Para saber más sobre el uso de los incrementos, consulta la página 29.

CARTAS DE MEJORA

Las cartas de Mejora pueden añadirse a las unidades para otorgarles reglas o miniaturas adicionales. Constan de los siguientes apartados:

1. **Nombre:** El nombre de la mejora.

2. **Tipo:** El tipo de mejora.

3. **Restricción:** Si la hay, indica cuáles son las únicas unidades que pueden equiparse con esta mejora.

4. **Agotar/consumir:** Ciertas cartas de Mejora requieren que la carta se agote o se consuma. Para saber más sobre estas dos mecánicas de juego, consulta la página 16.

5. **Efecto:** El efecto de la mejora.

6. **Valor en puntos:** La cantidad de puntos que cuesta la mejora.

7. **Umbral de Heridas:** El umbral de Heridas de toda miniatura adicional que se añade a la unidad equipada con esta mejora. Puede darse el caso de que estas miniaturas tengan un umbral de Heridas distinto al resto de la unidad.

8. **Arma:** Algunas cartas de Mejora añaden armas adicionales a la unidad mejorada. La carta muestra el alcance de los ataques que pueden efectuarse con tales armas, así como los dados que aportan a la reserva del ataque. Para saber más sobre las armas, los ataques y las reservas de dados, consulta la página 28.

9. **Barra de incrementos:** Hay mejoras que poseen una barra de incrementos. Estos incrementos sólo se utilizan en determinadas circunstancias, y no afectan a la unidad que tiene equipada la mejora. Para saber más sobre los incrementos, consulta la página 29.

CARTAS DE MANDO

Las cartas de Mando conforman la mano de Mando de un jugador, y se utilizan durante la fase de Mando para determinar la prioridad de los jugadores, impartir órdenes a las unidades y beneficiarse de potentes efectos de juego.

1. **Nombre:** El nombre de la carta de Mando.

2. **Prioridad:** El número de puntitos determina la prioridad de la carta. Estos puntitos se usan a la hora de crear ejércitos y también para establecer la prioridad de los jugadores durante la partida.

3. **Restricción:** Algunas cartas de Mando solamente puede utilizarlas un comandante, facción, unidad o grupo de batalla específicos, en cuyo caso su nombre aparecerá aquí.

4. **Órdenes:** Las unidades a las que puede impartir órdenes el comandante designado utilizando esta carta.

5. **Efecto:** El efecto de la carta de Mando.

6. **Arma:** Algunas cartas de Mando permiten que las miniaturas utilicen un arma descrita en la propia carta de Mando.

CUALIDADES

Las palabras que aparecen resaltadas en negrita son reglas especiales que se denominan "cualidades". Existen cuatro tipos de cualidades: de mando, de unidad, de mejora y de arma. Los enunciados completos de sus reglas se describen en el glosario de cualidades de la página 42, y no en las cartas donde aparecen.

CUALIDADES CON UNA CIFRA

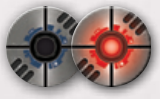
Algunas cualidades tienen asociada una cifra, presentada con una "X" en el glosario de cualidades. Dichas cualidades pueden pertenecer a cualquier tipo, y sus efectos son acumulativos. Si una unidad recibe varias aplicaciones distintas de una misma cualidad con una cifra asociada, esas cifras han de sumarse.

Por ejemplo, los Soldados de asalto tienen la cualidad **Precisión 1** en su carta de Unidad. Si se equipasen con la carta de Mejora "Miras telescópicas", que otorga la cualidad **Precisión 1**, se beneficiarían en total de **Precisión 2**.

FICHAS

Star Wars: Legión emplea toda clase de fichas para representar diversas reglas y efectos de juego. A continuación se ofrece un listado de los distintos tipos de fichas junto con un breve resumen de sus efectos:

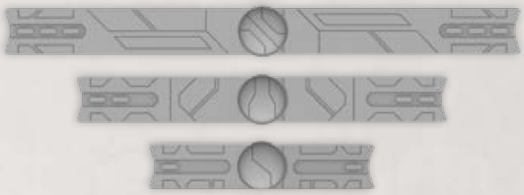
Ficha	Reglas
Ataque apuntado	Se usan al atacar para volver a tirar hasta dos dados de ataque. Las fichas de Ataque apuntado son de color verde.
Esquiva	Se usan al defender para anular impactos recibidos. Las fichas de Esquiva son de color verde.
Incremento	Se usan al atacar o defender para convertir incrementos en impactos o bloqueos, respectivamente. Las fichas de Incremento son de color verde.
Alerta	Se usan para moverse o atacar después de que un enemigo realice una acción.
Observación	Se usan al atacar para volver a tirar un dado de ataque.
Humo	Mejoran el grado de cobertura de las unidades próximas.
Acobardamiento	Se usan para representar el grado de acobardamiento de una unidad.
Pánico	Se usan para señalar a las unidades que han sido presa del pánico.
Herida	Se usan para contabilizar el número de Heridas que ha sufrido una miniatura.
Daño a vehículo	Se usan para indicar las penalizaciones que sufre un vehículo tras acumular daños considerables.
Orden	Se usan en la fase de Mando para impartir órdenes a unidades y para formar la reserva de órdenes. También se usan en la fase de Activación para saber qué unidades se han activado ya.
Comandante	Se usan para indicar quién es el comandante activo y cuándo se asciende a un nuevo comandante.
Identificación	Se usan para distinguir entre varias unidades similares que puedan tener mejoras o reglas distintas.
Victoria	Se usan para contabilizar los puntos de Victoria y determinar al ganador de la partida.
Iones	Se usan para señalar los efectos de la cualidad **Iónica X**.

Veneno	Se usan para señalar los efectos de la cualidad **Veneno X**.
Inmovilización	Se usan para señalar los efectos de la cualidad **Inmovilización X**.
Escudo	Se usan para señalar los efectos de la cualidad **Escudado X**.
Carga	Las utilizan ciertas cartas de Mejora y Mando en combinación con la cualidad **Armar X**.
Modo rodante	Se usan para señalar el efecto de la cualidad **Modo rodante**.
Incógnito	Se usan para señalar el efecto de la cualidad **Incógnito**.
Bane	Las usan **Cad Bane** y sus cartas de Mando.
Pintada	Las usan **Sabine Wren** y sus cartas de Mando.
Objetivo 	Se usan para señalar la posición de los objetivos en el campo de batalla. Una ficha de Objetivo tiene dos caras: una roja (cuando el objetivo está capturado) y otra sin color (cuando no está capturado).
Condición	Se usan para señalar condiciones especiales del campo de batalla.

MEDICIONES

En *Star Wars: Legión* se utilizan dos herramientas de medición distintas: las plantillas de movimiento y la regla de alcance. Toda distancia que deba medirse empleando para ello una herramienta de medición puede medirse en cualquier momento de la partida, pero los jugadores solamente podrán utilizar una plantilla de movimiento y una regla de alcance compuesta por un máximo de cinco segmentos.

Existen tres plantillas de movimiento. Según su longitud son, de menor a mayor: la plantilla de Velocidad 1, la de Velocidad 2 y la de Velocidad 3.



Plantillas de movimiento

Regla de alcance (en cinco piezas)

La regla de alcance consta de un máximo de cinco piezas. Muchas reglas de juego, armas y capacidades especifican un alcance concreto usando una serie de iconos que se definen a continuación:

- ✕: Cuerpo a cuerpo
- 1: Alcance 1
- 2: Alcance 2
- 3: Alcance 3
- 4: Alcance 4
- 5: Alcance 5
- +: Más allá de alcance 5

ALCANCE DE ÁREA

Los iconos de alcance que son de color amarillo representan armas con efecto de área. Las reglas completas de este tipo de armas se explican en la definición de **Arma con área de efecto**, en el glosario de cualidades.

Es posible que aparezcan varios números en el alcance de un efecto; en estos casos, el primer número representa su alcance mínimo, y el segundo es su alcance máximo. Si solamente se da un número, entonces equivale al alcance máximo de ese efecto.

El alcance siempre se mide como la distancia más corta posible entre dos objetos. Para medir el alcance entre dos objetos, se coge la regla de alcance y se sitúa plana sobre el campo de batalla de tal modo que un extremo esté en contacto con el objeto desde el que se mide. Luego se van añadiendo segmentos hasta que la longitud total de la regla de alcance sea mayor que la distancia entre ambos objetos. El segmento de la regla de alcance dentro del cual se encuentre ese objeto es igual al alcance que existe entre los dos. Cuando se mide desde o hacia miniaturas, siempre hay que medir desde la peana de la miniatura (la propia figura se ignora).

El alcance del cuerpo a cuerpo no se mide usando la regla de alcance; en vez de eso, dos miniaturas se hallan dentro de sus respectivos alcances cuerpo a cuerpo cuando sus peanas están en contacto. Para saber más sobre el combate cuerpo a cuerpo, consulta la página 26.

EJEMPLO: MEDICIÓN

Al medir el alcance entre dos objetos, sólo debe tenerse en cuenta la distancia horizontal, jamás la vertical. La herramienta de medición siempre ha de quedar totalmente plana sobre el campo de batalla; si esto no fuese posible (debido, por ejemplo, a la presencia de piezas de escenografía), hay que sostener la herramienta de medición por encima del campo de batalla y comprobar las posiciones relativas a ojo.

ALCANCES ESPECÍFICOS

Algunas capacidades requieren que dos objetos se encuentren a una distancia concreta, dentro de una distancia concreta o más allá de una distancia concreta.

Un objeto se encuentra a un alcance específico de otro objeto si tiene cualquier parte dentro de ese alcance marcado en la regla de alcance. Para que una unidad se halle a un alcance específico, basta con que una de las miniaturas que la componen esté a dicho alcance. Un objeto siempre se considera a ese alcance exacto con respecto a sí mismo.

Un objeto se encuentra a un alcance igual o inferior de otro objeto si está totalmente dentro de ese alcance marcado en la regla de alcance. Para que una unidad se halle a un alcance determinado o inferior, todas las miniaturas que la componen deben estar dentro del alcance especificado. Una unidad que se encuentra dentro de un alcance concreto se halla también a ese alcance exacto.

Un objeto se encuentra más allá del alcance de otro objeto si se halla totalmente fuera de ese alcance marcado en la regla de alcance. Para que una unidad esté más allá de un alcance determinado, todas las miniaturas que la componen deben estar más allá de ese alcance.

EJEMPLO: ALCANCES ESPECÍFICOS

La unidad de Soldados clon se halla a alcance 1 de Obi-Wan Kenobi porque tiene al menos una miniatura cuya base está parcialmente dentro del primer segmento de la regla de alcance. El AT-RT está a alcance 1 o inferior de Obi-Wan Kenobi porque su peana está totalmente dentro del primer segmento de la regla de alcance. Los Droides de combate B1 están más allá del alcance 1 de Obi-Wan Kenobi porque las peanas de todas las miniaturas de la unidad quedan totalmente fuera del primer segmento de la regla de alcance.

TERRENO

Las piezas de escenografía y demás accesorios que conforman el campo de batalla se consideran elementos de terreno. El terreno no sólo aporta un componente estético al juego; también puede ejercer un impacto tan drástico en el transcurso de la batalla como las capacidades de los propios ejércitos. Los jugadores siempre deben acordar los usos y efectos de todos los elementos de terreno antes de empezar la partida. Existen tres tipos de terreno: disperso, de área y obstáculos.

TERRENO DISPERSO

El terreno disperso está formado por objetos de pequeño tamaño como cajas, macetas o farolas.

BARRICADAS

Las barricadas son un tipo específico de terreno disperso que se incluye en algunas cajas básicas de *Star Wars: Legión* y también se vende por separado como una expansión del juego. Constituyen terreno difícil para las unidades de infantería y proporcionan cobertura densa a todas las unidades de infantería que no son criaturas.

Las barricadas no pueden situarse de modo que se solapen con fichas de Objetivo o Condición, y tampoco se pueden colocar tales fichas sobre ellas. Una miniatura de infantería no puede solaparse parcialmente con una barricada en ningún momento.

TERRENO DE ÁREA

Algunas piezas de escenografía consisten en una zona que contiene múltiples elementos de terreno dentro de un área bien delimitada, como pueden ser un bosque, cráteres, edificios en ruinas o montones de escombros. Los componentes individuales y su ubicación dentro de esta área no son relevantes; lo único que importa es su contorno.

A la hora de determinar el tamaño de un terreno de área, imagina una silueta que parte desde la base de la pieza y se extiende hasta su parte más elevada. El volumen de esta silueta abarca la totalidad del terreno de área que representa. Es tarea de los jugadores determinar su altura, dónde empieza y acaba, cuáles son sus reglas especiales y qué tipo de cobertura proporciona ese terreno de área.

OBSTÁCULO

Se considera obstáculo toda pieza de escenografía que represente un aspecto del terreno de gran tamaño o altura, como edificios, riscos o muros elevados. Cuando una miniatura de infantería desea moverse por encima o a través de un terreno considerado obstáculo, dependiendo de la elevación de dicho terreno podría verse obligada a escalarlo.

TERRENO QUE LIMITA EL MOVIMIENTO

Además de clasificarse como terreno disperso, terreno de área u obstáculo, una pieza de escenografía también puede considerarse terreno despejado, difícil o infranqueable.

El terreno despejado representa las partes del campo de batalla que son relativamente sencillas de atravesar y están libres de obstáculos u obstrucciones. Un suelo llano, una farola, una maceta, un sembrado de hierbas altas o un desierto arenoso son elementos de terreno despejado. El terreno despejado no limita el movimiento.

El terreno difícil es todo aquél que dificulta el movimiento, pero sin llegar a impedirlo del todo, como por ejemplo cráteres, barricadas, ruinas, árboles, escombros y pantanos. La Velocidad máxima de las unidades que atraviesan o entran en terreno difícil se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1).

El terreno infranqueable impide completamente todo movimiento. Las miniaturas no pueden atravesar ni terminar su movimiento sobre una pieza de terreno infranqueable a menos que posean una regla especial que lo permita.

Algunas de las piezas de escenografía más grandes y complejas están formadas por diversos tipos de terreno que limitan el movimiento de distintas maneras. Por ejemplo, los muros de un obstáculo podrían ser terreno infranqueable, pero podría haber en ellos una puerta o ventana que se considerase terreno despejado y permitiese el paso de una miniatura. Los jugadores deben acordar las características concretas de cada pieza de escenografía antes de empezar la partida.

EJEMPLO: DISTINTOS TIPOS DE TERRENO

La unidad de Soldados clon se dispone a moverse. El campo de batalla es terreno despejado y no limita el movimiento de la unidad. La barricada es terreno difícil y ralentizará a los Soldados clon si deciden pasar por encima de ella. El edificio es terreno infranqueable, así que los Soldados clon no podrán atravesarlo a menos que posean una regla especial que les permita hacerlo.

COLOCACIÓN DE MINIATURAS SOBRE ELEMENTOS DE TERRENO

Cuando la peana de una miniatura de infantería pisa un elemento de terreno que se considera obstáculo, debe situarse completamente encima del mismo. Las miniaturas de infantería no pueden finalizar su movimiento ni colocarse de ninguna manera que haga que su peana se solape parcialmente con un elemento de terreno considerado obstáculo, como tampoco pueden quedar de forma que una parte de su peana sobresalga del mismo y quede suspendida en el aire. Las miniaturas de infantería no pueden desplegarse de ninguna manera que haga que alguna parte de su peana se solape parcialmente con un elemento de terreno considerado obstáculo.

EJEMPLO: COLOCACIÓN SOBRE UN TERRENO

Cuando se colocan miniaturas sobre un obstáculo, todas las peanas han de situarse por completo sobre dicho terreno. Los dos Soldados clon de los extremos están colgando del balcón y sus peanas sólo están pisando parcialmente el obstáculo, por lo tanto no pueden colocarse de ese modo y deben situarse de forma que la totalidad de sus peanas quede sobre el elemento de terreno, como es el caso de los otros dos Soldados clon.

COBERTURA DEL TERRENO

El principal propósito de las piezas de escenografía consiste en bloquear la línea de visión entre miniaturas y proporcionarles cobertura. Un elemento de terreno puede proporcionar cobertura ligera, densa o ninguna. El tipo de cobertura que proporciona una pieza de escenografía depende del criterio de los jugadores. Antes de empezar la partida, ambos jugadores deben acordar el tipo de cobertura que proporcionan todos y cada uno de los elementos de terreno que haya sobre el campo de batalla.

ELEVACIÓN DEL TERRENO

Cada elemento de terreno posee una característica de elevación. Para calcularla, toma la regla de alcance y sitúala verticalmente con un extremo tocando el campo de batalla. Luego añádele segmentos hasta que la otra punta de la regla quede por encima del elemento de terreno. El segmento de la regla al que llegue la parte superior del elemento de terreno equivale a la elevación de dicho terreno.

Algunas piezas de escenografía presentan diversas partes con distintas alturas. A la hora de determinar la elevación del terreno cuando haya que realizar un movimiento o una acción de escalada, la elevación debe medirse la elevación de la parte del terreno que la miniatura esté atravesando o escalando y restarle la elevación del terreno sobre el que se halle la miniatura antes de empezar a desplazarse.

EJEMPLO: MEDICIÓN DE ELEVACIÓN

Sara quiere medir la elevación de este edificio para averiguar cómo limitará el movimiento de sus Soldados clon. Para ello, toma la regla de alcance y la sitúa en vertical sobre el campo de batalla. Como el tejado del edificio queda dentro del primer segmento de la regla de alcance, se considera que el edificio tiene una elevación de 1.

Más adelante, Sara mide la elevación de otro edificio. Como este nuevo edificio consta de varias plantas, también tiene distintas elevaciones. El tejado de la planta baja se halla dentro del primer segmento de la regla, de modo que esa parte del edificio tiene elevación 1. Sin embargo, el tejado de la primera planta alcanza el segundo segmento de la regla de alcance, así que esa parte del edificio tiene elevación 2.

Para determinar cómo afecta el edificio al movimiento de su unidad de Soldados clon, Sara únicamente ha de tener en cuenta la parte del edificio hacia la que van a moverse sus miniaturas; podrían escalar hasta el tejado que se halla a elevación 1, pero no al tejado que está a elevación 2. Si al comenzar su movimiento la unidad se encontrase en el tejado de elevación 1, entonces sí podrían escalar hasta el tejado del edificio que se halla a elevación 2.

LA REGLA DE ORO DEL TERRENO

En última instancia, los tipos de terreno y las reglas que los gobiernan se dejan a discreción de los jugadores y siempre deben concretarse antes de empezar la partida.

COBERTURA

La cobertura ayuda a las miniaturas a defenderse de los ataques. Se divide en tres categorías (ligera, densa o ninguna) y se determina durante la secuencia de ataque. Ciertas reglas aluden al grado de cobertura como un valor numérico que puede aumentar o disminuir; la cobertura ligera tiene un valor de 1, la cobertura densa tiene un valor de 2, y cuando no existe cobertura su valor es 0. Este grado de cobertura no puede incrementarse por encima de 2 bajo ninguna circunstancia. Todo efecto que aumente la cobertura debe aplicarse antes que los efectos que la reduzcan.

Para saber más sobre los efectos de la cobertura, consulta la página 30.

ACCIONES

Las acciones son el método que tienen las miniaturas para moverse y combatir por el campo de batalla. En circunstancias normales una unidad lleva a cabo dos acciones durante su activación. A continuación se enumeran las acciones disponibles para todas las unidades:

- Acción de carta ➡: La unidad realiza una acción descrita en su carta de Unidad o en una de sus cartas de Mejora. Las acciones de carta se identifican mediante el símbolo ➡. Una unidad puede realizar múltiples acciones de carta, siempre que todas ellas sean distintas. Para poder realizar una acción de carta que tenga los iconos ➡➡ es necesario llevar a cabo dos acciones.

- Acción de carta gratuita ⏩: La unidad realiza una acción descrita en su carta de Unidad o en una de sus cartas de Mejora. Las acciones de carta gratuitas no cuestan ninguna acción, y se identifican mediante el símbolo ⏩. Una unidad puede realizar múltiples acciones de carta gratuitas, siempre que todas ellas sean distintas. Sólo pueden efectuarse acciones gratuitas durante el paso de "Realizar acciones" de la activación de una unidad, y cada unidad solamente puede realizar cada acción gratuita concreta una vez por activación. Las acciones gratuitas no permiten que la unidad lleve a cabo una acción que no sea de movimiento más de una vez durante su activación.

- Alerta: La unidad gana una ficha de Alerta, que le permitirá realizar ciertas acciones después de que una unidad enemiga lleve a cabo una acción.

- Ataque apuntado: La unidad gana una ficha de Ataque apuntado, que le permitirá volver a lanzar un máximo de 2 dados cuando ataque.

- Ataque: La unidad efectúa un ataque con sus armas.

- Esquiva: La unidad gana una ficha de Esquiva, que le permitirá anular resultados del atacante cuando se defienda.

- Movimiento: La unidad se mueve.

- Recuperación: La unidad pierde todas sus fichas de Acobardamiento y prepara las cartas de Mejora que tenga agotadas.

EJEMPLO: ACCIONES DE CARTA Y ACCIONES GRATUITAS

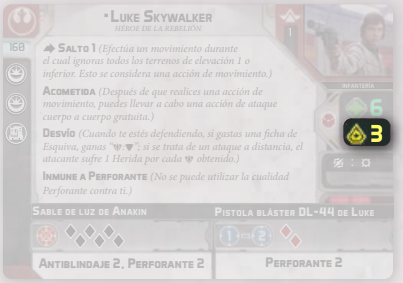
*Luke Skywalker tiene la acción de carta ➡ **Salto 1** en su carta de Unidad. Durante su activación, puede gastar una de sus acciones para realizar la acción de Salto.*

Además, Luke Skywalker tiene equipada la carta de Mejora "Reflejos con la Fuerza". Una vez por activación y como acción gratuita, puede agotar esta carta para ganar una ficha de Esquiva. Esto se añade a las dos acciones que tiene permitido realizar durante su activación, aunque sólo puede usar la acción gratuita de "Reflejos con la Fuerza" cuando se le permita normalmente realizar una acción. Una unidad puede llevar a cabo cualquier número de acciones gratuitas diferentes durante su activación.

ACOBARDAMIENTO

El acobardamiento mide la moral y la eficacia en combate de una unidad; cuantas más fichas de Acobardamiento tenga, menos efectiva será en el campo de batalla. Este efecto se representa durante la partida mediante fichas de Acobardamiento. Los vehículos no pueden sufrir acobardamiento.

Fichas de Acobardamiento



Toda unidad de infantería tiene una puntuación de Aplomo en su carta de Unidad. Cuando una unidad acumula tantas fichas de Acobardamiento como su Aplomo, queda acobardada. Si la cantidad de fichas de Acobardamiento que tiene una unidad es igual o superior al doble de su puntuación de Aplomo, es presa del pánico. Una unidad acobardada realiza una acción menos en cada activación, mientras que una unidad presa del pánico sufre penalizaciones adicionales. Para saber más sobre los efectos del acobardamiento, consulta la página 22.

PREPARATIVOS DE UNA PARTIDA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El procedimiento para disponer una partida convencional de *Star Wars; Legión* consta de los pasos siguientes:

1. Crear un ejército, una mano de cartas de Mando y un mazo de Batalla
2. Establecer el campo de batalla y reunir los componentes
3. Definir el terreno
4. Colocar el terreno
5. Escoger lados y colores
6. Mostrar cartas de Batalla
7. Definir el campo de batalla
8. Resolver las cartas de Objetivo y Condición
9. Desplegar las unidades

CREAR UN EJÉRCITO, UNA MANO DE CARTAS DE MANDO Y UN MAZO DE BATALLA

Antes de empezar la partida, cada jugador diseña su propio ejército utilizando las miniaturas de *Star Wars: Legión* que forman parte de su colección. Además de sus miniaturas, cada jugador ha de preparar una mano de cartas de Mando, un mazo de Batalla y las cartas de Unidad y Mejora que contengan las reglas de sus unidades.

FACCIONES, LADO LUMINOSO Y LADO OSCURO

Las unidades de *Star Wars: Legión* se agrupan en facciones: el Imperio Galáctico (facción Imperial), la Alianza Rebelde (facción Rebelde), la República Galáctica (facción República) y la Alianza Separatista (facción Separatista). La facción a la que pertenece una unidad se indica mediante el icono de facción impreso en la esquina superior izquierda de su carta de Unidad. Todas las unidades que forman parte de un ejército deben pertenecer a la misma facción, a menos que haya alguna regla especial que especifique otra cosa.

En ocasiones, ciertas reglas aluden al Lado Luminoso o al Lado Oscuro. La Alianza Rebelde y la República Galáctica son afines al Lado Luminoso, mientras que el Imperio Galáctico y la Alianza Separatista pertenecen al Lado Oscuro. En las reglas de todo ejército para el que no se utilice ninguna de estas facciones siempre se indicará si pertenece al Lado Luminoso o al Lado Oscuro.

VALOR EN PUNTOS

Cada ejército se compone de un conjunto de miniaturas que se organizan en unidades. Estas unidades también pueden equiparse y personalizarse utilizando cartas de Mejora. Cada unidad y mejora tiene un coste en puntos impreso en su correspondiente carta. El coste total de todas las unidades y cartas de Mejora que componen un ejército no puede exceder los 800 puntos. Puedes encontrar un listado actualizado con todas las unidades y cartas de Mejora en https://www.atomicmassgames.com/starwars-legion-documents.

CATEGORÍAS Y REQUISITOS MÍNIMOS

Toda unidad de *Star Wars: Legión* pertenece a una categoría. Al crear un ejército, se imponen ciertas restricciones al número de unidades de cada categoría que se pueden incluir en él:

Comandante: En cada ejército deben incluirse de una a dos unidades Comandantes.

Agente: En cada ejército pueden incluirse hasta dos unidades Agente.

Tropa: En cada ejército deben incluirse de tres a seis unidades de Tropa.

Fuerzas especiales: En cada ejército pueden incluirse hasta tres unidades de Fuerzas especiales.

Apoyo: En cada ejército pueden incluirse hasta tres unidades de Apoyo.

Pesada: En cada ejército pueden incluirse hasta dos unidades Pesadas.

CARTAS DE MEJORA

Las cartas de Mejora contienen reglas especiales con las que pueden equiparse las unidades durante la creación del ejército. Las hay de diversos tipos, desde miniaturas adicionales, armas, equipo o incluso algún tipo de entrenamiento o programación de naturaleza extraordinaria.

Los tipos de mejoras con las que puede equiparse una unidad se indican en la barra de mejoras de su carta de Unidad.

Los distintos tipos de mejoras son los siguientes:

- Arma pesada
- Comunicaciones
- Personal
- Piloto
- Fuerza
- Entrenamiento
- Mando
- Generador
- Afuste
- Armamento
- Equipo
- Tripulación
- Granadas
- Artillería
- Programación

Por cada icono presente en la barra de mejoras de una unidad, ésta puede equiparse con una carta de Mejora del tipo correspondiente a ese icono. El valor en puntos de la carta de Mejora se cuenta de cara al límite estipulado para la creación de un ejército. Una unidad no puede equiparse dos veces una misma carta de Mejora. Algunas cartas de Mejora presentan restricciones que limitan las unidades que pueden equiparse con ellas. Estas restricciones siempre se indican claramente en el enunciado de la carta.

Las mejoras que tienen los iconos o añaden a la unidad una miniatura pertrechada con el arma que aparece en la carta de Mejora, aparte de las que ya proporcione su carta de Unidad. La miniatura añadida a la unidad con esta carta de Mejora es la única que puede utilizar el arma descrita en ella.

Las mejoras que tienen los iconos , , , , , , o añaden un arma adicional, que se describe en la carta de Mejora. Todas las miniaturas de la unidad que tenga equipada una mejora , , , , o pueden usar el arma descrita en esa carta de Mejora.

AGOTAR Y CONSUMIR

La mayoría de las cartas de Mejora otorgan un efecto de juego estático, pero algunas deben agotarse o consumirse después de su uso. Las cartas que deben agotarse o consumirse después de usarlas se identifican mediante el correspondiente icono. Las cartas que se agotan o consumen empiezan la partida preparadas, y solamente se puede agotar o consumir una carta si está preparada.

Cuando se agota una carta, debe girarse 90° a la derecha para colocarla en posición horizontal. Una carta agotada no puede volver a utilizarse hasta que algún efecto de juego haga que se prepare.

Cuando se consume una carta, debe girarse 180° de forma que quede invertida. Una vez que se consume una carta, ya no puede volver a utilizarse durante el resto de la partida. Las cartas consumidas no pueden prepararse ni se puede deshacer el consumo.

Después de que una miniatura añada a una reserva de ataque un arma que figure en una carta de Mejora que ha de agotarse o consumirse, esa carta debe agotarse o consumirse según corresponda. Si el arma es una mejora que debe agotarse o consumirse, cualquier cantidad de miniaturas de la unidad puede añadir esa arma a la reserva de ataque.

Cuando una unidad se recupera, todas las cartas que tenga agotadas se preparan. Cuando se prepara una carta, debe girarse 90° a la izquierda para devolverla a su posición vertical original. Una vez hecho esto, la carta ya no está agotada.

EJEMPLO: AGOTAR Y CONSUMIR

La unidad de Soldados de asalto añade el arma del Soldado de asalto con HH-12 a una reserva de ataque, agotando la carta después de añadir los dados. No podrá añadirse a ninguna otra reserva de ataque hasta que se haya preparado.

Luke Skywalker consume "Aceleración" para incrementar su Velocidad. La carta se consume, y por tanto ya no podrá volver a utilizarse en lo que queda de partida.

CARTAS ÚNICAS Y LIMITADAS

Algunas unidades y mejoras representan personajes, armas o material específicos. Las cartas únicas y limitadas se identifican por los símbolos de viñeta (•) que aparecen a la izquierda de su nombre, ya sea uno o varios. El número de viñetas indica la cantidad máxima de cartas con ese mismo nombre que puede desplegar un jugador. Esta restricción también se aplica a distintos tipos de cartas. Por ejemplo, si hay dos viñetas a la izquierda del nombre de una carta, significa que el jugador podría desplegar dos unidades con ese nombre, dos mejoras con ese nombre, una carta de Unidad y otra de Mejora con ese nombre, etc.

DERROTA DE MINIATURAS AÑADIDAS POR MEJORAS Y DESCARTE DE MEJORAS

Cuando se derrota una miniatura que ha sido añadida a una unidad mediante una carta de Mejora, dicha unidad deja de beneficiarse de las reglas contenidas en esa carta, con la excepción de los iconos de mejora adicionales que proporcione a la unidad.

Si se descarta una carta de Mejora que añade una miniatura a una unidad, pero dicha unidad aún no ha sido derrotada, no hay que eliminar la miniatura de la unidad; sin embargo, ésta deja de beneficiarse de las reglas contenidas en la mejora descartada.

CARTAS DE MEJORA DE DOBLE CARA

Algunas cartas de Mejora tienen información de juego por las dos caras. Al diseñar un ejército, sólo se tiene en cuenta el valor en puntos de una de estas caras. Al desplegar una unidad equipada con una carta de Mejora de doble cara, el jugador que la controla decide cuál de esas caras está boca arriba. Sólo estarán en vigor y podrán utilizarse las reglas de la cara que esté boca arriba.

MEJORAS DE LA FUERZA

Si una unidad está equipada con una carta de Mejora ☺, el alcance de todos los efectos de dicha carta deberá medirse desde el líder de la unidad.

CREAR UNA MANO DE CARTAS DE MANDO

Cada jugador reúne una mano de cartas de Mando compuesta exactamente por siete cartas de Mando. En cada mano deben incluirse dos cartas de prioridad 1, dos cartas de prioridad 2 y dos cartas de prioridad 3; no se permiten duplicados. Además, todas las manos deben incluir también la carta de prioridad 4 "Órdenes vigentes".

Algunas cartas de Mando requieren la presencia de ciertas unidades. Dichas unidades deben formar parte del ejército del jugador para que puedan incluirse esas cartas en su mano de cartas de Mando. En ocasiones una carta de Mando podría requerir que un jugador utilice un ejército de una facción o grupo de batalla específico para poder incluir dicha carta en su mano de cartas de Mando. Estas restricciones se indican en el enunciado de la carta correspondiente.

INFORMACIÓN CONFIDENCIAL

El contenido de la mano de cartas de Mando de un jugador es información confidencial y no debe revelarse jamás al adversario. No obstante, el número de cartas que quedan en la mano de cartas de Mando de un jugador sí es información pública, como también lo es el contenido de su pila de descartes. Los jugadores deben compartir sin tapujos esta información de carácter público en todo momento de la partida.

CREAR UN MAZO DE BATALLA

Las cartas de Batalla conforman el mazo de Batalla y se utilizan durante la preparación de la partida a fin de establecer los parámetros de la misión que van a jugar. Las cartas de Batalla se dividen en tres categorías: Objetivo (azul), Despliegue (rojo) y Condición (verde).

Cada jugador debe preparar un mazo de Batalla de 12 cartas antes de empezar la partida, compuesto exactamente por 4 cartas de cada tipo. No se permiten duplicados.

ESTABLECER EL CAMPO DE BATALLA Y REUNIR LOS COMPONENTES

Una vez que los jugadores hayan creado sus ejércitos, deben definir el campo de batalla. *Star Wars: Legión* se juega sobre un campo de batalla de 90 × 180 centímetros.

A continuación, los jugadores reúnen todas las fichas, plantillas, reglas, cartas y demás componentes que puedan necesitar y los sitúan junto al campo de batalla.

DEFINIR Y COLOCAR EL TERRENO

Los jugadores deciden qué piezas de escenografía van a utilizar en la partida y definen sus reglas. Es preciso acordar con el adversario cuáles son las reglas asociadas a cada tipo de terreno para tenerlas todas claras antes de empezar a jugar.

Una vez que los jugadores hayan determinado los terrenos que se van a utilizar y todas sus propiedades pertinentes, han de colaborar en la colocación de dichos elementos de terreno sobre el campo de batalla.

ESCOGER LADOS Y COLORES

En *Star Wars: Legión*, un jugador puede ser el jugador rojo o bien el jugador azul. Tras finalizar la colocación del terreno, el jugador cuyo ejército cueste la menor cantidad de puntos elige entre ser el jugador rojo o el jugador azul. Si los ejércitos de ambos jugadores tienen el mismo coste en puntos, uno de ellos debe lanzar un dado rojo de defensa. Si saca ▼, puede elegir su color; con cualquier otro resultado, será el otro jugador quien escoja primero su color.

Acto seguido, el jugador rojo elige uno de los lados anchos del campo de batalla para su zona de despliegue inicial; el jugador azul ocupa el lado ancho opuesto.

MOSTRAR CARTAS DE BATALLA, DEFINIR EL CAMPO DE BATALLA Y RESOLVER CARTAS DE OBJETIVO Y CONDICIÓN

Los jugadores colaboran para delimitar el campo de batalla y decidir la misión que van a escenificar durante la partida de *Star Wars: Legión*. Utilizando el mazo de Batalla del jugador azul, se agrupan las cartas de Objetivo, Despliegue y Condición en tres montones boca abajo y se baraja cada uno por separado, orientándolos de tal modo que puedan leerse las cartas desde el lado correspondiente al jugador azul. A continuación se roban cuatro cartas de cada montón y se sitúan formando una fila horizontal en el mismo orden en que se han robado, de izquierda a derecha; cada montón tendrá así su propia fila. El orden de las filas no tiene importancia, pero cada una de ellas debe corresponderse con uno de los tipos de carta de Batalla. Una vez que se hayan robado todas las cartas, los jugadores deberían tener una cuadrícula de 4 × 3 cartas dispuestas como puede verse en la ilustración siguiente.

Tras colocar estas cartas, los jugadores pasan a delimitar el campo de batalla. Empezando por el jugador azul, ambos jugadores se turnan para escoger una fila de cartas y eliminar la primera empezando por la izquierda. Si lo prefiere, un jugador también puede renunciar a su turno para eliminar una carta. Si los jugadores eliminan las tres primeras cartas de una fila, ya no podrán eliminar la cuarta y última. Cuando ambos jugadores hayan tenido dos oportunidades cada uno para eliminar una carta, se toma la primera carta de cada fila empezando por la izquierda para utilizarla durante la batalla.

A continuación se completan las instrucciones de la carta de Objetivo mostrada que sean aplicables a la preparación de la partida, y luego se resuelven las que figuren en la carta de Condición.

Para saber más sobre las reglas de cartas de Batalla específicas, consulta la página 39.

EJEMPLO: DEFINIR EL CAMPO DE BATALLA

Mateo y Andrés han decidido que el primero será el jugador azul y Andrés jugará como el rojo. Tomando las cartas de Batalla de Mateo, se separan las cartas de Objetivo, Despliegue y Condición en sendos montones boca abajo y se barajan por separado. Luego roban cuatro cartas de cada montón y las sitúan formando sendas filas por separado. Empezando por Mateo, ambos jugadores se van turnando para elegir una fila y eliminar la primera carta empezando por la izquierda. Mateo escoge la fila de Objetivo, y elimina la carta del extremo izquierdo de esa fila. A continuación, Andrés elige las Condiciones y elimina la primera carta de esa fila. Mateo opta por eliminar después la primera carta empezando por la izquierda de la fila de Despliegue. Satisfecho con la situación actual, Andrés decide no eliminar ninguna más. Las cartas que hay en los extremos izquierdos de cada fila serán las cuatro cartas de Batalla que Mateo y Andrés utilizarán para su partida.

FICHAS DE OBJETIVO

Las unidades de *Star Wars: Legión* suelen capturar fichas de Objetivo para anotarse puntos de Victoria y triunfar en su misión. Es posible interactuar con algunas de estas fichas de Objetivo, usando para ello acciones de cartas que se describen en la carta de Batalla de Objetivo que se haya elegido.

A menos que se especifique lo contrario, todas las fichas de Objetivo se colocan con la cara de "no capturada" boca arriba. Al colocar fichas de Objetivo sobre el campo de batalla durante la preparación de la partida, ninguna de ellas puede solaparse con otras fichas de Objetivo ni tampoco pisar parcialmente un elemento de terreno. Si una ficha de Objetivo tuviera que colocarse parcialmente encima de un elemento de terreno, los jugadores deben ponerse de acuerdo para ajustar la pieza del terreno hasta evitar que la ficha se solape con ella. Si una carta de Batalla de Objetivo requiere que se coloque una ficha de Objetivo en contacto con la peana de una unidad durante los preparativos de la partida, esa ficha de Objetivo empieza capturada por esa unidad.

Al concluir la preparación de la partida, no puede haber ninguna unidad cuya peana esté en contacto con una ficha de Objetivo no capturada.

DESPLEGAR UNIDADES

Después de aplicar todas las reglas de la preparación inicial estipuladas en las cartas de Objetivo y Condición, los jugadores resuelven las indicadas en las cartas de Despliegue. Acto seguido, empezando por el jugador azul, ambos jugadores se van turnando para elegir una sola unidad de su ejército y colocarla dentro de sus respectivas zonas de despliegue, siguiendo las instrucciones de la carta de Despliegue, hasta que todas las unidades hayan sido desplegadas. Cuando se despliega una unidad compuesta por varias miniaturas, todas ellas deben situarse en formación con su líder.

Una unidad se halla en formación cuando todas las miniaturas que la componen están a un movimiento de Velocidad 1 del líder de la unidad y dentro de una distancia vertical igual a la altura de la silueta de dicho líder. En el caso de las unidades que tienen peanas con muescas, este movimiento puede medirse desde cualquier parte de la peana de la miniatura (para saber más sobre las siluetas de las miniaturas, consulta la página 27). A la hora de verificar si una unidad se encuentra en formación, la plantilla de movimiento de Velocidad 1 no puede solaparse con una pieza de escenografía que represente un terreno infranqueable. Si por algún motivo una unidad no se encuentra en formación, su próxima acción debe ser una acción de movimiento que termine con todas sus miniaturas en formación.

Durante el despliegue, una unidad no puede situarse ni moverse de forma que su peana quede en contacto con una unidad enemiga.

Una vez completado el despliegue, uno de los jugadores toma el indicador de ronda y lo fija en el "1". ¡Con esto ya estarán listos para empezar la partida de *Star Wars: Legión*!

CÓMO GANAR LA PARTIDA

Un jugador gana la partida inmediatamente cuando derrota a todas las unidades de su adversario, o bien consiguiendo la mayor cantidad de fichas de Victoria al final de la partida. La partida termina tras concluir la última fase Final, y las fichas de Victoria se adjudican siguiendo las condiciones de victoria de la carta de Objetivo que se esté usando.

Ni las unidades que se hallan presa del pánico ni las fichas de Objetivo que tengan capturadas pueden tenerse en cuenta para satisfacer las condiciones de victoria de una carta de Objetivo.

Si una carta de Objetivo indica que los jugadores han de ganar fichas de Victoria al final de una ronda, las recibirán después de que avance el indicador de ronda, pero antes de que comience la siguiente ronda.

Si los jugadores tienen la misma cantidad de fichas de Victoria al final de la partida, gana el jugador que haya derrotado más puntos del ejército de su adversario. A la hora de calcular cuántos puntos ha derrotado un jugador, solamente se cuentan las unidades que hayan sido derrotadas enteras, y se incluyen también las mejoras que tuvieran equipadas. Si ambos jugadores han derrotado unidades con el mismo coste total en puntos, se declara vencedor al que tuviera el ejército con mayor valor en puntos al principio de la partida. Si el empate aún persiste, la partida termina en tablas.

MECÁNICAS DE JUEGO

Una partida de *Star Wars: Legión* transcurre a lo largo de seis rondas. Cada una de estas rondas consta de varias fases que los jugadores han de resolver individualmente. En las secciones siguientes se explican las reglas concernientes a cada una de estas fases y el procedimiento para resolverlas.

PARTES DE UNA RONDA

Cada una de las seis rondas que dura una partida de *Star Wars: Legión* se divide en las siguientes fases:

1. Fase de Mando
2. Fase de Activación
3. Fase Final

LA FASE DE MANDO

Durante la fase de Mando, los jugadores eligen una carta de Mando de su mano, muestran y resuelven estas cartas, determinan su prioridad, imparten órdenes y crean sus reservas de órdenes.

PASOS DE LA FASE DE MANDO

1. Seleccionar y jugar cartas de Mando
   a. Resolver cartas de Mando
2. Determinar la prioridad
3. Designar comandantes e impartir órdenes
4. Crear la reserva de órdenes

SELECCIONAR Y JUGAR CARTAS DE MANDO

Cada jugador escoge en secreto una carta de Mando de su mano y la pone boca abajo sobre el campo de batalla. Si un jugador no tiene ninguna unidad ⮝ o ⮝ sobre el campo de batalla, no podrá jugar una carta de Mando en esta ronda.

Algunas unidades tienen asociadas varias cartas de Mando, las cuales solamente podrán jugarse si la unidad en cuestión se ha incluido en el ejército del jugador y no ha sido derrotada.

RESOLVER LOS EFECTOS DE LAS CARTAS DE MANDO

Después de que ambos jugadores hayan colocado una carta de Mando boca abajo, deben ponerlas boca arriba a la vez y resolver sus efectos. Todos los efectos de cada carta de Mando deben resolverse por completo antes de proceder con la siguiente carta de Mando. Si ambos jugadores tienen un efecto que ocurre al mismo tiempo, el jugador azul siempre resolverá primero el efecto de su carta de Mando.

DETERMINAR LA PRIORIDAD

Cuando los jugadores hayan terminado de resolver todos los efectos relevantes de sus cartas de Mando, deben contar el número de puntitos que aparecen en las cartas de Mando que hayan jugado en esta ronda. El jugador que tenga la carta con el menor número de puntitos tiene prioridad en la ronda actual.

Si ambos jugadores han mostrado cartas de Mando con el mismo número de puntitos, uno de ellos debe lanzar un dado rojo de defensa. Si obtiene ▼ en el dado, ese jugador tendrá prioridad sobre su adversario. En caso contrario, será su rival quien tenga prioridad sobre él.

Si un jugador no ha podido jugar una carta de Mando porque no tiene ninguna unidad ⮝ ni ⮝, el otro jugador tiene prioridad sobre él de manera automática. Si ninguno de los dos ha jugado una carta de Mando, uno de ellos deberá tirar un dado rojo de defensa para determinar la prioridad siguiendo el procedimiento descrito en el párrafo anterior.

EJEMPLO: JUGAR UNA CARTA DE MANDO Y DETERMINAR LA PRIORIDAD

Miguel y Noelia están seleccionando las cartas de Mando que quieren usar en la ronda actual. Cada uno escoge en secreto una carta de sus respectivas manos y luego se muestran ambas al mismo tiempo. Miguel ha jugado "Asalto", una carta con prioridad 3, mientras que Noelia ha mostrado "Emboscada", una carta con prioridad 1. Como Noelia ha jugado la carta con menor número de puntitos, será quien ostente la prioridad durante la ronda actual.

Sara y Miguel están seleccionando las cartas de Mando que usarán en esta ronda. Los dos juegan la carta de prioridad 4 "Órdenes vigentes". Como han mostrado cartas con el mismo número de puntitos, uno de ellos tira un dado rojo de defensa. Miguel lanza el dado y saca una cara vacía. Como no ha obtenido un resultado ▼, Sara ostentará la prioridad durante esta ronda.

DESIGNAR COMANDANTES E IMPARTIR ÓRDENES

Una vez establecida la prioridad, los jugadores designan sus comandantes e imparten órdenes a sus unidades.

Si la carta de Mando jugada está ligada a una unidad específica, esa unidad debe ser designada como comandante. En cualquier otro caso, los jugadores pueden designar una unidad ⮝ cualquiera como comandante para la ronda actual.

Cuando todos los jugadores hayan designado un comandante, deben impartir órdenes a sus unidades, empezando por el jugador que tenga la prioridad. El número de órdenes y las unidades a las que pueden impartirse vienen indicados en cada carta de Mando. Para que un comandante imparta una orden a una unidad:

- La unidad debe encontrarse a alcance 1–3 del comandante designado (éste siempre se halla a alcance 1 de sí mismo).
- La unidad no puede haber recibido ya una orden durante la fase de Mando actual.
- Si la carta de Mando especifica un tipo de unidad, la unidad debe ser de ese tipo para que se le pueda impartir una orden.

Cuando se imparte una orden a una unidad, se toma una ficha de Orden correspondiente a la categoría de esa unidad y se sitúa boca arriba junto a ella sobre el campo de batalla. Si un comandante no puede impartir todas las órdenes permitidas por la carta de Mando, todas las órdenes sobrantes se pierden. Una vez que ambos jugadores hayan impartido sus órdenes, deben proceder con la formación de sus respectivas reservas de órdenes.

OTROS MÉTODOS PARA IMPARTIR ÓRDENES

Ciertas reglas o capacidades especiales permiten que se impartan órdenes a unidades sin que procedan del comandante designado. Estas unidades no tienen por qué satisfacer los criterios que se acaban de explicar cuando se les imparten órdenes de este modo; en vez de eso, deberán seguir las instrucciones de los efectos que confieren dichas órdenes.

EJEMPLO: IMPARTIR ÓRDENES

Nicolás ha jugado la carta de Mando "Ataque combinado", que le permite impartir órdenes a dos unidades. Nicolás designa a Obi-Wan Kenobi como su comandante. A continuación, puede impartir las dos órdenes del "Ataque combinado" a dos unidades situadas dentro del alcance de mando de su comandante, que en este caso es alcance 1–3 de Obi-Wan Kenobi. Decide impartir una orden a la unidad de Soldados clon. La segunda orden no puede impartirla también a los Soldados clon porque ya tienen una ficha de Orden boca arriba. La Plataforma de apoyo de infantería está fuera del alcance de mando de Obi-Wan Kenobi, por lo que no se le puede impartir una orden. Sus dos únicas opciones son el AT-RT y el propio Obi-Wan Kenobi. Nicolás opta por impartir la orden a Obi-Wan, que se halla dentro del alcance de mando porque una miniatura siempre se considera a alcance 1 de sí misma.

CREAR LA RESERVA DE ÓRDENES

Después de impartir las órdenes, cada jugador crea su reserva de órdenes tomando una ficha de Orden que se corresponda con la categoría de cada unidad no derrotada a la que no se haya impartido ya una orden; estas fichas se mezclan boca abajo para formar la reserva.

Una vez que los jugadores hayan formado sus reservas de órdenes, la fase de Mando se da por concluida y empieza la fase de Activación.

LA FASE DE ACTIVACIÓN

Durante la fase de Activación, los jugadores activan sus unidades y pueden llevar a cabo acciones con ellas.

Empezando por quien tenga la prioridad, los jugadores se van turnando para activar sus unidades de una en una.

PASOS DE LA FASE DE ACTIVACIÓN

1. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al principio de la fase de Activación
2. Escoger una unidad o pasar
3. Activar la unidad
   a. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al comienzo de la activación de la unidad
   b. Reagrupamiento
   c. Realizar acciones
   d. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al final de la activación de la unidad
4. Colocar una ficha de Orden
5. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al final de la fase de Activación

ESCOGER UNA UNIDAD O PASAR

El jugador activo elige entre activar una unidad aliada que tenga una ficha de Orden boca arriba o bien robar una ficha de Orden al azar de su reserva de órdenes y activar una unidad de la categoría correspondiente que no tenga ya una ficha de Orden. Si un jugador roba una ficha de Orden de una categoría que no se corresponde con ninguna de las unidades que le quedan en el campo de batalla, esa ficha se retira de la partida y se roba otra ficha de Orden al azar de la reserva de órdenes. Como alternativa, el jugador también puede optar por pasar.

Un jugador puede pasar si le quedan menos órdenes que a su adversario. Para saber cuántas órdenes le quedan a un jugador, se suman el número de fichas de Orden que tiene su ejército boca arriba en el campo de batalla, en su reserva de órdenes y en sus cartas de Mando.

Cuando un jugador decide pasar, no activa ninguna unidad y su turno concluye de inmediato. Un jugador solamente puede pasar una vez por ronda.

ACTIVAR LA UNIDAD

Cuando una unidad es seleccionada para activarse, primero intentará reagruparse, y luego podrá realizar acciones. Después de que la unidad haya completado sus acciones, se pone boca abajo su ficha de Orden o bien se le asigna boca abajo la ficha de Orden que se acaba de robar.

PASOS DE LA ACTIVACIÓN DE UNA UNIDAD

1. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al comienzo de la activación de la unidad
2. Reagrupamiento
3. Realizar acciones
4. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al final de la activación de la unidad
5. Asignar una ficha de Orden

REAGRUPAMIENTO

Cada vez que se activa una unidad, cabe la posibilidad de que se reagrupe para quitarse fichas de Acobardamiento. A fin de determinar esta maniobra de reagrupamiento, el jugador que controla la unidad debe tirar un dado blanco de defensa por cada ficha de Acobardamiento que tenga. La unidad pierde una ficha de Acobardamiento por cada resultado ▼ o ⚑ obtenido.

Después del reagrupamiento, si una unidad comienza su paso de "Realizar acciones" estando acobardada, realizará una acción menos durante dicho paso.

Si una unidad comienza su paso de "Realizar acciones" siendo presa del pánico, no podrá realizar ninguna acción ni acción gratuita y soltará todas las fichas de Objetivo capturado que pueda tener. Después, si la unidad no ha llevado a cabo ninguna acción ni acción gratuita debido al pánico, una vez finalizada su activación la unidad perderá tantas fichas de Acobardamiento como su puntuación de Aplomo.

EJEMPLO: ACOBARDAMIENTO Y PÁNICO

En su turno, Ramiro decide activar una unidad de Soldados clon que tiene dos fichas de Acobardamiento. Después de resolver los efectos que tienen lugar al comienzo de la activación de los Soldados clon, resuelve el paso de Reagrupamiento de la unidad tirando dos dados blancos de defensa (uno por cada ficha de Acobardamiento que tiene). Por desgracia, saca dos caras vacías y no puede quitar ninguna ficha de Acobardamiento a la unidad. Como los Soldados clon tienen una puntuación de Aplomo de 1 y el número de fichas de Acobardamiento que tienen es igual o superior a su Aplomo, siguen acobardados y deberán realizar una acción menos durante el paso de "Realizar acciones" de su activación.

Por si fuera poco, dado que el número de fichas de Acobardamiento que tiene la unidad también es igual o superior al doble de su puntuación de Aplomo, la unidad no sólo sigue acobardada, sino que además es presa del pánico. Por tanto, suelta todas las fichas de Objetivo que tiene capturadas y, una vez finalizada su activación, podrá quitarse tantas fichas de Acobardamiento como su puntuación de Aplomo (1).

COMANDANTES Y COMPROBACIÓN DEL PÁNICO

Cuando una unidad ha de comprobar si es presa del pánico, en vez de utilizar su propia puntuación de Aplomo puede usar la de una unidad ⚑ aliada que se encuentre a alcance 1–3. Por ejemplo, una unidad con 3 fichas de Acobardamiento y un Aplomo de 1 no sería presa del pánico si decidiera usar la puntuación de Aplomo de una unidad ⚑ aliada situada a alcance 1–3 que tuviese un Aplomo de 2 o más.

APLOMO NULO

Algunas unidades poseen una puntuación nula de Aplomo (es decir, "–"). Estas unidades nunca pueden ganar ni se les pueden asignar fichas de Acobardamiento, y tampoco pueden verse acobardadas ni ser presa del pánico. Si una unidad adquiere una puntuación nula de Aplomo por efecto de una regla especial, pierde todas las fichas de Acobardamiento que pudiera tener.

Si una unidad ⚑ posee una puntuación nula de Aplomo, entonces las unidades aliadas que tenga a alcance 1–3 podrán optar por utilizar su Aplomo y, en consecuencia, volverse inmunes al pánico independientemente del número de fichas de Acobardamiento que pudieran tener.

REALIZAR ACCIONES

Durante el paso de "Realizar acciones", una unidad puede llevar a cabo hasta 2 de las acciones que se describen a continuación. Una unidad sólo puede realizar cada acción una vez por activación, con excepción de la acción de movimiento.

- Acción de carta ➡: La unidad realiza una acción descrita en su carta de Unidad, en una de sus cartas de Mejora o en alguna carta de Mando o Batalla. Una unidad puede realizar múltiples acciones de carta, siempre que todas ellas sean distintas. Para poder realizar una acción de carta que tenga los iconos ➡➡ es necesario llevar a cabo dos acciones.

- Acción de carta gratuita ⏩: La unidad realiza una acción descrita en su carta de Unidad, en una de sus cartas de Mejora o en alguna carta de Mando o Batalla. Las acciones de carta gratuitas no cuestan ninguna acción, y se identifican mediante el símbolo ⏩. Una unidad puede realizar múltiples acciones de carta gratuitas, siempre que todas ellas sean distintas. Sólo pueden efectuarse acciones gratuitas durante el paso de "Realizar acciones" de la activación de una unidad, y cada unidad solamente puede realizar cada acción gratuita concreta una vez por activación. Las acciones gratuitas no permiten que la unidad lleve a cabo una acción que no sea de movimiento más de una vez durante su activación.

- Alerta: La unidad gana una ficha de Alerta, que luego podrá utilizar para reaccionar a acciones del enemigo. La infantería y los vehículos terrestres son las únicas unidades que pueden llevar a cabo acciones de alerta.

- Ataque apuntado: La unidad gana una ficha de Ataque apuntado, que le permitirá volver a lanzar un máximo de 2 dados cuando ataque.

- Ataque: La unidad efectúa un ataque con sus armas.
- Esquiva: La unidad gana una ficha de Esquiva. Estas fichas pueden gastarse luego para anular resultados ✸ durante un ataque.
- Movimiento: Cuando una unidad realiza una acción de movimiento, efectúa un movimiento normal o escala.
- Recuperación: La unidad pierde todas sus fichas de Acobardamiento y prepara las cartas de Mejora que tenga agotadas.

MOVIMIENTO

Cuando una unidad realiza una acción de movimiento, efectúa un movimiento o escalada normal. Las miniaturas tienen dos tipos de peanas: con muescas o sin ellas. El tipo de peana que tiene una miniatura determina cómo se mueve. La infantería de dotación, las criaturas de infantería y los vehículos tienen peanas con muescas. Para saber más sobre los tipos de unidades, consulta la página 36.

SALIR DEL CAMPO DE BATALLA

Las unidades no pueden terminar un movimiento voluntario de forma que alguna parte de las peanas de sus miniaturas quede parcial o totalmente fuera del campo de batalla. Una miniatura puede abandonar el campo de batalla de manera temporal si al finalizar su movimiento su peana está completamente dentro del mismo; esto puede ocurrir, por ejemplo, cuando una unidad que tiene una peana con muescas se desplaza a lo largo de la plantilla de movimiento. Si esto no fuera posible, la miniatura debe detener su movimiento tan pronto entre en contacto con el borde del campo de batalla; luego pierde todas las acciones que le quedan y ya no puede realizar acciones gratuitas.

MOVIMIENTO NORMAL

Para efectuar un movimiento normal, se coge una plantilla de movimiento cuyo valor sea igual o inferior a la Velocidad de la unidad que va a moverse y se coloca plana sobre el campo de batalla de forma que uno de sus extremos esté en contacto con la peana del líder de esa unidad. A continuación, el jugador puede reorientar la plantilla de movimiento girándola por el punto de articulación como considere oportuno. Luego se coge la miniatura del líder de la unidad y se sitúa en contacto con el otro extremo de la plantilla, o bien centrada en cualquier punto de su recorrido (para lo cual habrá que apartar la plantilla de movimiento y depositar la miniatura sobre el campo de batalla). A menos que se especifique lo contrario, una unidad puede optar por utilizar una plantilla de movimiento correspondiente a una Velocidad inferior para efectuar un movimiento.

Una vez colocada la miniatura del líder de la unidad, se cogen el resto de las miniaturas de esa unidad y se sitúan en formación con él. Si por alguna razón alguna miniatura no pudiera colocarse en formación al finalizar un movimiento, deberá ponerse tan cerca del líder como sea posible.

EJEMPLO: MOVIMIENTO NORMAL

Marco declara una acción de movimiento con su unidad de Droides de combate y decide realizar un movimiento normal con ellos. Como los Droides de combate tienen Velocidad 2, puede elegir entre la plantilla de movimiento de Velocidad 1 o la de Velocidad 2. Marco se decanta por la plantilla del 2 y la coloca plana sobre el campo de batalla, pegando uno de sus extremos a la peana del líder de la unidad. Ahora puede ajustar la plantilla girándola por el punto de articulación hasta quedar satisfecho. Una vez hecho esto, Marco toma la miniatura del líder de la unidad de Droides de combate y la desplaza hasta la otra punta de la plantilla de movimiento, colocando su peana en contacto con el extremo de la plantilla. Luego coge las demás miniaturas de la unidad de Droides de combate y las sitúa de tal modo que queden a una distancia equivalente a Velocidad 1 con respecto al líder de su unidad.

Las unidades que tienen peanas con muescas siguen el mismo procedimiento para moverse, con las siguientes excepciones:

- Para resolver un movimiento normal de una unidad cuya peana tiene muescas, se coge una plantilla de movimiento de un valor igual o inferior a su Velocidad y se sitúa plana sobre el campo de batalla, encajando uno de sus extremos en la muesca delantera de la peana del líder de la unidad.
- Después, el jugador puede reorientar la plantilla de movimiento girándola por el punto de articulación como considere oportuno. Una vez ajustada la plantilla, el jugador ha de decidir si realizará un movimiento completo o parcial.
- A diferencia de las peanas normales, las que tienen muescas no se pueden colocar en ningún punto intermedio del recorrido de la plantilla, sino que han de desplazarse por ella siguiendo el procedimiento que se explica más adelante.
- Para ejecutar un movimiento parcial, se coge la miniatura del líder de la unidad y se desplaza a lo largo de la plantilla de movimiento, procurando mantener siempre el ancho de la plantilla entre las dos muescas de la peana (delantera y trasera). El jugador puede optar por finalizar el movimiento en cualquier punto del recorrido creado por la plantilla limitándose a apartarla para

depositar la miniatura sobre el campo de batalla. La miniatura debe colocarse de tal modo que el eje central formado por sus muescas delantera y trasera corra paralelo a la sección de la plantilla que haya alcanzado la miniatura en el punto más alejado de su movimiento.

- Para ejecutar un movimiento completo, se coge la miniatura del líder de la unidad y se desplaza a lo largo de la plantilla de movimiento, procurando mantener siempre el ancho de la plantilla entre las dos muescas de la peana (delantera y trasera). La miniatura debe situarse al final de la plantilla de movimiento de tal modo que el extremo de la plantilla encaje en la muesca trasera de la peana.

- Si una miniatura lleva a cabo un movimiento completo o parcial y su peana se ve obstaculizada por un objeto al desplazarse por la plantilla de movimiento, debe detenerse prematuramente a menos que las reglas le permitan atravesar, pasar por encima o subir al objeto interpuesto. Se aparta la plantilla y se deposita la miniatura sobre el campo de batalla según le corresponda.

- Después de colocar la miniatura del líder de la unidad, se cogen las demás miniaturas de esa unidad y se sitúan en formación con él. Las miniaturas que tienen peanas con muescas deben colocarse exactamente en la misma orientación que la peana del líder de su unidad. Si por alguna razón alguna miniatura no pudiera colocarse en formación al finalizar un movimiento, deberá ponerse tan cerca del líder como sea posible.

EJEMPLO: MOVIMIENTO DE PEANAS CON MUESCAS

Silvia quiere llevar a cabo un movimiento normal con sus Motoristas de aceleradoras. Decide usar la plantilla de Velocidad 3, la puntuación de Velocidad de la unidad. Para empezar, encaja la plantilla en la muesca delantera de la peana del líder de la unidad. Luego orienta la plantilla hasta quedar satisfecha, y acto seguido se plantea si llevará a cabo un movimiento completo o parcial. Opta por lo primero, así que coge la miniatura y la desplaza a lo largo de la plantilla de movimiento, asegurándose de que las muescas queden siempre alineadas con las muescas delantera y trasera de su peana. Finalmente deposita la miniatura de tal modo que el extremo opuesto de la plantilla encaje en su muesca trasera.

Si en vez de eso Silvia hubiese querido realizar un movimiento parcial, habría bastado con interrumpir el movimiento de la miniatura por la plantilla en el lugar deseado y colocarla sobre el campo de batalla de modo que las muescas delantera y trasera de su peana estuviesen paralelas a la sección de la plantilla que haya alcanzado la miniatura en el punto más alejado de su movimiento.

Si el terreno le impidiese realizar un movimiento completo o parcial, la miniatura tendría que detenerse prematuramente. Dado que la torre obstruye el movimiento de los Motoristas de aceleradoras, estos deben detenerse al llegar a ella, aun cuando no hayan terminado de recorrer toda la plantilla de movimiento.

MINIATURAS QUE DIFICULTAN FÍSICAMENTE EL MOVIMIENTO

Cuando se mueve una miniatura, todo lo que no sea su peana debe tratarse como si no existiera. El movimiento de una miniatura no puede verse impedido por las partes de otra miniatura que no sean su peana.

MOVIMIENTO Y FICHAS DE OBJETIVO

Las miniaturas pueden moverse a través de las fichas de Objetivo, pero no pueden pisarlas a menos que deban colocarse de ese modo debido a las cartas de Batalla "Ocupar posiciones estratégicas" o "Cargamento explosivo".

CAPACIDADES QUE PROPORCIONAN MOVIMIENTOS

Algunas capacidades proporcionan movimientos normales, a menudo con Velocidades específicas. Un movimiento otorgado por una capacidad no se considera una acción de movimiento a menos que se defina específicamente como tal.

MOVIMIENTO POR DISTINTOS TIPOS DE TERRENO

Los campos de batalla de *Star Wars: Legión* suelen estar cubiertos de elementos de terreno que dificultan los movimientos de las tropas.

Cuando una unidad lleva a cabo un movimiento normal, si alguna de sus miniaturas se halla sobre terreno difícil al principio o al final del movimiento, o si la plantilla pisa una zona de terreno difícil, la Velocidad de la unidad debe reducirse en 1 (hasta un mínimo de 1). Esto puede causar que la unidad deba usar una plantilla de movimiento de menor Velocidad que la deseada.

Las miniaturas pueden efectuar movimientos normales para atravesar o subirse a un obstáculo más bajo que la altura de la silueta de la unidad que se está moviendo. Al colocar la plantilla de movimiento, ésta no puede solaparse con ningún obstáculo que sea más alto que la silueta de la miniatura que se está moviendo. Cuando una unidad se solape con un obstáculo, podrá efectuar un movimiento normal si la distancia vertical que recorrería no es mayor que la altura de la silueta de la unidad que se está moviendo. Si desea atravesar, subir o bajar de un obstáculo más alto que la altura de su silueta, en vez de eso deberá *escalarlo*. Las miniaturas que tienen peanas con muescas no pueden escalar.

El terreno infranqueable impide completamente el movimiento. Las miniaturas no pueden atravesar, escalar ni subir a elementos de terreno infranqueable a menos que posean alguna regla especial que lo permita.

EJEMPLO: MOVIMIENTO NORMAL A TRAVÉS DE TERRENO

Eva declara una acción de movimiento con su unidad de Soldados clon y decide llevar a cabo un movimiento normal con ellos. Dado que los clones tienen Velocidad 2, puede elegir la plantilla de Velocidad 1 o la de Velocidad 2. Sin embargo, como los Soldados clon empiezan su movimiento estando sobre terreno difícil, su Velocidad se ve reducida en 1 (hasta un mínimo de 1), por lo que no puede utilizar la plantilla de movimiento de Velocidad 2. Debido a que su Velocidad no puede reducirse por debajo de 1, pasar por encima de la barricada no disminuirá más aún su Velocidad.

Si Obi-Wan Kenobi quisiera entrar en el mismo elemento de terreno difícil donde están los Soldados clon, su Velocidad se reduciría en 1 (hasta un mínimo de 1) y debería usar la plantilla de movimiento de Velocidad 1, ya que dicha plantilla estaría pisando el terreno difícil.

ESCALAR

Habrá ocasiones en que una unidad deba maniobrar por encima o a través de obstáculos demasiado altos para sortearlos. En estos casos deben escalarlos. Las miniaturas cuyas peanas tienen muescas no pueden escalar.

Para escalar, una unidad efectúa un movimiento siguiendo el procedimiento habitual, pero debe utilizar para ello una plantilla de Velocidad 1. Una miniatura puede recorrer una distancia vertical máxima de elevación 1 cuando escala, y puede situar la plantilla de movimiento por encima de obstáculos cuya elevación sea como mucho 1 más que la silueta de la unidad que se está moviendo y el terreno sobre el que pueda encontrarse dicha unidad.

EJEMPLO: ESCALADA

Sara pretende que su unidad de Soldados clon se suba al tejado del edificio. Mide la elevación del edificio y comprueba que es más alto que la silueta de los Soldados clon, lo que significa que la unidad no puede llegar al tejado del edificio llevando a cabo un movimiento normal.

En vez de eso, Sara efectúa un movimiento de escalada con los Soldados clon. La unidad se mueve siguiendo el procedimiento habitual, pero como está escalando debe usar la plantilla de movimiento de Velocidad 1 y no puede recorrer una distancia vertical superior a elevación 1.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo es un enfrentamiento físico a corta distancia entre dos o más unidades. Cuando existe contacto entre las peanas de dos miniaturas controladas por jugadores rivales, se dice que dichas unidades están librando un combate cuerpo a cuerpo.

MOVIMIENTO Y COMBATE CUERPO A CUERPO

Una unidad que posea al menos un arma con un alcance de cuerpo a cuerpo puede iniciar un combate cuerpo a cuerpo moviéndose hasta situar su peana en contacto con la de una miniatura enemiga.

En primer lugar, el líder de la unidad se mueve hasta que su peana quede en contacto con la de una miniatura enemiga. Después, procurando que todas las miniaturas permanezcan en formación, las restantes miniaturas de la unidad se colocan también de modo que sus peanas estén en contacto con las de otras miniaturas enemigas de la misma unidad con la que esté trabado su líder. Si alguna miniatura no pudiera colocarse en contacto con la peana de una miniatura enemiga, deberá situarse igualmente en formación. Por último, si la unidad del adversario tiene al menos una miniatura provista de un arma de combate cuerpo a cuerpo, entonces el jugador rival mueve todas las miniaturas de su unidad cuyas peanas aún no estén en contacto con la de una miniatura enemiga de forma que sí queden en contacto con peanas de miniaturas de la unidad enemiga que ha iniciado el combate cuerpo a cuerpo. La unidad debe mantener la formación durante estos movimientos.

No pueden moverse ni colocarse miniaturas de ninguna forma que haga que sus peanas queden en contacto con múltiples unidades enemigas, aunque sí cabe la posibilidad de que una unidad esté trabada en combate cuerpo a cuerpo con múltiples unidades enemigas si más adelante otra unidad se incorpora al mismo. Cuando se mueven miniaturas para situar sus peanas en contacto con las de miniaturas enemigas después de haberse iniciado un combate cuerpo a cuerpo, si no quedase espacio libre para colocar una miniatura en contacto con la peana de una miniatura enemiga dentro del mismo combate cuerpo a cuerpo, esa miniatura deberá colocarse igualmente en formación.

EJEMPLO: MOVIMIENTO Y COMBATE

CUERPO A CUERPO

Guillermo decide que quiere mover su unidad de Soldados clon para iniciar un combate cuerpo a cuerpo con los Droides de combate de Antonio. Como disponen de armas de cuerpo a cuerpo, los Soldados clon pueden situar sus peanas en contacto con las peanas de los Droides de combate. Para ello, Guillermo resuelve un movimiento con el líder de los Soldados clon que termina con su peana en contacto con la peana de uno de los Droides de combate. Acto seguido, asegurándose de que todos los Soldados clon se mantienen en formación, Guillermo coloca los demás Soldados clon de tal forma que sus peanas también estén en contacto con las peanas de otros Droides de combate. Como los Droides también tienen armas de combate cuerpo a cuerpo, Antonio coge todos los que no están ya en contacto con los Soldados clon de Guillermo y los coloca de modo que lo estén, sin romper su formación al hacerlo. Los Soldados clon y los Droides de combate están ahora trabados en un combate cuerpo a cuerpo.

TRABARSE EN COMBATE

Cuando dos o más unidades de infantería han entablado un combate cuerpo a cuerpo, se dice que esas unidades están *trabadas*. Las unidades de infantería son las únicas que se pueden trabar en combate. Una unidad trabada no puede efectuar movimientos, crear reservas de ataque que contengan armas a distancia ni ser seleccionadas como objetivos de reservas de ataque que contengan armas a distancia.

BATIRSE EN RETIRADA

Una unidad que está trabada en combate cuerpo a cuerpo puede abandonarlo durante su activación efectuando una retirada. Para retirarse, la unidad debe gastar todas sus acciones disponibles y ya no podrá realizar más acciones durante su activación. Luego realiza una acción de movimiento de Velocidad 1, ignorando todas las unidades con las que esté trabada. Una unidad con una Velocidad máxima de 0 no puede retirarse de un combate cuerpo a cuerpo. Esta acción de movimiento realizada para batirse en retirada no puede terminar con la unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo.

ATAQUES

En circunstancias normales, un ataque se resuelve como parte de una acción de ataque realizada por una unidad, pero también puede producirse por efecto de alguna otra regla. Una unidad puede efectuar múltiples ataques en un turno, pero sólo puede llevar a cabo una acción de ataque por turno, tanto si dicha acción es gratuita como si no.

SECUENCIA DE ATAQUE

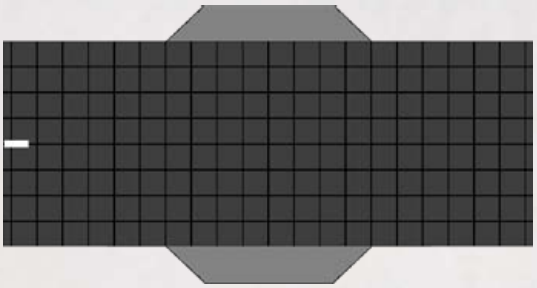
1. Declarar al defensor
2. Reunir una reserva de ataque
   a. Determinar qué miniaturas son válidas
   b. Elegir las armas y reunir los dados
3. Declarar a un defensor adicional
4. Lanzar los dados de ataque
   a. Lanzar los dados
   b. Posibles repeticiones
   c. Convertir los incrementos de ataque
5. Aplicar esquivas y cobertura
   a. Aplicar fichas de Esquiva
   b. Determinar el número de miniaturas con ocultación
   c. Determinar la cobertura
   d. Aplicar la cobertura
6. Modificar los dados de ataque
7. Lanzar los dados de defensa
   a. Lanzar los dados
   b. Posibles repeticiones
   c. Convertir los incrementos de defensa
8. Modificar los dados de defensa
9. Comparar los resultados
10. Asignar una ficha de Acobardamiento al defensor
11. Reunir una reserva de ataque adicional

LÍNEA DE VISIÓN

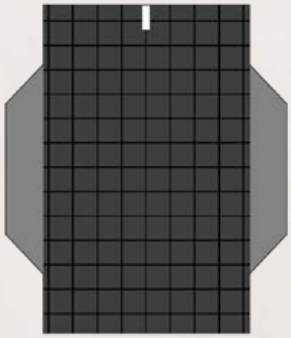
La línea de visión se utiliza para comprobar si una miniatura puede "ver" a otra. Los jugadores deben trazar las líneas de visión desde la perspectiva de sus miniaturas. Esto se hace visualizando un cilindro que se alzase desde la peana de la miniatura, lo que se denomina *silueta*. La silueta de una miniatura incluye su peana y toda la zona que hay por encima de ella hasta la altura de la silueta. A la hora de determinar si existe línea de visión entre dos miniaturas, si puede trazarse una línea recta imaginaria ininterrumpida desde cualquier parte de la silueta de una miniatura hasta cualquier parte de la silueta de la otra, entonces ambas miniaturas tienen línea de visión la una hacia la otra.

Para determinar la altura de la silueta de una miniatura deben tenerse en cuenta las siguientes reglas:

- Las unidades de infantería y todos sus subtipos emplean una plantilla de silueta genérica para trazar sus líneas de visión. El extremo que tiene la marca blanca se coloca en contacto con la peana de la miniatura, ajustando la posición de la plantilla si fuese necesario. Las miniaturas de las unidades de infantería con peanas pequeñas utilizan la plantilla de silueta de infantería de peana pequeña, y las miniaturas de las unidades de infantería que tienen peanas con muescas usan la plantilla de silueta de infantería de peana con muescas.



Silueta de infantería de peana con muescas



Silueta de infantería de peana pequeña

- A diferencia de las unidades de infantería, los vehículos no utilizan plantillas de silueta para trazar sus líneas de visión. Para determinar la silueta de un vehículo, imagina un cilindro que se alce desde la peana de la miniatura hasta la parte más alta de su carrocería, sin incluir cosas como antenas, armas o tripulantes. Los jugadores deben concretar las siluetas de todos sus vehículos antes de empezar la partida.

BLOQUEAR LA LÍNEA DE VISIÓN

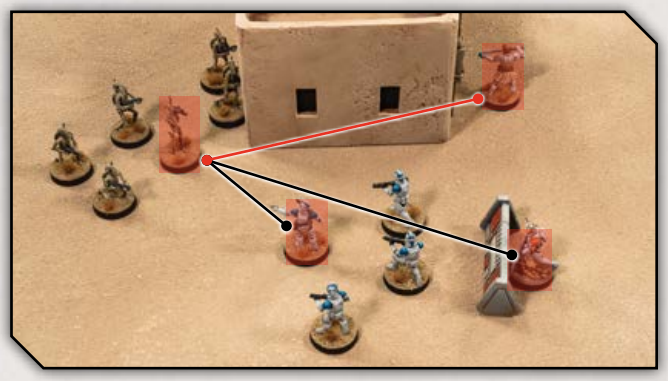
Sean como sean las siluetas que se utilicen para determinar la línea de visión, existen varias cosas que pueden bloquearla impidiendo que se trace una línea recta imaginaria entre las siluetas de dos miniaturas:

- Las siluetas de las miniaturas que pertenecen a unidades de vehículos bloquean la línea de visión. Las reglas de los vehículos se explican en la página 37.
- Ciertos tipos de terreno, si los jugadores han acordado que bloquean la línea de visión.
- Las siluetas de las miniaturas que pertenecen a unidades de infantería (en todos sus subtipos) **no bloquean** la línea de visión.

TERRENO QUE BLOQUEA LA LÍNEA DE VISIÓN

El terreno puede bloquear la línea de visión entre miniaturas impidiendo que se trace una línea recta imaginaria e ininterrumpida entre sus siluetas. Normalmente esto ocurre cuando el tamaño o la forma del terreno actúa como barrera entre ambas siluetas. Además, ciertos tipos de terreno bloquean también la línea de visión proporcionando ocultación o camuflaje; un ejemplo de esto podría ser una chimenea humeante, una ciénaga brumosa o una estructura en llamas. Los jugadores deben identificar esta clase de terrenos antes de empezar la partida.

EJEMPLO: LÍNEAS DE VISIÓN DESPEJADAS Y BLOQUEADAS



Los Droides de combate tienen línea de visión hasta los Soldados clon porque pueden trazar una línea recta imaginaria desde la silueta del líder de su unidad hasta al menos una de las siluetas de los Soldados clon.

Los Droides de combate tienen línea de visión hasta el Comandante clon Cody porque la silueta de los Soldados clon no bloquea la línea de visión.

Los Droides de combate no tienen línea de visión hasta Obi-Wan Kenobi porque el edificio se interpone en el trazado de una línea recta imaginaria desde la silueta del líder de su unidad hasta cualquier parte de la silueta de Obi-Wan Kenobi.

ARMAS

Toda unidad está provista de armas que las miniaturas pueden aportar a las reservas de ataque. Cada arma contribuye a dicha reserva con su propio alcance y sus dados cuando una miniatura utiliza dicha arma para efectuar un ataque. Algunas armas poseen cualidades especiales cuyos efectos han de tenerse en cuenta. Las armas proporcionadas por cartas de Mejora y Mando también suelen tener sus propias tablas de conversión de incrementos.

Un arma que tiene un alcance cuerpo a cuerpo es un arma de combate cuerpo a cuerpo, y un arma con un icono azul de alcance es un arma de combate a distancia. Si un arma presenta un icono de cuerpo a cuerpo y también uno o varios iconos azules de alcance, puede utilizarse tanto en combate cuerpo a cuerpo como en combate a distancia; esto debe decidirse cuando el arma se añada a una reserva de ataque (se considera que el arma pertenece al tipo correspondiente mientras dure la secuencia del ataque).

Una reserva de ataque que contiene armas de combate cuerpo a cuerpo es un ataque cuerpo a cuerpo, mientras que una reserva de ataque que contiene armas a distancia es un ataque a distancia.

DECLARAR AL DEFENSOR

El primer paso en la secuencia de un ataque consiste en seleccionar una unidad enemiga como objetivo del mismo. El jugador atacante declara que va a efectuar una acción de ataque con su unidad contra una unidad enemiga, que pasa a ser la unidad defensora. Luego, midiendo desde el líder de la unidad atacante, el jugador atacante comprueba si la unidad defensora se encuentra dentro del alcance de por lo menos una de las armas de la unidad atacante, y si al menos una de sus miniaturas se halla dentro de la línea de visión del líder de la unidad atacante. Si alguna de estas dos condiciones no se cumple, entonces el ataque o la acción de ataque no pueden realizarse.

EJEMPLO: DECLARAR AL DEFENSOR

Sara ha anunciado una acción de ataque con su unidad de Droides de combate. El primer paso de la secuencia de ataque consiste en declarar a un defensor. Midiendo desde el líder de la unidad de Droides de combate, Sara escoge una unidad enemiga que se halla dentro del alcance de alguna de las armas de los Droides de combate y que tiene al menos una miniatura dentro de su línea de visión. En este caso, como las armas de los Droides de combate poseen un alcance de 1–3, Sara debe seleccionar una unidad enemiga situada a alcance 1–3 del líder de los Droides de combate y dentro de su línea de visión. Como el líder de la unidad de Droides de combate puede trazar una línea de visión hasta Obi-Wan Kenobi y también hasta los Soldados clon, y ambas unidades se encuentran dentro del alcance de un arma de los Droides de combate, Sara puede declarar a cualquiera de las dos como la unidad defensora.

REUNIR UNA RESERVA DE ATAQUE

La reserva de ataque está formada por todos los dados de ataque que tirará la unidad atacante contra la unidad defensora. Para reunir esta reserva, el jugador atacante debe completar el siguiente procedimiento:

1. **Determinar qué miniaturas son válidas:** Una miniatura de la unidad atacante puede aportar dados a la reserva de ataque si tiene línea de visión hasta cualquier miniatura de la unidad defensora.

2. **Elegir las armas y reunir los dados:** Por cada miniatura válida, el jugador atacante puede elegir hasta una de las armas que tenga disponibles y añadirla a la reserva de ataque (junto con las cualidades que pueda tener esa arma).

- Una miniatura debe cumplir todos los requisitos necesarios para poder elegir un arma.
- Una miniatura sólo puede añadir un arma a una reserva de ataque una vez durante toda la secuencia del ataque.
- Las armas proporcionadas por una mejora o , o bien una carta de Mando, sólo puede utilizarlas la miniatura indicada por dicha carta.
- Un arma no puede elegirse si la unidad defensora se encuentra a un alcance inferior al alcance mínimo del arma o superior al alcance máximo del arma (medidos desde el líder de la unidad atacante hasta la miniatura más cercana de la unidad defensora).
- Una reserva de ataque no puede contener armas de combate cuerpo a cuerpo y armas de combate a distancia simultáneamente.
- Una reserva de ataque puede contener armas diferentes.

- Todas las armas que tengan un nombre idéntico deben añadirse a la misma reserva de ataque; no pueden repartirse entre múltiples reservas de ataque independientes.

- Toda reserva de ataque debe contener como mínimo un arma.

Después de que el jugador atacante haya terminado de reunir la reserva de ataque, ha de coger todos los dados y colocarlos sobre el campo de batalla junto a la unidad defensora.

EJEMPLO: REUNIR RESERVAS DE ATAQUE

Sonia ha declarado un ataque con su unidad de Droides de combate y se ha asegurado de que la unidad defensora de Soldados clon se encuentra dentro de su alcance y línea de visión. A continuación, Sonia determina qué miniaturas son válidas comprobando la línea de visión de cada uno de los Droides de combate que conforman la unidad. Una miniatura puede aportar dados a la reserva de ataque si puede trazar línea de visión hasta cualquier miniatura de la unidad defensora. Sonia determina que tan sólo uno de sus Droides de combate incumple este criterio. Después, por cada miniatura válida, Sonia elige una de las armas de la unidad para que esa miniatura la aporte a la reserva de ataque. Una miniatura debe cumplir todos los requisitos (si los hay) para elegir un arma concreta. Por último, Sonia no podrá elegir ningún arma si los Soldados clon se hallan más cerca de su alcance mínimo o más allá de su alcance máximo.

Como los Soldados clon se encuentran a alcance 2 y Sonia puede atacarles con cuatro de sus Droides de combate, decide añadir cuatro Fusiles bláster E-5 (alcance 1–3) a la reserva de ataque. Coge los dados de estas armas y los deposita sobre el campo de batalla, junto a la unidad defensora.

ATACAR ESTANDO TRABADO

Las miniaturas cuyas peanas no estén en contacto con la peana de una miniatura enemiga pueden aportar dados a una reserva de ataque con un arma de combate cuerpo a cuerpo si pertenecen a una unidad que está trabada en cuerpo a cuerpo. Un arma de combate cuerpo a cuerpo no puede formar parte de la misma reserva de ataque que un arma que no sea de combate cuerpo a cuerpo.

DECLARAR A UN DEFENSOR ADICIONAL

Si a la unidad aún le quedan armas disponibles que no se han añadido a la reserva de ataque, y también quedan miniaturas válidas que no han aportado armas a dicha reserva, el jugador atacante puede repetir los pasos 1 y 2 de la secuencia de ataque para reunir una nueva reserva de ataque contra una unidad enemiga defensora distinta. No pueden añadirse armas a una reserva de ataque si ya se ha añadido un arma del mismo nombre a una reserva de ataque distinta.

EJEMPLO: DECLARAR A UN DEFENSOR ADICIONAL

En el ejemplo anterior, Sara añadió todas las armas de sus Soldados clon a la misma reserva de ataque. Si quisiera, podría retirar el arma pesada de la reserva de ataque y reunir una reserva formada únicamente por los cuatro Fusiles bláster E-5, dejando así una miniatura válida libre que no habría contribuido con su arma a ninguna reserva de ataque. De este modo, una vez formada la primera reserva de ataque, Sara podría declarar a un nuevo defensor y repetir los pasos 1–2 de la secuencia de ataque creando una nueva reserva de ataque con el arma pesada contra una unidad defensora distinta.

LANZAR LOS DADOS DE ATAQUE

El jugador atacante escoge una reserva de ataque y resuelve el siguiente procedimiento en el orden indicado:

1. **Lanzar los dados:** El jugador atacante tira los dados de la reserva de ataque.

2. **Posibles repeticiones:** El jugador atacante puede aplicar cualquier capacidad o gastar fichas de Ataque apuntado que permitan a la unidad atacante volver a lanzar dados de ataque. Una unidad puede gastar cualquier cantidad de fichas de Ataque apuntado mientras ataca para volver a lanzar hasta dos dados de ataque diferentes por cada ficha gastada de este modo. Si una unidad tiene varias fichas de Ataque apuntado, puede gastar cada una de ellas después de haber determinado los resultados de las repeticiones de tiradas otorgadas por el gasto de anteriores fichas de Ataque apuntado. Una unidad puede volver a lanzar un mismo dado varias veces gastando múltiples fichas de Ataque apuntado, pero cada dado solamente puede volver a lanzarse una vez con cada ficha que se gaste.

3. **Convertir los incrementos de ataque:** El jugador atacante cambia los resultados ⧄ obtenidos en la tirada por los resultados indicados en la carta de Unidad. Además, el jugador atacante puede gastar cualquier cantidad de fichas de Incremento que tenga la unidad atacante para convertir un resultado ⧄ en un resultado ✸ por cada ficha gastada de este modo. Si no se indica ningún cambio para los incrementos, deben cambiarse por caras vacías.

EJEMPLO: LANZAR LOS DADOS DE ATAQUE

Silvia tiene una unidad atacante de Soldados de las nieves con una reserva de ataque compuesta por cinco dados blancos. Tira los dados y obtiene un ⌑, un ✸, un ⧄ y dos caras vacías. Habiendo realizado la tirada, Silvia resuelve ahora todas las capacidades que le permitan volver a tirar dados. Los Soldados de las nieves no poseen ninguna de tales capacidades, pero sí tienen una ficha de Ataque apuntado. Silvia decide utilizar esta ficha para volver a tirar dos dados de su elección. Ambos deben lanzarse a la vez; no puede tirar uno y luego volver a tirarlo con la misma ficha de Ataque apuntado. Silvia opta por volver a lanzar los dados que han arrojado caras vacías; esta vez saca un ⧄ y una cara vacía, por lo que el resultado final de su tirada es de un ⌑, un ✸, dos ⧄ y una cara vacía. A continuación puede convertir los incrementos de ataque. Como los Soldados de las nieves tienen ⧄:✸ en la tabla de conversión de incrementos de su carta de Unidad, Silvia convierte los dos resultados ⧄ en sendos ✸. Si los Soldados de las nieves no tuvieran ⧄:✸, en vez de eso tendría que haber cambiado los ⧄ por caras vacías. El resultado final de la tirada de ataque es por lo tanto un ⌑, tres ✸ y una cara vacía.

APLICAR ESQUIVAS Y COBERTURA

1. **Aplicar fichas de Esquiva:** Si la unidad defensora tiene alguna ficha de Esquiva, el jugador defensor puede gastar cualquier número de ellas. Por cada ficha que se gaste de este modo, se anula un resultado ✸ de la reserva de ataque (se retira el dado de la reserva). Las unidades pueden gastar fichas de Esquiva incluso aunque no se hayan obtenido resultados ✸ en la reserva de ataque. Si se trata de un ataque a distancia, la unidad defensora puede beneficiarse de cobertura. Si no es un ataque a distancia, los jugadores pueden omitir el paso "Modificar los dados de ataque". Después de gastar (o no) fichas de Esquiva, el jugador defensor aplica los efectos de su cobertura para anular los resultados de impacto que puedan quedar. Para aplicar los efectos de la cobertura hay que seguir el procedimiento que se describe a continuación.

2. **Determinar el número de miniaturas con ocultación:** El jugador atacante traza las líneas de visión desde la silueta del líder de la unidad atacante hasta cada una de las miniaturas de la unidad defensora. Si la línea de visión que llega a cualquier parte de la silueta de la miniatura defensora se ve interrumpida por cualquier elemento de terreno que no esté en contacto con la peana del líder de la unidad atacante, pero parte de esa silueta es visible igualmente, entonces la miniatura defensora se beneficia de ocultación. Si la línea de visión hacia una miniatura se ve completamente bloqueada, la miniatura tiene ocultación. Este procedimiento se repite con todas las miniaturas que conforman la unidad defensora.

3. **Determinar la cobertura:** Si al menos la mitad de las miniaturas de la unidad defensora tienen ocultación, entonces la unidad defensora al completo se beneficia de cobertura. El tipo de cobertura se determina en función del tipo de terreno que esté proporcionando ocultación a la unidad defensora, y puede ser cobertura ligera o densa (según lo que hayan acordado los jugadores antes de empezar la partida). Si algunas miniaturas de la unidad defensora están ocultas por terreno que proporciona cobertura ligera y otras se ocultan tras un terreno que proporciona cobertura densa, Si más de la mitad de las miniaturas ocultadas lo están tras un terreno que proporciona cobertura densa, entonces la unidad defensora al completo se beneficia de cobertura densa. En caso contrario, la unidad posee cobertura ligera.

   Una unidad que tiene fichas de Acobardamiento mejora su cobertura en 1 grado: es decir, si no tenía cobertura pasa a beneficiarse de cobertura ligera, y si estaba tras cobertura ligera ésta mejora a cobertura densa.

4. **Anular resultados:** Si la unidad defensora se halla tras cobertura ligera, se anula un resultado ✸ de la reserva de ataque. Si la unidad defensora se beneficia de cobertura densa, se anulan dos resultados ✸ de la reserva de ataque.

EJEMPLO: APLICACIÓN DE COBERTURA

Los Soldados clon de Sonia atacan a los Droides de combate de Bruno con un ataque a distancia en el que han obtenido un ✪ y tres ✸. Los Droides de combate de Bruno no tenían fichas de Esquiva, por lo que el siguiente paso consiste en aplicar la cobertura. Para hacerlo, Sonia comprueba la línea de visión desde el líder de su unidad de Soldados clon hasta todas las miniaturas de la unidad de Droides de combate. Si la línea de visión trazada hasta cualquier parte de la silueta de un Droide de combate se ve bloqueada por un elemento de terreno que no esté en contacto con la peana del líder de la unidad de Soldados clon, ese Droide de combate se considera ocultado. Sonia comprueba todas las líneas de visión y determina que cinco de los Droides de combate están ocultados.

Como al menos la mitad de los Droides de combate gozan de ocultación, se considera que los Droides de combate tienen cobertura. Antes de empezar la partida, Bruno y Sonia acordaron que el edificio proporciona cobertura densa y las cajas proporcionan cobertura ligera. Más de la mitad de los Droides de combate están ocultados por un elemento de cobertura densa, por lo que la unidad al completo se beneficia de ese tipo de cobertura.

Por último, dado que los Droides de combate tienen cobertura densa, Bruno anula dos resultados ✸ de la tirada de ataque de Sonia, por lo que el resultado final del ataque es de un ✪ y un ✸.

MODIFICAR LOS DADOS DE ATAQUE

El jugador atacante puede resolver cualquier número de efectos que modifiquen los dados de ataque de la unidad atacante. Luego el jugador defensor puede resolver cualquier número de efectos que modifiquen los dados de ataque de la unidad atacante.

LANZAR LOS DADOS DE DEFENSA

El jugador defensor lanza los dados de defensa siguiendo este procedimiento en el orden indicado:

1. **Lanzar los dados:** Por cada resultado ✸ y ✪ que quede en la reserva de ataque, el defensor tira un dado de defensa del color indicado en su carta de Unidad.

2. **Posibles repeticiones:** El jugador defensor puede aplicar cualquier efecto que permita a la unidad defensora volver a lanzar dados de defensa.

3. **Convertir los incrementos de defensa:** El jugador defensor cambia los resultados ⚡ obtenidos en la tirada por los resultados indicados en la carta de Unidad. Si no se indica ningún cambio para los incrementos, deben cambiarse por caras vacías. Además, el jugador defensor puede gastar cualquier cantidad de fichas de Incremento que tenga la unidad defensora para convertir un resultado ⚡ en un resultado ▼ por cada ficha gastada de este modo.

EJEMPLO: LANZAR LOS DADOS DE DEFENSA

Sonia ha atacado a los Droides de combate de Bruno; una vez aplicadas esquivas y cobertura, en su reserva de ataque hay un ✪ y un ✸. Como los Droides de combate de Bruno defienden con dados blancos, el jugador tira dos dados blancos de defensa (uno por cada resultado ✪ y ✸ que queda). Saca un ▼ y un ⚡.

Habiendo lanzado ya los dados de defensa, ahora Bruno puede utilizar cualquier capacidad que le permita volver a tirarlos. Los Droides de combate no tienen ninguna capacidad de ese tipo, así que pasa directamente a convertir los incrementos de defensa. Como los Droides de combate no tienen ⚡:▼ en su carta de Unidad, se limita a cambiar el ⚡ que ha sacado por una cara vacía. El resultado final de su tirada es de un ▼ y una cara vacía.

MODIFICAR LOS DADOS DE DEFENSA

El jugador defensor puede resolver cualquier número de efectos que modifiquen los dados de defensa de la unidad defensora. Luego el jugador atacante puede resolver cualquier número de efectos que modifiquen los dados de defensa de la unidad defensora.

COMPARAR LOS RESULTADOS

El jugador atacante cuenta el número de resultados ✸ y ✪. Luego el jugador defensor cuenta el número de resultados ▼ y resta la cantidad total de resultados ▼ de la cantidad total de resultados ✸ y ✪. La unidad defensora sufre tantas Heridas como la diferencia entre ambas cantidades.

EJEMPLO: COMPARAR LOS RESULTADOS

Sonia ha obtenido un ¤ y un ✸ tras aplicar la cobertura en su ataque contra los Droides de combate de Bruno, quien a su vez ha obtenido un ▼ y una cara vacía al defenderse. Sonia cuenta sus resultados ✸ y ¤, que suman un total de dos. Bruno cuenta sus resultados ▼, que sólo es uno. Los jugadores restan el total de Bruno del total de Sonia, 2–1=1. Como la unidad defensora sufre tantas Heridas como la diferencia entre los resultados de ataque y defensa, los Droides de combate de Bruno sufren 1 Herida.

SUFRIR HERIDAS Y DERROTAR MINIATURAS

Cuando una unidad sufre Heridas, el jugador que la controla elige una miniatura de esa unidad y le asigna fichas de Herida hasta haber sufrido todas las Heridas infligidas o hasta que la miniatura sea derrotada.

Una miniatura es derrotada cuando acumula tantas fichas de Herida como su umbral de Heridas. Si aún quedan fichas de Herida por asignar después de que una miniatura haya sido derrotada, el jugador debe elegir otra miniatura de esa misma unidad y repetir este proceso hasta que todas las Heridas estén asignadas o todas las miniaturas de la unidad hayan sido derrotadas. Cuando una unidad sufre Heridas a consecuencia de un ataque, si el atacante sólo puede trazar línea de visión hasta algunas de las miniaturas de la unidad defensora, entonces la unidad defensora no puede sufrir más Heridas que el umbral de Heridas combinado de todas las miniaturas que sí estén dentro de esa línea de visión.

No pueden asignarse Heridas al líder de una unidad a menos que sea la única miniatura que queda en ella.

Una miniatura o unidad que tiene alguna ficha de Herida está herida. Cuando se asignan fichas de Herida, siempre han de asignarse en primer lugar a la miniatura que tenga más fichas de Herida, y debe repetirse esto hasta que la miniatura sea derrotada. Si hay más de una miniatura empatada a mayor número de fichas de Herida asignadas, debe elegirse una de ellas para asignarle fichas de Herida hasta derrotarla.

Cuando una miniatura es derrotada, se retira del campo de batalla. Si el líder de una unidad es derrotado y aún quedan miniaturas sin derrotar en su unidad, el jugador que la controla debe elegir inmediatamente otra miniatura de la unidad para que tome el relevo como nuevo líder y sustituir su miniatura por la miniatura del líder de la unidad.

Cuando todas las miniaturas de una unidad han sido derrotadas, la unidad ha sido derrotada. Todas las fichas de Orden de esa unidad se retiran del campo de batalla.

ELIMINACIÓN DE MINIATURAS TRABADAS

Cuando se derrotan miniaturas que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo, cabe la posibilidad de que dejen un espacio que las miniaturas atacantes podrían aprovechar para avanzar. Después de resolver el ataque, empezando por el jugador atacante, cada jugador debe coger todas las miniaturas aliadas cuyas peanas ya no estén en contacto con miniaturas de la unidad enemiga y situarlas de modo que sí lo estén. Las reglas de formación de unidades deben cumplirse en todo momento al realizar esta colocación.

Si por algún motivo no pudieran colocarse miniaturas de nuevo en contacto con alguna miniatura enemiga, y ninguna de las miniaturas que pertenecen a esa unidad están en contacto con una miniatura enemiga, entonces las miniaturas no se mueven y la unidad deja de estar trabada en combate cuerpo a cuerpo.

EFECTOS QUE INFLIGEN O ASIGNAN HERIDAS

Ciertos efectos infligen o asignan Heridas sin pasar por la secuencia de ataque. Estos efectos no se consideran ataques, por lo que no se tiran dados de defensa ni tampoco se asignan fichas de Acobardamiento. El jugador que controla la unidad que sufre estas Heridas debe asignarlas siguiendo el procedimiento habitual.

El enunciado de algunos efectos indica expresamente que sea una miniatura concreta la que sufra Heridas. En estos casos, el jugador que controla el efecto puede asignar las Heridas sufridas de este modo, ignorando las reglas habituales para la asignación de Heridas.

EJEMPLO: ASIGNAR HERIDAS Y DERROTAR MINIATURAS

Tras comparar sus resultados, la unidad de cinco Soldados clon de Darío ha sufrido tres Heridas a causa de un ataque. Ahora asigna una de las Heridas a una miniatura de la unidad. Como todas las miniaturas de la unidad de Soldados clon tienen un umbral de Heridas de 1, la miniatura a la que Darío ha asignado la Herida es derrotada. Dado que aún quedan otras dos Heridas por asignar, Darío elige otra miniatura de la misma unidad y repite este proceso hasta que todas las Heridas se hayan sufrido o todas las miniaturas de su unidad sean derrotadas. Como cada Soldado clon tiene un umbral de Heridas de 1 y la unidad ha sufrido tres Heridas, esto quiere decir que tres Soldados clon son derrotados, quedando sólo dos de ellos en pie.

Tras comparar sus resultados, la unidad de tres Wookiees ilesos de César ha sufrido cuatro Heridas. Ahora asigna una de las Heridas a una miniatura de la unidad. Como todas las miniaturas de la unidad tienen un umbral de Heridas de 3, el Wookiee no es derrotado al asignarle la Herida y César aún tiene que asignar otras tres Heridas más. Sin embargo, dado que el Wookiee ya tiene asignada una ficha de Herida, está herido, y por tanto César DEBE elegirlo primero a la hora de asignar más fichas de Herida porque es la miniatura de la unidad que tiene más fichas de Herida asignadas. César se ve obligado a asignar las dos Heridas siguientes al Wookie, suficientes para igualar su umbral de Heridas y derrotarlo, lo cual deja una sola Herida pendiente de asignación. Ahora César debe elegir otro Wookiee que no sea el líder de la unidad para asignarle esta última Herida. En el futuro, como el Wookiee herido tiene más fichas de Herida que el resto de miniaturas de la unidad, César deberá asignarle Heridas en primer lugar y continuar asignándoselas hasta que sea derrotado.

ASIGNAR UNA FICHA DE ACOBARDAMIENTO AL DEFENSOR

Una vez resueltos los pasos 1 a 9 de la secuencia de ataque, si hubo algún resultado ✸ o ✪ en la reserva de ataque durante el paso "Lanzar los dados de ataque" y se está realizando un ataque a distancia, la unidad defensora gana 1 ficha de Acobardamiento.

REUNIR UNA RESERVA DE ATAQUE ADICIONAL

Una vez resueltos los pasos 1 a 10 de la secuencia de ataque, si la unidad atacante aún tiene reservas de ataque pendientes de resolver, el jugador atacante elige otra reserva de ataque y la resuelve contra una unidad defensora, efectuando un ataque contra ella para el cual han de repetirse los pasos 4 a 11 de la secuencia de ataque.

Cuando se hayan resuelto todas las reservas de ataque de una unidad atacante, la acción de ataque se da por finalizada.

EJEMPLO DE SECUENCIA DE ATAQUE COMPLETA

Silvia ha declarado una acción de ataque con su unidad de Soldados de las nieves. El primer paso de la secuencia de ataque consiste en declarar a un defensor. Midiendo desde la miniatura del líder de la unidad de Soldados de las nieves, Silvia elige una unidad enemiga que se encuentre dentro del alcance de al menos una de las armas de algún Soldado de las nieves y que tenga al menos una miniatura dentro de la línea de visión de sus imperiales. En este caso, como el alcance máximo de las armas de los Soldados de las nieves es de 3, Silvia debe elegir una unidad enemiga situada a alcance 1–3 del líder de la unidad de Soldados de las nieves y que también esté dentro de su línea de visión. Los Soldados de las nieves no pueden ver a Luke Skywalker porque no tienen línea de visión hasta su miniatura. En vez de eso, Silvia declara a unos Soldados rebeldes como unidad defensora, puesto que se hallan a alcance 1–3 del líder de su unidad de Soldados de las nieves y también están dentro de su línea de visión.

A continuación, Silvia determina las miniaturas válidas comprobando por separado las líneas de visión de cada Soldado de las nieves de la unidad atacante. Una miniatura puede aportar dados a una reserva de ataque si es capaz de trazar una línea de visión hasta cualquier miniatura de la unidad defensora. Silvia determina que todos sus Soldados de las nieves son válidos excepto uno. Luego, por cada miniatura válida, Silvia ha de elegir con cuál de las armas disponibles para la unidad contribuirá esa miniatura a la reserva de ataque. La miniatura debe cumplir todos los requisitos (si los hay) para poder elegir un arma específica. Por último, Silvia no puede seleccionar ningún arma si los Soldados rebeldes están más cerca del alcance mínimo o más lejos del alcance máximo de esa arma.

Como los Soldados rebeldes se encuentran a alcance 3 y Silvia tiene cinco Soldados de las nieves válidos como atacantes, decide añadir cinco Fusiles blástER E-11 de alcance 1–3 a la reserva de ataque. Silvia coge los dados correspondientes a estas armas y los sitúa sobre el campo de batalla junto a la unidad defensora.

La reserva de ataque consta de cinco dados blancos. Silvia lanza estos dados y obtiene un ✪, un ✸, un ▨ y dos caras vacías. Tras efectuar la tirada, Silvia pasa a resolver las capacidades que le permitan volver a lanzar dados. Los Soldados de las nieves no poseen ninguna capacidad que permita repetir tiradas, pero sí tienen asignada una ficha de Ataque apuntado. Silvia opta por gastar esta ficha para volver a tirar dos dados de su elección. Ambos deben lanzarse al mismo tiempo; el gasto de una sola ficha de Ataque apuntado no permite tirar un dado y luego volver a tirar ese mismo dado. Silvia decide volver a lanzar los dados que han arrojado caras vacías y obtiene dos resultados ▨, por lo que el resultado de su tirada es de un ✪, un ✸ y tres ▨. Ahora toca convertir los incrementos de ataque. Como los Soldados de las nieves tienen ▨:✸ en su carta de Unidad, Silvia cambia los tres resultados ▨ por sendos ✸. Si los Soldados de las nieves no hubieran tenido ▨:✸ en su tabla de conversión de incrementos, se habría visto obligada a cambiar los ▨ por caras vacías. El resultado final de la reserva de ataque es por tanto un ✪ y cuatro ✸.

Los Soldados rebeldes de Guillermo no tienen asignada ninguna ficha de Esquiva, de modo que el siguiente paso consiste en aplicar la cobertura. Para ello, Silvia ha de comprobar la línea de visión desde el líder de su unidad de Soldados de las nieves hasta cada una de las miniaturas de la unidad de Soldados rebeldes. Si la línea de visión que llega a cualquier parte de la silueta de un Soldado rebelde se ve interrumpida por un terreno que no esté en contacto con la peana del líder de la unidad de Soldados de las nieves, entonces ese Soldado rebelde goza de ocultación. Silvia comprueba las líneas de visión y concluye que hay cinco Soldados rebeldes ocultados.

Dado que al menos la mitad de los Soldados rebeldes están ocultados, toda su unidad se beneficia de cobertura. Antes de empezar la partida, Guillermo y Silvia acordaron que las cajas proporcionan cobertura ligera. Como más de la mitad de los Soldados rebeldes están ocultos tras cajas, se considera que toda la unidad de Soldados rebeldes se beneficia de cobertura ligera.

Los Soldados rebeldes tienen cobertura ligera, así que Guillermo puede anular un resultado ✸ de la tirada de Silvia y reducirla a un ✪ y tres ✸.

Como los Soldados rebeldes usan dados blancos para defender, Guillermo tira cuatro dados blancos de defensa, uno por cada resultado ✸ y ✪ que quedan. Obtiene un ▼, un ⚡ y dos caras vacías.

Después de tirar los dados de defensa, Guillermo puede utilizar capacidades que le permitan volver a lanzar dados de defensa. Los Soldados rebeldes no tienen ninguna capacidad de este tipo, así que pasa directamente a convertir los incrementos de defensa. Como los Soldados rebeldes tienen ⚡:▼ en su carta de Unidad, cambia los ⚡ que ha obtenido por resultados de bloqueo, lo que resulta en una tirada final de dos ▼ y dos caras vacías.

Silvia ha sacado un ✪ y tres ✸ (después de aplicar la cobertura) en su ataque contra los Soldados rebeldes de Guillermo, y éste ha obtenido dos ▼ y dos caras vacías al defenderse. Silvia cuenta sus resultados ✸ y ✪, que suman un total de cuatro. Guillermo cuenta sus resultados ▼, que suman un total de dos. El total de Guillermo se resta del total de Silvia, 4–2=2. Como la unidad defensora sufre tantas Heridas como la diferencia entre los resultados de ataque y defensa, los Soldados rebeldes de Guillermo sufren dos Heridas.

Ahora Guillermo debe asignar estas Heridas a las miniaturas de su unidad de Soldados rebeldes. Todas las miniaturas de la unidad de Soldados rebeldes tienen un umbral de Heridas de 1, así que toda miniatura a la que Guillermo asigne una Herida será derrotada. Guillermo escoge un Soldado rebelde para asignarle la Herida, y esa miniatura es derrotada. Todavía queda otra Herida por asignar, así que Guillermo debe escoger otra miniatura de la misma unidad y repetir el proceso hasta haber asignado todas las Heridas o hasta que todas las miniaturas de la unidad sean derrotadas. Teniendo en cuenta que cada Soldado rebelde tiene un umbral de Heridas de 1, y que la unidad ha sufrido dos Heridas, en total son dos los Soldados rebeldes derrotados; la unidad se queda con sólo tres Soldados rebeldes en pie.

Se obtuvieron resultados ✸ o ✪ en la reserva de ataque durante el paso "Lanzar los dados de ataque" de la secuencia de ataque, y se trata de un ataque a distancia, de modo que la unidad de Soldados rebeldes gana 1 ficha de Acobardamiento.

ALERTA

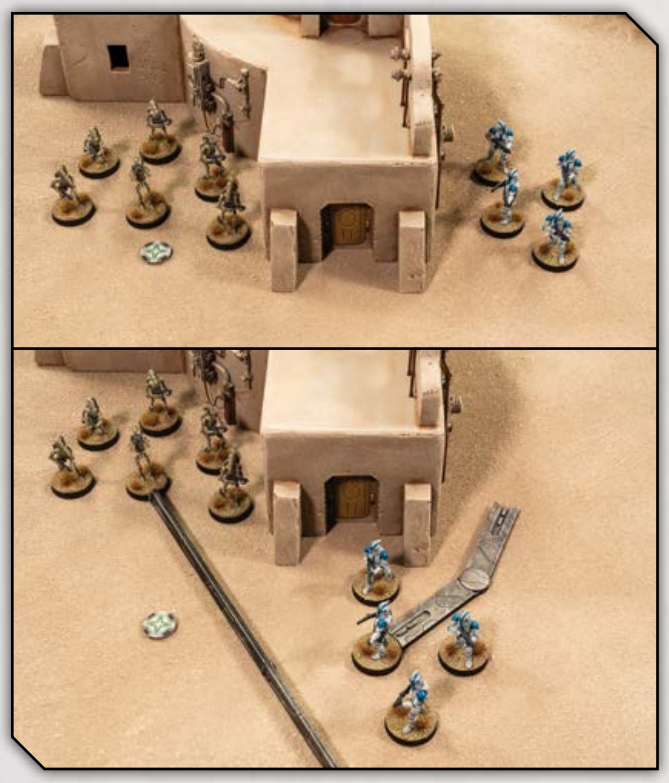
Las unidades de infantería y los vehículos terrestres pueden realizar una acción de alerta para ganar una ficha de Alerta. Esta ficha se coloca sobre el campo de batalla, junto a la miniatura del líder de la unidad. Una unidad no puede realizar una acción de ataque y una acción de alerta en la misma activación. No se puede tener asignada más de una ficha de Alerta.

Durante la fase de Activación, después de que una unidad enemiga ataque, se mueva o realice una acción estando situada a alcance 1–2 y dentro de la línea de visión de cualquier miniatura de una unidad aliada de infantería o vehículo terrestre que tenga asignada una ficha de Alerta, si no es la activación de la unidad aliada, ésta puede gastar su ficha de Alerta para efectuar una acción gratuita de ataque o de movimiento.

Si una unidad lleva a cabo un movimiento, ataque o acción, o si gana una ficha de Acobardamiento, pierde su ficha de Alerta (si tiene alguna).

Una unidad sólo puede gastar una ficha de Alerta por cada ocasión en la que pueda hacerlo. Una ficha de Alerta se gasta antes de resolver los efectos que tienen lugar después de que se produzca un ataque, acción de ataque, movimiento o acción de movimiento. Una unidad no puede gastar una ficha de Alerta hasta que se hayan resuelto todas las reservas de ataque de una unidad atacante.

EJEMPLO: ALERTA



La unidad de Droides de combate de Mónica realiza una acción de alerta y gana una ficha de Alerta. Más tarde en esa misma ronda, una unidad enemiga de Soldados clon se activa y lleva a cabo una acción. Como la unidad de Soldados clon se encuentra a alcance 1–2 de los Droides de combate y están dentro de su línea de visión, después de haber completado esta acción los Droides de combate pueden gastar su ficha de Alerta para efectuar una acción gratuita de movimiento o ataque una vez que se haya resuelto la acción de los Soldados clon.

ASIGNAR UNA FICHA DE ORDEN

Cuando el jugador activo haya terminado de resolver todos los efectos que tengan lugar al final de la activación de una unidad, si ésta tiene una ficha de Orden boca arriba, se pone boca abajo o se le asigna la ficha de Orden robada poniéndola boca abajo. Tanto la activación de la unidad como el turno del jugador activo han llegado a su fin, y el otro jugador pasa a ser el nuevo jugador activo. Ambos han de ir resolviendo turnos alternos repitiendo los pasos 2 a 3 de la fase de Activación.

EFECTOS QUE TIENEN LUGAR AL FINAL DE LA FASE DE ACTIVACIÓN

Cuando todas las unidades presentes en el campo de batalla hayan sido activadas, las reservas de órdenes de ambos jugadores estén vacías y ninguno tenga fichas de Orden sobre sus cartas de Mando, se resuelven los efectos que tienen lugar al final de la fase de Activación.

Una vez resueltos estos efectos, la fase de Activación concluye y la partida prosigue con la fase Final.

LA FASE FINAL

Durante la fase Final, los jugadores realizan los preparativos necesarios para comenzar la siguiente ronda: se descartan cartas de Mando, se retiran ciertos tipos de fichas, se actualizan las reservas de órdenes, se resuelven distintos efectos y se adelanta el indicador de ronda.

PASOS DE LA FASE FINAL

1. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al principio de la fase Final
2. Descartar cartas de Mando
3. Retirar fichas
4. Actualizar la reserva de órdenes y efectuar ascensos
5. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al final de la fase Final
6. Adelantar el indicador de ronda

DESCARTAR CARTAS DE MANDO

Cada jugador descarta las cartas de Mando que ha mostrado para la ronda actual y las deposita en su pila de descartes. Estas cartas ya no podrán volver a utilizarse durante el resto de la partida.

RETIRAR FICHAS

Los jugadores quitan todas las fichas de Ataque apuntado, Esquiva, Incremento y Alerta de sus unidades. Luego quitan una ficha de Acobardamiento a cada una de sus unidades (donde sea posible).

ASCENSOS

Si todas las unidades ⮝ de un jugador han sido derrotadas, empezando por el jugador que tenga prioridad, cada jugador debe ascender a un líder de unidad de una de sus unidades de infantería para cambiar su categoría y convertirla en una unidad ⮝. La ficha de Orden original de la unidad se descarta y se sustituye por una ficha de Orden ⮝, y la unidad se considera una unidad ⮝ a todos los efectos. Si se da el poco probable caso de que un jugador no tenga ninguna unidad de infantería con un líder que ascender, entonces ya no tendrá ninguna unidad ⮝ y no podrá jugar cartas de Mando.

EJEMPLO: ASCENSO

En un momento anterior de la ronda, la última unidad ⮝ de Jose fue derrotada. Durante el paso "Actualizar la reserva de órdenes y efectuar ascensos" de la fase Final, Jose debe elegir al líder de una de sus unidades de infantería para convertirla en ⮝. Descarta la ficha de Orden original de la unidad y la sustituye por una ficha de Orden ⮝. La unidad ascendida se considera ⮝ a todos los efectos de juego. Si Jose no tuviera ninguna unidad de infantería con un líder que ascender, se habría quedado sin ⮝ y ya no podría jugar más cartas de Mando durante el resto de la partida.

ADELANTAR EL INDICADOR DE RONDA

El indicador de ronda avanza al siguiente número. La ronda actual ha concluido, y empieza una nueva ronda. La partida termina cuando se hayan jugado seis rondas.

APÉNDICE A: PEANAS CON MUESCAS

Algunas miniaturas de *Star Wars: Legión* tienen peanas con muescas. Las reglas que se describen en esta sección se aplican a todas las unidades que van montadas sobre peanas con muescas.

DESPLIEGUE DE PEANAS OBLONGAS

Ciertas miniaturas tienen peanas oblongas en vez de redondas. Las miniaturas con estas peanas pueden extenderse más allá de los límites de la zona de despliegue de un jugador, siempre y cuando la peana esté tocando uno de los bordes del campo de batalla dentro de esa zona de despliegue y al menos la mitad de la peana quede dentro de los límites de la zona de despliegue.

MOVIMIENTOS DE PEANAS CON MUESCAS

Las miniaturas que tienen peanas con muescas poseen varias opciones adicionales a la hora de efectuar movimientos:

PIVOTAR

Algunas miniaturas que tienen peanas con muescas pueden pivotar. En las reglas de cada tipo de unidad se especifica si tiene la capacidad de pivotar.

Cuando una unidad capaz de pivotar efectúa una acción de movimiento, puede elegir pivotar en vez de realizar otro movimiento. Para pivotar, la peana del líder de la unidad se rota hasta 90º hacia la izquierda o la derecha, manteniendo el centro de la peana en su posición original. Si una unidad está formada por varias miniaturas, todas deben pivotar de tal modo que sus peanas queden orientadas exactamente en la misma dirección que la peana del líder de la unidad.

Cuando una miniatura pivota, no puede pisar las peanas de otras miniaturas a menos que pueda desplazarlas.

DESPLAZAMIENTO

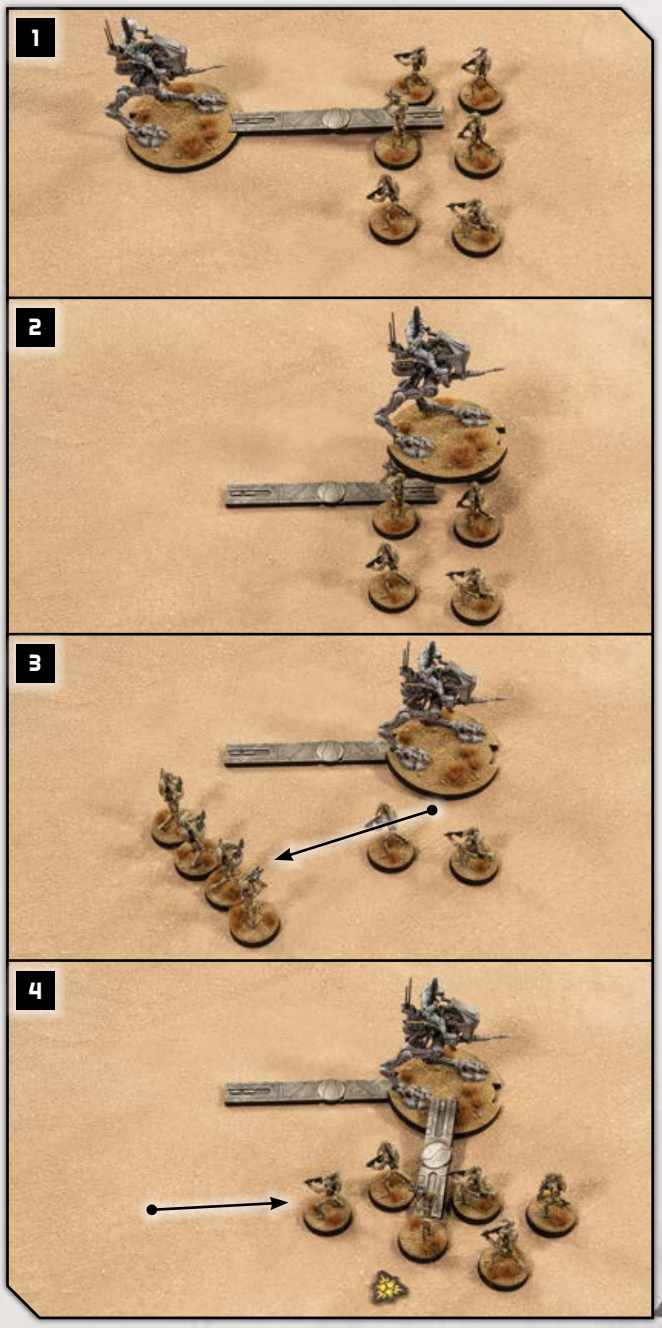
Algunas miniaturas que tienen peanas con muescas pueden obligar a otras miniaturas a apartarse de su camino, debido normalmente a su gran tamaño físico. Esto se denomina *desplazamiento*. Sólo ciertos tipos de unidades pueden desplazar a otras miniaturas. Si quieres saber más sobre los distintos tipos de unidades, consulta el "Apéndice B: Tipos de unidades" en la página 36.

Cuando una miniatura capaz de desplazar a otras se mueve (sea cual sea la naturaleza de ese movimiento), si en algún momento su peana se solapa con miniaturas de infantería, esas miniaturas son desplazadas. Las unidades de infantería que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden ser desplazadas, y por tanto no es posible moverse a través de ellas.

Cuando una unidad es desplazada, hay que resolver este procedimiento:

1. **Apartar las miniaturas:** Las miniaturas desplazadas se colocan a un lado del campo de batalla. Si el líder de una unidad es desplazado, su posición original debe señalarse de algún modo.
2. **Resolver el movimiento:** La miniatura que ha desplazado a la infantería reanuda su movimiento con normalidad sin verse impedida por las miniaturas que ha desplazado.
3. **Colocar las miniaturas desplazadas:** El adversario del jugador que controla la unidad que ha causado el desplazamiento sitúa todos los líderes de unidad desplazados en el campo de batalla a una distancia de sus posiciones originales equivalente a Velocidad 1 (o lo más cerca posible, de no ser viable lo primero). A continuación, las restantes miniaturas desplazadas y las que estén fuera de formación se colocan en formación con sus respectivos líderes de unidad. Ninguna de estas miniaturas puede colocarse de forma que sus peanas queden en contacto con las de miniaturas enemigas.
4. **Asignar fichas de Acobardamiento:** Cuando una o varias de las miniaturas de una unidad han sido desplazadas, toda la unidad recibe una ficha de Acobardamiento. Una unidad no puede recibir más de una ficha de Acobardamiento en una misma activación como consecuencia de un desplazamiento, sin importar cuántas veces haya sido desplazada durante esa activación.

EJEMPLO: DESPLAZAMIENTO



El AT-RT de Jose está llevando a cabo un movimiento normal que va a provocar el desplazamiento de la unidad de Droides de combate de Darío. Jose determina que cuatro de los seis Droides de combate deben ser desplazados; el líder de la unidad se cuenta entre ellos. Jose coge las miniaturas de los Droides de combate desplazados y los aparta a un lado temporalmente, procurando señalar la posición original del líder de la unidad. Luego el AT-RT de Jose continúa su movimiento con normalidad. Acto seguido, Darío toma el líder de unidad desplazado y lo sitúa en el campo de batalla a un movimiento de Velocidad 1 respecto a su posición original. Luego coloca el resto de los Droides de combate desplazados en formación con su líder. Como algunos de los Droides de combate ya no están en formación con el líder de su unidad (porque han sido desplazados), Darío coloca sus miniaturas en formación. Por último, los Droides de combate reciben una ficha de Acobardamiento.

MARCHA ATRÁS

Algunas miniaturas que tienen peanas con muescas pueden dar marcha atrás. Sólo ciertos tipos de unidades poseen esta capacidad.

Cuando una unidad realiza una acción de movimiento, puede optar por dar marcha atrás en vez de efectuar otro movimiento. Al dar marcha atrás se aplican las reglas normales del movimiento de peanas con muescas, con las siguientes excepciones:

- Cuando se da marcha atrás, en vez de encajar la plantilla de movimiento en la muesca delantera de la peana del líder de la unidad al comienzo del movimiento, debe encajarse en la muesca trasera.
- Al resolver un movimiento completo de marcha atrás, en vez de encajar la plantilla de movimiento en la muesca delantera de la peana del líder de la unidad, debe encajarse en la muesca trasera. Luego se sitúa la muesca delantera de la peana del líder de la unidad en el otro extremo de la plantilla de movimiento.
- Al dar marcha atrás, la Velocidad de la unidad se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1).

ATACAR USANDO PEANAS CON MUESCAS

Las miniaturas que tienen peanas con muescas tienen cuatro sectores distintos representados por líneas talladas directamente en sus peanas: uno frontal, dos laterales y uno trasero. Hay diversas reglas que hacen referencia a estos sectores, como es el caso de las cualidades **Arma fija** y **Punto débil**.

APÉNDICE B: TIPOS DE UNIDADES

Las unidades de *Star Wars: Legión* pertenecen a un tipo, indicado en su carta de Unidad correspondiente. Todas las unidades son infantería o vehículos, y cada tipo distinto se divide a su vez en diversos subtipos con sus propias reglas especiales.

INFANTERÍA

La infantería es el tipo de unidad más común en *Star Wars: Legión*. Las unidades de infantería pueden pertenecer a los siguientes subtipos, y cada uno de ellos posee sus propias reglas adicionales:

- Infantería clon
- Criatura de infantería
- Infantería droide
- Infantería de dotación
- Infantería wookiee

Las reglas que afectan a una unidad de infantería se aplican a todos sus subtipos. A menos que se especifique otra cosa, estos subtipos deben ceñirse a todas las reglas de la infantería convencional.

INFANTERÍA CLON

- Al atacar o defender, una unidad de infantería clon puede gastar una ficha de Ataque apuntado, Esquiva o Incremento que pertenezca a otra unidad de infantería clon aliada situada a alcance 1 y dentro de su línea de visión como si la unidad atacante o defensora tuviese asignada esa ficha.

CRIATURA DE INFANTERÍA

- Las criaturas de infantería tienen peanas con muescas.
- Las criaturas de infantería pueden pivotar y dar marcha atrás.
- Las criaturas de infantería desplazan a la infantería cuando se mueven a través de ella.
- Las criaturas de infantería no pueden ser desplazadas ni se puede pasar a través de ellas, y otras unidades no pueden terminar sus movimientos solapándose con ellas.
- Las criaturas de infantería no se benefician de un aumento en su cobertura por tener fichas de Acobardamiento.
- Las barricadas no proporcionan cobertura a las criaturas de infantería.
- Las criaturas de infantería no pueden capturar componentes ni realizar acciones de sabotaje/reparación.
- Las criaturas de infantería pueden realizar las acciones gratuitas otorgadas por las cualidades **Imparable** y **Reposicionamiento** antes o después de llevar a cabo un movimiento de retirada.

INFANTERÍA DROIDE

- La infantería droide no se beneficia de un aumento en su cobertura por tener fichas de Acobardamiento.
- La infantería droide no puede acobardarse, aunque sí puede ser presa del pánico.
- La infantería droide no puede ganar ni resolver fichas de Veneno.
- La infantería droide se considera vehículo a la hora de ganar y resolver fichas de Iones y también al ser seleccionada como blanco de un ataque que incluya la cualidad **Iónica X**. Para saber más sobre la cualidad **Iónica X**, consulta su descripción en el glosario de cualidades (página 54).

INFANTERÍA DE DOTACIÓN

- La infantería de dotación tiene peanas con muescas.
- La infantería de dotación puede pivotar y dar marcha atrás.
- La infantería de dotación no puede ser desplazada ni se puede pasar a través de ella, y otras unidades no pueden terminar sus movimientos solapándose con ella.
- La infantería de dotación no puede capturar componentes ni realizar acciones de sabotaje/reparación.
- La infantería de dotación puede realizar acciones gratuitas de pivotaje otorgadas por la cualidad **Reposicionamiento** antes o después de llevar a cabo un movimiento de retirada.

INFANTERÍA WOOKIEE

- La infantería wookiee no posee reglas especiales adicionales, aparte de ciertas reglas y capacidades que puedan hacer referencia a este tipo de unidad expresamente.

VEHÍCULOS

Existen muchos tipos de vehículos en *Star Wars: Legión*, desde blindados lentos y pesados hasta veloces aerodeslizadores. Todas las unidades de vehículo de *Star Wars: Legión* pertenecen también a uno de los siguientes subtipos, cada uno con sus propias reglas especiales:

- Vehículo terrestre
- Vehículo repulsor

Las reglas que afectan a una unidad de vehículo se aplican a todos sus subtipos a menos que se especifique lo contrario. Independientemente de su subtipo, todos los vehículos se rigen por las reglas de Resistencia que se explican a continuación.

RESISTENCIA

Los vehículos carecen de puntuación de Aplomo. En su lugar, la mayoría (aunque no todos) poseen una puntuación de Resistencia. Las unidades de vehículo que carecen de esta puntuación de Resistencia tienen un "–" en el lugar de su carta de Unidad donde figura normalmente la puntuación de Resistencia.

Si un vehículo con una puntuación de Resistencia sufre Heridas, cabe la posibilidad de que se produzcan daños adicionales. Cuando un vehículo que tiene Resistencia acumula tantas Heridas como su puntuación de Resistencia o más, después de resolverse el efecto que ha causado este daño hay que tirar un dado rojo de defensa y aplicar al vehículo el resultado correspondiente:

- Dañada: Si el resultado es un ▼, la unidad queda dañada y recibe una ficha de Dañado. Cuando un jugador activa una unidad dañada, debe tirar un dado blanco de defensa. Si obtiene una cara vacía, ese vehículo dispondrá de una acción menos durante su activación.

- Inutilizada: Si el resultado es una cara vacía, la unidad queda inutilizada y recibe una ficha de Inutilizado. Una unidad inutilizada no puede dar marcha atrás ni llevar a cabo movimientos laterales, y debe gastar dos acciones para poder efectuar un movimiento normal.

- Arma averiada: Si el resultado es un ⚒, una de las armas de la unidad ha sido averiada. El adversario del jugador elige una de las armas de esa unidad y coloca una ficha de Arma averiada sobre la carta correspondiente. Cuando se utilice el arma en una reserva de ataque, solamente podrán añadirse la mitad de sus dados (redondeando hacia arriba).

Un vehículo no puede tener más de una ficha de Dañado, Inutilizado o Arma averiada. Estas fichas se denominan fichas de Daño a vehículo. Un vehículo solamente puede tirar una vez por partida para determinar qué ficha de Daño a vehículo recibe.

EJEMPLO: DAÑO A VEHÍCULOS

El Tanque AAT de Nicolás ya ha sufrido tres Heridas cuando recibe otras tres a causa de un ataque. Después de resolver dicho ataque, Nicolás lanza un dado rojo de defensa y obtiene una cara vacía. El Tanque AAT de Nicolás queda inutilizado y se le asigna una ficha de Inutilizado.

Como cada vehículo solamente puede hacer una tirada por partida para determinar qué ficha de Daño a vehículo recibe, si Nicolás logra quitarle la ficha de Inutilizado y más adelante sufre nuevas Heridas, no tendrá que volver a tirar para determinar qué tipo de daño ha sufrido su vehículo.

VEHÍCULOS TERRESTRES

- Los vehículos terrestres tienen peanas con muescas.
- Los vehículos terrestres pueden pivotar y dar marcha atrás.
- Los vehículos terrestres desplazan a la infantería cuando se mueven a través de ella.
- Los vehículos terrestres pueden terminar un movimiento pisando parcialmente un elemento de terreno.
- Un vehículo terrestre puede desplegarse en una posición que deje parte de su peana asomando por el borde de un elemento de terreno. Un vehículo terrestre no puede terminar un movimiento ni colocarse en una posición que haga que su miniatura quede en un equilibrio precario y pueda volcar, ni tampoco si deja su peana en un ángulo de inclinación superior a 45°.
- Otras unidades no pueden pasar a través de un vehículo terrestre ni terminar sus movimientos solapándose con ellos.
- Los vehículos terrestres pueden librar combates cuerpo a cuerpo, pero no pueden trabarse.
- Los vehículos terrestres bloquean la línea de visión como si fuesen un elemento de terreno que abarca tanto espacio como el volumen de su silueta.
- Cuando haya que determinar el número de miniaturas que se benefician de ocultación y cobertura durante los pasos 5a y 5b de la secuencia de ataque, los vehículos terrestres se consideran un terreno de área que abarca tanto espacio como el volumen de su silueta y proporciona cobertura densa.
- Durante el paso "Determinar el número de miniaturas con ocultación", al menos la mitad de la silueta de la miniatura de un vehículo terrestre debe quedar ocultada de cualquier punto de la silueta del atacante para poder considerarse ocultada. Los vehículos terrestres no se proporcionan cobertura a sí mismos.

VEHÍCULOS REPULSORES

- Los vehículos repulsores tienen peanas con muescas.
- Los vehículos repulsores pueden pivotar.
- Los vehículos repulsores no pueden realizar acciones de alerta ni tampoco ganar o gastar fichas de Alerta.
- Los vehículos repulsores pueden terminar un movimiento pisando parcialmente un elemento de terreno.
- Los vehículos repulsores pueden atravesar o colocarse sobre terreno infranqueable y situar la plantilla de movimiento sobre terreno infranqueable al hacerlo.

- Un vehículo repulsor puede desplegarse en una posición que deje parte de su peana asomando por el borde de un elemento de terreno. Un vehículo repulsor no puede terminar un movimiento ni colocarse en una posición que haga que su miniatura quede en un equilibrio precario y pueda volcar, ni tampoco si deja su peana en un ángulo de inclinación superior a 45°.

- Los vehículos repulsores pueden desplazar otras miniaturas, pero sólo durante o al final de un movimiento obligatorio.

- Los vehículos repulsores pueden moverse a través de otras unidades y también es posible moverse a través de ellos, pero no pueden solaparse con otras unidades al terminar un movimiento.

- Los vehículos repulsores pueden librar combates cuerpo a cuerpo, pero no pueden trabarse.

- Los vehículos repulsores no bloquean la línea de visión ni proporcionan ocultación o cobertura.

- Durante el paso "Determinar el número de miniaturas con ocultación", al menos la mitad de la silueta de la miniatura de un vehículo repulsor debe quedar ocultada de cualquier punto de la silueta del atacante para poder considerarse ocultada. Para determinar la silueta de un vehículo repulsor, imagina un cilindro que se alce desde la peana de la miniatura hasta la parte más alta de su carrocería, sin incluir cosas como antenas, armas, la peana, el soporte transparente o los tripulantes.

APÉNDICE C: MERCENARIOS Y GRUPOS DE BATALLA

MERCENARIOS

La galaxia de *Star Wars* está habitada por toda clase de héroes, villanos, granujas, organizaciones e incluso potencias enteras que no están vinculados a ninguna de las principales estructuras de poder de la galaxia. Estos personajes y fuerzas aparecen en *Star Wars: Legión* como unidades Mercenarias.

Las unidades Mercenarias no son leales a ninguna de las facciones del juego. Sin embargo, estas facciones y algunos grupos de batalla pueden contratar a determinadas unidades Mercenarias y desplegarlas junto con sus ejércitos. La carta de Unidad de una unidad Mercenaria indica qué facciones pueden añadirla en un ejército. Incluir una unidad Mercenaria en un ejército no conlleva ningún coste adicional.

Las unidades Mercenarias no se cuentan de cara al número mínimo de categorías requeridas para un ejército, pero sí se cuentan de cara al máximo. Un ejército sólo puede incluir dos unidades Mercenarias de categoría ▲ y una unidad Mercenaria de cualquier otra categoría. Para saber más sobre los requisitos de categorías, consulta la página 15.

EJEMPLO: MERCENARIOS Y REQUISITOS DE CATEGORÍAS

Por ejemplo, un ejército convencional del Imperio Galáctico que incluya una o varias unidades de Ejecutores del Sol Negro debe contener al menos tres unidades ▲ que no sean Mercenarias, y no puede añadir en total más de seis unidades ▲.

En circunstancias normales no se puede jugar con un ejército que solamente contenga unidades Mercenarias, pero con algunos grupos de batalla se puede hacer eso mismo. Estos grupos de batalla poseen sus propios requisitos y reglas exclusivas. Algunas unidades Mercenarias sólo están disponibles para ciertas facciones; estas unidades sólo se pueden utilizar cuando alguna regla especial permita incluirlas en un ejército.

Una unidad Mercenaria es aliada de las demás unidades de su ejército, pero no se considera parte de la facción de ese ejército. Cuando se incluyen unidades Mercenarias en un ejército, hay que usar fichas de Orden con el reverso correspondiente a la facción de dicho ejército. Si se juega con un ejército compuesto únicamente por unidades Mercenarias, deben utilizarse las fichas de Orden Mercenarias.

EJEMPLO: MERCENARIOS Y FACCIONES

Por ejemplo, los Ejecutores del Sol Negro que formen parte de un ejército del Imperio Galáctico son aliados de todas las demás unidades de ese ejército, pero no pertenecen a la facción del Imperio Galáctico. Los Ejecutores del Sol Negro incluidos en un ejército del Imperio Galáctico utilizan fichas de Orden del Imperio Galáctico.

AFILIACIONES

Toda unidad Mercenaria tiene una afiliación que determina a quién profesa lealtad realmente. Las afiliaciones representan organizaciones criminales, sindicatos, gremios, bandas o incluso un cazarrecompensas solitario que se busca la vida como puede. La afiliación de una unidad se identifica por el icono que aparece en la esquina superior izquierda de su carta de Unidad, donde en circunstancias normales estaría el icono de facción de la unidad.

A una unidad que posea una afiliación sólo puede impartirle órdenes una unidad aliada que posea la misma afiliación.

ICONOS DE AFILIACIÓN

Cada afiliación se representa mediante un icono. Las distintas afiliaciones que existen en *Star Wars: Legión* son las siguientes:

- Sol Negro
- Sindicato Pyke
- Bandidos
- Granujas
- Leales a Maul
- Ewoks

GRUPOS DE BATALLA

En *Star Wars: Legión,* los grupos de batalla representan contingentes de unidades que luchan codo con codo en la galaxia de *Star Wars*. Estas tropas comparten una identidad exclusiva como subgrupo dentro de su facción y pueden presentar cualquier forma, desde bandas mercenarias irregulares hasta la principal fuerza de ocupación del Imperio.

Los grupos de batalla proporcionan a los jugadores un método alternativo para diseñar y desplegar su ejército. Cada grupo de batalla posee su propia lista de unidades concretas que puede desplegar, requisitos de categoría exclusivos para enfrentamientos tanto convencionales como de escaramuza, y reglas especiales que pueden afectar al modo en que el grupo de batalla se forma, se dispone o se juega.

APÉNDICE D: REGLAS DE LAS CARTAS DE BATALLA

Algunas cartas de Batalla poseen reglas, acciones o cualidades especiales cuyo uso no se explica detalladamente en sus enunciados.

CAPTURAR

Muchas cartas de Objetivo emplean la acción ➡ **Capturar**. Las fichas de Objetivo que se utilizan en las partidas con estas cartas de Batalla pueden capturarse. El líder de una unidad de infantería debe poner su peana en contacto con una ficha de Objetivo no capturada para poder realizar la acción ➡ **Capturar**. Cuando una unidad captura una ficha de Objetivo, se le da la vuelta a la ficha para dejar boca arriba su cara de "capturada" y se coloca de nuevo en el campo de batalla en la misma posición.

La ficha permanecerá en contacto con la peana del líder de la unidad y le acompañará en sus movimientos por el campo de batalla. Después de que la unidad realice cualquier tipo de movimiento, el jugador que la controla puede coger las fichas de Objetivo que tenga capturadas y situarlas en contacto con la peana del líder de la unidad.

Cuando un líder de unidad que tiene capturada una ficha de Objetivo comienza su paso "Realizar acciones" siendo presa del pánico, o antes de quitar su miniatura porque ha sido derrotada, se da la vuelta a las fichas de Objetivo que tenga capturadas para dejar boca arriba su cara de "no capturada" y se colocan de nuevo en el campo de batalla en la misma posición. Estas fichas podrán volver a capturarse con normalidad.

CARTA DE OBJETIVO "BOMBARDEO DE PASADA"

La carta de Objetivo "Bombardeo de pasada" emplea las acciones ➡ **Capturar** y ⟫ **Lanzamiento**.

LANZAMIENTO

Lanzamiento es una acción gratuita que puede realizar una unidad con una ficha de Objetivo capturada para darle la vuelta a esa ficha (dejando boca arriba su cara "no capturada") y depositarla sobre el campo de batalla, en la misma posición, tocando la peana del líder de la unidad. Después de que una unidad suelte una ficha de Objetivo capturada de este modo, deja de considerarse capturada por esa unidad.

CARTA DE OBJETIVO "CARGAMENTO EXPLOSIVO"

La carta de Objetivo "Cargamento explosivo" requiere el uso de dos miniaturas de Plataforma móvil. Una miniatura de Plataforma móvil está compuesta por una carretilla repulsora que va sobre una peana de 50 mm con muescas y lleva encima de 1 a 2 bombas (o miniaturas de tamaño similar). Todo elemento de terreno que se seleccione al resolver la carta "Cargamento explosivo" debe hallarse en contacto directo con el campo de batalla.

REGLAS ESPECIALES DE LA PLATAFORMA MÓVIL

Una Plataforma móvil no es una unidad y no puede ganar fichas, sufrir Heridas ni ser seleccionada como blanco de efectos que se apliquen a unidades.

Una Plataforma móvil tiene una silueta que se alza desde la peana de la miniatura y llega hasta las manillas de la Plataforma. Todo lo que vaya encima de la Plataforma se ignora a la hora de determinar su silueta. Si la miniatura de una Plataforma móvil da ocultación a unidades de infantería que no sean criaturas, les proporciona cobertura densa. Una Plataforma móvil no proporciona ninguna cobertura a las criaturas de infantería ni a los vehículos. Tampoco bloquea la línea de visión.

Una Plataforma móvil ignora los efectos del terreno difícil y puede llevar a cabo movimientos parciales. No puede moverse a través de terreno infranqueable.

Una Plataforma móvil puede moverse a través de todas las miniaturas (incluidas otras Plataformas móviles), pero no puede terminar su movimiento solapada con la peana de otra miniatura a la que no pueda desplazar. La posición final de una Plataforma móvil puede solaparse con la peana de una miniatura de infantería siempre que ésta puede ser desplazada, en cuyo caso la desplaza. Una Plataforma móvil puede dar marcha atrás.

Todas las unidades pueden moverse a través de una Plataforma móvil, pero no pueden terminar su movimiento solapadas con la peana de una Plataforma móvil.

CARTA DE OBJETIVO "SABOTEAR LOS EVAPORADORES DE HUMEDAD"

La carta de Objetivo "Sabotear los evaporadores de humedad" emplea la acción ➡ **Sabotaje/Reparación**.

SABOTAJE/REPARACIÓN

Solamente un líder de unidad cuya peana esté en contacto con una ficha de Objetivo puede utilizar la acción ➡ **Sabotaje/Reparación**. Esta acción permite a la unidad añadir o quitar una ficha de Herida de la ficha de Objetivo sobre la que se use. Una ficha de Objetivo no puede tener menos de 0 fichas de Herida.

CARTA DE CONDICIÓN "LANZAMIENTO DE SUMINISTROS"

La carta de Condición "Lanzamiento de suministros" emplea un mazo de Suministros y la acción ⟫ **Reabastecimiento**.

EL MAZO DE SUMINISTROS

Cuando se selecciona la carta de Condición "Lanzamiento de suministros" durante el paso "Mostrar cartas de Batalla y definir el campo de batalla" de la preparación de la partida, los jugadores deben preparar un mazo de Suministros compuesto por 16 cartas de Suministro. Ambos jugadores utilizarán el mismo mazo durante el transcurso de la partida. Un mazo de Suministro consta de dos copias de cada una de las siguientes cartas: Camuflaje, Cápsulas de bacta, Escáner de combate, Gancho magnético, Holoproyector, Miras de precisión, Soplete eléctrico y Visor telemétrico.

REABASTECIMIENTO

La acción gratuita ⟫ **Reabastecimiento** puede usarse durante una partida en la que se juegue con la carta de Condición "Lanzamiento de suministros". Cuando el líder de una unidad de infantería que no sea de criatura tenga su peana en contacto con una ficha de Condición, puede usar la acción gratuita ⟫ **Reabastecimiento**. Si la ficha de Condición está boca abajo, se pone boca arriba; si la ficha de Condición está boca arriba, el jugador la retira del campo de batalla.

A continuación, ese jugador roba dos cartas del mazo de Suministros, equipa su unidad con una de ellas (a su elección), devuelve la otra al mazo y lo baraja. Una unidad puede equiparse dos cartas iguales del mazo de Suministros.

APÉNDICE E: SECUENCIAS

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El procedimiento para disponer una partida convencional de *Star Wars; Legión* consta de los pasos siguientes:

1. Crear un ejército, una mano de cartas de Mando y un mazo de Batalla
2. Establecer el campo de batalla y reunir los componentes
3. Definir el terreno
4. Colocar el terreno
5. Escoger lados y colores
6. Mostrar cartas de Batalla
7. Definir el campo de batalla
8. Resolver las cartas de Objetivo y Condición
9. Desplegar las unidades

PARTES DE UNA RONDA

Cada una de las seis rondas que dura una partida de *Star Wars: Legión* se divide en las siguientes fases:

1. Fase de Mando
2. Fase de Activación
3. Fase Final

PASOS DE LA FASE DE MANDO

1. Seleccionar y jugar cartas de Mando
2. Resolver cartas de Mando
3. Determinar la prioridad
4. Designar comandantes e impartir órdenes
5. Crear la reserva de órdenes

RESOLUCIÓN DE EFECTOS DE LAS CARTAS DE MANDO

1. Efectos de cartas de Mando que tengan lugar cuando se muestra la carta de Mando (empezando por el jugador azul)
2. Efectos de cartas de Mando que no tengan lugar en ningún momento concreto (empezando por el jugador azul)
3. Efectos de cartas de Mando que tengan lugar cuando una unidad imparte órdenes (empezando por el jugador azul)
4. Efectos de cartas de Mando que tengan lugar al comienzo de la fase de Activación (empezando por el jugador azul)
5. Efectos de cartas de Mando que tengan lugar durante la fase de Activación (empezando por el jugador azul)

PASOS DE LA FASE DE ACTIVACIÓN

1. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al principio de la fase de Activación
2. Escoger una unidad o pasar
3. Activar la unidad
   - Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al comienzo de la activación de la unidad
   - Reagrupamiento
   - Realizar acciones
   - Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al final de la activación de la unidad
4. Colocar una ficha de Orden
5. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al final de la fase de Activación

PASOS DE LA ACTIVACIÓN DE UNA UNIDAD

1. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al comienzo de la activación de la unidad
2. Reagrupamiento
3. Realizar acciones
4. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al final de la activación de la unidad
5. Asignar una ficha de Orden

SECUENCIA DE ATAQUE

1. Declarar al defensor
2. Reunir una reserva de ataque
   a. Determinar qué miniaturas son válidas
   b. Elegir las armas y reunir los dados
3. Declarar a un defensor adicional
4. Lanzar los dados de ataque
   a. Lanzar los dados
   b. Posibles repeticiones
   c. Convertir los incrementos de ataque
5. Aplicar esquivas y cobertura
   a. Aplicar fichas de Esquiva
   b. Determinar el número de miniaturas con ocultación
   c. Determinar la cobertura
   d. Aplicar la cobertura
6. Modificar los dados de ataque
7. Lanzar los dados de defensa
   a. Lanzar los dados
   b. Posibles repeticiones
   c. Convertir los incrementos de defensa
8. Modificar los dados de defensa
9. Comparar los resultados
10. Asignar una ficha de Acobardamiento al defensor
11. Reunir una reserva de ataque adicional

PASOS DE LA FASE FINAL

1. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al principio de la fase Final
2. Descartar cartas de Mando
3. Retirar fichas
4. Actualizar la reserva de órdenes y efectuar ascensos
5. Resolver capacidades o efectos que tengan lugar al final de la fase Final
6. Adelantar el indicador de ronda

GLOSARIO DE CUALIDADES

CUALIDADES DE UNIDADES

A CUBIERTO X

Empleando una acción de carta, una unidad que posee la cualidad **A cubierto X** puede escoger hasta X unidades aliadas situadas a alcance 1. Cada unidad escogida de este modo gana una ficha de Esquiva.

ACOMETIDA

Después de que una unidad provista de la cualidad **Acometida** efectúe una acción de movimiento que sitúe su peana en contacto con una miniatura enemiga para iniciar un combate cuerpo a cuerpo, puede realizar una acción de ataque gratuita contra esa unidad empleando únicamente armas de combate cuerpo a cuerpo.

ÁGIL

Después de defenderse de un ataque, si ha gastado al menos una ficha de Esquiva en cualquier momento de la secuencia de ataque, una unidad que posee la cualidad **Ágil** gana una ficha de Esquiva.

AGILIDAD MENTAL

Cuando una unidad realiza la acción de carta **Agilidad mental**, gana una ficha de Ataque apuntado y una ficha de Esquiva.

ALIADOS POR CONVENIENCIA

Las unidades provistas de la cualidad **Aliados por conveniencia** pueden impartir órdenes a unidades Mercenarias aliadas sin importar su afiliación. Además, al crear un ejército, los jugadores pueden incluir una unidad Mercenaria adicional en sus ejércitos sin importar su categoría si hay al menos una unidad con la cualidad **Aliados por conveniencia**, aunque no pueden incluir más unidades de esa categoría que las permitidas en circunstancias normales.

ÁNIMO X

Como acción de carta, una unidad provista de la cualidad **Ánimo X** puede elegir hasta X unidades aliadas situadas a alcance 1. Cada una de las unidades elegidas gana una ficha de Incremento.

ARSENAL X

Al seleccionar armas durante el paso "Elegir las armas y reunir los dados" de la secuencia de ataque, cada miniatura de una unidad que posea la cualidad **Arsenal X** puede formar hasta X reservas de ataque y puede contribuir a cada una de ellas con un máximo de X armas de su elección. Aun así, cada arma solamente puede añadirse a una reserva de ataque.

ASTUCIA

Durante la fase de Mando, si un jugador muestra una carta de Mando específica de un ⮝ o ⮝ que posee la cualidad **Astucia**, y se produce un empate de prioridad, se considera que esa carta de Mando tiene un punto menos de prioridad. Si ambos jugadores muestran una carta de Mando específica de un ⮝ o ⮝ que posee la cualidad **Astucia**, seguirán estando empatados a prioridad.

AUTORIDAD

Después de que otra unidad de infantería situada a alcance 1–2 de una unidad aliada con **Autoridad** resuelva su "Reagrupamiento", si esa unidad de infantería está acobardada pero no ha sido presa del pánico, al comienzo de su paso "Realizar acciones" puede ganar una ficha de Acobardamiento para realizar una acción de movimiento gratuita.

AVANCE IMPARABLE

Una unidad provista de la cualidad **Avance imparable** puede activarse durante la fase de Activación teniendo una o ninguna ficha de Orden boca abajo. Esta unidad nunca puede tener más de una ficha de Orden boca arriba. Mientras esta unidad no haya sido derrotada, al crear su reserva de órdenes el jugador que la controla añade una ficha de orden adicional correspondiente a la categoría de esta unidad.

AYUDA: AFILIACIÓN

Cuando una unidad provista de la cualidad **Ayuda** vaya a ganar una ficha de Ataque apuntado, Esquiva o Incremento, otra unidad aliada de la afiliación o tipo indicado que se encuentre a alcance 1 y dentro de su línea de visión puede recibir esa ficha en su lugar. Si lo hace, la unidad que tiene la cualidad **Ayuda** gana una ficha de Acobardamiento.

BLINDAJE

Durante el paso "Modificar los dados de ataque" de la secuencia de ataque, si la unidad defensora posee la cualidad **Blindaje**, el jugador defensor puede anular todos los resultados de impacto ✸ obtenidos en la tirada de ataque, retirando esos dados de la reserva de ataque.

BLINDAJE X

Durante el paso "Modificar los dados de ataque" de la secuencia de ataque, si la unidad defensora posee la cualidad **Blindaje X**, el jugador defensor puede anular hasta X resultados de impacto ✸, retirando esos dados de la reserva de ataque.

BLOQUEO

Cuando una unidad que posee la cualidad **Bloqueo** se defiende, si gasta fichas de Esquiva durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura", su tabla de conversión de incrementos gana ⚡:▼.

BRÍO

Cuando una unidad provista de la cualidad **Brío** escala, puede recorrer una distancia vertical de altura 2.

Cuando una unidad que posee la cualidad **Brío** realiza un movimiento, su Velocidad no se reduce por salir, entrar o pasar a través de terreno difícil.

CALCULAR PROBABILIDADES

Como acción de carta, una unidad provista de la cualidad **Calcular probabilidades** puede elegir una unidad de infantería aliada situada a alcance 1 y dentro de su línea de visión; la unidad elegida gana una ficha de Ataque apuntado, una ficha de Esquiva y una ficha de Acobardamiento.

CAPACIDAD DE MANIOBRA

Durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura", una unidad con la cualidad **Capacidad de maniobra** puede gastar fichas de Esquiva para anular resultados de impacto crítico ✪.

CAZADOR DE JEDI

Cuando una unidad provista de la cualidad **Cazador de jedi** ataca a una unidad que tiene un icono de mejora ☺, gana ⚡:✪.

CENTINELA

Una unidad que posee la cualidad **Centinela** puede gastar una ficha de Alerta después de que una unidad enemiga ataque, se mueva o realice una acción a alcance 1–3 (en lugar de a alcance 1–2).

COBERTURA X

Si una unidad posee la cualidad **Cobertura X** y se defiende de un ataque para el que se utiliza al menos un arma de combate a distancia, durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura" el valor numérico de su cobertura mejora tantos grados como el valor de X.

COMANDANTE OPERATIVO

Durante la creación del ejército, incluir una unidad que posee la cualidad **Comandante operativo** permite ignorar el requisito mínimo de unidades de la categoría ⚜. Si el ejército de un jugador no contiene unidades ⚜ pero sí contiene una unidad que posee la cualidad **Comandante operativo**, dicha unidad se despliega con una ficha de Comandante. Cuando un jugador muestra una carta de Mando que no sea específica de ⚜ o ⚠, puede designar como comandante una unidad aliada que posea la cualidad **Comandante operativo** e impartir órdenes con esa unidad. Una unidad que posee la cualidad **Comandante operativo** no es un ⚜ y sólo se considera como tal en lo que respecta a impartir órdenes con una carta de Mando durante la fase de Mando.

Además, toda unidad aliada situada dentro del alcance de mando de la unidad que tiene asignada la ficha de Comandante puede tratar su propia puntuación de Aplomo como si fuese 2 al comprobar si es presa del pánico.

COMITIVA: UNIDAD/TIPO DE UNIDAD

Al comienzo de la fase de Activación, si una unidad provista de la cualidad **Comitiva** se encuentra a alcance 1–2 de la unidad o tipo de unidad aliada especificada por esta cualidad, gana una ficha de Ataque apuntado o una ficha de Esquiva.

CONTINGENCIAS X

Al formar una mano de cartas de Mando antes de empezar la partida, por cada unidad provista de la cualidad **Contingencias X** que tenga un jugador en su ejército, puede apartar un máximo de X cartas de Mando adicionales como contingencias, siendo X igual al valor combinado de la cualidad **Contingencias X** de todas sus unidades. Estas cartas pueden tener cualquier valor de prioridad, pero deben respetar todas las demás reglas para la creación de una mano de cartas de Mando. Las cartas de contingencia no se consideran parte de la mano de cartas de Mando del jugador, y no pueden mostrarse al adversario. Un jugador puede mirar sus propias cartas de contingencia en cualquier momento.

Después de que un jugador muestre una carta de Mando, antes de resolver ningún otro efecto puede descartarla para mostrar una contingencia con el mismo valor de prioridad. La contingencia mostrada se trata como una carta de Mando seleccionada y mostrada. Si ambos jugadores han apartado cartas de contingencia, el jugador azul decidirá en primer lugar si mostrará una carta de contingencia.

Si todas las unidades de un jugador que posean la cualidad **Contingencias X** son derrotadas, ese jugador no podrá mostrar ni utilizar sus cartas de contingencia.

CONTRAPARTIDA

Algunas unidades son compañeros fieles o subordinados obedientes que casi siempre acompañan a otras unidades. Estas unidades poseen la cualidad **Contrapartida**, y la miniatura que la representa siempre se añade a otra unidad. La carta de esa unidad se denomina carta de Contrapartida, y su miniatura es una miniatura de Contrapartida. La unidad combinada posee la categoría, tipo de unidad, color de dados de defensa, puntuación de Aplomo, conversiones de incrementos y Velocidad que figuren en la carta de Unidad.

- A veces, una carta de Contrapartida posee un tipo de unidad distinto que únicamente ha de tenerse en cuenta a la hora de equiparle cartas de Mejora.
- Cuando se asignan Heridas a una unidad combinada, el jugador que la controla puede asignar cualquier cantidad de estas Heridas a cualquier miniatura de esa unidad, pero las miniaturas de Contrapartida siempre deben derrotarse en primer lugar.
- Las cartas de Mejora que tenga equipadas una miniatura de Contrapartida que no sean armas podrán ser utilizadas por el resto de la unidad, a menos que la miniatura de Contrapartida sea derrotada.
- Las cartas de Mejora que representan armas solamente podrán ser utilizadas por la miniatura que las tenga equipadas.
- Todas las miniaturas de la unidad que no sean Contrapartidas poseen el umbral de Heridas que figura en la carta de Unidad; la miniatura de Contrapartida posee el umbral de Heridas que figura en la carta de Contrapartida.
- La unidad combinada posee las cualidades de ambas cartas (Unidad y Contrapartida).
- Las miniaturas de una unidad combinada sólo pueden utilizar las armas que aparecen en sus respectivas cartas. Si la unidad combinada gana un arma otorgada por el efecto de una carta de Mando, únicamente la miniatura que no sea Contrapartida podrá usarla.
- Si la miniatura de Contrapartida es derrotada, la unidad pierde todas las cualidades, capacidades o efectos que haya en la carta de Contrapartida.

COORDINACIÓN: NOMBRE/TIPO DE UNIDAD

Después de que se imparta una orden a una unidad que posee la cualidad **Coordinación**, ésta puede impartir una orden a una unidad aliada situada a alcance 1 cuyo nombre o tipo se corresponda con el especificado por la cualidad. Una unidad con más de un objetivo especificado debe elegir una sola de esas unidades como objetivo cuando utiliza la cualidad **Coordinación**. Cuando una unidad que ya posee la cualidad **Coordinación** la gana de nuevo por otro motivo, debe decidir a cuál de los objetivos indicados se imparte la orden; no puede impartir dos órdenes.

CORTINA DE FUEGO

Una unidad provista de la cualidad **Cortina de fuego** puede efectuar dos acciones de ataque en lugar de una si no usa la cualidad **Arsenal** durante su activación.

DEFECTO

Toda unidad que posea la cualidad **Defecto** tiene asociada una carta de Defecto correspondiente que debe añadirse a la mano de cartas de Mando de un adversario durante la preparación de la partida. La carta de Defecto específica de una unidad puede identificarse porque el nombre de esa unidad aparece en la parte superior derecha de la carta. El adversario puede jugar la carta de Defecto siguiendo las reglas descritas en la propia carta. Si ambos jugadores tienen una carta de Defecto en la mano, al comienzo de cada fase el jugador que tenga la prioridad deberá decidir primero si quiere jugar su carta de Defecto. Si ningún jugador tiene la prioridad, entonces el jugador azul decide en primer lugar. En la fase Final, toda carta de Defecto que esté en juego se descarta y su efecto finaliza.

Las cartas de Defecto no son cartas de Mando y no se ven afectadas por las reglas que se aplican a las cartas de Mando.

DEFENDER X

Cuando se imparte una orden a una unidad que posee la cualidad **Defender X**, ésta gana X fichas de Esquiva.

DESAPERCIBIDO

Mientras una unidad con la cualidad **Desapercibido** tenga al menos una ficha de Acobardamiento, cuando una unidad enemiga realice un ataque deberá seleccionar como blanco del mismo a otra unidad, si puede. Cuando una unidad dotada de la cualidad **Desapercibido** se reagrupa, puede optar por no quitarse ninguna ficha de Acobardamiento.

DESLIZADOR X

Mientras realiza un movimiento, una unidad que posee la cualidad **Deslizador X** puede moverse por encima de terrenos con una altura igual o inferior a X y también terminar su movimiento encima de ellos. Además, una unidad que posee la cualidad **Deslizador X** debe llevar a cabo una acción gratuita de movimiento obligatorio al comienzo o al final del paso "Realizar acciones" de su activación.

MOVIMIENTO OBLIGATORIO

Un movimiento obligatorio es una acción gratuita de movimiento. Para realizar un movimiento obligatorio, la unidad efectúa un movimiento completo a su Velocidad máxima. Si no puede hacerlo, o si alguna parte de la peana del líder de la unidad saliera del campo de batalla al realizar un movimiento completo, en vez de eso ejecutará un movimiento parcial recorriendo la máxima extensión posible de la plantilla de movimiento.

DESMORALIZAR X

Después de que una unidad con la cualidad **Desmoralizar X** ejecute su paso de "Reagrupamiento", se añade un máximo de X fichas de Acobardamiento a las unidades enemigas situadas a alcance 1–2.

DESPIADADO

Cuando se active otra unidad de infantería ▲ aliada situada a alcance 2 y dentro de la línea de visión que tenga una ficha de Orden boca arriba, puede sufrir una Herida para realizar una acción gratuita.

DESTACAMENTO: NOMBRE/TIPO DE UNIDAD

Una unidad que posee la cualidad **Destacamento** está sujeta a diversas restricciones que deben contemplarse durante la creación del ejército y la preparación de la partida. Durante la creación del ejército, una unidad provista de la cualidad **Destacamento** sólo puede incluirse en el ejército de un jugador si también se incluye una unidad con el nombre o el tipo especificado por la cualidad. Toda unidad que posea la cualidad **Destacamento** requiere una unidad correspondiente con el nombre o tipo especificado para poder ser incluida en un ejército.

*Por ejemplo, un jugador quiere incluir en su ejército un Soldado con mortero DF-90. Como esta miniatura posee la cualidad **Destacamento: Soldados costeros**, el jugador debe añadir en primer lugar una unidad de Soldados costeros a su ejército. Una vez hecho esto, su ejército contará con una unidad de Soldados costeros y una unidad de Soldado con mortero DF-90. A continuación el jugador desea agregar otro Soldado con mortero DF-90 a su ejército, para lo cual deberá incluir una segunda unidad de Soldados costeros.*

Durante el paso "Desplegar las unidades" de la preparación de la partida, una unidad que posee la cualidad **Destacamento** debe situarse a una distancia equivalente a Velocidad 1 y no superior a altura 1 respecto del líder de una unidad aliada cuyo nombre o tipo se corresponda con el especificado por la cualidad. Si se despliegan múltiples unidades con la misma cualidad **Destacamento**, cada una de ellas deberá desplegarse a Velocidad 1 y no superior a altura 1 de un líder de unidad distinto. Cuando se despliega una unidad utilizando la cualidad **Destacamento**, no es obligatorio desplegarla completamente dentro de su zona de despliegue.

Si una unidad provista de la cualidad **Destacamento** no pudiera desplegarse siguiendo las reglas de dicha cualidad, deberá desplegarse con normalidad dentro de la zona de despliegue del jugador. No obstante, si el jugador posee alguna unidad con el nombre o tipo especificado que aún no ha desplegado, dicha unidad deberá desplegarse antes que la unidad con la cualidad **Destacamento**.

DESVÍO

Cuando una unidad con la cualidad **Desvío** se esté defendiendo contra un ataque a distancia, si gasta fichas de Esquiva durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura", su tabla de conversión de incrementos gana ⚜:▼. El atacante sufre una Herida por cada incremento de defensa ⚜ que obtenga el defensor durante el paso "Lanzar los dados de defensa".

Si el defensor utiliza la cualidad **Desvío** durante un ataque, es posible que la unidad atacante sea derrotada durante el paso "Lanzar los dados de defensa". Si la cualidad **Desvío** inflige suficientes Heridas para derrotar al atacante, aun así el ataque ha de resolverse y el defensor todavía puede sufrir Heridas.

DIRIGIR: NOMBRE/TIPO DE UNIDAD

En cada fase de Mando, durante el paso "Impartir órdenes", una unidad con la cualidad **Dirigir** puede impartir una orden a una unidad aliada situada a alcance 1–2 que cumpla los requisitos especificados por el enunciado de la cualidad.

DISCIPLINA X

Cuando se imparte una orden a una unidad que posee la cualidad **Disciplina X**, se le también pueden quitarse hasta X fichas de Acobardamiento.

DISPARO EN MOVIMIENTO

Después de que una unidad con la cualidad **Disparo en movimiento** realice una acción de movimiento, puede efectuar una acción de ataque gratuita. Durante esta acción de ataque, sólo pueden añadirse armas de combate a distancia a sus reservas de ataque.

DISTRACCIÓN

Como una acción de carta gratuita, una unidad provista de la cualidad **Distracción** puede elegir una unidad de infantería enemiga situada a alcance 1–2 y dentro de su línea de visión; hasta el final de esa ronda, cuando la unidad enemiga elegida realice un ataque, deberá atacar a la unidad que ha utilizado la cualidad **Distracción** (si es posible).

Mientras la unidad enemiga elegida esté atacando a la unidad que posee la cualidad **Distracción**, cada una de las miniaturas de la unidad enemiga debe añadir un arma válida a la reserva de ataque. La unidad enemiga sólo puede declarar defensores adicionales y formar reservas de dados adicionales si, después de haber formado primero una reserva de dados con armas válidas, aún quedan armas disponibles para las miniaturas de la unidad que no fuesen válidas para añadirlas a la primera reserva de ataque.

Cuando una unidad usa la cualidad **Distracción**, pierde la cualidad **Desapercibido** hasta el final de la ronda (si es que la tenía).

DOMINIO DE ATARU

Una unidad provista de la cualidad **Dominio de ataru** puede efectuar hasta dos acciones de ataque. Después de realizar un ataque, gana una ficha de Esquiva tras resolver el efecto. Después de defenderse, gana una ficha de Ataque apuntado tras resolver el efecto. Al defenderse de un ataque a distancia, si gasta una ficha de Esquiva durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura", el atacante sufre una Herida por cada incremento de defensa ⚔ obtenido por el defensor durante el paso "Lanzar los dados de defensa".

Cabe la posibilidad de que la unidad atacante sea derrotada por una unidad defensora que utilice la cualidad **Dominio de ataru**. Si esta cualidad provoca la derrota de la unidad atacante, su ataque prosigue y el defensor aún puede sufrir Heridas.

Si se utiliza la cualidad **Dominio de ataru** contra un ataque que incluye un arma provista de la cualidad **Inmune a Desvío**, el **Dominio de ataru** no puede causar Heridas a la unidad atacante.

DOMINIO DE DJEM SO

Cuando una unidad provista de la cualidad **Dominio de djem so** está defendiendo, si gasta fichas de Esquiva durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura", su tabla de conversión de incrementos gana ⚔:▼. Si se anula como mínimo un impacto ✸ o impacto crítico ☼, el atacante sufre una Herida.

Si una unidad utiliza la cualidad **Dominio de djem so** durante un ataque, es posible que la unidad atacante sea derrotada. Si la cualidad **Dominio de djem so** provoca la derrota de la unidad atacante, el ataque aún deberá resolverse y el defensor todavía podrá sufrir Heridas.

Si se utiliza la cualidad **Dominio de djem so** contra un ataque que incluye un arma con la cualidad **Inmune a Desvío**, no podrá infligir Heridas a la unidad atacante.

DOMINIO DE JUYO

Mientras una unidad que posea la cualidad **Dominio de juyo** tenga al menos una ficha de Herida, podrá llevar a cabo una acción adicional durante su activación. Mientras los efectos de **Dominio de juyo** estén en vigor durante la activación de una unidad, ésta se verá limitada a dos acciones de movimiento (incluidas las acciones de movimiento gratuitas).

DOMINIO DE MAKASHI

Cuando una unidad dotada de la cualidad **Dominio de makashi** realiza un ataque cuerpo a cuerpo, durante el paso "Elegir las armas y reunir los dados" puede reducir en 1 el valor de **Perforante X** de un arma utilizada en la reserva de ataque. Si decide hacerlo, el defensor no podrá usar las cualidades **Inmune a Perforante** ni **Duro de pelar** durante este ataque.

DOMINIO DE SORESU

Cuando una unidad dotada de la cualidad **Dominio de soresu** se está defendiendo o utiliza la cualidad **Guardián X**, si gasta una ficha de Esquiva en algún momento de la secuencia de ataque, su tabla de conversión de incrementos gana ⚔:▼ y además la unidad atacante sufre una Herida por cada incremento de defensa ⚔ obtenido durante el paso "Lanzar los dados de defensa".

Cuando utiliza la cualidad **Guardián X**, una unidad con **Dominio de soresu** puede gastar una ficha de Esquiva durante el paso "Modificar los dados de ataque" para anular un resultado de impacto ✸. Este impacto ✸ anulado cuenta como uno de los X resultados de impacto ✸ anulados por el efecto de **Guardián X**. Si la unidad que tiene **Dominio de soresu** gasta una ficha de Esquiva de este modo, lanzará un dado de defensa menos cuando utilice **Guardián X**.

Si una unidad utiliza la cualidad **Dominio de soresu** durante un ataque, es posible que la unidad atacante sea derrotada durante el paso "Lanzar los dados de defensa". Aunque la cualidad **Dominio de soresu** inflija una cantidad suficiente de Heridas para derrotar al atacante, la resolución del ataque deberá completarse y el defensor aún podrá sufrir Heridas.

DUELISTA

Cuando una unidad que posee la cualidad **Duelista** realiza un ataque cuerpo a cuerpo, si gasta al menos una ficha de Ataque apuntado para volver a lanzar dados de ataque, la reserva de ataque gana la cualidad **Perforante 1**._Cuando una unidad que posee la cualidad **Duelista** se defiende contra un ataque cuerpo a cuerpo, si gasta al menos una ficha de Esquiva durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura", gana la cualidad **Inmune a Perforante**.

La unidad que posee la cualidad **Duelista** gana estos efectos además de los efectos normales asociados al gasto de fichas de Ataque apuntado y Esquiva.

DURO DE PELAR

Cuando una unidad que posee la cualidad **Duro de pelar** está defendiendo, tira tantos dados de defensa adicionales como el valor de **Perforante X** de las armas que formen parte de la reserva de ataque.

Si una unidad posee las cualidades **Duro de pelar** e **Inmune a Perforante**, no tira dados de defensa adicionales por la cualidad **Duro de pelar** cuando defiende contra un ataque provisto de la cualidad **Perforante X**.

EJEMPLAR

Mientras se encuentren a alcance 1–2 y dentro de la línea de visión de una unidad que posea la cualidad **Ejemplar**, otras unidades aliadas podrán gastar las fichas de Ataque apuntado, Esquiva e Incremento de esa unidad como si las tuvieran asignadas ellas.

ENFURECERSE X

Mientras una unidad que posee la cualidad **Enfurecerse X** tenga como mínimo X fichas de Herida, gana la cualidad **Acometida**, se considera que su Aplomo es "–" y además pierde todas las fichas de Acobardamiento que pueda tener. Si una unidad provista de la cualidad **Enfurecerse X** tiene como mínimo X fichas de Herida, pero luego algún otro efecto de juego le quita fichas de Herida hasta dejarla con menos de X, la unidad pierde los beneficios otorgados por esta cualidad.

EQUIPAR

Durante la creación de un ejército, si un jugador incluye una unidad que posea la cualidad **Equipar**, deberá equiparla con las cartas de Mejora que se enumeren después de dicha cualidad.

EQUIPO DE ARMA PESADA

Una unidad que posee la cualidad **Equipo de arma pesada** debe equiparse con una carta de Mejora ✪. La miniatura que esa carta añade a la unidad se convierte en el líder de la misma.

ESCUDADO X

Una unidad que posee la cualidad **Escudado X** tiene X fichas de Escudo. Las fichas de Escudo pertenecen a toda la unidad y no se asignan a miniaturas individuales. Si una unidad gana la cualidad **Escudado X**, recibe X fichas de Escudo. De igual modo, si una unidad pierde la cualidad **Escudado X**, pierde X fichas de Escudo.

Las fichas de Escudo tienen dos caras, una activa y otra inactiva; siempre entran en juego con la cara activa boca arriba, y se colocan sobre el campo de batalla junto a la unidad que las recibe. Cuando una unidad le da la vuelta a una ficha de Escudo activa, su cara inactiva queda a la vista y la ficha pasa a considerarse inactiva. Cuando una unidad le da la vuelta a una ficha de Escudo inactiva, su cara activa queda a la vista y la ficha pasa a considerarse activa.

Cuando una unidad se defiende contra un ataque a distancia, durante el paso "Modificar los dados de ataque", una unidad defensora puede darle la vuelta a cualquier número de sus fichas de Escudo activas (dejando boca arriba su cara inactiva) para anular un impacto ✸ o impacto crítico ✸ por cada ficha de Escudo que se haya volteado de este modo.

ESPOLEAR

Cuando una unidad que posee la cualidad **Espolear** realiza un movimiento, el jugador que la controla puede asignarle una ficha de Acobardamiento a fin de incrementar en 1 su Velocidad máxima para ese movimiento (hasta un máximo de 3). Cuando una unidad lleva a cabo un movimiento, todos los efectos que aumenten su Velocidad máxima se aplican antes que los efectos que reduzcan su Velocidad máxima.

*Por ejemplo, una unidad que posee normalmente una Velocidad máxima de 1 pero tiene una ficha de Inmovilización puede utilizar la cualidad **Espolear** para llevar a cabo un movimiento a una Velocidad máxima total de 1. Sin embargo, una unidad que posee normalmente una Velocidad máxima de 1 pero tiene asignadas dos fichas de Inmovilización no podría utilizar la cualidad **Espolear** para realizar un movimiento, ya que su Velocidad máxima seguiría siendo 0.*

EXPLORADOR X

Cuando una unidad que posee la cualidad **Explorador X** se despliega durante el paso "Desplegar unidades", puede efectuar un movimiento normal a una Velocidad no superior a X, ignorando el terreno difícil. Una unidad puede efectuar este movimiento sin importar cuál sea su Velocidad máxima.

El efecto de la cualidad **Explorador X** es acumulativo, pero no puede ser mayor que 3. Si en algún momento una unidad tuviese una puntuación superior a 3 en la cualidad **Explorador X**, en vez de eso se considerará que tiene **Explorador 3**.

FIABLE X

Al comienzo de la fase de Activación, una unidad provista de la cualidad **Fiable X** gana X fichas de Incremento.

FLOTANTE: TERRESTRE/AÉREO X

Una unidad provista de la cualidad **Flotante: Terrestre** o **Flotante: Aéreo X** puede llevar a cabo acciones de alerta durante el paso "Realizar acciones", incluso aunque normalmente no pudiera hacerlo, y también puede realizar movimientos de marcha atrás.

Una unidad con la cualidad **Flotante: Terrestre** se considera vehículo terrestre en lo que respecta a las demás unidades para trazar líneas de visión, moverse a través de otras unidades y desplazar miniaturas. En lo que respecta a otros efectos de juego, la unidad sigue considerándose vehículo repulsor.

Una unidad con **Flotante: Aéreo X** ignora todos los terrenos de altura X o inferior cuando se mueve, y también puede terminar su movimiento sobre tales terrenos.

MOVIMIENTO LATERAL

Si una unidad provista de la cualidad **Flotante: Terrestre** o **Flotante: Aéreo X** tiene una peana con muescas laterales, puede efectuar un movimiento lateral como parte de una acción de movimiento en vez de moverse con normalidad. Cuando resuelve un movimiento lateral, la Velocidad de la unidad se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1). Como ocurre con los demás movimientos de peanas con muescas, un movimiento lateral puede ser completo o parcial, y puede interrumpirse si un objeto impide que la miniatura recorra enteramente la plantilla de movimiento.

Para efectuar un movimiento lateral hay que encajar el extremo de una plantilla de movimiento en una de las muescas laterales de la peana de la unidad. Sin retirar la plantilla, la miniatura se desliza por todo su recorrido y se sitúa en el extremo opuesto de la plantilla de movimiento, encajándola en la muesca opuesta de la peana. Cuando se realiza un movimiento lateral, la peana de la miniatura no puede solaparse con unidades ni elementos de terreno a través de los cuales no pueda moverse.

FUEGO DE APOYO

Cuando otra unidad aliada efectúe un ataque a distancia, durante el paso "Reunir una reserva de ataque" una unidad que posea la cualidad **Fuego de apoyo**, no esté trabada y tenga una ficha de Orden boca arriba puede añadir un arma válida a la reserva del ataque, incluyendo las cualidades que tenga esa arma, por cada miniatura de la unidad que pueda trazar línea de visión hasta alguna miniatura de la unidad enemiga. Después de usar la cualidad **Fuego de apoyo**, la unidad debe poner boca abajo esa ficha de Orden.

El uso de la cualidad **Fuego de apoyo** no se considera un ataque; tan sólo añade armas a la reserva de ataque de otra unidad. Para utilizar esta cualidad, una unidad debe ser capaz de efectuar ataques a distancia y no puede estar trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Solamente una unidad podrá utilizar la cualidad **Fuego de apoyo** para contribuir a la reserva de ataque de otra unidad. Una unidad sólo puede utilizar la cualidad **Fuego de apoyo** para añadir armas a una reserva de ataque.

FURTIVO

Cuando se defiende de un ataque a distancia, si una unidad que posee la cualidad **Furtivo** tiene cobertura y anula impactos durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura", anula un resultado ✸ adicional.

Al determinar la cobertura, si el valor de la cualidad **Tirador de primera X** de una reserva de ataque es igual o mayor que el valor numérico de la cobertura de la unidad defensora, la cualidad **Furtivo** no surte ningún efecto.

GENERADOR X

Durante la fase Final, una unidad provista de la cualidad **Generador X** puede darle la vuelta a un máximo de X fichas de Escudo inactivas para ponerlas con la cara activa boca arriba.

GUARDIÁN X

Cuando una unidad de infantería aliada situada a alcance 1 y dentro su de línea de visión se esté defendiendo contra un ataque a distancia, una unidad que posea la cualidad **Guardián X** puede anular hasta X impactos ✸ obtenidos durante el paso "Modificar los dados de ataque" de la secuencia de ataque. Por cada impacto ✸ anulado de este modo, la unidad que posee la cualidad **Guardián X** tira un dado de defensa del color indicado en su carta de Unidad. Después de convertir los incrementos de defensa ⚑ o usar fichas de Incremento, la unidad que posee la cualidad **Guardián X** sufre una Herida por cada cara vacía. Una unidad defensora sobre la cual se utilice la cualidad **Guardián X** gana una ficha de Acobardamiento como es habitual.

Una unidad no puede utilizar la cualidad **Guardián X** si la unidad defensora también posee esta cualidad. Si varias unidades aliadas pueden utilizar la cualidad **Guardián X** durante un ataque, el jugador que controla esas unidades declara cuál de ellas va a utilizar esta cualidad y resolver su efecto antes de decidir si quiere que otra unidad use también su cualidad **Guardián X**.

Una unidad no puede utilizar la cualidad **Guardián X** si está siendo transportada, ni tampoco para evitar que una unidad aliada sufra Heridas mientras está siendo transportada.

Se puede utilizar la cualidad **Perforante X** para anular bloqueos ▼ obtenidos en los dados de defensa que lance una unidad para resolver el efecto de **Guardián X**; en este caso, los resultados de bloqueo ▼ anulados se consideran caras vacías. Después de emplear la cualidad **Perforante X** de este modo, cualquier valor de **Perforante X** que no haya sido utilizado podrá aplicarse para anular bloqueos ▼ obtenidos por la unidad defensora.

HERIDA X

La primera vez que una unidad provista de la cualidad **Herida X** entre en juego, sufre X Heridas.

HUMO X

Una unidad provista de la cualidad **Humo X** puede realizar la acción Humo X. Para ello, la unidad ha de colocar X fichas de Humo completamente dentro del alcance 1 medido desde el su líder de unidad y dentro de su línea de visión.

Las fichas de Humo no pueden solaparse con fichas de Objetivo, Condición, Carga u otras fichas de Humo, y deben colocarse siempre sobre superficies planas.

FICHAS DE HUMO

Las unidades de infantería cuyo líder se encuentre a alcance 1 de una ficha de Humo mejoran en 1 el valor numérico de su cobertura durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura". Cuando una unidad de infantería está atacando, si su líder se encuentra a alcance 1 de una ficha de Humo, aumenta en 1 el valor numérico de la cobertura de la unidad defensora. Los efectos que mejoran la cobertura de una unidad son acumulativos. Una unidad no puede verse afectada más de una vez por una misma ficha de Humo. Las fichas de Humo se eliminan durante el paso "Retirar fichas" de la fase Final.

Por ejemplo, una unidad de infantería cuyo líder se encuentre a alcance 1 de dos fichas de Humo mejoraría el valor numérico de su cobertura en 2.

IA: ACCIÓN

Durante el paso de realizar acciones de la activación de una unidad, si ésta posee la cualidad **IA: Acción** y no tiene una ficha de Orden boca arriba, con su primera acción deberá realizar una de las acciones que se enumeran después de la palabra **IA**. Si una unidad no puede realizar ninguna de estas acciones como su primera acción, entonces podrá llevar a cabo otras acciones con normalidad.

IDEAR ESTRATEGIA X

Cuando una unidad usa la acción Idear estrategia X, gana una ficha de Acobardamiento y luego elige X unidades aliadas situadas a alcance 1. Cada unidad elegida gana una ficha de Ataque apuntado y una ficha de Esquiva.

IMPARABLE

Después de que una unidad con la cualidad **Imparable** realice una acción de movimiento, puede llevar a cabo una acción de ataque gratuita.

INCÓGNITO

Una unidad provista de la cualidad **Incógnito** no puede ser atacada por unidades enemigas desde un alcance superior a 1. Además, tampoco puede utilizarse para cumplir las condiciones de victoria de una carta de Objetivo.

Si una unidad con la cualidad **Incógnito** realiza en algún momento una acción de una carta de Objetivo, efectúa un ataque o defiende contra un ataque enemigo, pierde los efectos de la cualidad **Incógnito**.

INDEPENDIENTE

Al comienzo de la fase de Activación, si una unidad con la cualidad **Independiente** no tiene una ficha de Orden, esa unidad gana las fichas indicadas.

INDIFERENTE

Una unidad provista de la cualidad **Indiferente** no puede beneficiarse de cobertura, y las miniaturas que conforman la unidad no pueden ser reparadas ni restauradas.

INDÓMITO

Cuando una unidad que posee la cualidad **Indómito** resuelve su paso de "Reagrupamiento", lanza dados rojos de defensa en vez de blancos.

INFILTRACIÓN

Durante el paso "Desplegar unidades" de la preparación de la partida, una unidad que tiene la cualidad **Infiltración** puede desplegarse en cualquier parte del campo de batalla situada más allá de alcance 3 con respecto de todas las unidades enemigas. Si no hubiera unidades enemigas en el campo de batalla, una unidad que posea la cualidad **Infiltración** podrá desplegarse en cualquier lugar del campo de batalla.

INMÓVIL

Una unidad que posee la cualidad **Inmóvil** no puede realizar otro movimiento que no sea pivotar.

INMUNE A ARMAS CON ALCANCE 1

Una reserva de ataque asignada a una unidad que posee la cualidad **Inmune a armas con alcance 1** no puede contener armas que tengan un alcance máximo de 1.

INMUNE A DEFLAGRACIÓN

Mientras una unidad con la cualidad **Inmune a Deflagración** esté defendiendo, se ignoran los efectos de la cualidad **Deflagración**.

INMUNE A EFECTOS DE ENEMIGOS

Una unidad con la cualidad **Inmune a efectos de enemigos** ignora todos los efectos de cartas enemigas y no puede ser seleccionada como objetivo de ningún efecto de una carta enemiga.

INMUNE A PERFORANTE

Mientras una unidad con la cualidad **Inmune a Perforante** esté defendiendo, el atacante no podrá utilizar la cualidad **Perforante X** para anular resultados de bloqueo ▼ obtenidos en los dados de defensa durante el paso "Modificar los dados de defensa".

Mientras una unidad **Inmune a Perforante** esté usando la cualidad **Guardián**, la unidad atacante no podrá usar **Perforante X** para anular los resultados de bloqueo ▼ obtenidos en los dados de defensa lanzados por esa unidad al resolver la cualidad **Guardián**.

INMUNE AL COMBATE CUERPO A CUERPO

No pueden colocarse unidades enemigas de modo que sus peanas queden en contacto con la peana de una unidad que posee la cualidad **Inmune al combate cuerpo a cuerpo**.

INSPIRADOR X

Después de que una unidad provista de la cualidad **Inspirador X** complete su paso de "Reagrupamiento", quita un total máximo de X fichas de Acobardamiento de otras unidades aliadas situadas a alcance 1–2.

INSTINTO DE CONSERVACIÓN

Al comprobar si una unidad provista de la cualidad **Instinto de conservación** es presa del pánico, esa unidad no puede utilizar la puntuación de Aplomo de unidades que no posean la misma afiliación.

INTRÉPIDO

Después de que una unidad con la cualidad **Intrépido** resuelva su "Reagrupamiento", si está acobardada pero no ha sido presa del pánico, al comienzo de su paso "Realizar acciones" puede ganar una ficha de Acobardamiento para realizar una acción de movimiento gratuita.

Una unidad provista de la cualidad **Intrépido** es inmune a los efectos de la cualidad **Autoridad**.

LENTITUD

Durante su activación, una unidad con la cualidad **Lentitud** sólo puede realizar una acción de movimiento.

MAESTRÍA CON LA FUERZA X

Al final de su activación, una unidad que posee la cualidad **Maestría con la Fuerza X** puede preparar un máximo de X cartas de Mejora de la Fuerza ☺ que tenga agotadas.

MANEJAR LOS HILOS

Cuando una unidad utiliza la acción de carta **Manejar los hilos**, elige otra unidad de infantería aliada situada a alcance 1–2. La unidad elegida puede realizar una acción de ataque gratuita o una acción de movimiento gratuita.

MISIÓN SECRETA

Una vez por partida, como una acción de carta gratuita, una unidad provista de la cualidad **Misión secreta** puede colocar una ficha de Victoria sobre su carta de Unidad si se halla completamente dentro de una zona de despliegue enemiga. Al final de la partida, si esa unidad sigue teniendo sobre su carta alguna ficha de Victoria colocada por la cualidad **Misión secreta** y no ha sido derrotada, el jugador que la controla gana una ficha de Victoria.

MODO RODANTE

Al comienzo de su activación, una unidad que posee la cualidad **Modo rodante** puede aumentar su Velocidad máxima a 3 hasta el final de esa activación. Si decide hacerlo, hasta el final de la ronda gana **Cobertura 2** y no puede atacar ni dar la vuelta a fichas de Escudo activas.

Para indicar que una unidad de Droidekas está utilizando el modo rodante, se pueden sustituir las miniaturas de los Droidekas erguidos por miniaturas de Droidekas en forma de bola, o simplemente marcar la unidad con una ficha de Modo rodante.

Los jugadores sólo deberían usar las miniaturas de los Droidekas en forma de bola cuando la unidad esté usando la cualidad **Modo rodante**, y únicamente durante el transcurso de esa ronda. Al final de la ronda, toda miniatura de Droideka en forma de bola debe sustituirse por una miniatura de Droideka erguido.

MOVILIDAD

Cuando una unidad que tiene la cualidad **Movilidad** realiza un movimiento, su Velocidad máxima no se reduce al entrar, salir o pasar a través de terreno difícil.

OBSERVADOR X

Empleando una acción de carta, una unidad que posee la cualidad **Observador X** puede elegir hasta X unidades aliadas situadas a alcance 1. Cada una de estas unidades gana una ficha de Ataque apuntado.

OBSERVAR X

Como una acción de carta (gratuita o no), una unidad provista de la cualidad **Observar X** puede elegir una unidad enemiga situada a alcance 1–3 y dentro de su línea de visión. Esa unidad enemiga recibe X fichas de Observación. Las fichas de Observación se pierden durante el paso "Retirar fichas" de la fase Final.

Durante un ataque, una unidad aliada atacante puede gastar cualquier número de fichas de Observación que pertenezcan a la unidad defensora cuando vuelva a lanzar dados de ataque. La unidad atacante tira de nuevo un dado de ataque por cada ficha de Observación gastada. Estas fichas de Observación se gastan de una en una, y un mismo dado puede volver a lanzarse varias veces gastando posteriores fichas de Observación o Ataque apuntado. La unidad atacante puede gastar fichas de Observación y de Ataque apuntado en el orden que prefiera.

OPERACIÓN ENCUBIERTA

Cuando una unidad con **Operación encubierta** se despliega durante la preparación de la partida, puede cambiar su categoría a durante el resto de la partida para ganar la cualidad **Infiltración**. Una unidad no puede cambiar su categoría a si no hay ninguna unidad en el ejército de ese jugador.

PARTIDA DE RECONOCIMIENTO X

Después de que una unidad con la cualidad **Partida de reconocimiento X** utilice la cualidad **Explorador**, puede elegir hasta X unidades de infantería aliadas situadas a alcance 1–2 que no hayan llevado a cabo un movimiento usando la cualidad **Explorador**. Cada unidad elegida puede realizar un movimiento con una Velocidad igual a X, siendo X el valor de **Explorador X** de la unidad que posee la cualidad **Partida de reconocimiento**.

PASO ÁGIL X

La cualidad **Paso ágil X** permite a una unidad ganar X fichas de Esquiva cada vez que realiza un movimiento normal como parte de una acción o acción gratuita.

PEGADO AL SUELO

Una unidad que posee la cualidad **Pegado al suelo** no puede escalar.

PERSEGUIDO

Cuando una unidad provista de la cualidad **Perseguido** es derrotada, se sustituye su miniatura por una ficha de Objetivo del Activo no capturada. La unidad nunca puede ser restaurada. Todas las unidades de infantería ganan **Capturar: El Activo.** Al final de la partida, si una unidad enemiga tiene capturada una ficha del Activo colocada por una miniatura aliada que posee la cualidad **Perseguido** al ser derrotada, el jugador que controla esa unidad gana 1 ficha de Victoria.

PERTRECHOS

Durante la creación de su ejército, cuando un jugador incluye una unidad dotada de la cualidad **Pertrechos**, por cada carta de Mejora que esa unidad tenga equipada podrá escoger otra carta de Mejora del mismo tipo (con un coste en puntos igual o menor) y apartarla a un lado. Cuando la unidad con **Pertrechos** se despliegue durante el paso "Desplegar unidades", podrá intercambiar cualquier cantidad de cartas de Mejora que tenga equipadas por las que estén apartadas.

Cuando intercambia cartas de Mejora, una unidad no puede tener equipadas al mismo tiempo dos o más Mejoras con el mismo nombre. Si dos o más unidades con la cualidad **Pertrechos** pertenecen al mismo ejército, sus cartas de Mejora adicionales deben apartarse por separado. Cada unidad sólo puede intercambiar sus cartas de Mejora equipadas por las cartas de Mejora apartadas que le correspondan; las cartas de Mejora apartadas no se comparten.

Una carta de Contrapartida añadida a una unidad mediante la cualidad **Pertrechos** también se beneficia de dicha cualidad.

PISTOLERO

Cuando una unidad que posee la cualidad **Pistolero** llega al paso "Declarar a un defensor adicional", puede declarar un defensor adicional y crear una reserva de ataque compuesta exclusivamente por un arma de combate a distancia que ya se haya aportado a otra reserva de ataque. La cualidad **Pistolero** sólo puede utilizarse una vez en cada secuencia de ataque.

PIVOTAJE COMPLETO

Cuando pivota, una unidad que posee la cualidad **Pivotaje completo** puede pivotar hasta 360 grados.

PODER LATENTE

Al final de la activación de una unidad que posea la cualidad **Poder latente**, puede ganar una ficha de Acobardamiento para tirar 1 dado rojo de defensa. Si obtiene un resultado , elige una unidad enemiga situada a alcance 1. La unidad elegida gana 2 fichas de Acobardamiento y 2 fichas de Inmovilización. Si obtiene una cara vacía, quita 1 ficha de Herida o Veneno de una unidad de infantería aliada que no sea droide y esté situada a alcance 1 de esta miniatura.

PRECISIÓN X

Cuando una unidad atacante que posee la cualidad **Precisión X** gasta una ficha de Ataque apuntado para volver a lanzar dados de ataque, puede volver a lanzar hasta X dados de ataque adicionales por cada ficha gastada.

PREPARACIÓN X

Después de que una unidad que posee la cualidad **Preparación X** realice una acción de alerta, gana X fichas de Ataque apuntado.

PRESENCIA AUTORITARIA

Una vez por fase de Mando, cuando se vaya a impartir una orden a una unidad provista de la cualidad **Presencia autoritaria**, en vez de eso la unidad puede impartir una orden a una unidad aliada situada a alcance 1–2.

PROGRAMADO

Una unidad provista de la cualidad **Programado** debe equiparse como mínimo con una carta de Mejora durante la creación del ejército.

PROVISIÓN

Durante la preparación de la partida, una unidad que tenga equipada una carta de Mejora con la cualidad **Provisión** coloca las fichas indicadas en esa carta. La unidad puede gastar esas fichas.

PUNTERÍA

Tras convertir los incrementos de ataque durante el paso "Convertir los incrementos de ataque", una unidad provista de la cualidad **Puntería** puede gastar cualquier número de fichas de Ataque apuntado; por cada ficha que gaste de este modo, en vez de tirar otra vez los dados, cambia un resultado de cara vacía por un impacto, o bien un impacto por un impacto crítico,o bien gastar dos fichas de Ataque apuntado para cambiar un resultado de cara vacía por un impacto crítico.

PUNTO DÉBIL X: FRONTAL/FLANCOS/POSTERIOR

Cuando una unidad que posea las cualidades **Punto débil X: Frontal**, **Punto débil X: Flancos** o **Punto débil X: Posterior** se esté defendiendo, si el líder de la unidad atacante se encuentra al menos parcialmente dentro del sector de tiro especificado de la unidad defensora, la reserva de ataque gana la cualidad **Antiblindaje** con una puntuación equivalente al valor de la cualidad **Punto débil X**.

Mientras una unidad provista de la cualidad **Punto débil X** se esté defendiendo contra un ataque a distancia para el que se ha utilizado un arma con área de efecto, la ficha de Carga o Condición que lo ha provocado se considera el líder de la unidad atacante.

RECARGA X

Cuando una unidad que posee la cualidad **Recarga X** se recupera, puede darle la vuelta a un máximo de X fichas de Escudo inactivas para dejar a la vista su cara activa.

RECOMPENSA

Una vez completada la preparación de la partida, una unidad que posee la cualidad **Recompensa** elige una unidad enemiga o y la señala colocando una ficha de Victoria sobre su carta de Unidad. Después de que una unidad que posee la cualidad **Recompensa** derrote mediante un ataque o efecto de juego a una unidad enemiga señalada con una ficha de Victoria por la cualidad **Recompensa**, se traslada esta ficha de Victoria a la carta de Unidad de la unidad que posee la cualidad **Recompensa**.

Al final de la partida, por cada unidad que haya sobre el campo de batalla provista de la cualidad **Recompensa** que tenga al menos una ficha de Victoria sobre su carta de Unidad (conseguida tras derrotar a una unidad enemiga), el jugador que la controla gana una ficha de Victoria.

REFUERZOS

Una unidad provista de la cualidad **Refuerzos** puede desplegarse después de que se hayan desplegado todas las demás unidades que no posean esta cualidad.

REGENERACIÓN X

Al final de su activación, una unidad que posee la cualidad **Regeneración X** lanza un dado blanco de defensa por cada ficha de Herida que tenga, hasta un máximo de X dados. Por cada resultado o que obtenga, se quita una ficha de Herida.

REPOSICIONAMIENTO

Cuando una unidad que posee la cualidad **Reposicionamiento** efectúa un movimiento normal, puede pivotar antes o después de realizar ese movimiento normal.

SALTARSE LA PROGRAMACIÓN X

Cuando una unidad aliada comienza su activación a alcance X de una unidad provista de la cualidad **Saltarse la programación**, ésta puede ganar una ficha de Acobardamiento. Si lo haces, la unidad recién activada ignora su cualidad IA durante esa activación.

SALTO X

Una unidad que posee la cualidad **Salto X** puede efectuar la acción de carta Salto X siempre que pueda realizar una acción de movimiento. Para ello, la unidad ha de resolver un movimiento normal; sin embargo, al hacerlo ignorar cualquier terreno de altura X o inferior, así como terminar su movimiento encima de él. Cuando realiza un movimiento utilizando la acción Salto X, la unidad ignora los efectos del terreno difícil y también otras miniaturas con una altura igual o inferior a X. Al hacer un movimiento con la acción Salto X, una unidad puede colocar la plantilla de movimiento encima de terreno infranqueable, pero no puede terminar su movimiento pisándolo. Cuando una unidad efectúa la acción Salto X, la altura del salto se mide partiendo de la posición inicial de la unidad.

SELECCIÓN DE BLANCO X

Después de que se imparta una orden a una unidad que posee la cualidad **Selección de blanco X**, ésta gana X fichas de Ataque apuntado.

SENTIDO DEL PELIGRO X

Cuando una unidad que posee la cualidad **Sentido del peligro X** vaya a quitarse cualquier cantidad de fichas de Acobardamiento, puede quitarse una cantidad máxima igual a esa cifra (incluida ninguna).

Cuando se defienda contra un ataque, una unidad con **Sentido del peligro X** tira un dado de defensa adicional por cada ficha de Acobardamiento que tenga, hasta un máximo de X dados adicionales.

SEPARACIÓN

Cuando una unidad de infantería provista de la cualidad **Separación** está trabada en combate con una sola unidad enemiga, aún puede realizar movimientos con normalidad.

SÉQUITO: NOMBRE DE UNIDAD

Al diseñar un ejército, si un jugador incluye una unidad que posee la cualidad **Séquito**, puede ignorar la categoría de una unidad que tenga el nombre especificado por la cualidad. Esto puede hacer que un ejército contenga más unidades de una categoría determinada de las que se permiten normalmente.

En cada fase de Mando, durante el paso en que se imparten órdenes, una unidad que posee la cualidad **Séquito** puede impartir una orden a una unidad aliada situada a alcance 1–2 cuyo nombre sea el especificado por la cualidad **Séquito**.

Por ejemplo, el Director Orson Krennic tiene la cualidad **Séquito: Soldados de la muerte imperiales**. *Si un ejército incluyese al Director Orson Krennic, una unidad de Soldados de la muerte de ese mismo ejército no se contaría de cara al máximo de unidades de Fuerzas especiales permitidas, de modo que podrían incluirse otras tres unidades de Fuerzas especiales además de los Soldados de la muerte. En la fase de Mando, el Director Orson Krennic puede impartir una orden a una unidad de Soldados de la muerte situada a alcance 1–2.*

SUERTE INCREÍBLE X

Cuando una unidad que posee la cualidad **Suerte increíble X** está defendiendo contra un ataque, puede repetir el lanzamiento de hasta X de sus dados de defensa durante ese ataque. Todos estos dados han de tirarse a la vez, y cada dado solamente se puede volver a lanzar una vez.

TÁCTICA X

La cualidad **Táctica X** permite a una unidad ganar X fichas de Ataque apuntado cada vez que realiza un movimiento normal como parte de una acción o acción gratuita.

TENTACIÓN

Una unidad que posee la cualidad **Tentación** puede equiparse con cartas de Mejora que tengan las restricciones "Sólo Lado Oscuro" y "Sólo Lado Luminoso" sin importar a qué facción pertenezca.

TIRADOR DE PRIMERA X

Durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura" de un ataque, una unidad que posee la cualidad **Tirador de primera X** resta X del valor numérico de la cobertura del defensor.

Por ejemplo, si una unidad con cobertura densa y una ficha de Acobardamiento es atacada por otra unidad que posee la cualidad **Tirador de primera 1**, *se beneficiará de cobertura ligera.*

TRABAJO EN EQUIPO: NOMBRE DE UNIDAD

Cuando una unidad que posee la cualidad **Trabajo en equipo** se encuentra a alcance 1–2 de la unidad aliada especificada, si cualquiera de las dos unidades gana una ficha de Ataque apuntado o de Esquiva, la otra unidad gana una ficha del mismo tipo.

TRANSPORTE LIGERO X: ABIERTO/CERRADO

La cualidad **Transporte ligero X** permite a un vehículo transportar un máximo de X unidades de infantería aliadas que consistan en una sola miniatura de peana pequeña. Por lo demás, una unidad que posee la cualidad **Transporte ligero X: Abierto/Cerrado** sigue las mismas reglas que las unidades con **Transporte X: Abierto/Cerrado**.

TRANSPORTE X: ABIERTO/CERRADO

La cualidad **Transporte X** permite a un vehículo transportar hasta X unidades de infantería aliadas. Las unidades válidas pueden realizar un movimiento de embarque para ser transportadas por un vehículo que posea la cualidad **Transporte X**.

Durante la preparación de la partida, si un jugador ya ha desplegado un vehículo que posee la cualidad **Transporte X**, puede utilizar uno de sus despliegues para desplegar una unidad válida de modo que vaya transportada por ese vehículo, incluso aunque el vehículo esté fuera de su zona de despliegue.

EMBARCAR Y DESEMBARCAR

Embarcar y desembarcar son tipos de movimientos que permiten a una unidad entrar o salir de un vehículo que posea las cualidades **transporte X** o **Transporte ligero X**. Una unidad no puede embarcar y desembarcar en una misma activación.

Una unidad de infantería puede efectuar un movimiento de embarque o desembarque con Velocidad 1 durante una acción de movimiento en vez de realizar otro movimiento. Las unidades que tienen Velocidad 0, la cualidad **Inmóvil**, una ficha de Objetivo capturada o el tipo de unidad criatura de infantería no pueden embarcar ni desembarcar.

Para embarcar en un vehículo que posee la cualidad **Transporte X: Abierto**, una unidad debe finalizar un movimiento de embarque que sitúe la peana de su líder en contacto con la del vehículo. Para embarcar en un vehículo que posee la cualidad **Transporte X: Cerrado**, una unidad debe finalizar un movimiento de embarque que sitúe la peana de su líder en contacto con la del vehículo y después sacrificar una acción para embarcar en el vehículo. Una unidad que no pueda gastar una acción después de realizar un movimiento de embarque no podrá embarcar en un vehículo que posea la cualidad **Transporte X: Cerrado**. Después de embarcar con éxito, se retira la unidad del campo de batalla y se colocan un par de fichas de Identificación, una junto al vehículo y otra junto a la carta de Unidad de la unidad embarcada.

Para desembarcar, una unidad que esté siendo transportada puede llevar a cabo un movimiento de desembarque durante una acción de movimiento en vez de realizar otro movimiento. Cuando una unidad efectúa un movimiento de desembarque, su líder se coloca en contacto con la peana del vehículo y después se sitúan las demás miniaturas en formación. Una unidad que desembarca no puede situar su peana en contacto con unidades enemigas. Cuando se hayan colocado todas las miniaturas de la unidad, ésta efectúa un movimiento de Velocidad 1; al llevar a cabo este movimiento, la unidad no puede situarse en contacto con las peanas de una unidad enemiga. Cuando una unidad desembarca, si el vehículo que la transportaba ha efectuado más de un movimiento que no sea pivotar durante la ronda actual, desembarcar consume todas las acciones disponibles de esa unidad y no podrá realizar acciones adicionales ni tampoco gratuitas.

TRANSPORTAR

Los vehículos que poseen las cualidades **Transporte X** o **Transporte ligero X** pueden transportar otras unidades. Una unidad embarcada en un vehículo está siendo transportada por ese vehículo hasta que decide desembarcar del mismo. Existen dos tipos distintos de vehículos capaces de transportar unidades: los que poseen la cualidad **Transporte X: Cerrado** y los que tienen la cualidad **Transporte X: Abierto**.

TRANSPORTE X: CERRADO

Las unidades que están siendo transportadas por un vehículo provisto de la cualidad **Transporte X: Cerrado** siguen estas reglas:

- Mientras una unidad esté siendo transportada, no podrá gastar fichas.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, puede ganar fichas con normalidad si se las proporciona el efecto de alguna carta.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, se le quitarán fichas al final de la ronda con normalidad.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, no podrá realizar ninguna acción que no sea de movimiento (ni siquiera acciones gratuitas), y sólo podrá utilizar esa acción para desembarcar.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, no podrá realizar ataques ni ser elegida como defensora contra un ataque.
- Para medir el alcance desde una unidad transportada, la medición ha de realizarse desde la peana del vehículo que la está transportando. Para medir el alcance hasta una unidad transportada, la medición ha de realizarse hasta la peana del vehículo que la está transportando.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, podrá sufrir Heridas con normalidad.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, cuando se active deberá resolver su "Reagrupamiento" con normalidad.
- Pueden impartirse órdenes a unidades que estén siendo transportadas. ⮝ y ⮝ pueden impartir órdenes mientras están siendo transportados.
- No puede trazarse línea de visión desde ni hacia las unidades embarcadas en transportes cerrados.
- Cuando un vehículo que transporta una unidad es derrotado, antes de quitarlo del campo de batalla deberá situarse al líder de la unidad transportada en contacto con la peana del vehículo derrotado; después se quita el vehículo y todas las demás miniaturas de la unidad se colocan en formación con el líder. La unidad que estaba siendo transportada gana una ficha de Acobardamiento y sufre una Herida. Luego se pone boca abajo su ficha de Orden o se le asigna una ficha de Orden boca abajo si no tiene ninguna.
- Los efectos de las cartas de Objetivo no se aplican a las unidades que están siendo transportadas.
- Si la peana de un vehículo está en contacto con un elemento de terreno o con otra miniatura, la unidad transportada por ese vehículo no se considera en contacto con esa miniatura o elemento de terreno.

TRANSPORTE X: ABIERTO

Las unidades que están siendo transportadas por un vehículo provisto de la cualidad **Transporte X: Abierto** siguen las mismas reglas que las transportadas por vehículos con la cualidad **Transporte X: Cerrado**, con las siguientes excepciones:

- Mientras una unidad esté siendo transportada, puede gastar cualquier ficha.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, sus armas ignoran las restricciones de las cualidades de tipo **Arma fija** a la hora de efectuar ataques.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, puede realizar cualquier acción con las siguientes limitaciones:
  - » Durante la activación de la unidad, si el vehículo que la transporta ha llevado a cabo más de un movimiento normal o ha dado marcha atrás más de una vez en la ronda actual, la unidad sólo podrá realizar una acción y no podrá llevar a cabo acciones adicionales ni tampoco gratuitas.
  - » Si la unidad efectúa una acción de ataque, se mide el alcance desde la peana del vehículo que la transporta y se determina la línea de visión como si el vehículo fuese quien ataca.
- Si la unidad efectúa una acción de movimiento, debe desembarcar.
- Una unidad que está siendo transportada puede ser seleccionada como objetivo de un ataque. El alcance y la línea de visión se determinan desde el líder de la unidad atacante hasta el vehículo que transporta la unidad, como si fuera éste quien se defiende del ataque.
- Al determinar líneas de visión hacia o desde una unidad transportada, deben trazarse desde el vehículo que transporta a dicha unidad.
- Una unidad transportada se considera protegida por cobertura densa. Esta cobertura puede reducirse con normalidad.
- Después de que una unidad transportada se defienda contra un ataque a distancia, recibe una ficha de Acobardamiento como es habitual.
- Si la peana del vehículo que transporta la unidad está en contacto con la peana de una unidad enemiga, ni la unidad transportada ni la enemiga podrán efectuar ataques a distancia la una contra la otra. No obstante, ambas unidades sí pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo la una contra la otra, aunque no se consideran trabadas ni sus peanas están en contacto (salvo en lo que respecta al procedimiento de ataque cuerpo a cuerpo).

TREPADOR EXCEPCIONAL

Cuando una unidad con la cualidad **Trepador excepcional** trepa, puede recorrer una distancia vertical de altura 2.

TUTELA

Cuando una unidad utiliza la acción de carta **Tutela**, otra unidad de infantería aliada de su elección que esté situada a alcance 1–2 puede realizar una acción gratuita que no sea de ataque.

VEHÍCULO TREPADOR

Una unidad provista de la cualidad **Vehículo trepador** se considera infantería en lo que respecta a escalar.

CUALIDADES DE ARMAS

ALTA VELOCIDAD

Al defender contra un ataque en cuya reserva de ataque solamente haya armas provistas de la cualidad **Alta velocidad**, la unidad defensora no puede gastar fichas de Esquiva durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura".

ANTIBLINDAJE X

Durante el paso "Modificar los dados de ataque", si la unidad defensora posee las cualidades **Blindaje** o **Blindaje X**, una unidad cuya reserva de ataque incluya un arma provista de la cualidad **Antiblindaje X** puede cambiar hasta X resultados de impacto ✸ por resultados de impacto crítico ✪ para ese ataque.

APARATOSA

Una unidad equipada con un arma que posee la cualidad **Aparatosa** no puede efectuar un movimiento antes de llevar a cabo un ataque usando esa arma durante la misma activación, a menos que su movimiento consista en pivotar.

ARMA CON ÁREA DE EFECTO

Un arma señalada con un icono amarillo de alcance ❶ es un arma con área de efecto. Al utilizar una de estas armas, debe realizarse un ataque por separado contra toda unidad (tanto aliada como enemiga) que esté dentro de la línea de visión y del alcance estipulado por el número que figura dentro del icono de alcance, incluso aunque dicha unidad esté trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Las armas con área de efecto no pueden añadirse a una reserva de ataque durante un ataque efectuado por una unidad; siempre deben ser la única arma de la reserva.

ARMA FIJA: FRONTAL/POSTERIOR

Para poder añadir un arma con la cualidad **Arma fija: Frontal** o **Arma fija: Posterior** a una reserva de ataque, la unidad defensora debe tener al menos una de sus peanas parcialmente dentro del sector de tiro especificado de la miniatura atacante.

ARMAR X: TIPO DE CARGA

Una unidad equipada con una carta que posea la cualidad **Armar X: Tipo de carga** puede realizar una acción para colocar X fichas de Carga del tipo especificado y de su color de jugador en cualquier lugar situado a un alcance máximo de 1 y dentro de la línea de visión del líder de la unidad.

Las fichas de Carga no pueden solaparse con ninguna ficha de Objetivo ni de Condición, ni tampoco con otras fichas de Carga. Además, deben situarse sobre una superficie plana y al mismo nivel que ésta (es decir, totalmente en horizontal y sin que ninguna parte de la ficha quede más elevada que el resto).

ARROLLAMIENTO X

Un arma con un icono de alcance rojo de arrollamiento ⟲ es un arma de arrollamiento y sólo puede utilizarse en ataques de arrollamiento. Los ataques de arrollamiento no son ataques a distancia ni ataques cuerpo a cuerpo. Una unidad puede efectuar X ataques de arrollamiento durante su activación. Una unidad equipada con un arma de arrollamiento puede realizar un ataque de arrollamiento después de haber efectuado un movimiento normal durante el cual haya pasado por encima de la peana de una miniatura enemiga. Tras completar este movimiento y resolver posibles desplazamientos, la unidad que tiene el arma de arrollamiento realiza un ataque contra la unidad arrollada, ignorando el alcance. Sólo puede formar una reserva de ataque para resolver este ataque, y en ella únicamente puede incluir armas que posean la cualidad **Arrollamiento X**. El arma de arrollamiento sólo se añade una vez a la reserva de ataque, incluso aunque haya varias miniaturas en la unidad.

Si una unidad puede efectuar múltiples ataques de arrollamiento durante su activación, debe realizar un movimiento diferente por encima de una unidad enemiga para cada ataque de arrollamiento.

AUTODESTRUCCIÓN X

Un arma señalada con un icono rojo de autodestrucción ☸ es un arma de autodestrucción y sólo puede utilizarse en ataques de autodestrucción. Los ataques de autodestrucción son ataques a distancia, incluso aunque las armas de autodestrucción no se consideren armas de combate a distancia. Una unidad puede efectuar un ataque de autodestrucción como acción gratuita durante su activación si tiene al menos X fichas de Herida. Realiza un ataque usando el arma de autodestrucción de la unidad contra todas las unidades (tanto aliadas como enemigas) situadas a alcance 1 y dentro de la línea de visión de la unidad que está llevando a cabo la acción de autodestrucción, incluso aunque esas unidades estén trabadas. Una unidad embarcada en un transporte no puede llevar a cabo ataques de autodestrucción.

Una vez efectuados todos los ataques, la unidad que ha llevado a cabo la acción de autodestrucción es derrotada y se elimina de la partida.

CABLE DE REMOLQUE

Después de que un vehículo resulte herido por una reserva de ataque en la que se haya incluido un arma provista de la cualidad **Cable de remolque**, el jugador que ha efectuado el ataque pivota el vehículo que ha resultado herido.

CRÍTICO X

Cuando una unidad convierte incrementos de ataque para una reserva de ataque que contiene la cualidad **Crítico X**, puede convertir hasta X incrementos de ataque ⚡ en impactos críticos ✪.

DEFLAGRACIÓN

Durante el paso "Aplicar esquivas y cobertura", una unidad defensora no puede aplicar los efectos de cobertura ligera o densa para anular impactos ✸ obtenidos en una reserva de ataque si ésta contiene algún dado aportado por un arma que posee la cualidad **Deflagración**.

DETONAR X: TIPO DE CARGA

Después de que una unidad controlada por cualquier jugador ataque, se mueva o realice una acción, cada unidad que posea un arma con la cualidad **Detonar X** puede detonar hasta X fichas de Carga aliadas del tipo especificado. La ficha se detona antes de que se apliquen otras capacidades o efectos que se tengan lugar después de que una unidad se mueva o realice una acción, con la excepción del uso de fichas de Alerta, que podrán gastarse antes de que se produzca la detonación de la ficha. Si ambos jugadores tienen unidades capaces de detonar fichas de Carga, el jugador que no controla la unidad que acaba de realizar el ataque, movimiento o acción puede usar en primer lugar la cualidad **Detonar X** de su unidad.

Cuando se detona una ficha, se resuelve un ataque por separado contra toda unidad (sea aliada o enemiga) que tenga línea de visión hasta la ficha y se halle dentro del alcance del arma, aplicando la tabla de conversión de incrementos y las cualidades de arma que haya en la carta de la ficha que se ha detonado. La ficha detonada se considera la unidad atacante a la hora de resolver estos ataques, lo que significa que no puede gastar fichas de Ataque apuntado ni modificar dados de ataque, no importa qué capacidades tenga la unidad que colocó la ficha. Después de detonar, la ficha de Carga se retira del campo de batalla.

DISPARO LEJANO X

Durante el paso "Declarar al defensor", después de declarar una unidad enemiga como unidad defensora pero antes de medir el alcance, una unidad equipada con un arma que posea la cualidad **Disparo lejano X** puede gastar hasta X fichas de Ataque apuntado para extender el alcance máximo del arma en 1 por cada ficha gastada de este modo. La unidad atacante no puede volver a lanzar dados con las fichas de Ataque apuntado que haya gastado de este modo.

DISPERSIÓN

Después de que una unidad realice un ataque usando una reserva de ataque que incluya la cualidad **Dispersión** contra una unidad de infantería cuyas miniaturas vayan montadas sobre peanas pequeñas, puede mover cualquier cantidad de miniaturas de la unidad defensora excepto al líder, sin romper su formación, como si su líder acabase de efectuar un movimiento normal.

EMBESTIDA X

Cuando una unidad efectúa un ataque usando una reserva de ataque que incluye un arma con la cualidad **Embestida X**, durante el paso "Modificar los dados de ataque" puede cambiar X resultados de los dados de ataque por impactos críticos ✧ si ha efectuado al menos un movimiento normal completo a su Velocidad máxima durante la misma activación que este ataque.

FUEGO DE CONTENCIÓN

Después de defenderse contra una reserva de ataque en la que se haya incluido un arma provista de la cualidad **Fuego de contención**, la unidad defensora gana una ficha de Acobardamiento durante el paso "Asignar una ficha de Acobardamiento al defensor".

INMOVILIZACIÓN X

Una unidad que sufra al menos una Herida tras defender contra un ataque que incluya un arma con la cualidad **Inmovilización X** gana X fichas de Inmovilización.

La Velocidad máxima de una unidad se reduce en 1 por cada ficha de Inmovilización que tenga. Una unidad cuya Velocidad máxima se haya reducido a 0 y que tenga al menos una ficha de Inmovilización no puede realizar movimientos de ningún tipo. Al final de su activación, la unidad pierde todas las fichas de Inmovilización que tenga.

Cuando una unidad efectúa un movimiento, todos los efectos que aumentan su Velocidad máxima se aplican antes que los efectos que la reducen.

INMUNE A DESVÍO

Durante un ataque en el que se incluyan armas provistas de la cualidad **Inmune a Desvío**, la unidad atacante no podrá sufrir Heridas que provoque la unidad defensora usando las cualidades **Desvío**, **Dominio de Ataru**, **Dominio de Djem So** o **Dominio de Soresu**.

IÓNICA X

Una unidad de vehículo o de infantería droide que sufre Heridas tras defenderse contra un ataque que incluya un arma provista de la cualidad **Iónica X** gana X fichas de Iones.

Al comienzo de la activación de una unidad, si ésta tiene alguna ficha de Iones, pierde una acción por cada ficha de Iones que tenga. Al final de su activación, la unidad pierde todas las fichas de Iones que tenga.

Si una reserva de ataque incluye la cualidad **Iónica X**, al comienzo del paso "Modificar los dados de ataque" de la secuencia de ataque, antes de que se resuelva ningún otro efecto, la unidad defensora debe darle la vuelta a una ficha de Escudo activa (si puede) por cada impacto ✸ o impacto crítico ✧ obtenido en la tirada de ataque, hasta un máximo de X.

LETAL X

Cuando una unidad realiza un ataque con un arma que añade la cualidad **Letal X** a la reserva de ataque, puede gastar un máximo de X fichas de Ataque apuntado durante el paso "Modificar los dados de ataque". Si decide hacerlo, la reserva de ataque gana **Perforante 1** por cada ficha de Ataque apuntado que se haya gastado. La unidad atacante no recibe las repeticiones de tiradas habituales por gastar fichas de Ataque apuntado si las gasta para usar la cualidad **Letal X**.

PERFORANTE X

Si una unidad atacante ataca con un arma provista de la cualidad **Perforante X**, puede anular hasta X resultados de bloqueo ▼ durante el paso "Modificar los dados de defensa".

Se puede utilizar la cualidad **Perforante X** para anular bloqueos ▼ obtenidos en los dados de defensa que lance una unidad para resolver el efecto de la cualidad **Guardián X**; en este caso, los resultados de bloqueo ▼ anulados se consideran caras vacías. Después de emplear la cualidad **Perforante X** de este modo, cualquier valor de **Perforante X** que no haya sido utilizado podrá aplicarse para anular bloqueos ▼ obtenidos por la unidad defensora.

*Por ejemplo, una unidad con **Perforante 3** ataca a una unidad enemiga, y otra unidad enemiga distinta utiliza **Guardián 2** para anular dos impactos ✸. Después de convertir los incrementos de defensa ✸, la unidad que ha usado **Guardián** ha obtenido dos bloqueos ▼. La unidad atacante usa **Perforante** para anular estos dos bloqueos ▼, y en consecuencia la unidad con **Guardián** sufre dos Heridas.*

*A continuación, la unidad defensora lanza sus dados de defensa, y la unidad atacante puede anular un bloqueo ▼ adicional de los que obtenga, ya que hasta ahora solamente ha utilizado dos de los tres puntos de su cualidad **Perforante**.*

RAYO CONTINUO X

Durante el paso "Declarar a un defensor adicional", si hay un arma provista de la cualidad **Rayo continuo X** en la reserva de ataque de una unidad, ésta puede declarar hasta X ataques adicionales formando reservas de ataque en las que se utilice solamente el arma con **Rayo continuo X**, incluso aunque dicha arma se haya añadido ya a otra reserva de ataque. Estos ataques adicionales no generan ataques ulteriores.

Cada uno de estos ataques adicionales debe declararse contra una unidad defensora diferente situada a alcance 1 de la última unidad defensora declarada. Estos ataques adicionales deben producirse dentro de la línea de visión de la unidad atacante, pero pueden extenderse más allá del alcance máximo del arma que posee la cualidad **Rayo continuo X**.

Las demás unidades aliadas no pueden utilizar la cualidad **Fuego de apoyo** durante los ataques adicionales efectuados por el **Rayo continuo X**. Tampoco pueden utilizarse las cualidades **Pistolero** y **Rayo continuo X** en un mismo ataque.

ROCIADA

Cuando se añade un arma de **Rociada** a una reserva de ataque, dicha arma aporta sus dados tantas veces como el número de miniaturas de la unidad defensora que estén dentro de la línea de visión de la miniatura que está utilizando esa arma.

*Por ejemplo, si un AT-RT equipado con un Lanzallamas ataca a una unidad de tres Soldados de la muerte, como su Lanzallamas posee la cualidad **Rociada** y un valor de ataque de dos dados negros, dicha arma aporta seis dados negros a la reserva de ataque.*

VENENO X

Una unidad de infantería que no sea droide y que sufra Heridas causadas por una reserva de ataque en la que se haya incluido un arma provista de la cualidad **Veneno X** gana X fichas de Veneno.

Al final de la activación de una unidad, ésta sufre una Herida por cada ficha de Veneno que tenga, y luego pierde todas sus fichas de Veneno.

VERSÁTIL

Ciertas armas a distancia poseen la cualidad **Versátil**. Una unidad puede efectuar ataques a distancia con un arma **Versátil** incluso aunque esté trabada en combate cuerpo a cuerpo. Un arma provista de la cualidad **Versátil** que sea al mismo tiempo un arma a distancia y cuerpo a cuerpo podrá utilizarse indistintamente para efectuar un ataque a distancia o un ataque cuerpo a cuerpo.

CUALIDADES DE CARTAS DE MEJORA Y MANDO

ARMA SECUNDARIA: A DISTANCIA/CUERPO A CUERPO

Si una carta de Mejora posee la cualidad **Arma secundaria: Cuerpo a cuerpo**, la miniatura añadida por esa mejora no podrá añadir ningún arma cuerpo a cuerpo a una reserva de ataque que no sea el arma descrita en la carta de Mejora que contiene la cualidad **Arma secundaria: Cuerpo a cuerpo**.

Si una carta de Mejora posee la cualidad **Arma secundaria: A distancia**, la miniatura añadida por esa mejora no podrá añadir ningún arma a distancia a una reserva de ataque que no sea el arma descrita en la carta de Mejora que contiene la cualidad **Arma secundaria: A distancia**.

*Por ejemplo, la carta de Mejora "Guardia con bastón de energía" describe un arma de combate cuerpo a cuerpo e incluye la cualidad **Arma secundaria: Cuerpo a cuerpo**. La miniatura añadida por esa carta debe usar el arma descrita en ella, y ninguna otra, cuando realice ataques cuerpo a cuerpo. Pese a ello, seguirá pudiendo utilizar cualquier otra arma a distancia que tenga disponible (en este caso, el arma a distancia descrita en la carta de Unidad "Guardia Real del Emperador") si efectúa un ataque a distancia.*

BANE, FICHAS DE

Cad Bane tiene un conjunto de tres fichas exclusivas que pueden colocarse en el campo de batalla. Las fichas de Bane tienen dos caras; por detrás son todas iguales, pero en los anversos pueden aparecer tres tipos de imágenes, cada una con un efecto distinto asociado.

Las fichas de Bane deben colocarse boca abajo sobre el campo de batalla. No pueden solaparse con fichas de Condición ni Objetivo. Las fichas de Bane son efectos enemigos. Cada jugador sólo puede tener una copia de cada ficha de Bane distinta sobre el campo de batalla.

Cuando una miniatura enemiga se mueva, se despliegue o se coloque a alcance 1 de una ficha de Bane enemiga, si esa miniatura tiene la ficha dentro de su línea de visión, deberá darle la vuelta para mostrarla. Las miniaturas pueden moverse a través de las fichas de Bane, pero no pueden solaparse con ellas. Cuando se muestra una ficha de Bane, se aplica el efecto correspondiente a la imagen que aparezca en ella:

Aquí estoy: Si Cad Bane no está en el campo de batalla ni ha sido derrotado, esta ficha se sustituye por su miniatura. Luego Cad Bane se imparte una orden a sí mismo.

- Si Cad Bane está ya presente en el campo de batalla, esta ficha se sustituye por su miniatura. Todas las fichas que Cad Bane tenga asignadas actualmente seguirán asignadas a su miniatura.
- Si Cad Bane ha sido derrotado, la ficha se elimina del campo de batalla sin efecto.
- Al comienzo de cada ronda, empezando por el jugador azul, un jugador puede mostrar una ficha aliada del tipo "Aquí estoy" y resolver sus efectos.

Señuelo: La ficha se elimina del campo de batalla.

¡Bang!: La ficha detona, utilizando las puntuaciones del arma descrita en la carta de Mando "Yo dicto las normas" de Cad Bane. Luego la ficha se elimina del campo de batalla.

CICLO

Al final de la activación de una unidad, se preparan todas sus cartas de Mejora agotadas que posean la cualidad **Ciclo** y no se hayan utilizado durante esa activación. Sólo se cuenta como uso de la carta de Mejora la utilización un arma, cualidad o enunciado de texto contenidos en dicha carta.

CONVERSIÓN

Cuando una unidad equipada con una carta de Mejora que presenta la cualidad **Conversión** se recupera o realiza una acción de recuperación, el jugador que controla esa unidad puede darle la vuelta a esa carta de Mejora para dejar boca arriba su otra cara.

Si una carta de Mejora tiene el icono de agotamiento, utilizar la cualidad **Conversión** no hará que esa carta de Mejora se agote. Cuando una unidad se recupera, el jugador que la controla puede preparar y al mismo tiempo dar la vuelta a una carta de Mejora que tenga la cualidad **Conversión**.

DIVULGAR

Algunas cartas de Mando tienen la cualidad **Divulgar**. Las cartas de Mando que contienen la cualidad **Divulgar** están divididas por una línea horizontal. Esta línea sirve para diferenciar visualmente el enunciado de la cualidad **Divulgar** del enunciado normal de la carta de Mando. Algunas de estas cartas plantean múltiples opciones; en estos casos, el jugador debe elegir una de ellas. Estas cartas pueden mostrarse al comienzo de la fase o paso indicado por el nombre de la cualidad. Si se divulga una carta de esta manera, debe resolverse el enunciado que sigue a **Divulgar**.

Una carta mostrada de este modo no se ha jugado, y regresa a la mano de cartas de Mando del jugador al final del paso en el que se haya divulgado. Los jugadores pueden divulgar tantas cartas de Mando como deseen. Si ambos jugadores tienen cartas de Mando que se divulgan en el mismo momento, el jugador azul tendrá preferencia a la hora de mostrar su carta de Mando. Si declina esta oportunidad, entonces su carta ya no podrá divulgarse.

LÍDER

Una miniatura que posee la cualidad **Líder** se considera líder de una unidad a efectos de todas las reglas.

Si una miniatura que tiene la cualidad **Líder** y un umbral de Heridas de 2 es derrotada estando en una unidad cuyo umbral de Heridas es 1, se sustituye una de las miniaturas restantes de esa unidad siguiendo el procedimiento habitual y luego se asigna una ficha de Herida a la miniatura que posee la cualidad **Líder**.

Cada unidad sólo puede equiparse con una carta de Mejora que posea la cualidad **Líder**.

NO COMBATIENTE

Una miniatura que posee la cualidad **No combatiente** no puede añadir ningún arma a las reservas de ataque, y todas las Heridas que se inflijan a su unidad deberán asignarse en primer lugar a otras miniaturas que no sean el líder de su unidad. Si una miniatura que posee la cualidad **No combatiente** ya tiene fichas de Herida asignadas, se le deberán asignar fichas de Herida antes que a otras miniaturas que no tengan ninguna ficha de Herida. Si la miniatura del líder de una unidad que posee la cualidad **No combatiente** es derrotada, no podrá sustituirse una miniatura **No combatiente** por un nuevo líder de unidad a menos que no queden otras miniaturas sin la cualidad **No combatiente**.

PEQUEÑO

Mientras una unidad esté defendiendo contra un ataque a distancia que no posea un área de efecto, toda miniatura que posea la cualidad **Pequeño** se ignora en lo que respecta a determinar línea de visión, cobertura y alcance. La miniatura que posee la cualidad **Pequeño** se trata como si no formase parte de la unidad defensora.

PERMANENTE

Algunas cartas de Mando contienen la cualidad **Permanente**. A diferencia de las cartas de Mando ordinarias, estas cartas no se descartan del juego durante la fase Final y sus efectos se mantienen vigentes en tanto que sigan en juego.

PINTADA, FICHA DE

Una ficha de Pintada representa una imagen o símbolo muy llamativo que se pinta sobre el terreno del campo de batalla. Las fichas de Pintada afectan a la moral de las unidades. Las fichas de Pintada tienen dos caras. Al colocar una ficha de Pintada, los jugadores deben depositarlas sobre superficies planas dejando boca arriba la cara correspondiente a su color de jugador.

Durante el paso de "Reagrupamiento" de la activación de una unidad, ésta puede lanzar un dado adicional si hay una ficha de Pintada dejada por una miniatura aliada a alcance 1–2 y dentro de su línea de visión. Debe lanzar un dado menos (hasta un mínimo de 1) si hay una ficha de Pintada dejada por una miniatura enemiga a alcance 1–2 y dentro de su línea de visión.

Las fichas de Pintada permanecen en juego hasta el final de la partida. Las unidades pueden moverse a través de las fichas de Pintada y también terminar su movimiento sobre ellas.

REPARACIÓN X: CAPACIDAD Y

Cuando una unidad utiliza la acción de carta **Reparación X: Capacidad Y**, elige una unidad de vehículo o infantería droide aliada situada a alcance 1 y dentro de su línea de visión, y luego coloca una ficha de Herida sobre la carta que posee esta cualidad. Acto seguido, quita un total de X fichas de Herida, Iones y Daño a vehículo (en cualquier combinación) de la unidad elegida, o bien restaura hasta X miniaturas de esa unidad. Esta capacidad no se puede usar si la carta que proporciona la cualidad **Reparación X: Capacidad Y** tiene encima tantas fichas de Herida como el valor de Y (o más).

Las fichas de Herida situadas encima de cartas no se consideran asignadas a unidades, y por tanto no se cuentan de cara al umbral de Heridas de una unidad, ni tampoco se pueden quitar utilizando capacidades que quiten fichas de Herida a las unidades.

Si una unidad posee varias veces la cualidad **Reparación X: Capacidad Y**, cada una de ellas se trata como una capacidad distinta.

Además, cada acción se considera única, y una unidad que tenga acceso a ambas puede utilizar cada capacidad una vez durante su activación. Esto se aplica incluso si la unidad tiene acceso a dos capacidades idénticas obtenidas de distintas maneras.

RESTAURAR

Ciertas capacidades (como por ejemplo las cualidades **Tratamiento** y **Reparación**), así como determinados efectos de cartas, permiten a un jugador restaurar miniaturas de unidades aliadas. Para restaurar una miniatura a una unidad, al menos una miniatura de dicha unidad debe haber sido derrotada en la misma ronda. Se elige una miniatura que haya sido derrotada en la ronda actual y se coloca sobre el campo de batalla en formación con el líder de su unidad. A continuación, esa miniatura recibe tantas fichas de Herida como el umbral de Herida indicado por su carta de Unidad menos 1.

TRATAMIENTO X: CAPACIDAD Y

Cuando una unidad utiliza la acción de carta **Tratamiento X: Capacidad Y**, elige una unidad de infantería aliada que no sea droide situada a alcance 1 y dentro de su línea de visión, y luego coloca una ficha de Herida sobre la carta que posee esta cualidad. Acto seguido, quita un total de X fichas de Herida y Veneno (en cualquier combinación) de la unidad elegida, o bien restaura hasta X miniaturas de esa unidad. Esta capacidad no se puede usar si la carta que proporciona la cualidad **Tratamiento X: Capacidad Y** tiene encima tantas fichas de Herida como el valor de Y.

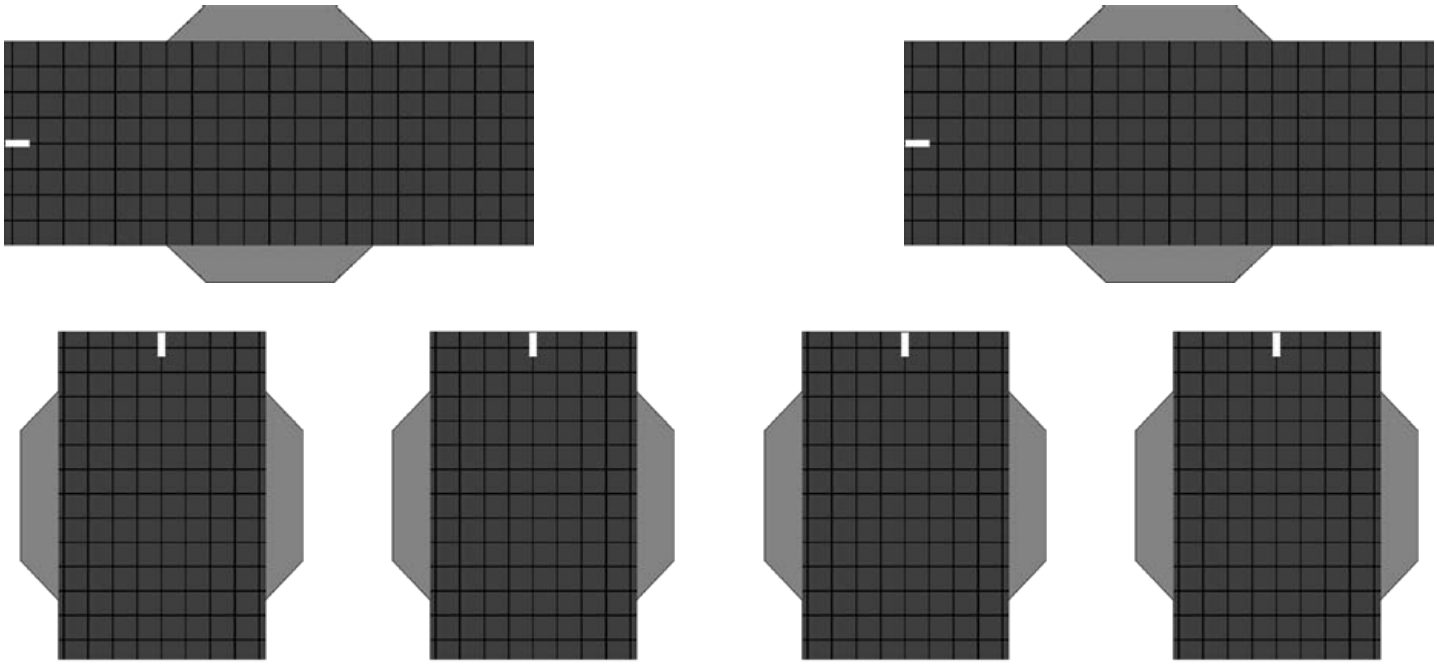
Las fichas de Herida situadas encima de cartas no se consideran asignadas a unidades, y por tanto no se cuentan de cara al umbral de Heridas de una unidad, ni tampoco se pueden quitar utilizando capacidades que quiten fichas de Herida a las unidades.

Si una unidad posee varias veces la cualidad **Tratamiento X: Capacidad Y**, cada una de ellas se trata como una capacidad distinta.

Además, cada acción se considera única, y una unidad que tenga acceso a ambas puede utilizar cada capacidad una vez durante su activación. Esto se aplica incluso si la unidad tiene acceso a dos capacidades idénticas obtenidas de distintas maneras.

RESTAURAR

Ciertas capacidades (como por ejemplo las cualidades **Tratamiento** y **Reparación**), así como determinados efectos de cartas, permiten a un jugador restaurar miniaturas de unidades aliadas. Para restaurar una miniatura a una unidad, al menos una miniatura de dicha unidad debe haber sido derrotada en la misma ronda. Se elige una miniatura que haya sido derrotada en la ronda actual y se coloca sobre el campo de batalla en formación con el líder de su unidad. A continuación, esa miniatura recibe tantas fichas de Herida como el umbral de Herida indicado por su carta de Unidad menos 1.

PLANTILLAS DE SILUETAS PARA TRAZAR LÍNEAS DE VISIÓN

En esta página tienes varias plantillas de siluetas con solapas laterales para facilitar su manipulación.
Estas plantillas se han diseñado como herramientas para trazar líneas de visión desde y hacia una miniatura.