

ATOMIC MASS GAMES

JEFE DE DISEÑO DEL JUEGO

Will Shick

JEFE DE DESARROLLO DEL JUEGO

Michael Plummer

RESPONSABLE DE DESARROLLO Y

DISEÑO ADICIONAL

Will Pagani

DESARROLLO DEL JUEGO

Andrew Dursum y Sarah Rowan

RESPONSABLES DE LA LÍNEA DEL PRODUCTO

Melissa Butler y Andrea Lowe

APOYO INICIAL DEL PROYECTO

Gavin Duffy

EDICIÓN DE TEXTO

Emily Parks

DISEÑO GRÁFICO

Ryan Ritter

FOTOGRAFÍAS

Matt Ferbrache

RESPONSABLE DE DISEÑO GRÁFICO

Jessy Stetson

ILUSTRACIÓN DE LA CAJA

Michal Ivan

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

Chris Bjors, Lia Booysen, Patrick Brown, Simone

Buonfantino / Tomato Farm y Preston Stone

PINTADO DE MINIATURAS

Brendan Roy, Dallas Kemp y Tony Konichek

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Josh Colón y Preston Stone

ESCULPIDO DE MINIATURAS

Dave Kidd, Gael Goumon y David Ferreira

COORDINADOR DE LOS ESCULTORES

Mike Jones

INGENIERÍA

Bexley Andrajack, Cory DeVore, Alex Edinger, Kevin Kircus v Nicholas Smith

RESPONSABLE DE INGENIERÍA

Evan Kang

DIRECTOR DE ESCULPIDO DE MINIATURAS

Marco Segovia

JUEGO ORGANIZADO Y EVENTOS

Courtney Downing

COORDINACIÓN DE MERCADOTECNIA

Summer Ditona

RESPONSABLE DE MERCADOTECNIA

Brian Keilen

AYUDANTE DEL DIRECTOR CREATIVO

Tony Konichek

DIRECTOR CREATIVO

Dallas Kemp

DIRECTOR DE OPERACIONES

Derrick Fuchs

DIRECTOR DE DESARROLLO DEL PRODUCTO

Will Shick

JEFA DE ESTUDIO

Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

COORDINACIÓN DE LICENCIAS

Dana Cartwright

RESPONSABLE DE LICENCIAS

Scheherazade Anisi

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN

Samantha Hedden, John Hannasch, Lee Houff, Jarrett Ford, Chris Jensen y Alex Schlee

INGENIERO DE PRODUCCIÓN

Michael Blomberg

RESPONSABLES DE PRODUCCIÓN

Justin Anger y Austin Litzler

DIRECTOR DE PUBLICACIÓN REGIONAL

Bill Altig

DIRECTOR DE PUBLICACIÓN GLOBAL

Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

APROBACIÓN DE LICENCIAS

Lawrence Cruz y Brian Merten

PRUEBAS DE JUEGO

Jason Baird, Jorge Castaneda, The Chang, Stephen Cobb, Dan Cotrupe, Eric Davis, William Irvine, Damon Jones, Mark Kozlen, Adam Little, Carol-Anne Lucero, John Pagani, Cassandra Paige, William Rutan, Doug Stone-Weaver, Taylor Thies, Tseung Tsu, Tsudoi Wada, Richard Wall, Sam Wang y Gus Woomer

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A

Nuestras maravillosas mascotas, parejas, familias y amigos.

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

Alfred Moragas



Son tiempos difíciles para la galaxia. Las fuerzas de la luz y de la oscuridad se enfrentan entre sí en una contienda constante. Este conflicto produce momentos de gran importancia, denominados puntos de fractura, en los que las acciones de unos pocos individuos pueden cambiar el destino de toda la galaxia. Estas batallas cruciales no las libran grandes ejércitos, sino pequeños equipos compuestos por los mayores héroes y villanos de la galaxia.

Es aquí, en medio del entrechocar de los sables de luz y los disparos de las armas láser, donde tú tomarás el mando. Reúne a tus escuadras, prepárate para la batalla, y recuerda que los mejores generales son aquellos capaces de adaptarse y aprovechar el momento en que no sólo la victoria, sino la elección que determinará el destino de un individuo, se presenta en el campo de batalla....

CAPÍTULOS

CONTENIDO5	MOVIMIENTO	2
RESUMEN DEL JUEGO 6	SOLAPAMIENTOS	
CONCEPTOS FUNDAMENTALES	AVANZAR	2
MISIONES, CONFRONTACIONES Y OBJETIVOS 6	TREPAR	2
COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS DE MISIÓN 6	CORRER	2
COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS DE CONFRONTACIÓN	SALTAR	2
FICHAS DE OBJETIVO8	EMPUJAR Y ATRAER	2
MEDIDOR DE CONFRONTACIÓN	HACIA O ALEJÁNDOLO	
OBJETOS8	COLOCAR	2
UNIDADES Y PERSONAJES8	REALIZACIÓN DE ATAQUES	2!
ALIADOS, ENEMIGOS Y CONTROL	ALCANCE DEL ATAQUE	2
CARTAS DE PERFIL DE UNIDAD8	ATAQUES A DISTANCIA	2
COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS DE PERFIL DE UNIDAD9	ATAQUES CUERPO A CUERPO	2
COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS DE POSTURA	TRABARSE CON ENEMIGOS	2
TABLAS DE PERICIA EN ATAQUE Y DEFENSA	DADOS	31
CARTA DE POSTURA13	PUNTUACIONES DE ATAQUE Y DEFENSA	3:
EFECTOS15	ÁRBOL DE COMBATE	
EFECTOS APILABLES15	ICONOS DE EFECTOS DIRIGIDOS	
LA VOLUNTAD DE LA FUERZA	ICONOS DE EFECTOS PERSONALES	
MEDICIÓN DE DISTANCIAS16	LA RESERVA DE DAÑO	
PREPARACIÓN DE LA PARTIDA17	REALIZACIÓN DE UN ATAQUE	
FORMACIÓN DE EQUIPOS DE ASALTO17	EJEMPLO DE ATAQUE	
FORMACIÓN DE ESCUADRAS17	DAÑO A UNIDADES	
JUGADOR INICIAL Y ELECCIÓN DE LADOS17	Unidades Heridas	
PREPARACIÓN DE LA MISIÓN18	UNIDADES HERIDAS	
CREACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA18	UNIDADES DESTONADAS	
CONTROL DE OBJETIVOS19	ESTADOS	
CÓMO GANAR LA PARTIDA20		
LA CONFRONTACIÓN	TERRENO	
FICHAS DE PREDOMINIO20	NIVELES DE ALTURA RELATIVOS	_
MECÁNICAS DEL JUEGO21	PUNTOS DE ACCESO	
PARTES DE LA PARTIDA21	LÍNEA DE VISIÓN	
PREPARATIVOS DE LA PARTIDA21	FICHAS DE RESGUARDO Y COBERTURA	3
DESPLIEGUE21	APÉNDICE A: ORDEN DE EFECTOS	3
CÓMO SE JUEGA21	REALIZACIÓN DE UN ATAQUE	3
RESERVA DE CARTAS DE ORDEN	ACTIVACIÓN DE UNA UNIDAD	3
CARTAS DE PUNTO DE FRACTURA22	SECUENCIA DE UN TURNO	3
RENOVACIÓN DEL MAZO DE ORDEN	APÉNDICE B: PALABRAS CLAVE	3
ACTIVACIÓN DE UNIDADES		
UNIDADES DE VARIOS PERSONAJES		

COMENTARIOS DE AHSOKA

Aprender todas las complejidades de un nuevo juego puede resultar amedrentador al principio, y muchos jugadores tendrán dudas sobre las reglas durante sus primeras partidas. Ahsoka ira comentando diversas reglas e interacciones básicas para que las respuestas a las dudas más habituales sean fáciles de encontrar y los jugadores puedan centrar su atención en la mesa de juego en vez de en la consulta de las reglas.



16 MINIATURAS



CONTENIDO

12 CARTAS DE PERFIL DE UNIDAD



12 CARTAS DE POSTURA



23 PIEZAS DE TERRENO



2 PLANTILLAS DE MOVIMIENTO



5 PLANTILLAS DE ALCANCE



14 DADOS



1 CARTA DE MISIÓN Y 9 CARTAS DE CONFRONTACIÓN



14 CARTAS DE ORDEN



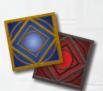
1 MEDIDOR DE CONFRONTACIÓN



OBJETIVO



FUERZA



CONTROL



REGLAS BÁSICAS



1 FICHA DE CONFRONTACIÓN



16 FICHAS DE PREDOMINIO



EXTENUADO / EXPUESTO



5 DE DAÑO



DESARMADO / INMOVILIZADO



RESGUARDO



LESIÓN / HERIDA



1 DE DAÑO



OBJETIVO PRIORITARIO

126 FICHAS DE CARTÓN

RESUMEN DEL JUEGO

Shatterpoint es un juego de escaramuzas con miniaturas para dos jugadores donde cada uno de los cuales toma el control de personajes emblemáticos de la galaxia de *STAR WARS™*, así como de sus aliados, y lucha por ser el primero en completar misiones generadas de manera aleatoria en un campo de batalla repleto de todo tipo de elementos de terreno.

Cada personaje de Shatterpoint está representado por una miniatura sumamente detallada. Los jugadores pueden coleccionar, montar y pintar sus miniaturas de Shatterpoint para crear sus equipos de asalto ideales.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

En esta sección se explican conceptos fundamentales relacionados con las miniaturas y los aspectos básicos del juego.

MISIONES, CONFRONTACIONES Y OBJETIVOS

Aunque el combate es muy importante en Shatterpoint, la victoria suele conseguirse logrando completar unos objetivos que se van revelando en el transcurso de la partida. Cada partida de Shatterpoint está constituida por una misión que definirá su estructura general. Cada una de estas misiones presenta sus objetivos particulares, así como toda regla especial asociada a esos objetivos.

Cada jugador debe traer un único Set de Misión a la partida. Un Set de Misión se compone de una carta de Misión y todas sus cartas de Confrontación asociadas, que se identifican por el símbolo de set que aparece en la esquina inferior derecha de cada carta.

Cada misión de Shatterpoint se compone de varias confrontaciones. Los objetivos cambiarán cada vez que se revele una nueva confrontación, obligando a todos los combatientes a no bajar la guardia en ningún momento. Para ganar la partida, los jugadores deberán adaptar sus estrategias al curso siempre cambiante de la batalla.

La meta de cada partida de Shatterpoint consiste en ganar confrontaciones para completar la misión. ¡El primer jugador que gane dos confrontaciones será el vencedor de la partida!

COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS DE MISIÓN

Cada carta de Misión se compone de las siguientes partes:

- 1 Nombre de la misión El título del Set de Misión.
- 2 Reglas especiales de la misión Reglas especiales que se aplican a la misión.
- 3 **Símbolo del Set** Indica a qué Set de Misión pertenece la carta.
- **4 Posiciones de los objetivos -** Indica en qué lugares del campo de batalla deben colocarse las fichas de Objetivo.

COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS DE CONFRONTACIÓN

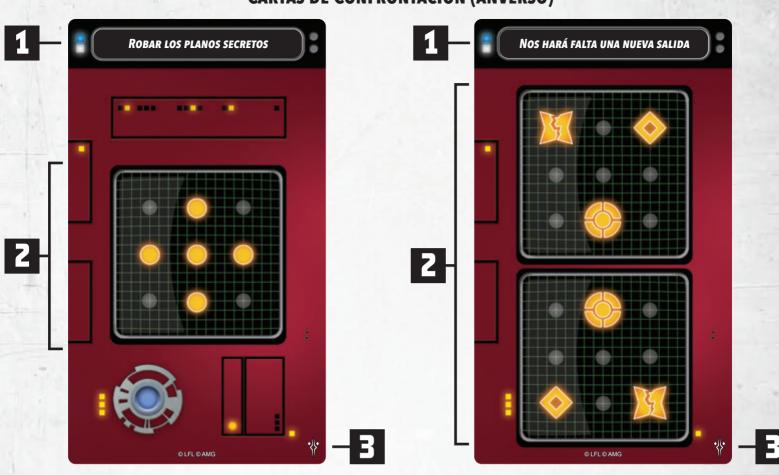
Cada carta de Confrontación se compone de las siguientes partes:

- 1 Nombre de la confrontación El título de la confrontación
- **Objetivos activos** Indica qué fichas de Objetivo están activas durante la confrontación. Cuando una carta de Confrontación tiene impreso más de un mapa, el jugador que ha perdido la confrontación anterior elige cuál de esos mapas utilizar para la siguiente. Algunas cartas de Confrontación pueden incluir información adicional sobre los objetivos relacionada con las reglas especiales de la misión.
- 3 **Símbolo del Set** Indica a qué Set de Misión pertenece la carta.
- **4 Número de fase** Indica a qué fase corresponde la carta de Confrontación.

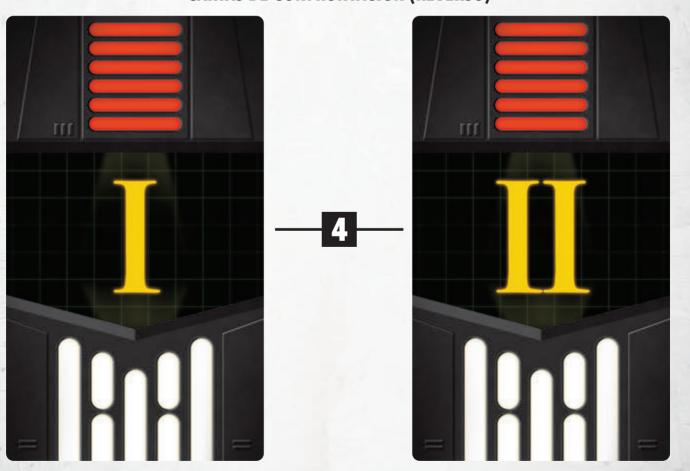
CARTA DE MISIÓN



CARTAS DE CONFRONTACIÓN (ANVERSO)



CARTAS DE CONFRONTACIÓN (REVERSO)



FICHAS DE OBJETIVO

Las fichas de Objetivo representan diversos puntos de interés, recursos del campo de batalla o individuos que los jugadores se están disputando. Las fichas de Objetivo tienen dos caras: una activa y otra inactiva. Las fichas de Objetivo siempre empiezan la partida teniendo visible su cara inactiva y serán activadas por cartas de Confrontación y otros efectos de juego. Algunas cartas de Misión pueden mencionar reglas especiales que afecten a las fichas de Objetivo durante la partida.

ACTIVA



INACTIVO



MEDIDOR DE CONFRONTACIÓN

El medidor de Confrontación permite a los jugadores controlar la situación de la confrontación actual. Tiene 17 casillas: una con un «0», que es la posición inicial de la ficha de Confrontación, y ocho casillas a cada lado que los jugadores van llenando con fichas de Predominio a medida que avanza la partida. Los jugadores van desplazando la ficha de Confrontación por el medidor mientras compiten por superar la puntuación de su adversario e inclinar el curso de la batalla a su favor.



OBJETOS

Los personajes y las fichas son denominados colectivamente como objetos.

UNIDADES Y PERSONAJES

En Shatterpoint los jugadores crean un equipo de héroes y villanos procedentes de la galaxia de *Star Wars*. Estos héroes y villanos son denominados colectivamente como unidades.





Todas las unidades están compuestas por uno o más personajes, cada uno de los cuales está representado en la mesa de juego por una o más miniaturas sobre una peana individual. Cada unidad posee su correspondiente carta de Perfil de unidad en la que se explican sus reglas.

Existen tres tipos de unidades: principales, secundarias y de apoyo. Algunas unidades representan a personajes concretos, mientras que otras representan a los soldados anónimos que combaten a su lado.

La mayoría de las unidades son de personajes individuales, por lo que están compuestas por un único personaje. Las unidades de apoyo suelen estar compuestas por varios personajes; las reglas para estas unidades se explican en la página 23.

Por ejemplo, «General Anakin Skywalker» es una unidad de personaje individual, mientras que «Soldados clon de la 501» es una unidad de varios personajes compuesta por dos personajes.

ALIADOS, ENEMIGOS Y CONTROL

En Shatterpoint, las reglas utilizan frecuentemente los términos «aliado» o «enemigo» al mencionar unidades, personajes o efectos. Un jugador controla a todas las unidades que forman su equipo de asalto, así como a los personajes que constituyen esas unidades. Las unidades y personajes controlados por un mismo jugador son unidades y personajes aliados. Los efectos causados por unidades y personajes aliados son efectos aliados. Las unidades y personajes controlados por el adversario de un jugador son unidades y personajes enemigos. Los efectos causados por unidades y personajes enemigos son efectos enemigos.

CARTAS DE PERFIL DE UNIDAD

Cada unidad tiene su correspondiente carta de Perfil de unidad que contiene la información necesaria sobre ella. Las cartas de Perfil de unidad tienen dos caras. El reverso de la carta muestra el nombre de la unidad, su nombre único, tipo de unidad, afinidad con la Fuerza (♣), la época a la que pertenece, el número de personajes que hay en esa unidad, y o bien los puntos de escuadra de la unidad o su coste en puntos. El anverso de la carta muestra todos los calificativos, capacidades, Vigor (♣) y Resistencia (-√-) de la unidad. El reverso de la carta se utiliza durante la formación de equipos de asalto, mientras que el anverso se utiliza durante la partida.





- 1 Nombre de la unidad El nombre de la unidad.
- **2 Tipo de unidad** El tipo de la unidad: principal, secundaria o de apoyo.
- **3 Calificativos** Los calificativos son palabras clave que definen a la unidad y son mencionados por algunas reglas y capacidades.
- **4 Resistencia** (-√-)— El número de fichas de Lesión que la unidad puede tener antes de ser derrotada.
- 5 Vigor (★) El número de fichas de Daño que la unidad puede tener antes de ser herida.
- 6 Afinidad con la Fuerza (※) Hasta qué punto la presencia de la unidad contribuye a influenciar la voluntad de la Fuerza. La suma total de todas las puntuaciones de Afinidad con la Fuerza (※) del equipo de asalto de un jugador al principio de la partida determina el número de fichas de Fuerza (※) que habrá en la reserva de Fuerza de ese jugador.
- **7 Época** El periodo de tiempo del que procede la unidad. Todas las unidades de una escuadra deben compartir la misma época, pero los equipos de asalto pueden estar formados por escuadras procedentes de distintas épocas.

- **8 Puntos de escuadra (PE) o coste en puntos (CP)** Esta valor se utiliza durante la formación de escuadras; las unidades principales tienen puntos de escuadra (PE), mientras que las otras unidades tienen un coste en puntos (CP).
- **9 Nombre único** Una unidad con un nombre único es una persona, droide o alguna otra entidad específica de la galaxia de *Star Wars*. Las unidades que comparten un nombre único no se pueden incluir en el mismo equipo de asalto: ¡sólo hay un Cad Bane! No todas las unidades poseen un nombre único.
- **10 Capacidades** Una lista de todas las capacidades que la unidad puede utilizar.
- **11 Número de personajes (♣)** Aquí se indica el número de personajes que componen la unidad.

A los personajes algunas veces se les menciona por su tipo de unidad. Un personaje de una unidad principal, secundaria o de apoyo puede ser mencionado como un personaje principal, secundario o de apoyo, respectivamente.



CARTAS DE ORDEN DE UNIDAD Y CARTAS DE PUNTO DE FRACTURA

En la terrible confusión de una batalla, coordinar las acciones de soldados y personajes que están luchando desesperadamente por completar sus objetivos antes de que se les agote el tiempo puede ser una tarea casi imposible. Es en estos momentos cruciales cuando los grandes comandantes saben adaptarse rápidamente al caos del combate y sacar el máximo provecho de los azares del destino.

Las cartas de Orden determinan qué unidades podrá activar un jugador durante su turno. Cada una de las unidades en el equipo de asalto de un jugador viene con su correspondiente carta de Orden de unidad. Las cartas de Punto de fractura son cartas de Orden especiales que ejercen la función de «comodines», permitiendo al jugador activar la unidad que desee.

Cada unidad en el equipo de asalto de un jugador posee una carta de Orden de unidad asociada. Cada jugador tiene un mazo de Orden compuesto por esas cartas de Orden de unidad y una carta de Punto de fractura. Los jugadores crean sus respectivos mazos de Orden iniciales barajando todas sus cartas de Orden de unidad junto con su carta de Punto de fractura y dejando el mazo recién creado boca abajo cerca del campo de batalla. Los jugadores no pueden mirar las cartas de los mazos de Orden a menos que alguna regla se lo permita.



Cartas de Orden de unidad



Carta de Punto de fractura

Un icono de Táctica (�) en una carta de Orden de unidad sirve como recordatorio de que esa unidad tiene una capacidad táctica (�) que se resolverá al principio de su activación.



CAPACIDADES

Ya sea debido a su entrenamiento, talento innato o dominio de la Fuerza, todas las unidades de Shatterpoint son capaces de llevar a cabo proezas increíbles que, si se utilizan en el momento apropiado, pueden ayudar a cambiar el curso de la batalla.

Las capacidades de las unidades se indican en sus cartas de Perfil de unidad. Los distintos tipos de capacidades se describen a continuación; cada una de ellas posee un icono asociado para distinguir de qué tipo de capacidad se trata.

Activa — Las capacidades activas (♠) pueden usarse en cualquier momento durante la activación de una unidad. Si su texto empieza con «Acción:», la unidad debe gastar una acción para usar la capacidad. Las capacidades activas (♠) siempre tienen un coste en Fuerza (♣).

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

Innata — Las capacidades innatas (⊕) siempre están en efecto y nunca tienen un coste en Fuerza (⊕). Además de las capacidades innatas (⊕) normales, algunas unidades tienen capacidades innatas (⊕) especiales conocidas como capacidades innatas (⊕) tácticas (⊕) y de identidad (⊕).

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

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

Las capacidades activas ($\textcircled{\bullet}$) y reactivas ($\textcircled{\circ}$) siempre tienen un coste en Fuerza ($\textcircled{\oplus}$), aunque sea cero, mientras que las capacidades innatas ($\textcircled{\ominus}$) no lo tienen. El coste en Fuerza ($\textcircled{\oplus}$) de una capacidad nunca puede verse reducido por debajo de cero.

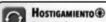
Para utilizar una capacidad activa (♠) o reactiva (♠), una unidad debe gastar tanta Fuerza (♣) de la reserva de Fuerza del jugador que la controla como el coste de la capacidad. Si el jugador no dispone de suficientes fichas de Fuerza (♣) preparadas para pagar el coste, la unidad no puede usar esa capacidad. Además, una unidad debe gastar 1 de Fuerza (♣) por cada ficha de Herida y de Lesión que tenga como un coste adicional para utilizar la capacidad. La Fuerza (♣) gastada de esta manera no se contabiliza para los efectos de capacidades que tengan un coste en Fuerza (♣) variable.

Una unidad sólo puede utilizar cada una de sus capacidades activas (♠) y reactivas (♠) un máximo de una sola vez por turno.

Las capacidades reactivas (\bigcirc) sólo pueden utilizarse en respuesta a un evento iniciador, y cada jugador sólo puede utilizar una sola capacidad reactiva (\bigcirc) para cada evento iniciador.

Las capacidades innatas (⊕), tácticas (♣) y de identidad (♠) siempre están en efecto.

El texto de muchas capacidades indica a los jugadores que apliquen distintos efectos que se representan mediante iconos. En la página 31 hay una lista de todos los iconos de efectos.



Después de que un personaje de esta Unidad realice un ataque como parte de una acción de combate, esta Unidad puede utilizar esta habilidad.

Cada personaje de esta Unidad puede -†-.

CUANTAS MÁS PRESAS, MAYOR RECOMPENSA ®

Después de que un personaje de esta Unidad realice un ataque como parte de una acción de combate, esta Unidad puede utilizar esta habilidad.
Un personaje de esta Unidad puede realizar un ataque de 5 dados dirigido a un personaje de una Unidad enemiga diferente.

Aurra Sing efectúa un ataque contra Ahsoka Tano, otrora jedi como parte de una acción de combate. En respuesta a este evento iniciador, Aurra Sign utiliza la capacidad **HOSTIGAMIENTO**. Aurra Sing no puede utilizar también **CUANTAS MÁS PRESAS, MAYOR RECOMPENSA** porque cada jugador sólo puede utilizar una sola capacidad reactiva (�) en respuesta a un mismo evento iniciador.

Cuando las reglas del juego dicen «en cualquier momento», no lo dicen en un sentido literal; las capacidades con ese momento de activación sólo pueden utilizarse cuando no se está resolviendo ninguna otra capacidad o efecto. Por ejemplo: una unidad no puede utilizar una capacidad «en cualquier momento» en medio de un ataque, de un movimiento o de cualquier otro efecto.



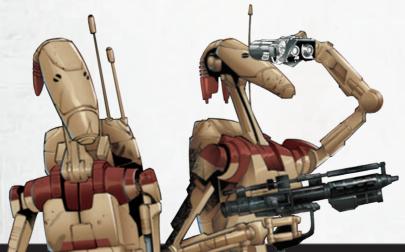
CARTAS DE POSTURA

La manera en que una unidad encara el combate es tan definitoria como su personalidad o su trasfondo. Puede que una unidad domine el estilo djem so con el sable de luz o recurra a la astucia y a las artimañas para desconcertar y vencer a sus adversarios, pero sus técnicas de combate siempre tendrán una importante influencia en su forma de contribuir a la batalla.

Cada unidad posee una carta adicional denominada carta de Postura. Las cartas de Postura enumeran todos los ataques y defensas de una unidad, así como sus árboles de combate. Algunas cartas de Postura son de doble cara y permiten ir alternando entre los distintos estilos de combate disponibles para la unidad. Los árboles de combate se explican con detalle en la página 31.



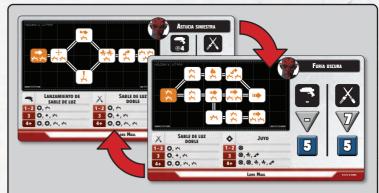




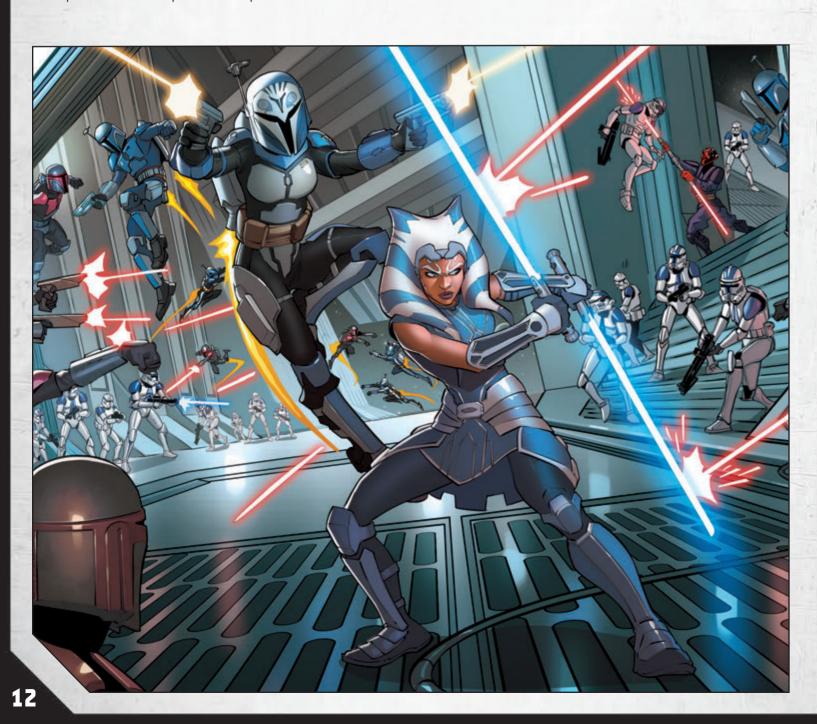
Las cartas de Postura representan los estilos de combate disponibles para una unidad. La mayoría de las cartas de Postura de unidades tienen una sola cara, pero algunas tienen dos, mostrando la versatilidad de esa unidad. La cara de una carta de Postura que está boca arriba indica la postura activa de esa unidad, mientras que la cara opuesta (si es que la tiene) será su postura inactiva. Cada una de las caras de una carta de Postura contiene un árbol de combate, las puntuaciones de combate cuerpo a cuerpo (X) y combate a distancia (3), así como las tablas de pericia en ataque y defensa para la correspondiente postura.

Una unidad sólo puede usar las puntuaciones de combate, el árbol de combate y las tablas de pericia de su postura activa.

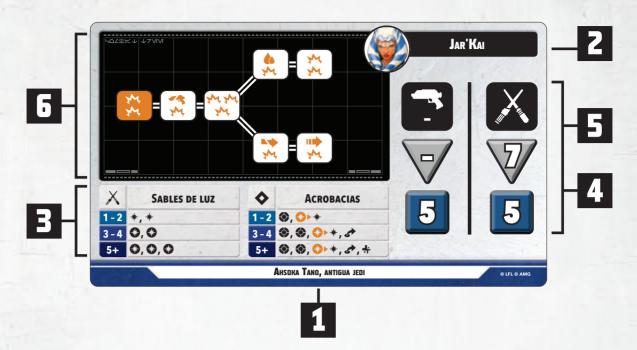
Una unidad que tenga una carta de Postura de doble cara puede darle la vuelta para que muestre su cara opuesta una vez por activación, en cualquier momento de su activación. Cuando lo haga, la nueva postura boca arriba pasará a ser la postura activa de la unidad.



Al principio de la activación de Lord Maul, su carta de Postura muestra la cara de **FURIA OSCURA**; ésta es su postura activa, mientras que **ASTUCIA SINIESTRA** es su postura inactiva.



COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS DE POSTURA



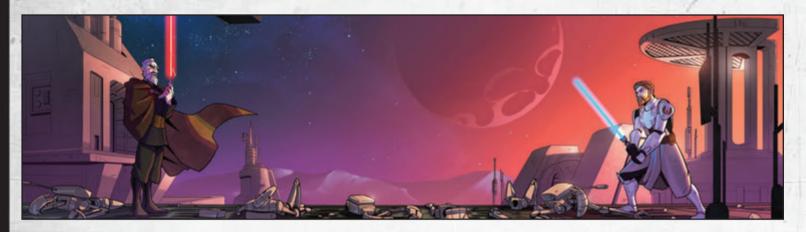
- 1 Nombre de la unidad El nombre de la unidad.
- 2 Nombre de la postura El nombre de la postura.
- **Tablas de pericia** Cada carta de Postura contiene varias tablas de pericia, cada una de las cuales está asociada a uno de los ataques cuerpo a cuerpo (X), ataques a distancia (◄) o defensas (♦) de la unidad. Estas tablas se consultan al efectuar un ataque con el arma indicada o al defenderse contra un ataque para determinar las consecuencias de los resultados de pericia en ataque (♦) y pericia en defensa (♦) en las tiradas de ataque o defensa de la unidad.
- 4 Puntuaciones cuerpo a cuerpo (X) Las puntuaciones de Ataque cuerpo a cuerpo y Defensa cuerpo a cuerpo de la unidad. El número superior que está dentro del triángulo gris es el número de dados de ataque que la unidad tira al efectuar un ataque cuerpo a cuerpo (X). El número inferior que está dentro del cuadrado azul es el número de dados de defensa que la unidad tira al defenderse contra un ataque cuerpo a cuerpo (X).
- **Puntuaciones a distancia (¬)** Las puntuaciones de Ataque a distancia y Defensa a distancia de la unidad. El número superior que está dentro del triángulo gris es el número de dados de ataque que la unidad tira al efectuar un ataque a distancia (¬). El número inferior que está dentro del cuadrado azul es el número de dados de defensa que la unidad tira al defenderse contra un ataque a distancia (¬).
- 6 Árbol de combate El árbol de combate se utiliza para determinar las consecuencias de los ataques efectuados por personajes de la unidad.

TABLAS DE PERICIA EN ATAQUE Y DEFENSA

Todas las armas, defensas y pertrechos de una unidad se indican en su carta de Postura, y pueden ser algo tan impresionante como un sable de luz, un bláster o una armadura de beskar, o tan mundano como un golpe violento o un estilo de artes marciales.



Cada carta de Postura incluye las tablas de pericia para los ataques disponibles de la unidad. Cada tabla de pericia asociada a un ataque indica su correspondiente arma y tipo de ataque: cuerpo a cuerpo (X) o a distancia (3). Los ataques a distancia (3) tienen también un alcance (4), que es la distancia máxima a la que el blanco se puede encontrar del personaje atacante. Un personaje sólo puede usar ataques cuerpo a cuerpo (X) para atacar a personajes con los que esté trabado (ver página 29 para más información sobre trabarse con enemigos).



Debajo de cada ataque se halla su correspondiente tabla de pericia en ataque, que muestra los beneficios de sacar resultados de pericia en ataque (�) al efectuar ese ataque.

Cada unidad posee una tabla de pericia en defensa, que determina los efectos de los resultados de pericia en defensa (❖) al tirar dados de defensa y se utiliza tanto contra los ataques cuerpo a cuerpo (※) como los ataques a distancia (➡).

Los efectos de una tabla de pericia abarcan desde añadir resultados a las tiradas a modificar resultados existentes, añadir daño (**) a la reserva de daño, o incluso otorgar movimientos u otras capacidades y efectos. Todos los efectos que no consistan en añadir resultados de los dados, modificar resultados de los dados, añadir daño (**) o añadir o negar efectos del ataque se aplicarán después de que el ataque haya sido resuelto.

Las tiradas de ataque y de defensa pueden contener resultados de pericia en ataque ($\mathbf{\diamond}$) o de pericia en defensa ($\mathbf{\diamond}$) respectivamente. Los dados de ataque poseen resultados de pericia en ataque ($\mathbf{\diamond}$), mientras que los dados de defensa poseen resultados de pericia en defensa ($\mathbf{\diamond}$). Al resolver un ataque, se compara el número de resultados de pericia en ataque ($\mathbf{\diamond}$) o de pericia en defensa ($\mathbf{\diamond}$) obtenidos en las tiradas de ataque o de defensa con la tabla de pericia correspondiente al tipo de tirada efectuada por la unidad. Todas las entradas que figuren en la fila que coincida con el número de resultados de pericia en ataque ($\mathbf{\diamond}$) o pericia en defensa ($\mathbf{\diamond}$) obtenidos se aplicarán a la tirada de ataque o defensa.

Cada fila de una tabla de pericia contiene una serie de entradas separadas por comas. Muchas de estas entradas consisten en un único icono que añade resultados de los dados o daño (🕦). Estas entradas se aplican a la tirada de ataque, la tirada de defensa o la reserva de daño. Algunas entradas muestran un resultado de los dados seguido de una flecha que señala otro resultado; esto significa que esa entrada modifica resultados. Para aplicar estas entradas, elige un dado que muestre el primer resultado indicado y cámbialo a una cara que muestre el segundo. Toda entrada que muestre un icono de efecto se aplicará después de haber resuelto el ataque. Las entradas se pueden resolver en cualquier orden, pero debe tenerse en cuenta que los efectos personales(ver página 32) siempre se resuelven después de que todos los efectos dirigidos hayan sido resueltos y de que la reserva de daño haya sido aplicada al personaje defensor.

Los iconos de efectos aparecen a veces en las tablas de pericia de un personaje. Cuando lo hagan, los efectos de esos iconos, con la excepción de los de daño (﴿﴿﴿), se aplicarán después de que el ataque haya sido resuelto. Los iconos de efectos se explican en la página 31.

MODIFICACIÓN DE UNA TIRADA CON PERICIA:

Un Supercomando mandaloriano efectúa un ataque cuerpo a cuerpo (\times) contra Ahsoka Tano, otrora jedi y obtiene los siguientes resultados: crítico (\bullet) , impacto (*), impacto (*), fallo (\times) y fallo (\times) .



La tirada de defensa de Ahsoka Tano, otrora jedi es bloqueo (♠), bloqueo (♠), pericia en defensa (♠), pericia en defensa (♠) y pericia en defensa (♠).



Al consultar la tabla de pericia en defensa para **ACROBACIAS** en su carta de Postura **ESTILO V, SHIEN CON AGARRE INVERTIDO**, Ahsoka Tano, otrora jedi añade dos resultados de bloqueo a su tirada y cambia el resultado crítico (�) del Supercomando mandaloriano por uno de impacto (*). Tras determinar los resultados, al ataque no le queda ningún éxito. Con el ataque resuelto, Ahsoka puede usar el efecto de saltar (�) de su tabla de pericia.

♦	ACROBACIAS
1	♦, ♦>*
2 - 3	♦, ♦, ♦ *, ♦
4+	♦, ♦, ♦, ♦, ★

Cuando un efecto añade resultados a una tirada, se añaden dados con esos resultados a la tirada. Cuando un efecto modifica un resultado, se manipula un dado de la tirada para que muestre el nuevo resultado. Una vez resuelto el ataque, pasan a resolverse todos los iconos de efectos, como los de saltar (🏕) o reposicionamiento (+) de las entradas de la tabla de pericia.



EFECTOS

Los efectos son causados por capacidades, ataques, reglas especiales o cartas de Misión. Cuando una regla especial mencione «efectos aliados» o «efectos enemigos», se está refiriendo a cualquier resultado de los efectos de una unidad o personaje aliado o enemigo, respectivamente. Los efectos de misiones, estados o reglas especiales que no estén bajo el control de ningún jugador no son efectos aliados ni enemigos.



DESVÍO

Después de que un ataque $\stackrel{\frown}{\longrightarrow}$ efectuado contra un personaje de esta unidad sea resuelto, esta unidad puede usar esta capacidad. Si la tirada de ataque contenía uno o más resultados M, la unidad atacante sufre $\stackrel{\frown}{\longleftarrow}$ $\stackrel{\frown}{\longleftarrow}$.

Kalani, superdroide táctico efectúa un ataque a distancia (¬) contra el General Anakin Skywalker. Después de que el ataque haya sido resuelto, el General Anakin Skywalker puede elegir usar la capacidad **DESVÍO** de su carta de Perfil de unidad.

A veces un efecto tiene lugar después de que se haya resuelto alguna cosa. Esto significa que el efecto ocurre después de que esa cosa haya sido completada.

A menos que un efecto diga lo contrario, el alcance (�) del efecto se mide desde el objeto que está utilizando el efecto.



INTERCEDER

Mientras esta unidad no esté herida, los personajes enemigos trabados con uno o más personajes de esta unidad no pueden elegir como blancos de sus ataques a personajes **principales** aliados ni a personajes **secundarios** aliados.



Durante la activación de Asajj Ventress, asesina sith, ésta avanza (→) y se traba con el Conde Dooku, líder separatista y unos Magnaguardias. La capacidad innata (⊖) de los Magnaguardias, INTERCEDER, dice que los personajes trabados con ellos no pueden elegir a personajes principales aliados como blancos de sus ataques. El texto de la capacidad de los Magnaguardias tiene precedencia sobre la regla general que permitiría a Asajj Ventress, asesina sith elegir al Conde Dooku, líder separatista como blanco para un ataque cuerpo a cuerpo (Ӽ) mientras están trabados.

Algunos efectos dicen que un personaje o unidad puede hacer o hace alguna cosa, o que un efecto puede suceder o sucede. Otros efectos dicen que un personaje o unidad no puede hacer esa misma cosa o que ese mismo efecto no puede suceder. En toda ocasión en que estos efectos se apliquen simultáneamente al mismo personaje o unidad, los «no puede» tienen precedencia sobre los «puede».

Algunos efectos pedirán a un jugador que reduzca a la mitad una puntuación o el número de dados que se tiran. Siempre que algún número deba reducirse a la mitad, el resultado siempre se redondeará hacia arriba.



¿ACASO VOY DEMASIADO RÁPIDO PARA TI? **

Cuando un personaje de esta unidad vaya a sufrir * de un ataque X, esta unidad puede usar esta capacidad. Esta unidad sufre la mitad del * en la reserva de daño. La unidad atacante sufre el daño * restante.



Lord Maul efectúa un ataque contra Ahsoka Tano, otrora jedi que inflige siete puntos de daño (﴿). Ahsoka Tano, otrora jedi elige usar su capacidad reactiva (�) ¿ACASO VOY DEMASIADO RÁPIDO PARA TI? en respuesta. Ahsoka Tano, otrora jedi sufre la mitad del daño (﴿), redondeándolo hacia arriba, que es cuatro. Lord Maul sufre el resto del daño (﴿) del ataque.

EFECTOS APILABLES

Las unidades y los objetos pueden recibir y perder capacidades, efectos y reglas especiales en el transcurso de la partida. Normalmente, las capacidades, efectos y reglas especiales que permanecen en juego afectan a las unidades u objetos una sola vez; es decir, si una unidad o un objeto que ya tiene un efecto va a recibirlo de nuevo, no lo recibirá.

Sin embargo, algunos efectos y reglas especiales están acompañados por un número entre corchetes. Estos efectos son efectos apilables, lo que significa que el valor del efecto es acumulativo. Cuando se recibe un efecto apilable, el número entre corchetes se convierte en el valor actual del efecto. Si una unidad va a recibir una nueva aplicación de un efecto apilable, el número entre corchetes de la nueva aplicación del efecto se suma al valor actual. Si una unidad va a perder un efecto apilable, el número entre corchetes de la nueva aplicación del efecto se resta del valor actual. Si el valor actual de un efecto se reduce a cero, el efecto se pierde por completo. El valor actual de un efecto nunca puede ser menor que cero.



TE TENGO EN LA MIRA

Los personajes de esta unidad tienen **TIRADOR DE PRIMERA** [2]. Cuando un personaje de esta unidad realice un ataque **3**, el blanco no se beneficia de la **COBERTURA**.

Después de que esta unidad realice una acción de concentración, recibe **2**.



Gar Saxon, comandante despiadado tiene TIRADOR DE
PRIMERA [2] otorgado por su capacidad innata (⊕) TE TENGO
EN LA MIRA. Si otra capacidad fuera a otorgarle a Gar Saxon,
comandante despiadado TIRADOR DE PRIMERA [1], los efectos
se apilarían, dándole TIRADOR DE PRIMERA [3].

Las reglas especiales son reglas del juego que no se explican en las reglas básicas del juego.



LA VOLUNTAD DE LA FUERZA

La Fuerza es una poderosa aliada, y aunque sólo ciertos individuos entrenados en su uso pueden recurrir a todo su potencial, la presencia de la Fuerza sigue teniendo una poderosa influencia en los personajes y en el mundo que los rodea.

Al principio de la partida, los jugadores crean sus reservas de la voluntad de la Fuerza. Cada jugador añade a su reserva de Fuerza tantas fichas de Fuerza como la suma total de todas las puntuaciones de Afinidad con la Fuerza (**) en las cartas de Perfil de unidad de sus equipos de asalto. Estas fichas se añaden a la reserva con la cara preparada boca arriba.



GASTADA

Durante la partida, los jugadores gastan fichas de Fuerza (�) de sus reservas de Fuerza para activar las capacidad y reglas especiales de sus unidades, dándole la vuelta a las fichas de Fuerza (�) para dejar boca arriba su cara gastada. A esto se le llama gastar Fuerza (�). Cuando una regla o efecto indique a un jugador que renueve Fuerza (�), se le da la vuelta a la ficha para dejar boca arriba su cara preparada. A esto se le llama renovar Fuerza (�).

La capacidad o regla especial de una unidad no puede usarse si requiere que el jugador gaste más Fuerza (*) de la que tiene preparada en su reserva de Fuerza. Cuando una capacidad o regla especial indique a un jugador que renueve más Fuerza (*) de la que tiene gastada en su reserva de Fuerza, el jugador renueva toda la Fuerza (*) de su reserva, pero no recibe Fuerza (*) adicional para su reserva de Fuerza.

MEDICIÓN DE DISTANCIAS

Shatterpoint utiliza dos tipos distintos de herramientas de medición: las plantillas de alcance y las plantillas de movimiento. Para medir la distancia entre objetos, los jugadores sólo deben tener en cuenta la distancia horizontal entre dos objetos e ignorar la distancia vertical que halla entre ellos. La distancia vertical sólo se mide para determinar el nivel de altura del terreno (ver página 35 para más información sobre el terreno). Cuando un jugador mida distancias en Shatterpoint, sólo podrá usar una plantilla de cada tipo en todo momento y no podrá emplear ningún otro utensilio para medir distancias. Los jugadores pueden medir distancias en cualquier momento de la partida.

Las plantillas de alcance sirven para medir distancias para ataques, acciones, capacidades y movimientos causados por efectos de empujón, atracción y colocación. Hay cinco plantillas de alcance: cuatro para los alcances del 2 al 5, y una plantilla de desplazamiento para resolver los resultados de desplazamiento () en los árboles de combate y las tablas de pericia. El alcance () 1 se determina usando el grosor de cualquier plantilla de alcance o cualquier extremo de la plantilla de desplazamiento.

Las plantillas de movimiento se utilizan para medir distancias para avanzar (→), correr (····▶), saltar (→) y trepar (♪). Hay dos plantillas de movimiento: la de avance (→) y la de carrera (···•▶).



En Shatterpoint hay dos plantillas de movimiento. La plantilla de avance y la plantilla de carrera se distinguen por el icono que aparece en su punto de articulación.



La plantilla de desplazamiento se utiliza para resolver resultados de desplazamiento (**■**).

Para medir una distancia, debe cogerse la plantilla apropiada y colocarla con cualquiera de sus extremos (si es una plantilla de alcance) o su extremo curvo (si es una plantilla de movimiento) en contacto con el objeto desde el que se está midiendo, que será el personaje que está efectuando el ataque o usando la acción o capacidad relevante, la ficha u otro objeto. Cuando se mide desde un personaje, siempre debe hacerse desde la peana, no de la miniatura. Si esto no es posible (por ejemplo, debido al terreno), habrá que sostener la plantilla de movimiento por encima del campo de batalla y situar el personaje según la posición de la plantilla.

Siempre que un efecto diga que un objeto o elemento de terreno debe estar dentro de cierta distancia de otro objeto o elemento de terreno, se considerará que el objeto se encuentra dentro de esa distancia si cualquier parte de él se halla dentro de la distancia especificada de cualquier parte del otro objeto o elemento de terreno. Un objeto siempre se considera que está dentro de alcance (�) de sí mismo. Una unidad se considerará que está dentro de una distancia si cualquier personaje de la unidad se halla dentro de esa distancia.



Tras realizar una acción de movimiento, Bo-Katan Kryze usa su capacidad **LOS MANDALORIANOS JUNTOS SON MÁS FUERTES**. Midiendo con la plantilla de alcance 2, la peana del Mandaloriano del clan Kryze está en contacto con la plantilla, por lo que se encuentra dentro de alcance (�) 2.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de que la batalla puede empezar, los jugadores deben formar primero las escuadras que compondrán sus equipos de asalto, determinar cuál será la misión y, por último, crear el campo de batalla.

FORMACIÓN DE EQUIPOS DE ASALTO

A medida que el conflicto se extiende por la galaxia, las facciones enfrentadas despliegan equipos de asalto liderados por sus mayores héroes para llevar a cabo misiones de gran importancia. Estos héroes y las tropas que sirven en sus escuadras luchan entre sí tratando de obtener la victoria para su bando.

Cada jugador debe traer un equipo de asalto con el que jugar la partida. El equipo de asalto de un jugador está compuesto por un único Set de Misión y una lista de sus escuadras elegidas y las unidades que las componen. Cada equipo de asalto contiene dos escuadras, y cada una de las escuadras contiene tres unidades. Cuando forme un equipo de asalto, un jugador no puede incluir ninguna unidad cuyo nombre único sea el mismo que el de otra unidad que tenga en su equipo de asalto y nunca puede incluir dos unidades que tengan el mismo nombre de unidad.

FORMACIÓN DE ESCUADRAS

Las escuadras se crean antes de que empiece la partida, para lo cual se elige una combinación de unidades. Cada escuadra consiste exactamente en una unidad principal, una unidad secundaria y una unidad de apoyo. Cuando los jugadores crean sus escuadras, primero eligen una unidad principal para que lidere la escuadra. La unidad principal elegida determina la época y los puntos de escuadra disponibles para ésta. Debe escogerse una de las épocas disponibles para la unidad principal, y todas las unidades elegidas después de la unidad principal deben pertenecer a la época que se ha escogido.





GUERRAS CLON GUERRA CIVIL GALÁCTICA

A continuación, los jugadores eligen una unidad secundaria y una unidad de apoyo para añadir a la escuadra. Cada unidad principal muestra un valor de puntos de escuadra (PE) en el reverso de su carta de Perfil de unidad. Este valor determina el número de puntos de escuadra que el jugador puede gastar para añadir unidades secundarias y de apoyo a su escuadra. Cada unidad secundaria y de apoyo muestra un valor de coste en puntos (CP) en el reverso de su carta de Perfil de unidad. Al formar una escuadra, el coste en puntos (CP) combinado de las unidades secundarias y las unidades de apoyo elegidas no puede superar los puntos de escuadra (PE) proporcionados por la unidad principal.

Una escuadra siempre debe contener una unidad principal, una unidad secundaria y una unidad de apoyo.



Cuando los jugadores forman una escuadra, siguen estos pasos:

- 1. Elegir una unidad principal
- 2. Elegir una unidad secundaria y una unidad de apoyo que pertenezcan a la misma época que la unidad principal. El coste en puntos (CP) combinado de las unidades elegidas no puede superar el valor de puntos de escuadra (PE) de la unidad principal de la escuadra.



Ahsoka Tano, otrora jedi y la Padawan Ahsoka Tano comparten el mismo nombre único, por lo que no se puede incluir a ambas en el mismo equipo de asalto.

JUGADOR INICIAL Y ELECCIÓN DE LADOS

Acto seguido, los jugadores determinan quién empezará la partida.

Para ello, cada jugador tira cinco dados de ataque. El jugador que obtenga más resultados críticos (🍑) será el jugador inicial.

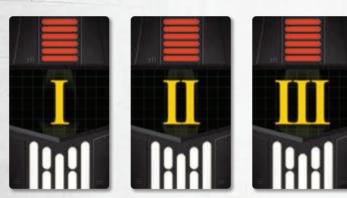
Si se produce un empate, el jugador inicial será quien haya obtenido más resultados de impacto (★). Si el empate persiste, lo será el jugador con más resultados de pericia en ataque (❖). Si el empate continúa, los jugadores vuelven a tirar los dados y repiten todo el procedimiento hasta romper el empate.

El jugador inicial elige a continuación un lado del campo de batalla en el que desplegar sus fuerzas.

PREPARACIÓN DE LA MISIÓN

El jugador inicial determina qué Set de Misión se utilizará para la partida, eligiendo un Set de Misión del equipo de asalto de cualquier jugador. Se colocan fichas de Objetivo en el campo de batalla con su cara inactiva boca arriba en las posiciones indicadas en la carta de Misión. Cada Set de Misión incluye tres mazos de cartas de Confrontación; cada uno de estos mazos tiene asignada una fase distinta (I, II o III) y ofrece una serie de confrontaciones.

Cada mazo se baraja por separado y luego se roba una carta de cada uno de ellos sin revelarla. Las cartas robadas se dejan boca abajo, en orden, con la carta de la fase I encima de todo y la de la fase III debajo de todo. Esto será el mazo de Misión. Estas cartas determinan qué fichas de Objetivo se volverán activas durante cada confrontación. Las cartas de Confrontación restantes se dejan aparte; no se usarán para esta partida.





CREACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

Shatterpoint se juega sobre una superficie de 90 x 90 centímetros a la que se denomina campo de batalla. Éste puede representar cualquier cosa dentro de la posible para la imaginación y el repertorio de escenografía de los jugadores, desde una de las bellas ciudades de Naboo a una refinería chamuscada por la lava de Mustafar.

El campo de batalla debe contener una mezcla de elementos de terreno de distintas formas y tamaños, situados predominantemente en la parte central del campo de batalla, aunque los jugadores deberían intentar crear entornos visualmente interesantes que los personajes puedan explorar, trepar y saltar durante la partida. Se anima a los jugadores a que llenen buena parte del campo de batalla con elementos de terreno de distintos niveles de altura.

El campo de batalla se crea después de elegir la misión y colocar las fichas de Objetivo. Si algún elemento de terreno queda solapado con el sitio donde se ha puesto una ficha de Objetivo, ésta debe trasladarse al mayor nivel de altura donde la totalidad de la ficha quede superpuesta sobre la parte de terreno con la que está en contacto. Si esto no es posible, ese elemento de terreno deberá colocarse en otro lugar.



Tras preparar la misión, los jugadores colocan elementos de terreno en el campo de batalla. Al poner esta pasarela para conectar los dos edificios, se solapa con una de las fichas de Objetivo. Tras colocar esta parte de terreno, la ficha de Objetivo se traslada a lo alto de la pasarela.

CONTROL DE OBJETIVOS

Las confrontaciones requieren que los personajes disputen objetivos para controlarlos. Un personaje está disputando un objetivo activo si se halla dentro de alcance () 2 de la ficha de Objetivo y su unidad no está herida (para más información sobre las unidades heridas, ver página 34). A veces un objetivo activo estará señalado con una ficha de Objetivo prioritario. Consulta las reglas especiales del Set de Misión para determinar los efectos de la ficha de Objetivo prioritario.









ACTIVO / INACTIVO

CONTROL

OBJETIVO PRIORITARIO

Al final de cada turno, el jugador que tenga a más personajes situados en el mismo nivel de altura que una ficha de Objetivo y disputando ese objetivo logrará controlarlo. Si se produce un empate, el control del objetivo no sufre ningún cambio. Si no hay ningún personaje disputando el objetivo que esté situado en el mismo nivel de altura que la ficha de Objetivo, el jugador con más personajes disputando el objetivo que estén situados en niveles de altura distintos al de la ficha de Objetivo se hará con su control. Si se produce un empate, el control del objetivo no cambia. Cuando un jugador controla un objetivo, pone una ficha de Control sobre él para indicar que lo está controlando, sustituyendo la ficha de Control de su adversario, si había alguna. Los objetivos inactivos no pueden ser disputados ni controlados.

El General Anakin Skywalker se encuentra dentro de alcance (19) 2 y en el mismo nivel de altura que el objetivo activo. Los dos Supercomandos mandalorianos también están dentro de alcance (1) 2 del objetivo, pero en un nivel de altura distinto. El General Anakin Skywalker se hace con el control del objetivo, a pesar de que el jugador adversario tiene a más personajes dentro de alcance (⊕) 2, porque él está en el mismo nivel de altura que la ficha de Objetivo.

En cuanto un jugador se ha hecho con el control de un objetivo, lo conserva hasta que le sea arrebatado por un adversario o la confrontación finalice.







CC-7567, capitán Rex se encuentra dentro de alcance (\oplus) 2 y en un nivel de altura distinto al de este objetivo activo. Los dos Droides de combate B1 también están dentro de alcance (++) 2 del objetivo activo, aunque en un nivel de altura distinto. Los Droides de combate B1 controlan el objetivo porque tienen a más personajes dentro de alcance () 2 de la ficha de Objetivo, y no hay ningún personaje situado dentro de alcance () y en el mismo nivel de altura que la ficha de Objetivo.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

El primer jugador que logre reclamar dos cartas de Confrontación gana la partida. Un jugador gana la confrontación cuando la ficha de Confrontación está en la misma casilla del medidor de Confrontación que una de las fichas de Predominio de ese jugador. Cada vez que un jugador gana una confrontación, reclama la carta de Confrontación actual, dejándola delante de él.

Un jugador gana la confrontación si la ficha de Confrontación va a ser colocada en una casilla que está ocupada por una de sus fichas de Predominio, o si ese jugador va a colocar una ficha de Predominio en la misma casilla que la ficha de Confrontación. ¡Recuerda que una ficha de Predominio nunca puede ser colocada en la casilla central del medidor de Confrontación!



LA CONFRONTACIÓN

Las confrontaciones de Shatterpoint se representan como una especie de tira y afloja bélico para reflejar las tornas cambiantes de la batalla. Para preparar el medidor de Confrontación, los jugadores ponen la ficha de Confrontación en la casilla central señalada con un «0». Luego, cada jugador pone 1 ficha de Predominio en la casilla señalada con un «8» que esté más cerca de su borde del campo de batalla. A partir del segundo turno de la primera confrontación, al final del turno de cada jugador, éste mueve la ficha de Confrontación tantas casillas hacia sus fichas de Predominio como el número de objetivos activos que controla. A veces un objetivo activo estará señalado con una ficha de Objetivo prioritario. Consulta las reglas especiales de la misión para determinar los efectos de la ficha de Objetivo prioritario. ¡Cuando la ficha de Confrontación vaya a ocupar la misma casilla que la ficha de Predominio de un jugador, éste habrá ganado la confrontación! Dicho jugador reclama la carta de Confrontación actual, poniéndola delante de él.

Al final de un turno en el que un jugador ha ganado la confrontación, se retiran todas las fichas de Predominio del medidor de Confrontación, se ponen boca arriba las caras inactivas de todas las fichas de Objetivo, y se retiran todas las fichas de Control. El medidor de Confrontación se devuelve a su estado inicial, dejando la ficha de Confrontación en la casilla «O» y poniendo 1 de las fichas de Predominio de cada jugador en la octava casilla del medidor de Confrontación que esté más cerca de su borde del campo de batalla. Luego, el jugador inicial roba la siguiente carta de Confrontación del mazo de Misión y la pone junto al campo de batalla de manera que la parte inferior del mapa de la carta coincida con el borde del campo de batalla del jugador inicial. Algunas cartas de Confrontación tienen dos mapas en ellas; cuando esto ocurra, el jugador que ha perdido la última confrontación elige cuál de los dos mapas utilizar para la confrontación que se acaba de robar. Las fichas de Objetivo resaltadas se vuelven activas y toda regla especial que se aplique a la carta de Confrontación recién robada entra en efecto.

Al final de un turno en el que un jugador ha ganado una confrontación, el medidor de Confrontación regresa a su estado inicial y nuevos objetivos se vuelven activos según la carta de Confrontación que se acaba de robar. Cuando se mire una carta de Confrontación, la parte inferior del mapa siempre será el borde del campo de batalla del jugador inicial.



FICHAS DE PREDOMINIO

En Shatterpoint, los equipos de asalto se enfrentan entre sí, persiguiendo cada uno sus propios fines mientras trata de frustrar los planes del enemigo. Las fichas de Predominio representan el éxito global de un equipo de asalto, y las posibilidades de completar una misión disminuyen a medida que las fichas de Predominio del jugador adversario se van acercando al centro del medidor de Confrontación.

Cuando un jugador recibe una ficha de Predominio, la añade a su lado del medidor de Confrontación en la siguiente casilla vacía más alejada del centro. Hay diversas maneras en las que un jugador puede recibir fichas de Predominio:

- Cuando una unidad queda herida, el jugador adversario recibe una ficha de Predominio.
- Después de que un jugador mueva la ficha de Confrontación al final de su turno, si la ficha de Confrontación sigue estando en la mitad del medidor de Confrontación perteneciente a su adversario, el jugador activo recibe una ficha de Predominio.
- Excepto en el primer turno, después de que un jugador mueva la ficha de Confrontación al final de su turno, si la ficha de Confrontación se encuentra en la casilla central del medidor de Confrontación, cada jugador recibe una ficha de Predominio.

Las fichas de Predominio no pueden colocarse en la casilla central del medidor de Confrontación. Si un jugador ha llenado completamente el medidor de Confrontación y va a colocar otra ficha de Predominio en la casilla ocupada por la ficha de Confrontación, ninguno de los jugadores gana, y la partida prosigue hasta que la ficha de Confrontación vaya a moverse a una casilla ocupada por la ficha de Predominio de algún jugador.



MECÁNICAS DEL JUEGO

Esta sección explica las reglas del juego.

PARTES DE UNA PARTIDA

Una partida se juega a lo largo de una serie de turnos que se van alternando, y prosigue hasta que un jugador obtiene la victoria al ganar dos confrontaciones.

PREPARATIVOS DE LA PARTIDA

Antes de empezar el primer turno, los jugadores crean sus mazos de Orden barajando todas sus cartas de Orden de unidad junto con su carta de Punto de fractura y dejándolas boca abajo junto al campo de batalla.

Cada jugador crea su reserva de la voluntad de la Fuerza añadiendo a su reserva de Fuerza tantas fichas de Fuerza (⊕) como la suma total de todas las puntuaciones de Afinidad con la Fuerza (⊕) de sus unidades.

La ficha de Confrontación empieza en la casilla «0» en el centro del medidor de Confrontación. Ambos jugadores empiezan con 1 de sus fichas de Predominio en la casilla señalada con un «8» que esté más cerca de su lado del campo de batalla.

DESPLIEGUE

Tras crear el campo de batalla, el mazo de Misión, los mazos de Orden y las reservas de Fuerza, los jugadores se van turnando en desplegar sus escuadras, empezando por el jugador inicial. Para desplegar una escuadra, el jugador pone un personaje de la unidad principal de una de sus escuadras dentro de alcance (�) 2 de su borde del campo de batalla. Luego pone todos los personajes restantes de la unidad principal, la unidad secundaria y la unidad de apoyo de esa escuadra dentro de alcance (�) 1 del personaje principal que acaba de desplegar.

Cuando todas las escuadras han sido desplegadas, empezando por el jugador inicial, cada jugador elige una Postura activa para todas sus unidades que tengan cartas de Postura de doble cara.

El jugador inicial revela la primera carta del mazo de Misión y gira las fichas de Objetivo pertinentes para que muestren sus caras activas. Toda regla especial que se aplique a esta carta de Confrontación afecta a partir de este momento la partida.

Con esto terminan los preparativos y puede empezar el primer turno.

CÓMO SE JUEGA

Las partidas de Shatterpoint consisten en una serie de turnos que se van alternando. Los jugadores realizan turnos para activar a sus unidades, empezando por el jugador inicial. Durante el turno de un jugador, éste se convierte en el jugador activo y sigue estos pasos en el orden presentado:

- 1. Resolver los efectos que ocurren al principio del turno.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.

- 2. El jugador activo revela la primera carta de su mazo de Orden o elige su carta de Orden de unidad en reserva.
 - A. Si al jugador no le queda ninguna carta en su mazo de Orden, pero tiene una carta de Orden en reserva, el jugador debe elegir la carta de Orden en reserva.
 - B. Si un jugador revela una carta de Orden de unidad que corresponde a una unidad derrotada, retira la carta de Orden de unidad de la unidad derrotada de la partida y revela una nueva carta de Orden.
- 3. El jugador activo activa la unidad que corresponde a la carta de Orden de unidad revelada o elegida.
- 4. Resolver los efectos que ocurren al principio de la activación.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- La unidad resuelve su activación, llevando a cabo un máximo de dos acciones y utilizando cualesquiera de sus capacidades y reglas especiales.
- 6. Resolver los efectos que ocurren al final de la activación.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- 7. La activación de la unidad finaliza.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- 8. Resolver los efectos que ocurren al final del turno.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- 9. El jugador activo mueve la ficha de Confrontación una casilla hacia sus fichas de Predominio por cada objetivo activo que controle en este turno. Si se trata del primer turno de la partida, se omite este paso.
- 10. Si la unidad que acaba de activarse tiene tantas fichas de Lesión como su Resistencia (↔), la unidad es derrotada.
- 11. El turno del jugador activo se da por finalizado; su adversario se convierte en el jugador activo y empieza su turno tal como se explica en el paso 1.
 - A. Si al jugador cuyo turno acaba de finalizar no le queda ninguna carta en su mazo de Orden ni en reserva, renueva su mazo de Orden.

RESERVA DE CARTAS DE ORDEN

Una vez por turno, después de revelar una carta de Orden de unidad, un jugador puede gastar 1 de Fuerza (**) para poner la carta de Orden de unidad que acaba de revelar en reserva. Cuando una carta de Orden de unidad se pone en reserva, se deja boca arriba junto al mazo de Orden. La unidad correspondiente a esa carta no se activa; en vez de eso, el jugador revela de inmediato la siguiente carta de su mazo de Orden y activa esa unidad. Cada jugador puede tener una sola carta de Orden de unidad en reserva en todo momento.

Si un jugador tiene una carta en reserva, puede elegir activar la unidad correspondiente a esa carta en vez de revelar la primera carta de su mazo de Orden.



Las cartas de Punto de fractura nunca pueden ponerse en reserva. En vez de eso, tras revelar una carta de Punto de fractura de su mazo de Orden, el jugador puede gastar 1 de Fuerza (**) para revelar la siguiente carta del mazo de Orden. y luego devolver la carta de Punto de fractura al mazo de Orden y barajarlo. La unidad que acaba de ser revelada debe activarse y su carta de Orden de unidad no puede ponerse en reserva.

Si un jugador tiene una carta de Orden de unidad en reserva al principio de su turno, puede elegir activar la unidad correspondiente en vez de revelar la primera carta de su mazo de Orden.

Recuerda que las cartas reservadas deben ser elegidas antes de renovar el mazo de Orden.



CARTAS DE PUNTO DE FRACTURA

Las cartas de Punto de fractura son cartas de Orden especiales que no son cartas de Orden de unidad. Cuando se revela una carta de Punto de fractura, el jugador activo puede elegir una de sus unidades para activarla para este turno.

RENOVACIÓN DEL MAZO DE ORDEN

Las cartas de Orden se revelan en el transcurso de la partida. El mazo de Orden se renueva al cumplirse una de las siguientes condiciones:

- Si, al final del turno de un jugador, a éste no le queda ninguna carta de Orden en su mazo de Orden ni tampoco en reserva, renueva su mazo de Orden.
- Si un jugador debe revelar una carta de Orden pero no le queda ninguna carta de Orden en su mazo de Orden ni tampoco en reserva, renueva su mazo de Orden.

Para renovar un mazo de Orden, sigue estos pasos:

- 1. Baraja la pila de descartes de cartas de Orden. No devuelvas ninguna carta de Orden que haya sido retirada de la partida (como las de unidades derrotadas) al mazo de Orden renovado.
- 2. Renueva todas las fichas de Fuerza (♠) del jugador en su reserva de Fuerza.
- 3. Prosigue con el efecto que provocó la renovación del mazo de Orden, si hay alguno.

Cuando un jugador renueva su mazo de Orden, también renueva su reserva de Fuerza. Sus adversarios no renovarán su reserva de Fuerza hasta que renueven su propio mazo de Orden.



ACTIVACIÓN DE UNIDADES

Cada unidad posee su correspondiente carta de Orden de unidad, que sirve para determinar cuándo se activará durante la partida. Estas cartas se barajan junto con la carta de Punto de fractura del jugador para crear el mazo de Orden. Cada turno, un jugador revela una de sus cartas de Orden y activa la unidad que le corresponde.

Las unidades pueden llevar a cabo un máximo de dos acciones de la siguiente lista durante su activación:

Movimiento — Cada personaje de la unidad puede avanzar (→), correr (·••▶) o trepar (♣). Las reglas para el movimiento están en la página 34.

Concentración — Durante el siguiente ataque efectuado por cada personaje de la unidad en esta activación, añade 1 dado a la tirada de ataque.

Combate — Cada personaje de la unidad puede efectuar un ataque. Las reglas para atacar están en la página 29.

Capacidad — La unidad puede usar una capacidad que requiera el uso de una acción.

Recuperación — Cada personaje de la unidad puede curarse (♣). Las reglas para la curación están en la página 32.

Ponerse a cubierto — Cada personaje de la unidad puede ser empujado una distancia de alcance (⊕) 1 y la unidad recibe una ficha de Resguardo (♠). Las reglas para la cobertura y las fichas de Resguardo (♠) están en la página 37. Las reglas para los empujones están en la página 24.

Las unidades sólo pueden realizar cada acción una sola vez por activación. Cuando una unidad ha llevado a cabo todas sus acciones y utilizado todas las reglas especiales, capacidades y efectos que el jugador que la controla deseaba usar, la activación de la unidad se da por concluida y el jugador finaliza su turno.

Algunas reglas especiales o capacidades otorgan acciones. Si una acción es otorgada por un efecto, no cuenta como una de las dos acciones de la unidad.

Cuando una carta de Orden es revelada o elegida de la reserva, la unidad correspondiente se activa y puede llevar a cabo un máximo de dos acciones. La carta de Orden se pone en la pila de descartes de cartas de Orden y la activación se resuelve siguiendo estos pasos:

- 1. Activar la unidad correspondiente a la carta de Orden de unidad revelada, la carta de Orden de unidad elegida de la reserva, o la unidad elegida por la carta de Punto de fractura.
- Resolver los efectos que ocurren al principio de la activación.
 A. Si la unidad está herida:
 - I. Se le da la vuelta a la ficha de Herida para que muestre su cara de Lesión.
 - II. Se le retiran todas las fichas de Daño.
 - III. Se le retira un estado.
 - B. Retirar todas las fichas de Resguardo ().
 - C. Resolver todas las capacidades tácticas (+).
 - D. Resolver todos los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - E. Resolver todos los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- 3. La unidad lleva a cabo sus acciones y utiliza cualesquiera de sus capacidades o reglas especiales.
- 4. Resolver los efectos que ocurren al final de la activación.
 - A. Resolver todos los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver todos los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.

Unidades de varios personajes

Algunas unidades están compuestas por más de un personaje. Cuando una unidad de varios personajes realiza una acción, todos los personajes que forman parte de ella pueden realizar la misma acción, en un orden determinador por el jugador que controla la unidad. Cada uno de los personajes debe resolver por completo su acción antes de que el siguiente personaje de la unidad pueda resolver esa misma acción. Una acción se considerará resuelta cuando todos los personajes de la unidad la hayan llevado a cabo.

Cuando una unidad con varios personajes realiza una acción, se considera que todos los personajes de esa unidad han llevado a cabo dicha acción, incluso si el jugador decide no resolverla con todos los personajes que forman parte de la unidad.





Una unidad de Mandalorianos del clan Kryze realiza una acción de movimiento. El primer personaje avanza (→) hasta una esquina del edificio para trazar una línea de visión hasta Asajj Ventress, asesina sith. El jugador decide que el segundo personaje no se moverá de su sitio. Se considera que ambos personajes han llevado a cabo una acción de movimiento, aunque la posición del segundo personaje no haya cambiado.





MOVIMIENTO

Los objetos pueden moverse de muchas maneras en Shatterpoint:

Trepar 1: Cuando un personaje trepa (1), utiliza la plantilla de carrera para moverse. Durante este movimiento, la plantilla de carrera puede solaparse con partes de terreno infranqueable situadas en cualquier nivel de altura, y el personaje puede terminar su movimiento en cualquier nivel de altura. Si un personaje está trabado (ver página 29) con un personaje de una unidad que no está herida, no podrá trepar (1).

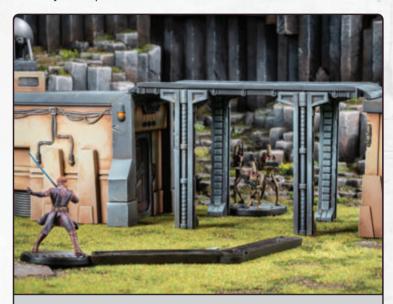
Correr "•• Cuando un personaje corre (•••), utiliza la plantilla de carrera para moverse. El personaje debe terminar su movimiento en un nivel de altura igual o inferior a la que estaba en el momento de empezarlo.

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

Empujar o atraer: Cuando un objeto es empujado o atraído, para moverlo se utiliza la plantilla de alcance indicada en vez de una plantilla de movimiento. El objeto se moverá toda la longitud de la plantilla empleada, manteniendo su peana centrada sobre la plantilla.

- Si un objeto va a entrar en contacto con otro objeto o parte de terreno que está en un nivel de altura igual o superior al del objeto que está siendo empujado o atraído, el movimiento termina de inmediato.
- Si un objeto que está encima de una parte de terreno es empujado o atraído y va a terminar ese movimiento solapándose parcialmente con el campo de batalla o con otra parte de terreno situada en un nivel de altura inferior, su movimiento a lo largo de la plantilla se detiene en la última posición donde no quede solapado parcialmente con esa parte de terreno.
- Si un objeto que está encima de una parte de terreno es empujado o atraído y va a terminar ese movimiento solapándose parcialmente con un objeto situado a un nivel de altura inferior, su movimiento a lo largo de la plantilla se detiene en la última posición donde no quede solapado parcialmente con ese objeto.
- Cuando un objeto está siendo empujado o atraído, no detendrá su movimiento si entra en contacto con una parte de un elemento de terreno sobre el que se encuentra que esté en el mismo nivel de altura que el objeto en movimiento.

- Cuando un objeto es colocado, se mueve utilizando la plantilla de alcance indicada en vez de una plantilla de movimiento.
- A menos que el efecto diga lo contrario, se alcance (⊕) de los efectos de colocación se mide desde el objeto que está siendo colocado.
- Al colocar un objeto, éste puede ponerse en cualquier sitio que se encuentre dentro del alcance (⊕) indicado.
- Si no hay suficiente espacio físico para que un objeto pueda caber o conservar el equilibrio encima de una parte o elemento de terreno, el objeto no podrá colocarse allí.



El General Anakin Skywalker está avanzando (→) para ponerse a cubierto detrás de una pasarela. Para ello, el jugador que lo controla pone la plantilla de avance en contacto con su peana. El jugador puede a continuación mover el personaje a cualquier sitio donde pueda seguir en contacto con la plantilla y en el que su movimiento termine en un nivel de altura igual o inferior al que estaba donde lo empezó.





Kalani, superdroide táctico está trepando (1) para llegar a una posición más alta y disputar el objetivo activo. Para ello, el jugador que lo controla pone la plantilla de carrera en contacto con su peana. El jugador puede a continuación mover el personaje a cualquier sitio donde pueda seguir en contacto con la plantilla. Los movimientos de trepar (1) pueden terminar en cualquier nivel de altura.



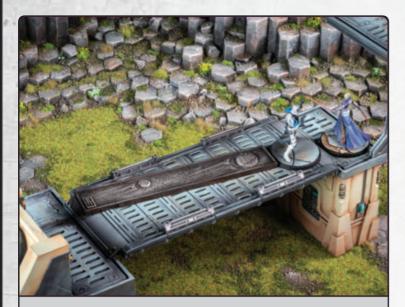
Esta unidad de Soldados clon de la 501 utiliza la capacidad MANIOBRA DEFENSIVA, que permite a los personajes de la unidad correr (****). Para ello, el jugador que los controla pone la plantilla de carrera en contacto con la peana de un personaje. El jugador puede a continuación mover ese personaje a cualquier sitio donde pueda seguir en contacto con la plantilla y en el que su movimiento termine en un nivel de altura igual o inferior al que estaba donde lo empezó.

Si no hay suficiente espacio físico para que la miniatura de un personaje pueda caber dentro o debajo de un elemento de terreno o conservar el equilibrio encima de él, el personaje no puede terminar un movimiento en ese lugar. Un personaje tampoco puede terminar un movimiento solapándose parcialmente con una parte de terreno o del campo de batalla que este en un nivel de altura distinto al que ocupa actualmente el personaje.



Cuando un objeto empieza un movimiento, debe determinarse cuál es su nivel de altura al principio del movimiento. El objeto se considerará que se encuentra en ese nivel de altura hasta el final de ese movimiento.





Asajj Ventress, asesina sith usa **EMPUJAR CON LA FUERZA** contra CC-7567, capitán Rex. El jugador coloca la plantilla de alcance 3 de manera que esté en contacto con la peana de CC-7567, capitán Rex y mueve el personaje a lo largo de la plantilla, alejándolo de Asajj Ventress, asesina sith.



Un objeto nunca puede moverse fuera del campo de batalla. Si un empujón va a hacer que un objeto salga del campo de batalla, el movimiento del objeto se detiene en el último punto dentro del campo de batalla permitido por las reglas del movimiento.

Cuando un personaje avanza (→), trepa (♣), corre (·••►) o salta (๗), emplea la plantilla de avance o la de carrera, según el tipo de movimiento que esté siendo utilizado. Los movimientos de empujar, atraer y colocar utilizan las plantillas de alcance.

SOLAPAMIENTOS

Los «solapamientos» se producen cuando dos objetos o elementos de terreno ocupan todo o parte del mismo espacio. Si un efecto va a hacer que las peanas de dos o más personajes queden solapadas en el mismo nivel de altura, el personaje que se está moviendo no puede terminar un movimiento en ese sitio. Los elementos de terreno pueden solaparse entre ellos.

Los personajes que se encuentran en niveles de alturas distintos nunca se consideran solapados entre sí.





Gar Saxon, comandante despiadado está avanzando (→) para atacar al General Anakin Skywalker. Tras medir su movimiento, su peana sobresale del borde de la pasarela. Debido a que su peana no queda solapada en su totalidad con el elemento de terreno, Gar Saxon, comandante despiadado no puede terminar su movimiento en esa posición.



AVANZAR

Cuando un personaje avanza (→), el jugador que lo controla utiliza la plantilla de avance, poniendo el extremo curvo de esa plantilla en contacto con la peana del personaje. El jugador puede girar la plantilla de movimiento por su punto de articulación como considere oportuno. La plantilla de movimiento puede solaparse con toda parte de terreno transitable y toda parte de terreno infranqueable cuyo nivel de altura sea igual o inferior al del personaje que avanza, pero no puede solaparse con ninguna parte de terreno infranqueable cuyo nivel de altura sea mayor que el del personaje que avanza. La plantilla también puede solaparse con la peana de cualquier personaje. Cuando la plantilla de movimiento esté en la posición deseada, el jugador pone el personaje en contacto con cualquier parte de la plantilla. El personaje no puede terminar este movimiento en un nivel de altura superior al que tenía cuando lo empezó, pero sí que puede terminarlo en un nivel de altura inferior.

Un personaje que está trabado con un personaje de una unidad que no está herida no puede avanzar (→); en vez de eso, correrá (·••).

TREPAR

Cuando un personaje trepa (1), el jugador que lo controla utiliza la plantilla de carrera, poniendo el extremo curvo de esa plantilla en contacto con la peana del personaje. El jugador puede girar la plantilla de movimiento por su punto de articulación como considere oportuno. La plantilla de movimiento puede solaparse con toda parte de terreno transitable y toda parte de terreno infranqueable de cualquier nivel de altura. La plantilla también puede solaparse con la peana de cualquier personaje. Cuando la plantilla de movimiento esté en la posición deseada, el jugador pone el personaje en contacto con cualquier parte de la plantilla. El personaje puede terminar este movimiento en cualquier nivel de altura.

Un personaje que está trabado con un personaje de una unidad que no está herida no puede trepar (1).



CORRER

Cuando un personaje corre (****), el jugador que lo controla utiliza la plantilla de carrera, poniendo el extremo curvo de esa plantilla en contacto con la peana del personaje. El jugador puede girar la plantilla de movimiento por su punto de articulación como considere oportuno. La plantilla de movimiento puede solaparse con toda parte de terreno transitable y toda parte de terreno infranqueable cuyo nivel de altura sea igual o inferior al del personaje que corre, pero no puede solaparse con ninguna parte de terreno infranqueable cuyo nivel de altura sea mayor que el del personaje que corre. La plantilla también puede solaparse con la peana de cualquier personaje. Cuando la plantilla de movimiento esté en la posición deseada, el jugador pone el personaje en contacto con cualquier parte de la plantilla. El personaje no puede terminar este movimiento en un nivel de altura superior al que tenía cuando lo empezó, pero sí que puede terminarlo en un nivel de altura inferior.

SALTAR

Cuando un personaje corre (••••), el jugador que lo controla utiliza la plantilla de carrera, poniendo el extremo curvo de esa plantilla en contacto con la peana del personaje. El jugador puede girar la plantilla de movimiento por su punto de articulación como considere oportuno. La plantilla de movimiento puede solaparse con toda parte de terreno transitable y toda parte de terreno infranqueable de cualquier nivel de altura. La plantilla también puede solaparse con la peana de cualquier personaje. Cuando la plantilla de movimiento esté en la posición deseada, el jugador pone el personaje en contacto con cualquier parte de la plantilla. El personaje puede terminar este movimiento en cualquier nivel de altura.

EMPUJAR Y ATRAER

Algunas capacidades o reglas especiales empujan o atraen objetos; empujar y atraer son unas formas únicas de movimiento que emplean reglas de alcance en vez de movimiento. El jugador que resuelve un empujón sitúa la plantilla de alcance indicada con uno de sus extremos en contacto con el objeto empujado, que será movido a lo largo de toda la longitud de la plantilla, manteniendo su peana centrada sobre ella. Cuando un objeto es empujado, éste debe moverse alejándose del origen del empujón, y cuando es atraído, sigue las mismas reglas que para un empujón, excepto que un objeto atraído debe moverse hacia el origen de la atracción.





El General Anakin Skywalker desplaza (**) al Conde Dooku, líder separatista durante un ataque, empujándolo una distancia de alcance (**) 1. Aunque este desplazamiento haga que la peana del Conde Dooku, líder separatista sobresalga de la pasarela, el personaje acabará colocándose de manera que toda su peana esté solapada con la pasarela.

A medida que un objeto empujado o atraído se mueve a lo largo de la plantilla de alcance, se detiene si entra en contacto con una parte de terreno cuyo nivel de altura sea igual o superior al del objeto empujado o atraído, con otro objeto cuyo nivel de altura sea igual o superior al del objeto empujado o atraído, o si va a entrar en contacto o solaparse con la peana de otro personaje. Las partes de terreno sobre las que el objeto empujado o atraído empezó su movimiento se ignoran al determinar en qué punto se detendrá un objeto empujado o atraído.



Barriss Offee, padawan jedi utiliza **EMPUJAR CON LA FUERZA** contra un Magnaguardia. A medida que el Magnaguardia se mueve a lo largo de la plantilla de alcance, su peana entra en contacto con una pared situada en un nivel de altura superior al del personaje. El empujón se detiene de inmediato y el personaje termina en el sitio donde su peana entró en contacto con la pared.



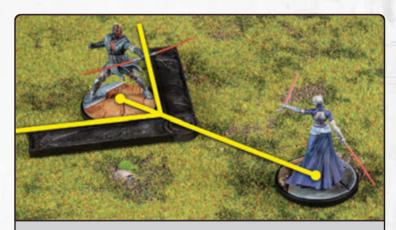
HACIA O ALEJÁNDOLO

Cuando un efecto hace que un objeto se mueva hacia o alejándose de otro objeto, se traza una línea recta desde el lado más lejano del objeto hasta el lado más lejano del objeto hacia el que está siendo movido o alejado; esa línea debe pasar por el centro de ambos objetos.

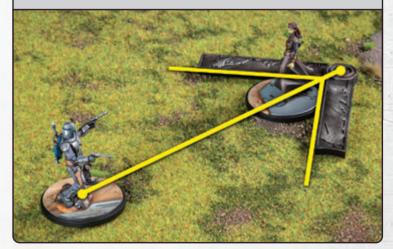
A continuación, se gira una plantilla de movimiento hasta que forme un ángulo de 90 grados y esa plantilla se coloca en contacto con el objeto en movimiento de manera que su punto de articulación quede centrado sobre la línea que pasa a través del centro del objeto en movimiento y el centro del otro objeto, de manera que ambos lados de la plantilla estén en contacto con la peana del objeto en movimiento.

Si el objeto se está moviendo hacia algo, el punto de articulación debe quedar centrado sobre la línea en el lado opuesto del objeto hacia el que se está moviendo. Si el objeto se está moviendo, alejándose de algo, el punto de articulación debe quedar centrado sobre la línea entre el objeto en movimiento y el objeto del que se está alejando.

El objeto en movimiento no puede atravesar una línea recta trazada desde cualquiera de los brazos de la plantilla en ángulo recto hasta el borde de la mesa.



En el ejemplo de arriba, Asajj Ventress, asesina sith está empujando a Lord Maul, alejándolo de ella mediante **EMPUJAR CON LA FUERZA**. Lord Maul puede ser movido en cualquier dirección que no atraviese ninguno de los brazos de la plantilla de movimiento. En el ejemplo de abajo, Jango Fett, cazarrecompensas está usando **CABLE DE CAPTURA** para atraer a la Maestra jedi Luminara Unduli puede ser movida en cualquier dirección que no atraviese ninguno de los brazos de la plantilla de movimiento.



COLOCAR

Algunos efectos pueden hacer que un objeto sea colocado dentro de un alcance (�) concreto. A menos que el efecto diga lo contrario, el alcance (�) indicado se mide desde el objeto que está siendo colocado. El objeto puede ser colocado en cualquier sitio dentro del alcance (�) indicado. Cuando una regla diga que un objeto debe colocado dentro de un alcance (�) concreto de un objeto distinto, la distancia a la que el objeto es colocado se mide desde el objeto especificado. Si no se menciona ningún nivel de altura necesario, el objeto puede moverse a un nivel de altura superior o inferior al actual.

REALIZACIÓN DE ATAQUES

En Shatterpoint los ataques se representan mediante tiradas de dados enfrentadas. Cuando un personaje efectúa un ataque, elige como blanco a un personaje enemigo. El personaje que está atacando se denomina atacante o personaje atacante, y el personaje que es blanco del ataque se denomina defensor o personaje defensor. Los jugadores crean reservas de dados para el ataque y la defensa, tiran los dados, modifican los resultados, y por último comparan los resultados. Si el atacante tiene más éxitos que el defensor, avanzará por el árbol de combate de izquierda a derecha tantas opciones como el número de éxitos que le quedan en su tirada, aplicando los efectos por orden.

Si un jugador no desea aplicar una opción de su árbol de combate, puede elegir dejar de avanzar por su árbol de combate incluso aunque todavía le queden éxitos de su ataque. Detenerse de esta manera implica renunciar al resto de sus éxitos.

Una vez que el jugador haya elegido aplicar una opción de su árbol de combate, deberá aplicar todos los efectos indicados en esa opción.

Si una unidad tiene un guión (-) en su puntuación de Ataque cuerpo a cuerpo (X) o Ataque a distancia (3), los personajes de esa unidad no pueden efectuar ese tipo de ataque.

ALCANCE DE ATAQUE

En Shatterpoint existen dos tipos de ataque: cuerpo a cuerpo (X) y a distancia (3). Los personajes sólo pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo (X) contra personajes con los que estén trabados (ver página 29). Los personajes sólo pueden realizar ataques a distancia (3) contra personajes situados dentro del alcance (4) indicado para el ataque a distancia (3) utilizado.

ATAQUES A DISTANCIA

Para poder realizar un ataque a distancia (¬, tiene que haber un personaje enemigo situado dentro del alcance (⊕) indicado para el ataque a distancia (¬, utilizado y dentro de la línea de visión del atacante (se explican más cosas sobre la línea de visión en la página 37).

Cuando un personaje efectúa un ataque a distancia (¬, utiliza su puntuación de Ataque a distancia (¬, y el defensor utiliza su puntuación de Defensa a distancia (¬, para la creación de las reservas de dados. Un personaje no puede realizar ataques a distancia (¬, mientras está trabado con uno o más personajes enemigos de unidades que no están heridas.

No todos los personajes disponen de armas a distancia (**).

ATAQUES CUERPOS A CUERPO

Para poder realizar un ataque cuerpo a cuerpo (X), el personaje debe estar trabado con su blanco. Cuando un personaje efectúa un ataque cuerpo a cuerpo (X), utiliza su puntuación de Ataque cuerpo a cuerpo (X) y el defensor utiliza su puntuación de Defensa cuerpo a cuerpo (X) para la creación de las reservas de dados.

TRABARSE CON ENEMIGOS

Un personaje se considera trabado con los personajes enemigos que se encuentren dentro de alcance (�) 2 de él, en su mismo nivel de altura, y dentro de su línea de visión.

Si un personaje que está trabado con un personaje enemigo de una unidad que no está herida se dispone a avanzar (), en vez de eso correrá (). Un personaje que está trabado con un personaje enemigo de una unidad que está herida no puede trepar (). Un personaje que está trabado con un personaje enemigo de una unidad que no está herida no puede realizar ataques a distancia ().



En el ejemplo de arriba, el General Anakin Skywalker y Lord Maul están en el mismo nivel de altura y dentro de alcance (�) 2 el uno del otro. Están trabados. En el ejemplo de abajo, el General Anakin Skywalker y Lord Maul están en distintos niveles de altura y dentro de alcance (�) 2 el uno del otro. No están trabados.



DADOS

Shatterpoint utiliza dados especiales de ocho caras denominados dados de ataque y dados especiales de seis caras denominados dados de defensa para resolver el combate. A continuación se muestran todas las caras de cada dado.

DADOS DE ATAQUE



DADOS DE DEFENSA



Los dados de ataque se usan para las tiradas de ataque y tienen los siguientes resultados:

Crítico (♠) (1 cara) — Los resultados críticos (♠) son éxitos cuando se ataca y representan que el atacante ha pillado por sorpresa a su adversario, ha descubierto el punto débil perfecto, o que sus armas han sido demasiado poderosas para el enemigo. Los resultados críticos (♠) no pueden ser retirados por resultados de bloqueo (♠).

Impacto (*) (3 caras) — Los resultados de impacto (*) son éxitos cuando se ataca y representan la efectividad del ataque del personaje.

Pericia en ataque (♦) (2 caras) — Cuando se obtienen resultados de pericia en ataque (♦), se suman todos esos resultados y se consulta la tabla de pericia de la unidad. Todos los efectos de los resultados de pericia en ataque (♦) se aplican a la tirada de ataque. Las reglas para la aplicación de efectos de las tablas de pericia están en la página 14.

Fallo (⋈) (2 caras) — Los resultados de fallo (⋈) indican que el personaje ha vacilado, tropezado o fallado de alguna otra manera durante este ataque.

Los dados de defensa se usan en las tiradas de defensa y tienen los siguientes resultados:

Bloqueo (♦) (2 caras) — Cada resultado de bloqueo (♦) anula un resultado de impacto (*) de la tirada de ataque, pero no puede anular resultados críticos (♦).

Pericia en defensa (♦) (2 caras) — Cuando se obtienen resultados de pericia en defensa (♦), se suman todos esos resultados y se consulta la tabla de pericia en defensa de la unidad. Todos los efectos de los resultados de pericia en defensa (♦) se aplican a la tirada de defensa. Las reglas para la aplicación de efectos de las tablas de pericia están en la página 14.

Fallo (M) (2 caras) — Los resultados de fallo (M) indican que el personaje ha vacilado, tropezado o fallado de alguna otra manera durante este ataque.

PUNTUACIONES DE ATAQUE Y DEFENSA

Las cartas de Postura de cada unidad muestran las puntuaciones cuerpo a cuerpo (X) y a distancia (3) de esa unidad. Cada una de estas puntuaciones se compone de dos números, uno con un triángulo gris (Atague) y otro con cuadrado azul (Defensa). Las puntuaciones de Ataque cuerpo a cuerpo (X) y Ataque a distancia (3) indican la cantidad inicial de dados de ataque que se añaden a la reserva de dados cuando se efectúa ese tipo de ataque. Las puntuaciones de Defensa cuerpo (X) y Defensa a distancia (3) indican la cantidad inicial de dados de defensa que se añaden a la reserva de dados cuando se está defendiendo contra ese tipo de ataque.

ARBOL DE COMBATE

Cada unidad tiene un árbol de combate que aparece en su carta de Postura. Cada árbol de combate posee una serie de columnas y filas que contienen opciones. Cada opción está conectada con una o más otras opciones por unas líneas denominadas caminos.

Al efectuar un ataque, si al personaje atacante aún le queda algún éxito en su tirada de ataque después de que se hayan modificado todas las tiradas, el atacante elige una opción por cada éxito que le quede, empezando por cualquiera de las opciones de color naranja en el extremo izquierdo del árbol de combate de la unidad. El jugador podrá elegir cualquier opción conectada por un camino que esté encima, debajo o a la derecha de la opción actual, aplicando todos los efectos de la opción actual antes de elegir otra. El jugador nunca podrá elegir la misma opción dos veces, ni tampoco elegir una opción situada a la izquierda de la opción actual.

Cuando apliquen los efectos de opciones al personaje defensor, los jugadores deberán hacerlo en el orden en que esas opciones aparecen en el árbol, pero podrán aplicar los efectos de cada opción individual en el orden que prefieran antes de pasar a la siguiente.

El daño (🐴) de las opciones se añade a la reserva de daño antes de que el jugador atacante elija su siguiente opción y se aplican más tarde a la unidad del personaje defensor.



Cuando un árbol de combate ofrece más de un camino, el jugador debe elegir por cuál de ellos avanzar. El jugador sólo podrá elegir una opción si ésta se halla conectada por un camino a la última opción elegida.

Algunos árboles de combate tienen caminos que se saltan una columna; si se elige uno de estos caminos, se omiten las columnas que se salte y se prosique con normalidad desde la nueva opción.

Si de la última opción elegida no sale ningún camino, la resolución del árbol de combate se da por concluida. Si a un personaje todavía le quedan éxitos en su tirada de ataque tras haber alcanzado el final de su árbol de combate, todos esos éxitos restantes se pierden.

Las opciones de los árboles de combate pueden mostrar dos tipos de efectos: efectos dirigidos y efectos personales. Durante un ataque, los efectos dirigidos del atacante se aplican al personaje defensor, mientras que sus efectos personales se aplican al personaje atacante.

Los iconos pueden aparecer en muchos lugares: textos de reglas, árboles de combate, e incluso en tablas de pericia. Cuando en un texto de reglas aparezcan iconos de efectos dirigidos o personales, el propio texto explicará cómo aplicar esos efectos. Cuando aparezcan iconos de efectos dirigidos en los árboles de combate o las tablas de pericia de una unidad, esos efectos siempre afectarán al personaje o unidad enemiga tal como se explica en el efecto. Cuando aparezcan iconos de efectos personales en los árboles de combate o las tablas de pericia de una unidad, siempre afectarán al personaje o a la unidad que tiene el icono tal como se explica en el efecto.



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

Desplazamiento — El personaje afectado puede ser empujado alejándolo del personaje que lo desplaza una distancia de alcance (19) 1, y luego el personaje que lo ha desplazado puede ser atraído inmediatamente hacia el personaje afectado una distancia de alcance (⊕) 1.

- **Extenuado** La unidad afectada recibe el estado Extenuado (5).
- **Desarmado** La unidad afectada recibe el estado Desarmado (9).
- **Expuesto** La unidad afectada recibe el estado Expuesto (4).
- Inmovilizado La unidad afectada recibe el estado Inmovilizado (1).

Las reglas para los estados se encuentran en la página 35.

ICONOS DE EFECTOS PERSONALES

Avanzar − El personaje afectado puede avanzar (→) (página 24).



Trepar — El personaje afectado puede trepar (**1**) (página 24).



Correr − El personaje afectado puede correr (***) (página 24).



Saltar – El personaje afectado puede saltar () (página 24).



Reposicionamiento – El personaje afectado puede avanzar (→), incluso aunque esté trabajado con un personaje de una unidad que no está herida (página 24).



Curación — El personaje afectado puede retirar un estado o un punto de daño (🛰) de su unidad o de otra unidad aliada que esté dentro de alcance (1996) 2.



Capacidad activa — Si la activación actual es la de esta unidad, la unidad afectada puede usar una de sus capacidades activas (♥) sin pagar su coste en Fuerza (♥). Recuerda que las unidades sólo pueden usar cada una de sus capacidades activas (**(**) un máximo de una vez por turno. Cuando en la opción elegida de un árbol de combate aparecen efectos activos (♥), estos se resuelven después de que todos los efectos dirigidos hayan sido resueltos y la reserva de daño haya sido aplicada al personaje defensor.

LA RESERVA DE DAÑO

Cuando la opción elegida de un árbol de combate o la entrada de una tabla de pericia tiene iconos de daño (🛰) en ella, la unidad del personaje defensor no sufre ese daño (**) de inmediato, sino que se pone 1 ficha de Daño junto a la carta de Perfil de unidad del personaje defensor por cada icono de daño (📉) que aparezca, formando de este modo la reserva de daño. Después de que el ataque haya sido resuelto por completo, todo el daño (🛰) en la reserva de daño se aplica a la unidad del personaje defensor. La reserva de daño puede verse modificada o afectada por reglas especiales antes de que el daño (🛰) sea aplicado a la unidad del personaje defensor. El daño (معمر) de las tablas de pericia en ataque se añade a la reserva de daño antes de que el jugador atacante elija su primera opción. El daño (🛰) de opciones de un árbol de combate se añade a la reserva de daño antes de que el jugador atacante elija su siguiente opción.

REALIZACIÓN DE UN ATAQUE

- Declarar un tipo de ataque: a distancia (♣) o cuerpo a cuerpo (✗).
- Buscar blancos válidos: dentro del alcance (para los ataques a distancia (**) o trabado con ellos para los ataques cuerpo a cuerpo (X) y dentro de la línea de visión.
- 3. Elegir un blanco válido (dentro del alcance () o trabado con él).
 - A. El personaje que está realizando el ataque será el atacante. El blanco del ataque será el defensor.
 - B. Resolver los efectos que se inician cuando un personaje se convierte en el blanco de un ataque, empezando por el atacante.
- 4. Formar las reservas de dados iniciales.
 - A. El atacante añade tantos dados de ataque como su puntuación de Ataque.
 - I. Resolver todos los efectos que añaden dados a la tirada de ataque.
 - II. Resolver todos los efectos que retiran dados de la tirada de ataque,
 - B. El defensor añade tantos dados de defensa como su puntuación de Defensa.
 - I. Resolver todos los efectos que añaden dados a la tirada de defensa.
 - II. Resolver todas los efectos que retiran dados de la tirada de defensa.
- 5. Tirar los dados iniciales.
 - A. La tirada de los dados es la reserva de ataque o de defensa actual.
- 6. Modificar las tiradas de los dados.
 - A. Modificar la tirada de ataque.
 - I. El atacante añade o retira resultados de los dados, modifica resultados de los dados, y vuelve a tirar dados en la tirada de ataque.
 - II. El defensor añade o retira resultados de los dados, modifica resultados de los dados y vuelve a tirar dados en la tirada de ataque.
 - B. Modificar la tirada de defensa.
 - I. El atacante añade o retira resultados de los dados, modifica resultados de los dados, y vuelve a tirar dados en la tirada de defensa.
 - II. El defensor añade o retira resultados de los dados, modifica resultados de los dados y vuelve a tirar dados en la tirada de defensa.
- 7. Determinar los resultados.
 - A. Retirar 1 resultado de impacto (*) de la tirada de ataque por cada resultado de bloqueo (�) en la tirada de defensa.
 - B. Si queda algún crítico (◆) o impacto (★) en la tirada de ataque, proseguir con el paso 8. Si no queda ningún crítico (4) ni tampoco ningún impacto (*), omitir el paso 8 y proseguir con el paso 9.

- 8. El atacante tendrá tantos éxitos como el número de resultados críticos (◆) y de impacto (*) que queden en la tirada de ataque. Empezando por una de las opciones de color naranja en el extremo izquierdo del árbol de combate del personaje atacante, el atacante elige tantas opciones como la cantidad de éxitos que tiene, aplicando todos los efectos de la opción elegida antes de elegir la siguiente. Ver la página 31 para información sobre el uso de los árboles de combate.
- Aplicar todo el daño (⋈) de la reserva de daño al personaje defensor.
- 10. Resolver todos los efectos que ocurren después de que el ataque sea resuelto.
 - A. El atacante resuelve todos los efectos restantes de su tabla de pericia en ataque.
 - B. El defensor resuelve todos los efectos restantes de su tabla de pericia en defensa.
 - C. El atacante resuelve todas sus capacidades y reglas especiales en el orden que prefiera.
 - D. El defensor resuelve todas sus capacidades y reglas especiales en el orden que prefiera.
 - E. Resolver todas las reglas especiales y capacidades que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador atacante.

EJEMPLO DE ATAQUE

Andrés decide usar a Ahsoka Tano, otrora jedi para atacar a Lord Maul con sus sables de luz. Primero, Andrés comprueba si Lord Maul se halla dentro del alcance (�) del ataque. Puesto que Ahsoka Tano, otrora jedi está realizando un ataque cuerpo a cuerpo (X) y Lord Maul está en el mismo nivel de altura y a una distancia de Ahsoka Tano, otrora jedi no superior a la longitud de la plantilla de alcance (�) 2, Lord Maul puede ser blanco del ataque. No hay nada entre los personajes, por lo que Ahsoka Tano, otrora jedi tiene línea de visión hasta Lord Maul.

A continuación, Andrés consulta la puntuación de Ataque cuerpo a cuerpo (X) que figura en **Jar'KAI**, la postura activa de Ahsoka Tano, otrora jedi, quien tiene una puntuación de «7», por lo que Andrés coge 7 dados de ataque y los pone en su reserva de ataque. Además, Ahsoka Tano, otrora jedi realizó una acción de concentración durante su activación, lo que le otorga 1 dado adicional para su siguiente ataque durante su activación. Andrés pone 1 dado más en su reserva, lo que le proporciona una reserva final de 8 dados.

Verónica consulta entonces la puntuación de Defensa cuerpo a cuerpo (X de la Postura activa de Lord Maul, **Furia oscura**. Como la puntuación de Defensa cuerpo a cuerpo X de Lord Maul es «5», Verónica coge 5 dados de defensa y los pone en su reserva de defensa.

Con ambas reservas de dados establecidas, los jugadores tiran sus dados. Andrés saca tres impactos (★), un crítico (♠), dos resultados de pericia en ataque (♠) y dos fallos (☒).

Verónica tira sus dados y saca un bloqueo (�), tres resultados de pericia en defensa (♠) y un fallo (D).

Ahora los jugadores modifican los resultados, empezando por la tirada de ataque. Andrés consulta la tabla de pericia de Ahsoka Tano, otrora jedi correspondiente a sus sables de luz. Por haber obtenido dos resultados de pericia en ataque (�), Andrés añade dos resultados de impacto (*) a su tirada. Verónica consulta la tabla de pericia en defensa de Lord Maul y comprueba que ninguna de sus entradas modifica la tirada de ataque. Por consiguiente, los resultados finales de Ahsoka Tano, otrora jedi son cinco impactos (*), un crítico (�) y dos fallos (¥).

Acto seguido, los jugadores modifican los resultados de la tirada de defensa. Andrés consulta la tabla de pericia en ataque de Ahsoka Tano, otrora jedi y comprueba que ninguna de sus entradas modifica la tirada de defensa. Verónica consulta luego la tabla de pericia en defensa de Lord Maul y añade un resultado de bloqueo (�) a su tirada. La tabla de pericia en defensa de Lord Maul también tiene entradas para dos efectos personales: curación (♣) y saltar (♣), que se resolverán después. Los resultados finales de Summer son por lo tanto dos bloqueos (�) y un fallo (¥).

Con todas las reservas de dados modificadas, Andrés y Verónica proceden a determinar los resultados del ataque. Los dos resultados de bloqueo (❖) de Lord Maul anulan dos de los resultados de impacto (★) de Ahsoka Tano, otrora jedi, dejando un crítico (❖) y tres impactos (★). El ataque tiene éxito.

Andrés consulta el árbol de combate de Ahsoka Tano, otrora jedi para resolver el ataque. Al quedarle un total de cuatro éxitos, puede elegir cuatro opciones del árbol de combate para resolver, siguiendo los caminos del árbol de combate. La primera opción añade dos puntos de daño (¾) a la reserva de daño. La segunda opción añade otro punto de daño (¾) a la reserva de daño y le asigna a Lord Maul el estado Expuesto (4). Verónica coloca una ficha de Expuesto sobre la carta de Lord Maul. La tercera opción añade tres puntos de daño (¾) a la reserva de daño, incrementándola a seis. En la bifurcación del árbol de Ahsoka Tano, otrora jedi, Andrés decide moverse por el camino superior, eligiendo la opción que añade otro punto de daño (¾) a la reserva de daño y le asigna la condición Extenuado (5) a Lord Maul. Verónica coloca una ficha de Extenuado (5) sobre la carta de Lord Maul y añade otra ficha de Daño (¾) a la reserva de daño para un total de siete.

Después de que Andrés haya terminado de elegir opciones, la reserva de daño se aplica a Lord Maul. Verónica mueve todas las fichas de Daño que se han puesto en la reserva de daño a la carta de Perfil de unidad de Lord Maul, cuya puntuación de Vigor (+) es «11», y que no había sufrido ningún daño (+) hasta este ataque, por lo que no queda herido.

Después de que el daño (🛰) haya sido aplicado, Verónica utiliza los efectos personales que aparecían en las entradas de la tabla de pericia en defensa de Lord Maul. Verónica utiliza el efecto de curación (♣) para retirar el estado Extenuado (5) de Lord Maul, y luego utiliza el efecto de saltar (🏕) para situar a Lord Maul más cerca del objetivo activo.

Con el ataque resuelto, ambos jugadores comprueban si les interesa usar alguna capacidad reactiva (�) en respuesta, empezando por el atacante. Ninguno de ellos lo hace, y prosiguen con la partida.

DAÑO A UNIDADES

Existen muchas formas de dañar () a personajes y a unidades; las capacidades, los ataques e incluso las misiones pueden infligir daño (). Cuando un personaje o una unidad sufre daño (), se añaden tantas fichas de daño a su carta de Perfil como la cantidad de daño () sufrido.

UNIDADES HERIDAS

Cuando una unidad tiene asignadas tantas o más fichas de Daño como su Vigor (♣), esa unidad resulta herida inmediatamente y recibe una ficha de Herida. Cuando una unidad es herida, el jugador adversario añade 1 ficha de Predominio al medidor de Confrontación en la siguiente casilla disponible en su lado del medidor en dirección al centro. Las unidades heridas no pueden disputar objetivos, no pueden sufrir daño (३०) ni se puede retirar daño (३०) de ellas. Si una unidad queda herida durante su activación, dicha activación finaliza inmediatamente.

Una unidad que tenga cualquier cantidad de fichas de Herida debe gastar 1 de Fuerza (♠) por cada una de sus fichas de Herida como un coste adicional para usar una capacidad activa (♠) o reactiva (♠).

UNIDADES LESIONADAS

Al principio de la activación de una unidad herida, ésta le da la vuelta a sus fichas de Herida para que muestren la cara de Lesión, retira todo el daño (**) y retira un estado.

Una unidad que tenga cualquier cantidad de fichas de Lesión debe gastar 1 de Fuerza (⊕) por cada una de sus fichas de Lesión como un coste adicional para usar una capacidad activa (⊕) o reactiva (⊖).

Recuerda que las unidades deben gastar 1 de Fuerza (\circledast) por cada una de sus fichas de Herida y de Lesión como un coste adicional para usar una capacidad activa (\circledast) o reactiva (\circlearrowleft).





Al principio de la activación de Bo-Katan Kryze, ésta tiene ocho fichas de Daño (♣), los estados Inmovilizado (♣) y Expuesto (¶), y una ficha de Herida. El jugador le da la vuelta a la ficha de Herida para que muestre la cara de Lesión, retira todas las fichas de Daño (♣) y uno de los estados. Decide retirar el estado Inmovilizado (♣), pero el estado Expuesto (¶) seguirá todavía sobre Bo-Katan Kryze.



UNIDADES DERROTADAS

Después de la activación de una unidad, si ésta tiene asignadas tantas o más fichas de Lesión como su Resistencia (-\forall-), la unidad es derrotada. Todos los personajes de una unidad derrotada se retiran del campo de batalla.

Si la carta de Orden de la unidad derrotada está fuera del mazo de Orden (por ejemplo, en la pila de descartes, en reserva o actualmente revelada), se retira de la partida. De lo contrario, cuando la carta de Orden de la unidad derrotada sea revelada del mazo de Orden, se retira de la partida y en vez de ella se revela la siguiente carta.

Si un jugador revela una carta de Orden que corresponde a una unidad derrotada, retira esa carta de la partida y revela una nueva carta de Orden.



ESTADOS

Algunas opciones de árboles de combate, entradas de tablas de pericia y capacidades infligen estados. Cuando una regla diga que un personaje recibe un estado, la ficha correspondiente a ese estado se coloca sobre la carta de Perfil de la unidad del personaje. Los estados sobre una carta de Perfil de unidad afectan a todos los personajes de la unidad. Si una unidad va a recibir un estado que ya tiene asignado, en vez de eso sufre 1 punto de daño (**). A continuación se enumeran todos los estados y sus efectos sobre las unidades:

Extenuado — Cuando un personaje de esta unidad se mueva, ataque, realice una acción o utilice una capacidad activa (♣) o reactiva (♠), tras resolver el efecto, la unidad sufre 3 puntos de daño (♣). Luego, esta unidad pierde el estado Extenuado (5).

Desarmado — Mientras efectúan ataques, los personajes de esta unidad no pueden utilizar resultados de pericia en ataque (♦). La próxima vez que un personaje de esta unidad realice una tirada de ataque, retira todos los dados con resultados de pericia en ataque (♦) de la tirada antes de modificar las tiradas de los dados. Tras determinar los resultados, la unidad pierde el estado Desarmado (9).

Expuesto — Mientras se defienden, los personajes de esta unidad no pueden utilizar resultados de pericia en defensa (♦). La próxima vez que un personaje de esta unidad realice una tirada de defensa, retira todos los dados con resultados de pericia en defensa (♦) de la tirada antes de modificar las tiradas de los dados. Tras determinar los resultados, la unidad pierde el estado Expuesto (4).

\$

Inmovilizado — La próxima vez que un personaje de esta unidad vaya a avanzar (→), correr (→), trepar (1) o saltar (→), no se mueve. Luego, esta unidad pierde el estado Inmovilizado (1).

Cuando una unidad o un personaje recibe un estado, pon la ficha pertinente sobre su carta de Perfil de unidad. Todos los personajes de una unidad resultan afectados por las fichas que haya sobre su correspondiente carta de Perfil de unidad. Se considera que una parte de terreno se encuentra en un nivel de altura distinto del de otro objeto si la diferencia entre el punto más elevado de esa parte de terreno y el objeto para el que se está comprobando el nivel de altura es superior a alcance (��) 2, midiendo verticalmente. Para ello, la plantilla de alcance (��) 2 debe colocarse erguida sobre la misma superficie sobre la que se encuentra el objeto, y se compara la altura de la plantilla con la de la parte de terreno.

Se considera que una parte de terreno se encuentra en un nivel de altura distinto del de otra parte de terreno si la diferencia entre los puntos más elevados de ambas partes de terreno es superior a alcance (�) 2, midiendo verticalmente. Para ello, la plantilla de alcance (�) 2 debe colocarse erguida sobre la superficie del punto más elevado de la primera parte de terreno, y se compara la altura de la plantilla con la del punto más elevado de la segunda parte de terreno.



Las partes de terreno pueden tener distintas combinaciones de cualidades. En este ejemplo, la pasarela está despejada y es transitable, mientras que la escalera está despejada pero es infranqueable, los edificios están obstruidos y son infranqueables, y la torre de sensores tiene varios niveles de altura.

TERRENO

El campo de batalla sobre el que se juega Shatterpoint está compuesto por elementos de terreno y partes de terreno. A continuación encontrarás reglas para el uso de los elementos y partes de terreno más comunes, así como algunas orientaciones respecto a cómo evaluar los elementos de terreno.

Las partes de los elementos de terreno están definidas por tres cualidades: su nivel de altura, si está despejada u obstruida, y si es transitable o infranqueable. Un elemento de terreno individual puede estar compuesto por varias partes, cada una de ellas con cualidades distintas de las otras. El único límite a la complejidad de los elementos de terreno es la imaginación de los jugadores, por lo que puede ser necesario establecer ciertos criterios respecto a qué cualidades tendrán cada parte de un terreno.



NIVELES DE ALTURA RELATIVOS

Los objetos se hallan en el mismo nivel de altura si la distancia vertical entre ellos es menor de alcance (�) 2. Los objetos cuya distancia vertical entre ellos es superior a alcance (�) 2 se encuentran en niveles de altura distintos. Al medir esta distancia, debe hacerse desde la posición del objeto a la altura de la parte del terreno sobre la que se encuentra solapado, o desde el propio campo de batalla si el objeto no está solapado con ninguna parte de terreno; lo alto que sea el propio objeto no se tiene en cuenta.



Bo-Katan Kryze quiere avanzar (→) hacia los Supercomandos mandalorianos encima de esta pasarela. Para comprobar el nivel de altura de la pasarela, el jugador coloca la plantilla de alcance (⊕) 2 en posición vertical sobre el campo de batalla junto a la peana del personaje y comprueba la altura de la pasarela. Debido a que la distancia vertical entre el punto más alto de la pasarela y la posición inicial de Bo-Katan Kryze es superior a alcance (⊕) 2, la pasarela está en un nivel de altura superior y Bo-Katan Kryze no puede subir a ella con un movimiento de avanzar (→).

Las partes de los elementos de terreno pueden estar despejadas u obstruidas. Las partes despejadas no bloquean las línea de visión. Una pasarela con un área transitable debajo de ella sería una parte de terreno despejada; los personajes pueden trazar líneas de visión y efectuar ataques debajo de la pasarela sin ningún impedimento. Una parte obstruida (como un muro o un edificio) no permite a los personajes trazar líneas de visión a través de ella, impidiéndoles de esta manera efectuar ataques.

Recuerda que cada elemento de terreno puede estar compuesto por múltiples partes de terreno en distintos niveles de altura. Un edificio de dos pisos con un balcón a media altura sería un ejemplo excelente.





Al determinar niveles de altura, no hay ninguna diferencia entre las partes de terreno cuya distancia vertical entre ellas es de alcance (�) 2 o más. Esto significa que los personajes pueden trepar (1) o saltar (1) cualquier distancia vertical cuando realizan estos tipos de movimientos.

La última cualidad de los elementos de terreno consiste en si son transitables o infranqueables. Las partes de terreno transitables, como la pasarela descrita anteriormente, permiten a los personajes moverse por debajo o a través de ellas. Las partes infranqueables, como un muro o un edificio, impiden a los personajes moverse a través de ellas, por lo que se verán obligados a rodearlas, pasar por debajo o por encima de ellas.





Cuando tracen líneas de visión, los personajes siempre pueden ignorar las partes de terreno despejado independientemente de cuál sea su nivel de altura.

PUNTOS DE ACCESO

Los puntos de acceso pueden representarse de muchas formas: las escaleras y los ascensores son algunos ejemplos habituales. Un punto de acceso es una manera para que los personajes puedan cruzar rápidamente una distancia vertical.

Los puntos de acceso están conectados uno con otro, generalmente por parejas, pero puede haber más de dos puntos de acceso conectados entre sí. Antes de empezar una partida, los jugadores deben estar de acuerdo respecto a cómo están conectados los puntos de acceso, para evitar cualquier posible confusión.

Cuando un personaje vaya a terminar un movimiento de avanzar (→), trepar (♣), correr (♣) o saltar (♣) dentro de alcance (♣) 1 de un punto de acceso, puede elegir utilizarlo. Si lo hace, el personaje es colocado dentro de alcance (♣) 1 de cualquier otro punto de acceso con el que estuviera conectado, y luego su movimiento termina.



La parte superior e inferior de una escalera son puntos de acceso conectados entre sí.

LÍNEA DE VISIÓN

Un personaje tiene línea de visión hasta un objeto si se puede trazar una línea recta e ininterrumpida desde cualquier parte de la peana del personaje hasta ese objeto. La línea puede pasar ininterrumpida a través de personajes, cualquier parte de terreno despejado, cualquier parte de terreno obstruido con el que el personaje se encuentre solapado, y cualquier parte de terreno obstruido cuyo nivel de altura sea igual o inferior al del personaje. La línea no puede pasar a través de elementos de terreno obstruido cuyo nivel de altura sea superior al del personaje. Si el objeto se encuentra encima de una parte de terreno, la línea puede pasar ininterrumpida a través de todas las partes de terreno cuyo nivel de altura sea igual o inferior al del objeto.

FICHAS DE RESGUARDO Y COBERTURA

Un personaje que esté beneficiándose de cobertura añade tantos dados de defensa como su valor de Cobertura a su tirada de defensa cuando se esté defendiendo contra un ataque a distancia (3).

Para que un personaje pueda recibir cobertura de algún elemento de terreno, debe cumplir todos los siguientes requisitos:

- El personaje defensor debe estar dentro de alcance (

) 1 de una
 o más partes de terreno que se encuentren en un nivel de altura
 igual o superior al del personaje atacante.
- Debe poder trazarse una línea recta desde cualquier parte de la peana del personaje atacante hasta cualquier parte de la peana del personaje defensor a través de cualquier cantidad de esas partes de terreno.
- El personaje atacante debe estar usando un ataque a distancia (¬¬).

Si el personaje cumple todos estos requisitos, tiene Cobertura [1].

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



FICHA DE RESGUARDO

APÉNDICE A: ORDEN DE EFECTOS

Si los jugadores intentan usar una capacidad reactiva (①) al mismo tiempo, el jugador activo declara y resuelve sus efectos primero.

Si, en cualquier momento en que ocurran simultáneamente varios efectos, las reglas no proporcionan instrucciones específicas respecto a su orden, y no hay ningún jugador atacando, siempre se empieza por el jugador activo y se continúa por orden de turno. Después de que todos los efectos de jugador hayan sido resueltos, se resuelven todos los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.

Si un jugador está atacando, el jugador atacante resuelve todos sus efectos, luego el jugador defensor resuelve los suyos, y luego se resuelven los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador atacante.

Si un jugador tiene varios efectos que ocurren simultáneamente, el jugador siempre elige el orden de sus propios efectos.

A continuación se ofrece todo el proceso de realización de un ataque detallado paso por paso:

REALIZACIÓN DE UN ATAQUE

- 1. Declarar un tipo de ataque: a distancia (♣) o cuerpo a cuerpo (✗).
- Buscar blancos válidos: dentro del alcance (⊕) para los ataques a distancia (➡) o trabado con ellos para los ataques cuerpo a cuerpo (X) y dentro de la línea de visión.
- 3. Elegir un blanco válido (dentro del alcance (🏵) o trabado con él).
 - A. El personaje que está realizando el ataque será el atacante. El blanco del ataque será el defensor.
 - B. Resolver los efectos que se inician cuando un personaje se convierte en el blanco de un ataque, empezando por el atacante.
- 4. Formar las reservas de dados iniciales.
 - A. El atacante añade tantos dados de ataque como su puntuación de Ataque.
 - I. Resolver todos los efectos que añaden dados a la tirada de ataque.
 - II. Resolver todos los efectos que retiran dados de la tirada de ataque,
 - B. El defensor añade tantos dados de defensa como su puntuación de Defensa.
 - I. Resolver todos los efectos que añaden dados a la tirada de defensa.
 - II. Resolver todos los efectos que retiran dados de la tirada de defensa.
- Tirar los dados iniciales.
 - A. La tirada de los dados es la reserva de ataque o de defensa actual.

- 6. Modificar las tiradas de los dados.
 - A. Modificar la tirada de ataque.
 - I. El atacante añade o retira resultados de los dados, modifica resultados de los dados, y vuelve a tirar dados en la tirada de ataque.
 - II. El defensor añade o retira resultados de los dados, modifica resultados de los dados y vuelve a tirar dados en la tirada de ataque.
 - B. Modificar la tirada de defensa.
 - I. El atacante añade o retira resultados de los dados, modifica resultados de los dados, y vuelve a tirar dados en la tirada de defensa.
 - II. El defensor añade o retira resultados de los dados, modifica resultados de los dados y vuelve a tirar dados en la tirada de defensa.
- 7. Determinar los resultados.
 - A. Retirar 1 resultado de impacto (★) de la tirada de ataque por cada resultado de bloqueo (�) en la tirada de defensa.
 - B. Si queda algún crítico (◆) o impacto (★) en la tirada de ataque, proseguir con el paso 8. Si no queda ningún crítico (◆) ni tampoco ningún impacto (★), omitir el paso 8 y proseguir con el paso 9.
- 8. El atacante tendrá tantos éxitos como el número de resultados críticos (♠) y de impacto (★) que queden en la tirada de ataque. Empezando por una de las opciones de color naranja en el extremo izquierdo del árbol de combate del personaje atacante, el atacante elige tantas opciones como la cantidad de éxitos que tiene, aplicando todos los efectos de la opción elegida antes de elegir la siguiente. Ver la página 31 para información sobre el uso de los árboles de combate.
- Aplicar todo el daño (⋈) de la reserva de daño al personaje defensor.
- 10. Resolver todos los efectos que ocurren después de que el ataque sea resuelto.
 - A. El atacante resuelve todos los efectos restantes de su tabla de pericia en ataque.
 - B. El defensor resuelve todos los efectos restantes de su tabla de pericia en defensa.
 - C. El atacante resuelve todas sus capacidades y reglas especiales en el orden que prefiera.
 - D. El defensor resuelve todas sus capacidades y reglas especiales en el orden que prefiera.
 - E. Resolver todas las reglas especiales y capacidades que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador atacante.

ACTIVACIÓN DE UNA UNIDAD

- 1. Activar la unidad correspondiente a la carta de Orden de unidad revelada, la carta de Orden de unidad elegida de la reserva, o la unidad elegida por la carta de Punto de fractura.
- 2. Resolver los efectos que ocurren al principio de la activación.
 - A. Si la unidad está herida:
 - I. Se le da la vuelta a la ficha de Herida para que muestre su cara de Lesión.
 - II. Se le retiran todas las fichas de Daño ().
 - III. Se le retira un estado.
 - B. Retirar todas las fichas de Resquardo (\$\infty\$).
 - C. Resolver todas las capacidades tácticas (+).
 - D. Resolver todos los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - E. Resolver todos los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- 3. La unidad lleva a cabo sus acciones y utiliza cualesquiera de sus capacidades o reglas especiales.
- 4. Resolver los efectos que ocurren al final de la activación.
 - A. Resolver todos los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver todos los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.

SECUENCIA DE UN TURNO

- 1. Resolver los efectos que ocurren al principio del turno.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- 2. El jugador activo revela la primera carta de su mazo de Orden o elige su carta de Orden de unidad en reserva.
 - A. Si al jugador no le queda ninguna carta en su mazo de Orden, pero tiene una carta de Orden en reserva, el jugador debe elegir la carta de Orden en reserva.
 - B. Si un jugador revela una carta de Orden de unidad que corresponde a una unidad derrotada, retira la carta de Orden de unidad de la unidad derrotada de la partida y revela una nueva carta de Orden.
- 3. El jugador activo activa la unidad que corresponde a la carta de Orden de unidad revelada o elegida.
- 4. Resolver los efectos que ocurren al principio de la activación.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- La unidad resuelve su activación, llevando a cabo un máximo de dos acciones y utilizando cualesquiera de sus capacidades y reglas especiales.
- 6. Resolver los efectos que ocurren al final de la activación.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.

- B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- 7. La activación de la unidad finaliza.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- 8. Resolver los efectos que ocurren al final del turno.
 - A. Resolver los efectos de jugador empezando por el jugador activo.
 - B. Resolver los efectos que no son de ningún jugador en el orden elegido por el jugador activo.
- El jugador activo mueve la ficha de Confrontación una casilla hacia sus fichas de Predominio por cada objetivo activo que controle en este turno. Si se trata del primer turno de la partida, se omite este paso.
- 10. Si la unidad que acaba de activarse tiene tantas fichas de Lesión como su Resistencia (-√-), la unidad es derrotada.
- 11. El turno del jugador activo se da por finalizado; su adversario se convierte en el jugador activo y empieza su turno tal como se explica en el paso 1.
 - A. Si al jugador cuyo turno acaba de finalizar no le queda ninguna carta en su mazo de Orden ni en reserva, renueva su mazo de Orden.

APÉNDICE B: PALABRAS CLAVE

Aquí encontrarás una lista de todas las palabras clave de las capacidades y sus reglas:

Contundencia [X]: Cuando este personaje realiza una acción de concentración, añade X dados adicionales a su siguiente ataque cuerpo a cuerpo (X) además del dado de ataque añadido por la acción de concentración.

Escalar: Cuando este personaje vaya a avanzar (→) o correr (·••), en vez de eso puede trepar (♠).

Inmunidad [X]: Esta unidad no puede sufrir el estado indicado. Si una unidad tiene asignado un estado y adquiere Inmunidad a él, la unidad retira ese estado.

Protección: Cuando este personaje se está defendiendo, antes de aplicar la reserva de daño, retira 1 ficha de Daño (معرف) de la reserva de daño.

Tenaz: Cuando este personaje se está defendiendo, no es movido por el primer efecto de desplazamiento (**→**) procedente de las opciones elegidas del árbol de combate del jugador atacante.

Tirador de primera [X]: Cuando este personaje realiza una acción de concentración, añade X dados adicionales a su siguiente ataque a distancia (¬) además del dado de ataque añadido por la acción de concentración.

HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA DE TURNO

- RESOLVER EFECTOS
 que ocurren al principio del turno.
- REVELAR UNA CARTA DE ORDEN o elegir la carta de Orden de unidad en reserva.
- 3. ACTIVAR UNIDAD
- **4. RESOLVER EFECTOS** que ocurren al principio de la activación.
- **5. RESOLVER EFECTOS** que ocurren al final del turno.
- 6. LA ACTIVACIÓN DE LA UNIDAD FINALIZA MOVER EL MEDIDOR DE CONFRONTACIÓN

Si es el primer turno de la partida, se omite este paso.

COMPROBAR SI LA UNIDAD QUE ACABA DE ACTIVARSE HA SIDO DERROTADA

7. EL TURNO DEL JUGADOR ACTIVO HA CONCLUIDO

Si al jugador cuyo turno acaba de terminar no le queda ninguna carta en su mazo de Orden ni tampoco en reserva, renueva su mazo de Orden.

SECUENCIA DE ATAQUE

- DECLARAR UN TIPO DE ATAQUE
 A distancia (¬) o cuerpo a cuerpo (X).
- 2. BUSCAR BLANCOS VÁLIDOS
- 3. CREAR LAS RESERVAS DE DADOS INICIALES
- 4. TIRAR LOS DADOS INICIALES
- 5. MODIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS DADOS
- 6. DETERMINAR LOS RESULTADOS
- 7. APLICAR TODO EL DAÑO
- 8. RESOLVER TODOS LOS EFECTOS DEL ATAQUE

ICONOS

*	Inmovilizado	(CAPACIDAD ACTIVA
İ	EXPUESTO	0	CAPACIDAD REACTIVA
4	Extenuado	Θ	CAPACIDAD INNATA
-4	DESARMADO	*	CAPACIDAD TÁCTICA
#	Curación	(CAPACIDAD DE IDENTIDAD
<u>.</u>	Personaje	X	CUERPO A CUERPO
(+)	ALCANCE	3	A DISTANCIA
→	Avanzar	-	DESPLAZAMIENTO
	Correr	₹M;	Daño
5	SALTAR	+	REPOSICIONAMIENTO
1	TREPAR	*	FUERZA
~	RESGUARDO		

CARAS DE LOS DADOS

*	Імрасто
**	Crítico
♦	PERICIA EN ATAQUE
(Вьоопео
♦	PERICIA EN DEFENSA
H	FALLO

© & TM Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede utilizarse sin un permiso escrito específico. Atomic Mass Games y su logotipo son TM de Atomic Mass Games. Las oficinas de Atomic Mass Games están ubicadas en 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, ELUU, 1-651-639-1905. Los componentes del producto pueden variar de los mostrados. 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.