

STAR WARS™

# IMPERIAL ASSAULT™



GUÍA DE REFERENCIA DE REGLAS

## ¡ALTO!

Esta Guía de referencia de reglas no sirve para aprender a jugar. Los jugadores deben leer primero el cuaderno de Aprende a jugar y utilizar esta Guía de referencia de reglas cuando la necesiten durante una partida.

## INTRODUCCIÓN

“Mi única esperanza es que en ellos se encuentre un punto débil.”

– Leia Organa, La guerra de las galaxias

Esta guía es la fuente definitiva para todas las reglas de *Imperial Assault*. A diferencia del cuaderno de Aprende a jugar, esta guía aborda situaciones de juego complejas e inusuales.

La mayoría de las reglas de esta guía se aplican tanto en partidas de campaña como de escaramuza. Las reglas que sólo se aplican a un modo u otro están indicadas con la frase “durante una campaña” o “durante una escaramuza”.

Las reglas de esta guía pueden ser consultadas por cualquier jugador en cualquier momento antes, durante o después de una partida.

## LAS REGLAS DE ORO

Si una regla de esta guía contradice una regla del cuaderno de Aprende a jugar o de la Guía de escaramuzas, la regla de esta Guía de referencia siempre tiene precedencia.

Las capacidades de las cartas tienen precedencia sobre las reglas que se explican en esta guía. Las reglas de misión tienen precedencia tanto sobre las capacidades de las cartas como sobre las reglas de esta guía.

Si una carta o misión emplea la expresión **no puede**, dicho efecto es absoluto y tiene precedencia sobre cualquier otro efecto.

## INTERPRETACIÓN DE LAS CARTAS

El texto de muchas cartas se expresa en segunda persona para referirse a una figura en vez del jugador. Por ejemplo, si una carta de Despliegue contiene el texto “Al atacar, puedes volver a tirar 1 o más dados de ataque”, cualquier figura que pertenezca al grupo de esa carta puede volver a tirar un dado al atacar.

## SIMULTANEIDAD

Muchos efectos de juego tienen la posibilidad de activarse al mismo tiempo. Si esto ocurre, sigue las indicaciones que damos a continuación para determinar el orden en que se resuelven estos efectos:

En una campaña, primero resuelve las reglas de misión, después los efectos activados por el jugador Imperial y por último los efectos activados por los jugadores del bando Rebelde.

En una escaramuza, resuelve primero las reglas de misión, después los efectos activados por el jugador con la iniciativa y por último los efectos activados por su oponente.

Durante un ataque, tanto en una campaña como en una escaramuza, resuelve primero las reglas de misión, después los efectos activados por el atacante y por último los efectos activados por el defensor.

Para información adicional sobre conflictos de simultaneidad, consulta “Conflictos” en la página 9.

## GLOSARIO

Esta sección de la Guía de referencia de reglas detalla todas las reglas básicas de *Imperial Assault*, organizadas por orden alfabético. Esto permite a los jugadores encontrar rápidamente las respuestas a las dudas que puedan surgir durante una partida simplemente buscando la entrada en cuestión.

Cada entrada explica primero la aplicación básica de esa regla, seguida por una serie de excepciones y detalles adicionales. Por último, cada entrada enumera algunos temas que contienen información adicional que puede resultar relevante para la aplicación de la regla explicada.

## A TRAVÉS

Ver “Movimiento” en la página 20.

## ACCESORIOS

Algunas cartas de Clase Imperial incluyen la palabra “Accesorio” encima de sus capacidades. Estas cartas pueden ser asignadas a cartas de Despliegue de la siguiente forma:

- Cuando el jugador Imperial despliega figuras en el tablero, puede coger una o más cartas de “Accesorio” y colocarlas encima de las correspondientes cartas de Despliegue de esas figuras. Las capacidades de estas cartas se aplican a todas las figuras del grupo al que han sido asignadas.
- Cuando la última figura de un grupo es derrotada, cualquier carta que estuviera asignada a su carta de Despliegue es devuelta a la zona de juego del jugador Imperial, quien a partir de ese momento podrá volver a asignar esas cartas cuando despliegue alguna figura, siguiendo las reglas anteriores.
- Muchos accesorios requieren que el grupo tenga un rasgo concreto, como el de “SOLDADO”. Los accesorios con estas restricciones no se pueden asignar a grupos que no tengan el rasgo requerido.

**Temas relacionados:** Cartas de Clase, Cartas de Despliegue, Despliegue

## ACCIONES

Durante la activación de una figura, ésta puede realizar dos acciones. Las acciones disponibles son: Atacar, Mover, Interactuar, Descansar y Acción especial.

- La figura no está obligada a realizar ambas acciones.
- Cada acción debe resolverse por completo antes de que la figura realice su siguiente acción.
- Las acciones especiales se indican en los componentes mediante el icono . Una figura puede elegir gastar una de sus acciones para resolver una acción especial de una de sus cartas. Si una capacidad tiene dos iconos de , la figura debe gastar dos de sus acciones para resolverla.
  - Cuando una acción especial contiene múltiples ataques, o un movimiento y un ataque, para realizarla sólo es necesario invertir el número de acciones indicado.
- Los puntos de movimiento se pueden gastar tanto antes como después de realizar una acción. Si se ganan puntos de movimiento como parte de una acción especial, deben gastarse inmediatamente durante esa acción.
- Una figura puede realizar la misma acción varias veces durante la misma activación, excepto en los siguientes casos:

- Una figura que no sea un Héroe sólo puede usar una vez por activación una de sus acciones para realizar un ataque.
- Una figura sólo puede realizar una vez por activación cada acción especial de la que disponga.
- Muchos efectos de juego permiten a las figuras atacar, descansar, interactuar o moverse sin tener que realizar una acción.

**Temas relacionados:** Activación, Ataques, Descansar, Interactuar, Movimiento

## ACTIVACIÓN

Durante cada fase de Activación, cada figura recibe una activación. Durante la activación de una figura, ésta puede realizar hasta dos acciones.

- Los jugadores se van turnando en resolver activaciones. Cuando un jugador ha terminado de resolver una activación, entonces uno de sus oponentes procede a resolver una activación.
- Al activar un grupo de dos o más figuras, el jugador resuelve dos acciones por cada figura en ese grupo antes de que su oponente resuelva una activación. El jugador debe resolver ambas acciones de cada figura antes de activar la siguiente figura.
- Durante una campaña:
  - Un jugador Rebelde realiza la primera activación.
  - Cuando es su turno de resolver una activación, los jugadores Rebeldes eligen qué figura del bando Rebelde se activará.
  - Un Héroe puede sufrir 1  (tensión) durante su activación para ganar 1 punto de movimiento. Puede hacer esto hasta **dos veces** por activación.
  - Si un Héroe tiene dos fichas de Activación, **no puede resolver su segunda activación** hasta que cada Héroe haya resuelto su primera activación.
  - Al inicio de su activación, un Héroe prepara todas sus cartas de Objeto y de Clase.
  - En una partida con tres Héroes, los jugadores Rebeldes eligen al final de cada ronda qué Héroe recibirá una segunda ficha de Activación.
- Una figura termina su activación tras realizar sus dos acciones y gastar sus puntos de movimiento restantes. Un jugador puede elegir terminar la activación de su figura sin haber realizado ambas acciones o gastado todos sus puntos de movimiento. Las acciones restantes y los puntos de movimiento sin gastar no se conservan para la siguiente activación de la figura.
- Tras resolver una activación, agota la ficha de Activación (para los Héroes) o carta de Despliegue (para las demás figuras) de esa figura.
- Si todos los grupos amigos están agotados, ese jugador no puede realizar más activaciones en esta ronda. Los oponentes del jugador siguen resolviendo activaciones hasta que todos los grupos estén agotados.
- Las capacidades que se activan “durante” la activación de una figura se usan antes o después de cualquiera de las dos acciones de esa figura.

**Temas relacionados:** Agotar, Cartas de Despliegue, Grupos, Misiones activas

## ADYACENTE

Una casilla se considera adyacente a cualquier otra casilla con la que comparta un borde o una esquina.

- Dos casillas que sólo compartan un borde, que sea un muro, un terreno bloqueado o una puerta, no se consideran adyacentes.
- Una figura no se considera adyacente consigo misma.
- Dos figuras que están en casillas adyacentes se consideran figuras adyacentes. Estas figuras sólo están a una casilla de distancia entre ellas. Esto significa que un ataque  (a distancia) necesita obtener por lo menos 1 de precisión para impactar.
- Las casillas a ambos lados de una intersección diagonal de muros y/o terreno bloqueado no se consideran adyacentes entre ellas (ver el ejemplo #16 en “Apéndice I – Ejemplos de líneas de visión” en la página 26).

**Temas relacionados:** Ataques a distancia, Ataques cuerpo a cuerpo, Movimiento, Precisión

## AFILIACIÓN

Cada figura está afiliada a uno de estos tres bandos: Rebelde () , Imperial () o Mercenario (). Todos los Héroes son figuras , mientras que la afiliación de las demás figuras se indica en la esquina superior derecha de su carta de Despliegue.

- Durante una campaña, las figuras  y  son amigas entre sí y enemigas de las figuras . Todas las figuras  son amigas entre sí y enemigas de las figuras  y .
- Durante una escaramuza, todas las cartas de Despliegue de un jugador deben tener la misma afiliación. Todas las figuras que pertenecan a un mismo jugador son amigas entre sí, mientras que todas las figuras de su oponente son enemigas de sus figuras.

**Temas relacionados:** Figuras amigas, Figuras del bando Imperial, Figuras enemigas

## AGOTAR

Muchos efectos de juego y capacidades pueden requerir que un jugador agote una carta o ficha. Las cartas y fichas agotadas deben ser preparadas antes de que puedan volver a utilizarse otra vez.

- Las cartas se rotan 90 grados para indicar que están agotadas.
- Cuando las fichas de Activación se agotan, se les da la vuelta de manera que su lado rojo quede boca arriba.
- Cuando un jugador activa una figura, agota su correspondiente carta de Despliegue o ficha de Activación para indicar que las figuras en ese grupo han sido usadas durante esta ronda.
- Las figuras correspondientes a cartas de Despliegue o fichas de Activación agotadas no pueden ser activadas.
- Si un Héroe tiene varias fichas de Activación, puede ser activado si al menos una de sus fichas de Activación está preparada (el lado verde está boca arriba). Un Héroe no puede realizar su segunda activación hasta que cada Héroe haya realizado al menos una activación.
- Las capacidades de las cartas agotadas pueden ser usadas siempre y cuando dichas capacidades no requieran que el jugador agote la carta para usar la capacidad.

- Si todas las cartas de Despliegue o fichas de Activación pertenecientes a un jugador están agotadas, no puede usar capacidades que deben ser utilizadas antes, durante o después de que su figura sea activada.

**Temas relacionados:** Activación, Capacidades, Cartas de Clase, Cartas de Despliegue, Preparado

## ALIADOS

Durante una campaña, los jugadores pueden conseguir acceso a figuras especiales como recompensas de misión. Estas figuras se denominan colectivamente como **Aliados**.

- Todas las figuras pertenecientes a cartas de Despliegue Rebelde son Aliados. Todas las figuras pertenecientes a cartas de Despliegue Imperial **únicas** (como “Darth Vader”) son Villanos. Los Villanos siguen **todas** las reglas generales para Aliados que se explican en esta sección.
- Los Aliados **no se pueden usar** en una misión hasta que hayan sido conseguidos como una recompensa o concedidos por algún otro efecto de juego.
- Los Aliados siguen todas las reglas de las demás figuras que tienen cartas de Despliegue. Un Aliado se considera amigo de todas las demás figuras controladas por ese jugador y de todas las figuras controladas por cualquier otro jugador amigo.
- Cuando un Aliado es derrotado, se le retira del tablero y **no puede volver a ser desplegado** durante el resto de la misión. El Aliado puede ser utilizado en futuras misiones siguiendo las reglas normales.
- Algunas misiones pueden incluir Aliados que no poseen su correspondiente carta de Despliegue. Estos Aliados se activan durante la ronda de la manera normal. Su figura se marca con una ficha de Tensión cuando ya ha sido activada.
- En la Caja básica, los Aliados se representan mediante fichas, en lugar de figuras de plástico. La ilustración de cada ficha coincide con la ilustración que aparece en su correspondiente carta de Despliegue.

## VILLANOS

Los Aliados Imperiales se denominan **Villanos**. Siguen todas las mismas reglas que se aplican a los Aliados, además de las siguientes:

- Una vez que han sido obtenidos como recompensa, los Villanos (como “Darth Vader”) pueden ser utilizados en cualquier misión como si fueran un grupo abierto.

## ALIADOS REBELDES

Una vez que los jugadores Rebeldes consiguen un Aliado como recompensa, pueden utilizar dicho Aliado en cualquier misión siguiendo estas reglas:

- Inmediatamente tras haber desplegado en el tablero las figuras de los Héroes durante la preparación, los jugadores Rebeldes pueden elegir desplegar **un Aliado como máximo**. Colocan **todas las figuras** correspondientes a la carta de Despliegue de ese Aliado tan cerca de la ficha de Entrada Rebelde como sea posible.

A continuación, el jugador Imperial gana tanta amenaza como el coste de despliegue indicado en la carta de Aliado y puede resolver de inmediato un despliegue opcional. Cuando se usa un Aliado en una misión, la carta de Despliegue de ese Aliado se entrega a un jugador Rebelde. Cuando sea su turno de resolver una activación, los jugadores Rebeldes pueden elegir

activar un Aliado, al que controlarán colectivamente. Tras activar un Aliado, su carta de Despliegue se agota, y luego el jugador Imperial realiza una activación. Los Aliados Rebeldes a menudo se obtienen como recompensas de las cartas de Misión secundaria verdes.

- Los Aliados Rebeldes no son Héroes. Durante su activación no pueden interactuar con contenedores ni descansar. Los Aliados Rebeldes sólo pueden realizar un ataque por activación y siguen todas las demás reglas para figuras que no son Héroes.
- El término “figuras del bando Rebelde” incluye a todos los Héroes, así como a los Aliados Rebeldes.
- Si un Aliado tiene una carta de Despliegue normal y otra de élite, sólo se puede utilizar como Aliado la carta de Despliegue normal. Si los Héroes reciben un Aliado como recompensa y ya habían recibido previamente ese Aliado, pueden elegir entre usar la carta de Despliegue normal o la de élite.
- Algunas misiones dan a los Héroes el control de un Aliado concreto para esa misión. Estas figuras siguen todas las reglas normales para Aliados, pero tienen reglas de despliegue especiales y no aumentan la amenaza del jugador Imperial ni le conceden despliegues adicionales. Estas figuras no impiden a los Héroes desplegar a otro Aliado para la misión.

**Temas relacionados:** Despliegue, Grupos abiertos, Misiones, Único

## AMENAZA

Durante una misión de campaña, el jugador Imperial gasta  (amenaza) para desplegar figuras y enviarlas como refuerzo al tablero.

- Cada fase de Estatus, la  aumenta según el **nivel de amenaza** de la misión impreso en el registro de campaña. A menudo se hace referencia al nivel de amenaza para determinar un valor particular en muchas misiones.
- Cuando la  aumenta o se reduce, el jugador Imperial gira el dial de amenaza para que muestre el nuevo total.
- El jugador Imperial no puede tener menos de 0  ni más de 20 . Toda la amenaza que se gane o se pierda más allá de esos límites, se ignora.
- El jugador Imperial no puede activar una capacidad que cueste más que la  que tiene.

**Temas relacionados:** Capacidades, Cartas de Clase, Despliegue, Refuerzos

## ATAQUES

Las figuras realizan ataques para intentar derrotar a las figuras enemigas.

Cada ataque emplea un tipo concreto de ataque (Cuerpo a cuerpo:  o A distancia: ) , dados de ataque y capacidades  (incremento). Para un Héroe, esta información se indica en su carta de Objeto de arma. Para cualquier otra figura, esta información se indica en su carta de Despliegue.

## PASOS DE UN ATAQUE

Cuando una figura realiza un ataque, resuelve los siguientes pasos:

1. **Declarar objetivo:** En función del tipo de ataque ( o ), la figura que realiza el ataque (denominada atacante) declara un objetivo válido para el ataque (denominado defensor).

- Para un ataque cuerpo a cuerpo (♣), un objetivo válido es cualquier figura enemiga adyacente al atacante. Para un ataque a distancia (♠), un objetivo válido es cualquier figura enemiga hasta la que el atacante pueda trazar una línea de visión.
2. **Tirar los dados:** El atacante tira sus dados de ataque **al mismo tiempo** que el defensor tira sus dados de defensa (indicados bajo “Defensa” en la hoja de Héroe o la carta de Despliegue de la figura objetivo).
  3. **Repetir tiradas:** Si los jugadores disponen de cualquier efecto que permita hacer volver a tirar los dados, estos efectos se resuelven ahora.
    - Cada dado sólo puede ser vuelto a tirar **una sola vez por ataque** independientemente de quién esté haciendo volver a tirar ese dado.
  4. **Aplicar modificadores:** Si los jugadores disponen de cualquier efecto que permita añadir o cancelar iconos o precisión, estos efectos se aplican ahora. Esto incluye gastar ⚡ (evadir) para cancelar resultados ♣. Las capacidades ♣ que proporcionan modificadores no se resuelven hasta el paso 5.
  5. **Gastar incrementos:** Si el atacante tiene algún resultado ♣, puede gastarlos para activar capacidades especiales.
  6. **Determinar precisión:** Al realizar un ataque a distancia (♠) el valor total de precisión debe ser igual o superior al número de casillas de distancia que hay entre el atacante y su objetivo (ver “Contar casillas”, en la página 10). Si el valor total de precisión es inferior a ese número, el ataque falla.
  7. **Calcular daño:** El número total de resultados ▼ (bloqueo) se resta del número total de resultados ✖ (daño), y a continuación el objetivo sufre todo el ✖ restante.

## SITUACIONES ESPECIALES RELACIONADAS CON ATAQUES

- A diferencia de los Héroes, una figura que tiene una carta de Despliegue sólo puede usar **una** de sus acciones para atacar por activación. Esto incluye usar acciones especiales que implican realizar uno o más ataques (como “Abalanzarse” del Nexu o “Brutalidad” de Darth Vader).
  - Si una capacidad permite a una figura realizar un ataque **fuera de su activación**, ese ataque no cuenta para el límite de un ataque por activación.
- Una figura no puede declarar una casilla vacía como objetivo de un ataque.
- Una figura no puede declarar una figura amiga como objetivo de un ataque. Ten en cuenta que las figuras amigas pueden sufrir ✖ provocado por algunas capacidades, como Explosión.
- Los dados tirados por el atacante forman la **RESERVA DE ATAQUE**, mientras que los dados tirados por el defensor forman la **RESERVA DE DEFENSA**.
- Los dados rojos, azules, amarillos y verdes se denominan **DADOS DE ATAQUE**. Los dados negros y blancos se denominan **DADOS DE DEFENSA**.
- Las palabras clave Explosión y Tajo de algunas capacidades, así como cualquier palabra clave que provoque un estado, requieren que el objetivo del ataque sufra 1 o más de ✖ para activarse.

- Cualquier capacidad que se resuelva “al atacar” o “al defender” se puede usar en cualquier momento del ataque excepto en los siguientes casos:
  - Una capacidad que añade dados a una reserva de dados sólo se puede usar inmediatamente antes del paso 2 del ataque.
  - Una capacidad que permite a un jugador volver a tirar dados sólo se puede usar durante el paso 3 del ataque.
  - Una capacidad que permite a un jugador modificar resultados de dado sólo se puede usar durante el paso 4 del ataque.
- Algunas capacidades permiten a los jugadores realizar un ataque con una figura enemiga. Para resolver este tipo de ataques, el jugador que resuelve la capacidad controla la figura enemiga únicamente por la duración de ese ataque.
  - El jugador que resuelve la capacidad elige el objetivo del ataque. Cuando se está eligiendo al objetivo de este ataque, todas las figuras se consideran enemigas. La figura atacante no puede declararse a sí misma como objetivo.
  - El jugador que resuelve la capacidad tira los dados de ataque y puede usar cualquier capacidad de la figura como si le perteneciera.
- Una capacidad que no implica un ataque pero provoca que una figura sufra daño (como el “Estrangular con la Fuerza” de Darth Vader) no se considera un ataque.
- Durante una campaña, cuando un Héroe realiza un ataque puede gastar 1 ♣ para recuperarse de 1 ♣. Sólo puede hacer esto una vez por ataque.
- Durante una campaña, cuando un Héroe declara el objetivo de su ataque, debe declarar también qué arma utilizará para ese ataque.

**Temas relacionados:** Ataques a distancia, Ataques cuerpo a cuerpo, Cartas de Objeto, Conflictos, Contar casillas, Convertir, Daño, Estados, Explosión, Fallar, Incrementos, Línea de visión, Objetivo, Tajo, Vida

## ATAQUES A DISTANCIA

Algunas cartas de Despliegue y cartas de Objeto tienen el icono ♠. Este icono significa que las figuras pueden realizar ataques a distancia.

- Los ataques a distancia pueden declarar como objetivo cualquier figura enemiga hasta la que el atacante pueda trazar una línea de visión.
- Al realizar un ataque a distancia, el atacante necesita obtener tanta o más precisión como el número de casillas de distancia que hay hasta su objetivo. Si no obtiene suficientes resultados de precisión, el ataque falla.
- Al realizar un ataque a distancia contra una figura adyacente, el atacante necesita obtener al menos 1 resultado de precisión o el ataque falla.

**Temas relacionados:** Ataques, Contar casillas, Fallar, Línea de visión, Precisión

## ATAQUES CONTRA OBJETOS

Las reglas de misión pueden permitir a una figura realizar ataques contra objetos tales como puertas o fichas.

- Las reglas de misión especifican cuánta Vida tiene un objeto. Cualquier  que sufra se coloca encima del objeto o adyacente al mismo. Si un objeto sufre tanto o más  como su valor de Vida, es destruido y se retira del tablero. Si el objeto es una puerta, se considera que se ha abierto.
- Muchas capacidades que modifican ataques pueden afectar también a objetos que puedan ser atacados, pero hay otras que no pueden. Una capacidad que haga referencia a un **objetivo** puede ser usada al realizar un ataque contra un objeto, pero una capacidad que haga referencia a una **figura** no puede ser usada. Si la capacidad puede modificar un ataque y no especifica un objetivo ni una figura, puede ser usada al atacar un objeto.
- Las capacidades que afectan a objetos **sólo** afectan a objetos que puedan ser atacados.
- No se pueden aplicar estados a los objetos, y los objetos no pueden sufrir  ni ser empujados.
- Las reglas de misión especifican si un objeto tira dados de defensa o si tiene algún  intrínseco al ser atacado. Si no se indica ningún color de dado, el objeto no tira ningún dado.
- Si una figura y una ficha están en la misma casilla, tanto la figura como la ficha deberán ser declaradas por separado como objetivos de un ataque. Ni la figura ni la ficha se bloquean la línea de visión entre sí.
- Las palabras clave Explosión y Tajo puede afectar a los objetos. Si una figura y una ficha están en la misma casilla, la figura y la ficha se consideran adyacentes entre ellas a efectos de las palabras clave Explosión y Tajo.
- Al atacar una puerta, al usar una capacidad que afecta a una puerta, o al contar casillas hasta una puerta, se considera que la puerta ocupa cada casilla vacía con la que comparta un **borde**.
- Las casillas que comparten un borde con una puerta son las únicas casillas que se consideran adyacentes a esa puerta. Cuando declare un ataque  (cuerpo a cuerpo) que tenga a esa puerta como objetivo, el atacante deberá estar en una de esas casillas. Si el atacante tiene Gran alcance, deberá estar en una de esas casillas o adyacente a una de esas casillas.

**Temas relacionados:** Contar casillas, Convertir, Daño, Estados, Explosión, Objetivo, Objetos, Puertas, Tajo, Vida

## ATAQUES CUERPO A CUERPO

Algunas cartas de Despliegue y de Objeto poseen el icono . Este icono indica que las figuras pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo.

- Los ataques cuerpo a cuerpo pueden declarar como objetivo una figura enemiga u objeto que esté en la misma casilla que el atacante o adyacente a ella.
- Para realizar ataques cuerpo a cuerpo no se necesita precisión.
- Si una figura carece de un icono de , no puede realizar ataques cuerpo a cuerpo. Un ataque que use el icono  y en el que se haya declarado como objetivo a una figura adyacente se considera un ataque a distancia y no un ataque cuerpo a cuerpo.

**Temas relacionados:** Adyacente, Ataques, Precisión

## ATRIBUTOS

Durante una campaña, cada Héroe tiene un valor distinto en los siguientes atributos:

- **Fortaleza** (): La fortaleza mide la resistencia y la fuerza física de una figura. Las pruebas de  a menudo se emplean para superar obstáculos físicos o resistir una amenaza física.
- **Percepción** (): La percepción mide la fortaleza mental y la disciplina de una figura. Las pruebas de  a menudo están relacionadas con el uso de la Fuerza o con la intuición y perspicacia general.
- **Tecnología** (): La tecnología mide la destreza manual y habilidad técnica de una figura. Las pruebas de  a menudo están relacionadas con piratear terminales o reparar objetos.

Los efectos de misión suelen poner a prueba estos atributos, requiriendo que el Héroe haga una tirada específica de dados para determinar si se resuelve un efecto positivo o negativo.

**Temas relacionados:** Pruebas de atributo

## ATURDIMIENTO

Ver “Estados” en la página 12.

## CAMPAÑA

Una campaña consiste en una serie de misiones interconectadas con una trama que va avanzando. Durante el transcurso de una campaña, los jugadores participan en diferentes misiones y adquieren cartas de Plan secreto, Objeto y Clase.

- Las misiones de historia son exclusivas de sus propias campañas. Una misión de historia de una campaña no puede jugarse en otras campañas.
- La mayoría de las misiones secundarias pueden jugarse en cualquier campaña.
- Los jugadores apuntan la información de la campaña en el registro de campaña.

**Temas relacionados:** Etapa de Mejora Imperial, Etapa de Mejora Rebelde, Fases de una misión, Ganar la partida, Misiones, Periodo histórico, Preparación de una campaña

## CAPACIDADES

Todo texto contenido en las cartas y las hojas de Héroe se considera una capacidad. Las capacidades generan efectos especiales que pueden ir más allá de las reglas normales del juego.

Las capacidades pueden tener uno o más requisitos. Si no se pueden cumplir sus requisitos, la capacidad no se puede llevar a cabo.

- Si una capacidad se “usa”, puede ser activada múltiples veces en cada ronda, pero sólo puede ser activada una vez en cada oportunidad que haya de usarla. Por ejemplo, si una capacidad dice “Usa esta capacidad al atacar para aplicar +1  al resultado del ataque”, sólo se puede activar una vez durante cada ataque.
- Algunas capacidades tienen costes que deben pagarse para resolver esa capacidad. A continuación se detallan los distintos tipos de costes de capacidad:
  - : Estas capacidades se realizan como una acción.
  - : Para usar esta capacidad se debe gastar un resultado de incremento () durante un ataque.
  - : Estas capacidades aparecen en la campaña. Para usar esta capacidad el Héroe debe sufrir la cantidad indicada de  (ten-sión) sin que con ello exceda su Resistencia.

- : Estas capacidades aparecen en la campaña. Para usar esta capacidad el jugador Imperial debe gastar la cantidad indicada de (amenaza).
- **Agotar:** El jugador debe agotar esta carta para usar esta capacidad.
- **Consumir:** El jugador debe consumir esta carta para usar esta capacidad.
- Una figura sólo puede realizar una vez por activación cada capacidad de acción especial (indicada en sus cartas mediante ).
- Una capacidad que se puede usar “durante tu activación” puede ser usada antes o después de realizar una acción durante una activación. **No puede** usarse mientras se resuelve una acción.
- Una capacidad que provoca que una o más figuras sufran daño (como el “Estrangular con la Fuerza”, de Darth Vader) no se considera un ataque y no cuenta para las limitaciones de ataque de una figura.

**Temas relacionados:** Agotar, Amenaza, Ataques, Consumir, Resistencia, Tensión

## CARTAS DE CLASE

Durante una campaña, cada jugador tiene un mazo de cartas de Clase.

- Al inicio de la campaña, el jugador Imperial elige cualquier mazo de Clase Imperial y cada jugador Rebelde recibe el mazo de Clase correspondiente a su Héroe.
- Al inicio de la campaña, cada jugador recibe todas las cartas de Clase de su mazo que no tengan coste (se indica en la esquina inferior izquierda de la carta).
- Los jugadores pueden comprar cartas de Clase adicionales gastando puntos de experiencia durante las etapas de Mejora Rebelde o Mejora Imperial.
- Las cartas de Clase compradas permanecen boca arriba en la zona de juego del jugador. Tienen efectos continuos tal y como se explica en las cartas.
- Algunas capacidades de carta de Clase tienen un coste. Si este coste no se puede pagar, el texto que hay escrito inmediatamente después de ese coste no se puede resolver. Los costes de capacidades se explican en “Capacidades” en la página 6.
- Algunas cartas de Clase tienen varias capacidades separadas por una línea horizontal. Estas capacidades pueden usarse de manera independiente y tienen costes y requisitos distintos para cada una de ellas.

**Temas relacionados:** Accesorios, Acciones, Agotar, Capacidades, Cartas de Objeto, Puntos de experiencia, Tensión, Zona de juego

## CARTAS DE DESPLIEGUE

Todas las figuras excepto los Héroes tienen sus correspondientes cartas de Despliegue. Estas cartas indican el nombre, tamaño de grupo, capacidades, Velocidad, Vida, Defensa y Ataque de la figura.

- Dado que el reverso de las cartas de Despliegue es diferente al de las cartas de Despliegue , los jugadores Rebeldes sabrán cuántas cartas de y de hay en la mano y en la reserva del jugador Imperial.
- Las cartas de Despliegue de élite tienen un borde rojo. Todas las demás cartas de Despliegue son cartas de Despliegue normales y tienen bordes grises.
- Las cartas de Despliegue mencionan una serie de rasgos bajo su nombre (como *SOLDADO*). Los rasgos no tienen ningún efecto de juego, pero otros componentes pueden hacer referencia a ellos.

- Algunas cartas de Despliegue tienen el rasgo *MEJORA DE ESCARAMUZA*. Las reglas y capacidades que hacen referencia a cartas de Despliegue no afectan, no incluyen y no pueden afectar a cartas de Mejora de escaramuza, a menos que esa regla o capacidad especifique lo contrario. Por ejemplo, un jugador no puede usar la carta «Alianza temporal» para añadir a su ejército cartas de Mejora de escaramuza procedentes de otras facciones. O, por ejemplo, al usar «Tomar la iniciativa», los jugadores no pueden elegir agotar una de sus cartas de Mejora de escaramuza.

**Temas relacionados:** Activación, Aliados, Figuras de élite, Grupos, Grupos abiertos, Único

## CARTAS DE MANDO

Durante una escaramuza, los jugadores juegan cartas de Mando para resolver una amplia variedad de poderosas capacidades.

- Durante la preparación, cada jugador roba tres cartas de Mando y las mantiene en su mano. Las cartas de Mando en la mano de un jugador se mantienen en secreto y no se revelan a su oponente.
- Cada jugador roba una carta de Mando en cada fase de Estatus, además de una carta de Mando adicional por cada ficha de Terminal que controle.
- Tras resolver el efecto de una carta de Mando, ésta se coloca boca arriba en la pila de descartes del jugador.
- Si no quedan cartas en el mazo de Mando de un jugador, entonces no puede robar cartas de Mando.
- Un jugador no puede jugar varias copias de la misma carta de Mando al mismo tiempo. Por ejemplo, si una carta proporciona “+2 precisión”, el jugador no puede jugar dos copias de esa carta para ganar +4 precisión para un ataque.
- Al jugar una carta de Mando que mencione un rasgo, un nombre de figura y/o icono de afiliación, esa carta sólo puede ser utilizada por una única figura que cumpla todas esas restricciones.
- Cada jugador tiene su propio mazo de 15 cartas de Mando, y elige qué cartas colocar en su mazo al construir su ejército, cumpliendo las siguientes restricciones:
  - El coste total de las cartas del mazo de Mando debe ser igual o inferior a 15.
  - Cada carta de Mando tiene impresos al lado de su coste una serie de iconos de restricción. Estos iconos indican la cantidad máxima de copias de esa carta que un jugador puede incluir en su mazo.

**Temas relacionados:** Acciones, Afiliación, Control, Fase de Estatus, Fichas de Terminal

## CARTAS DE OBJETO

Durante una campaña, los Héroes consiguen acceso a una amplia variedad de cartas de Objeto. Las cartas de Objeto incluyen armas, armaduras, equipo y modificaciones. Los Héroes colocan todas sus cartas de Objeto boca arriba en sus respectivas zonas de juego.

- Las armas se distinguen por tener la palabra “Ataque” impresa en un recuadro encima de los iconos de dados, seguida de un icono de o de . Las armas se usan para realizar ataques. Las demás cartas de Objeto se usan tal y como se indique en su carta.
- Las capacidades de un arma no pueden usarse cuando se está resolviendo un ataque con un arma diferente.

- Hay tres mazos de cartas de Objeto, diferenciados por el reverso de cada carta. El número impreso en el reverso de una carta de Objeto indica el nivel de esa carta. Durante la etapa de Mejora Rebelde, los jugadores Rebeldes roban cartas de Objeto del mazo que pertenece al nivel indicado en el registro de campaña.
- Algunas cartas de Clase y de Recompensa son también cartas de Objeto. Estas cartas aparecen identificadas en su anverso como cartas de Objeto. Cada Héroe de la Caja básica tiene una carta de Objeto inicial en su mazo de Clase.
- Antes de desplegar Héroes en una misión, los jugadores pueden entregar cualquiera de sus cartas de Objeto a los demás Héroes. Las cartas de Objeto no se pueden intercambiar durante una misión.
- No hay límite a la cantidad de cartas de Objeto que un Héroe puede tener, pero cada Héroe sólo puede llevar las siguientes cartas de Objeto a cada misión individual: 1 carta de Armadura (🛡️), 2 cartas de Arma y 3 cartas de Equipo (🛠️).
  - Si un Héroe supera este límite tras haber sido desplegado en el tablero, debe elegir qué cartas deja atrás. Las cartas elegidas se apartan a un lado y no se pueden usar durante esta misión. Estas cartas se devuelven al jugador al finalizar la misión.
  - Si un Héroe lleva 2 armas a una misión, cuando declare un ataque deberá elegir qué arma usa para ese ataque.
- Las cartas de Objeto mencionan una serie de rasgos bajo su ilustración (como *PISTOLA*). Estos rasgos no tienen ningún efecto intrínseco, pero es posible que otros componentes hagan referencia a ellos.

## MODIFICACIONES

Algunas cartas de Objeto tienen el rasgo *MODIFICACIÓN*. Estas cartas no tienen ningún efecto por sí mismas y deben ser asignadas a (colocadas encima de) una carta de Objeto que tenga el mismo icono (🔧 o ⚙️). Una vez asignada a un objeto, el Héroe puede usar la capacidad de la modificación cuando realice un ataque con ese arma.

- Cada arma tiene un límite a la cantidad de modificaciones que se le pueden asignar. Este límite se indica mediante barras de colores en la esquina inferior derecha de la carta. Si una carta de Objeto no tiene ninguna barra de modificación, no se le pueden asignar modificaciones.
- Las modificaciones no son armas.
- Cuando un Héroe compra una carta de Objeto, y antes de cada misión, los Héroes pueden asignar cualquiera de sus modificaciones a las demás cartas de Objeto. Los Héroes también pueden elegir quitar modificaciones de sus cartas de Objeto y guardarlas en su zona de juego sin estar asignadas. Las capacidades de las modificaciones que no están asignadas a ninguna carta de Objeto no se pueden usar.
- Durante una misión, las modificaciones no se pueden asignar ni quitar de las cartas de Objeto.
- Una carta de Objeto **no puede** tener asignada más de una modificación con el mismo rasgo, con la excepción del rasgo *MODIFICACIÓN*. Por ejemplo, un arma sólo puede tener asignada una modificación *CAÑÓN*.

**Temas relacionados:** Accesorios, Ataques, Créditos, Preparación de una campaña, Zona de juego

## CARTAS DE PLAN SECRETO

Durante una campaña, el jugador Imperial puede comprar cartas de Plan secreto. Estas cartas tienen una amplia variedad de poderosas capacidades y normalmente se descartan tras su uso.

- El jugador Imperial puede comprar cartas de Plan secreto gastando influencia durante la etapa de Mejora Imperial.
- Durante la preparación de la campaña, el jugador Imperial construye su mazo de Planes secretos eligiendo seis conjuntos de cartas de Plan secreto (ver “Construir el mazo de Planes secretos” en esta misma página).
- Cuando una carta de Plan secreto se descarta, se devuelve a la caja del juego y no se usará durante el resto de la campaña.

## TIPOS DE CARTAS DE PLAN SECRETO

Hay cuatro tipos de cartas de Plan secreto:

- **Misión secundaria:** Algunas cartas de Plan secreto se juegan como misiones. Tras comprar una de estas cartas, colócala boca arriba en la mesa; a partir de ahora se la considera una misión secundaria activa. Esta carta de Plan secreto se guarda entre cada partida junto con las misiones activas. Descarta la carta tras resolver su misión.
- **Misión obligatoria:** Algunas cartas de Plan secreto obligan a los jugadores a resolver una misión concreta. Tras comprar una de estas cartas, los jugadores resuelven de inmediato la misión indicada y tras ello descartan la carta de Plan secreto.
- **Persistente:** Algunas cartas de Plan secreto tras comprarlas se colocan en la zona de juego del jugador Imperial. Estas cartas tienen un efecto continuo y se mantienen en juego hasta que sean descartadas por otro efecto. Estas cartas de Plan secreto se guardan entre cada partida junto con los componentes del jugador Imperial.
- **Confidencial:** Si la carta dice “mantén esta carta en secreto”, el jugador Imperial oculta esta carta a los jugadores Rebeldes. El jugador Imperial resuelve su efecto en un momento posterior de la campaña, tal y como se indique en la carta. Estas cartas de Plan secreto se guardan entre cada partida junto con los componentes del jugador Imperial hasta que hayan sido resueltas. Todas estas cartas cuestan un punto de influencia, pero resolverlas puede costar influencia adicional.

## CONSTRUIR EL MAZO DE PLANES SECRETOS

Durante la preparación de la campaña, el jugador Imperial elige seis conjuntos de cartas de Plan secreto y los baraja todos juntos para crear su mazo de Planes secretos para la campaña.

- Cada conjunto de cartas de Plan secreto consta de tres cartas. En la esquina superior derecha de cada carta está indicado el conjunto al que pertenece.
- El jugador Imperial no puede elegir ningún conjunto de cartas de Plan secreto que contenga alguna carta cuyo periodo histórico impreso no incluya el periodo histórico de la campaña.
- Los conjuntos de cartas de Plan secreto sólo se utilizan al inicio de la campaña para construir el mazo de Planes secretos, y no tienen ningún otro efecto de juego.
- Todas las cartas de Plan secreto que no hayan sido elegidas durante la preparación de la campaña se devuelven a la caja del juego y no se utilizan durante esta campaña.

**Temas relacionados:** Etapa de Mejora Imperial, Influencia, Información oculta, Misiones obligatorias, Periodo histórico

## CARTAS DE RECOMPENSA

Durante una campaña, los jugadores pueden ganar cartas del mazo de Recompensas. Este mazo contiene cartas de Objeto y cartas de Clase que pueden comprarse y que normalmente sólo se pueden conseguir como recompensa tras una misión.

- Los jugadores siempre reciben cartas de Recompensa concretas del mazo.
- En una partida con tres Héroes, cada jugador recibe una carta de Recompensa “Heroico” al inicio de la campaña. En una partida con dos Héroes, cada jugador recibe una carta de Recompensa “Legendario” (ver “Preparación de una campaña” en la página 21).
- Los jugadores pueden mirar en cualquier momento las cartas del mazo de Recompensas.
- Los Héroes **no pueden** dar sus cartas de Recompensa a otros Héroes ni venderlas.

**Temas relacionados:** Cartas de Clase, Cartas de Objeto

## CARTAS DE SUMINISTROS

Durante una campaña, un Héroe puede interactuar con una ficha de Contenedor para reclamar esa ficha y robar una carta de Suministros. La carta se coloca boca arriba en la zona de juego del Héroe y puede ser usada tal y como se indique en la carta.

- La mayoría de las cartas de Suministros se descartan tras ser usadas.
- Las cartas de Suministros no pueden intercambiarse entre los Héroes.
- Cuando termina una misión, todas las cartas de Suministros se devuelven al mazo de Suministros, independientemente de si han sido usadas o no.

**Temas relacionados:** Créditos, Fichas de Contenedor, Reclamar

## CASILLAS EXTERIORES

Ver “Casillas interiores”, a continuación.

## CASILLAS INTERIORES

Algunas casillas se consideran casillas interiores y se ven afectadas por algunas reglas de misión o por palabras clave como Descomunal. Las siguientes piezas de tablero están formadas por casillas interiores: 19A–36A y 19B–36B.

- En campaña, las figuras con la palabra clave Descomunal **no pueden entrar en casillas interiores**.
- Cualquier casilla que no sea una casilla interior es una casilla exterior.
- Todas las casillas en las piezas de tablero 38A, 39A, 38B y 39B son casillas exteriores.

**Temas relacionados:** Descomunal



## CASILLAS VACÍAS

Cualquier casilla que no contenga una figura es una casilla vacía.

**Temas relacionados:** Colocar

## COLOCAR

Muchos efectos de juego colocan figuras o fichas en casillas específicas del tablero.

- Cuando una figura en el tablero es colocada, se retira de su casilla y se coloca donde se indique.
- Colocar una figura en una casilla no requiere puntos de movimiento.
- Un jugador no puede elegir colocar una figura en una casilla en la que no pueda terminar su movimiento, como una casilla que contenga otra figura, terreno bloqueado o terreno infranqueable.
- Cuando una figura es colocada, entra en la(s) casilla(s) donde es colocada.

**Temas relacionados:** Entrar, Movimiento, Terreno

## CONCENTRACIÓN

Concentración es un estado que otorga a una figura un dado verde adicional la próxima vez que ataque o realice una prueba. Tras ello, el estado se descarta.

- Una figura con este estado debe ganar el dado adicional cuando ataca o realiza una prueba de atributo; el jugador no puede elegir reservar el estado para un ataque o prueba posterior.
- Si una figura tiene la palabra clave “Concentración”, puede adquirir este estado después de atacar. Si el objetivo sufre 1 o más de  (daño), el atacante adquiere el estado Concentración tras resolver el ataque.
- Si una figura adquiere el estado Concentración tras realizar una tirada para un ataque o una prueba, no puede usar ese estado hasta la próxima vez que ataque o realice una prueba.

**Temas relacionados:** Daño, Estados

## CONFLICTOS

Numerosas capacidades, reglas de misión y otros efectos de juego pueden activarse al mismo tiempo.

- Al atacar, primero se resuelven las reglas de misión, seguidas de los efectos del atacante (incluyendo las figuras amigas del mismo) y después los efectos del defensor (incluyendo las figuras amigas del mismo).
- Los efectos de varias figuras bajo el control de un mismo jugador se resuelven en el orden que elija ese jugador.
- La decisión de un jugador de resolver un efecto opcional coincide con el orden de resolución. Después de que un jugador haya rechazado activar una o más capacidades, no puede activar esa capacidad hasta la próxima oportunidad de activarla.

## CONFLICTOS EN UNA CAMPAÑA

Durante una campaña, las reglas de misión se resuelven primero, seguidas de los efectos del jugador Imperial, y luego por los efectos de los jugadores Rebeldes.

- Si varias reglas de misión debieran resolverse al mismo tiempo, el jugador Imperial decide el orden de resolución.
- Cuando los jugadores Rebeldes deseen resolver varios efectos al mismo tiempo, deciden de forma colectiva el orden de resolución.
- Si los Héroes deben tomar una decisión como grupo y no consiguen alcanzar un consenso, el jugador Imperial elige a un jugador Rebelde para que sea quien tome la decisión final.

## CONFLICTOS EN UNA ESCARAMUZA

Durante una escaramuza, las reglas de misión se resuelven primero, seguidas de los efectos del jugador con la iniciativa, y luego los efectos de su oponente.

- Si varias reglas de misión debieran resolverse al mismo tiempo, el jugador con la iniciativa decide el orden de resolución.

**Temas relacionados:** Ataques, Capacidades, Ganar la partida, Iniciativa

## CONSUMIR

Cuando una carta es consumida, se pone boca abajo y no puede volver a utilizarse durante el resto de la misión. Al final de cada misión, todas las cartas consumidas vuelven a ponerse boca arriba.

**Temas relacionados:** Capacidades

## CONTAR CASILLAS

Muchos efectos requieren que los jugadores midan la distancia entre dos casillas. Para determinar esta distancia, el jugador cuenta el número de puntos de movimiento que una figura necesitaría gastar para moverse desde una casilla hasta la otra.

A efectos de medir una distancia, se considera que moverse hacia y a través de terreno infranqueable, figuras y terreno difícil no requiere puntos de movimiento adicionales. No se puede medir una distancia a través de muros, puertas o terreno bloqueado.

- Si la capacidad de una figura específica que debe elegirse algo a un número determinado de casillas o menos, los jugadores cuentan las casillas **desde la figura que usa la capacidad**. De igual modo, si una capacidad específica que debe de elegirse una figura adyacente, la figura debe estar adyacente a la figura que usa la capacidad.

**Temas relacionados:** Muros, Puertas, Terreno

## CONTROLAR

Muchas misiones requieren que los jugadores controlen piezas de tablero o fichas.

- Un jugador controla una pieza de tablero si hay al menos una figura amiga en cualquier casilla de la misma y no hay figuras enemigas en ninguna casilla de esa pieza de tablero.
  - Si hay figuras amigas y enemigas en una misma pieza de tablero, nadie la controla.
- Un jugador controla una ficha si hay al menos una figura amiga encima de la ficha o adyacente a ella, y no hay figuras enemigas encima de la ficha o adyacentes a ella.
  - Si hay figuras amigas y enemigas encima de la ficha o adyacentes a ella, nadie la controla.

**Temas relacionados:** Adyacente

## CONVERTIR

Algunas capacidades convierten el resultado de un dado en otro. Cuando se resuelve una de estas capacidades, el resultado anterior se trata como si no hubiera existido y es reemplazado completamente por el nuevo resultado.

- Estas capacidades se resuelven durante el paso “Aplicar modificadores” de un ataque, salvo que requieran un  (incremento).
- Tras ser convertido, el nuevo resultado puede ser convertido otra vez por otros efectos.

**Temas relacionados:** Ataques

## CRÉDITOS

Durante una campaña, los Héroes ganan créditos al final de la mayoría de misiones. Durante las etapas de Mejora Rebelde, los Héroes pueden gastar créditos para comprar cartas de Objeto.

- Los créditos se controlan mediante el registro de campaña y se comparten entre todos los Héroes.
- Cuando los Héroes ganan créditos, los añaden a los créditos en el registro de campaña y apuntan este total. Cuando los Héroes gastan créditos, los restan de los créditos que aparecen en el registro de campaña y apuntan este nuevo total.
- Los Héroes no tienen por qué gastar todos sus créditos. Los créditos no gastados pueden gastarse en futuras etapas de Mejora Rebelde.
- Al final de cada misión de campaña, los Héroes reciben 50 créditos por cada ficha de Contenedor que reclamaron durante esa misión.

**Temas relacionados:** Cartas de Objeto, Etapa de Mejora Rebelde, Fichas de Contenedor

## DAÑO

Muchos efectos de juego provocan que las figuras sufran  (daño). La mayoría de las veces, este daño es provocado por ataques, pero puede tener muchos otros tipos de fuentes de origen

- Cuando una figura ha sufrido tanto o más  como su valor de Vida, es derrotada.
- Cuando un Héroe sufre , coloca esa misma cantidad de fichas de Daño sobre su hoja de Héroe.
- Cuando cualquier otra figura sufre , coloca esa misma cantidad de fichas de Daño junto a la figura. Esas fichas de Daño se moverán junto con la figura.
- Si una figura sufre  que no ha sido provocado por un ataque, ese  no puede ser evitado mediante , y la figura no tira dados de defensa.
- Algunas fichas de Daño tienen impresas un “5”. Cada una de estas fichas representa “5” fichas de Daño, y cualquier jugador puede cambiar cuando lo desee una de estas fichas por cinco fichas de Daño individuales.
- Cuando un efecto de juego menciona la cantidad de  que una figura “ha sufrido”, se refiere al valor total de las fichas de Daño que están actualmente sobre su hoja de Héroe o junto a la figura.
- Una figura no puede sufrir más  que su Vida. Cualquier  por encima de esa cantidad no tiene ningún efecto.

**Temas relacionados:** Ataques, Derrotado, Vida

## DERROTADO

Cuando una figura tiene tantas fichas de Daño como su valor de Vida, es derrotada.

- Cuando un Héroe es derrotado por primera vez durante una misión, queda herido y se le da la vuelta a su hoja de Héroe para poner el lado herido boca arriba. Si un Héroe herido es derrotado, debe retirarse y se quita del tablero.
  - Cuando cualquier otra figura es derrotada, se quita del tablero junto con sus fichas de Estado y de Daño.
- Si una figura es derrotada durante su activación, su activación termina de inmediato.

- Durante una campaña, cuando la última figura del bando Imperial en un grupo **no único** es derrotada, su carta de Despliegue se devuelve a la mano del jugador Imperial, quien puede resolver un despliegue opcional con ella en un momento posterior de la misión.

**Temas relacionados:** Daño, Despliegue, Herido, Refuerzos, Retirada, Único, Vida

## DESCANSAR

Durante una campaña, las figuras de Héroe pueden realizar una acción para descansar. Al descansar, el Héroe se recupera de tanta  como su valor de Resistencia.

- Si se recupera de más  de la que ha sufrido, se recupera de  por un valor igual a la  sobrante.

**Temas relacionados:** Acciones, Daño, Recuperación, Resistencia, Tensión

## DESCOMUNAL

La palabra clave Descomunal aparece en algunas cartas de Despliegue y hace referencia a una serie de reglas especiales que se aplican a las figuras en ese grupo.

- Las figuras no bloquean la línea de visión **desde o hasta** una figura Descomunal.
- Durante una campaña, las figuras Descomunales no pueden entrar en casillas interiores.
- Las figuras Descomunales pueden entrar en casillas que contengan terreno bloqueado y terreno infranqueable. También pueden mover a través de bordes bloqueados o infranqueables y terminar su movimiento sobre ellos.
- Las figuras Descomunales pueden entrar en casillas que contengan figuras enemigas y/o terreno difícil sin incurrir en ningún coste en puntos de movimiento adicional.
- Las figuras Descomunales no pueden entrar en casillas ocupadas por otras figuras Descomunales.
- Una figura Descomunal puede terminar su movimiento en casillas que contengan terreno bloqueado así como otras figuras. Las figuras en estas casillas son empujadas hacia la casilla vacía más cercana a elección del jugador que las controla (teniendo en cuenta el terreno infranqueable). El jugador que mueve la figura Descomunal empuja primero a las figuras amigas y después los demás jugadores mueven las suyas.
- Después de que una figura Descomunal termine su movimiento en casillas que contengan al menos a otra figura, la figura Descomunal no puede moverse más durante esta activación.
- Si una figura Descomunal ocupa una casilla que contenga terreno bloqueado, se pueden trazar líneas de visión hasta esa figura, se pueden contar casillas hasta esa figura, y las figuras adyacentes pueden atacar a esa figura.

**Temas relacionados:** Casillas interiores, Empujar, Movimiento, Terreno bloqueado, Terreno infranqueable

## DESPLIEGUE

El despliegue es el método principal por el que las figuras se colocan en el tablero durante una misión.

Cuando un jugador despliega figuras, coloca su carta de Despliegue boca arriba y en posición **preparada** en la mesa. Luego, coloca todas las figuras de ese grupo tan cerca como pueda de la ubicación indicada en la guía de campaña o en la zona de despliegue.

## DESPLIEGUE EN UNA MISIÓN DE CAMPAÑA

El jugador Imperial despliega figuras durante el transcurso de cada misión. El recuadro de “Despliegue y preparación” en las reglas de una misión indica qué figuras puede desplegar el jugador Imperial durante esa misión (ver “Preparación de una misión” en la página 21).

- La zona de despliegue se determina mediante fichas con nombre o iconos, como puntos de despliegue, dispuestos sobre el tablero.
- Cuando la zona de despliegue de una figura no se especifica, esa figura se despliega lo más cerca posible de cualquier punto de despliegue activo que se indique en el diagrama de la misión, a elección del jugador Imperial. Esto incluye la casilla que contenga el punto de despliegue.
  - Los puntos de despliegue verdes están activos al inicio de cada misión. Los puntos de despliegue rojos, azules y amarillos no están activos **hasta que se especifique** en la reglas de la misión, incluso aunque alguna otra regla permita efectuar un despliegue desde uno de esos puntos.
- Cuando el jugador Imperial resuelve un **despliegue opcional**, por ejemplo durante la fase de Estatus, el jugador Imperial puede desplegar cualquier carta de Despliegue de su mano. Debe gastar una cantidad de  (amenaza) igual al coste de despliegue del grupo, y a continuación despliega todas las figuras de ese grupo en cualquier punto de despliegue activo. Desplegar figuras como grupos iniciales o de reserva no cuesta .
- Cuando un grupo inicial o de reserva es derrotado, excepto en el caso de figuras únicas, la carta de Despliegue vuelve a la mano del jugador Imperial y se puede resolver un despliegue opcional con ella durante la fase de Estatus.
- El jugador Imperial puede desplegar cualquier cantidad de grupos durante cada despliegue opcional.
- Los puntos de despliegue del diagrama de la misión son información oculta. El jugador Imperial debe obedecer esos iconos, pero no puede mostrar el diagrama a los jugadores Rebeldes.

## DESPLIEGUE EN UNA MISIÓN DE ESCARAMUZA

Durante la preparación de una escaramuza, los jugadores colocan todas sus figuras dentro de sus zonas de despliegue.

- El jugador que empieza la partida con la iniciativa elige su zona de despliegue y despliega sus figuras primero. Después, su oponente despliega en la otra zona de despliegue.
- Si un jugador tiene tantas figuras que no puede colocarlas todas en su zona de despliegue, debe retirar del tablero y volver a desplegar sus figuras de manera que llenen tantas casillas de su zona de despliegue como sea posible. Luego, despliega sus figuras restantes lo más cerca posible de su zona de despliegue (ver “Contar casillas” en la página 10).

**Temas relacionados:** Amenaza, Fase de Estatus, Grupos abiertos, Grupos de reserva, Grupos iniciales, Información oculta, Iniciativa, Preparación de una misión

## EMPUJAR

Algunas capacidades empujan figuras. El jugador que esté resolviendo esa capacidad mueve la figura el número de casillas que se indique.

- La figura puede ser movida en cualquier dirección. No está obligada a moverse en dirección totalmente opuesta a la de la figura que está usando la capacidad Empujar.
- Una figura empujada no está saliendo voluntariamente de su casilla.
- Empujar una figura no requiere puntos de movimiento.
- Si un efecto que no es una capacidad empuja una figura, como una regla de misión o cuando una puerta se cierra entre dos casillas ocupadas por una figura grande, el jugador que controla esa figura decide dónde se coloca.
- Al empujar una figura grande, no puede moverse en diagonal ni rotar su base.

**Temas relacionados:** Figuras grandes, Movimiento, Salir

## ENTRADA

La entrada es la casilla que contiene la ficha de Entrada. Al comienzo de una misión de campaña, los Héroes se despliegan en la ficha de Entrada.

**Temas relacionados:** Despliegue, Misiones

## ENTRAR

Algunos efectos se activan cuando una figura entra en una casilla. Entrar en una casilla incluye cuando una figura se mueve a ella, es empujada a su interior o es colocada en la casilla por cualquier efecto.

**Temas relacionados:** Colocar, Empujar, Movimiento, Salir

## ESCAPAR

Algunas reglas de misión pueden permitir escapar a una figura. Para escapar, la figura debe gastar un punto de movimiento mientras se encuentra sobre la casilla indicada en las reglas de la misión o adyacente a ella.

Después de que una figura haya escapado, retírala del tablero. Esa figura ya no puede ser afectada por capacidades ni realizar activaciones.

**Temas relacionados:** Activación, Capacidades, Movimiento

## ESCARAMUZAS

Una escaramuza es una misión especial en la que dos jugadores construyen ejércitos de figuras y compiten por conseguir 40 puntos de victoria.

- Todas las reglas en esta Guía de referencia de reglas en las que se especifique “durante una campaña” no se aplican a las misiones de escaramuza.
- En la Guía de escaramuzas se encuentran las reglas básicas para jugar una escaramuza y construir un ejército.

**Temas relacionados:** Ganar la partida, Misiones, Preparación de una misión

## ESTADOS

Los estados son efectos continuos que se aplican a figuras. Cada estado tiene asociada una capacidad que se aplica a la figura durante tanto tiempo como esté sometida a ese estado.

- Cuando un Héroe adquiere un estado, coloca al lado de ese Héroe la **carta de Estado** correspondiente. Mientras tenga esa carta de Estado, debe seguir todas las reglas indicadas en la carta.
- Cuando cualquier otra figura adquiera un estado, coloca al lado de esa figura una **ficha de Estado**. Mientras tenga esa ficha, deberá seguir todas las reglas indicadas en la correspondiente carta de Estado. La ficha de Estado permanecerá junto a la figura si ésta se mueve o es colocada en otra casilla.
- Cada carta de Estado indica cuándo debe descartarse. Cuando se dé esa situación, descarta la carta o ficha; la figura ya no está sometida a las reglas indicadas en la carta de Estado.
- Los estados pueden tener el rasgo *BENEFICIOSO* o *PERJUDICIAL*. Este rasgo no tiene ningún efecto intrínseco, pero es posible que otras capacidades hagan referencia al mismo.
- Una figura no puede verse afectada por un mismo estado más de una vez simultáneamente. Por ejemplo, si una figura que ya está Aturdida resulta por cualquier razón Aturdida de nuevo, no ocurre nada.
- En algunos casos los estados se utilizan como palabra clave. Cuando un ataque usa un estado como palabra clave, ese estado se aplica siguiendo estas reglas:
  - El objetivo del ataque debe sufrir 1 o más de  para que el estado se le aplique.
  - El estado se aplica tras resolver el ataque.
  - Si se trata de un estado *BENEFICIOSO*, se aplica al atacante. Si se trata de un estado *PERJUDICIAL*, se aplica a la figura objetivo.

**Temas relacionados:** Ataques, Daño, Palabras clave

## ETAPA DE MEJORA IMPERIAL

Durante una campaña, el jugador Imperial puede comprar nuevas cartas durante cada etapa de Mejora Imperial. Primero puede gastar puntos de experiencia para comprar nuevas cartas de Clase y después gastar influencia para comprar nuevas cartas de Plan secreto.

- Para comprar cartas de Clase, el jugador Imperial examina todas las cartas de su mazo de Clase y puede comprar tantas cartas como quiera pagando el coste de PE de cada carta. Una vez compradas, conserva esas cartas durante el resto de la campaña.
- Para comprar cartas de Plan secreto, el jugador Imperial baraja el mazo de Planes secretos y roba cuatro cartas en secreto. Puede comprar cualquiera de estas cartas pagando el coste de influencia de la carta.
  - El jugador Imperial **no** muestra sus cartas de Plan secreto a los Héroes. Las cartas que no compre se devuelven al mazo sin enseñarlas.
  - La mayoría de las cartas de Plan secreto se leen en voz alta y se resuelven inmediatamente tras comprarlas. La única excepción es si la carta incluye el texto “Mantén esta carta en secreto”. El jugador Imperial guarda la carta y resuelve su efecto en el momento en que la juegue (ver “Tipos de cartas de Plan secreto” en la página 8).

**Temas relacionados:** Cartas de Clase, Cartas de Plan secreto, Influencia, Puntos de Experiencia

## ETAPA DE MEJORA REBELDE

Durante una campaña, los Héroes pueden comprar nuevas cartas durante cada etapa de Mejora Rebelde. Primero pueden gastar sus puntos de experiencia para comprar nuevas cartas de Clase, y después pueden gastar créditos para comprar nuevas cartas de Objeto.

- Para comprar cartas de Clase, cada jugador Rebelde mira todas las cartas de su mazo de Clase y puede comprar tantas de esas cartas como quiera.
  - Para comprar una carta de Clase, el Héroe debe gastar tantos PE como el coste de esa carta.
  - Una vez compradas, conserva esas cartas durante el resto de la campaña..
- Para comprar cartas de Objeto, los jugadores Rebeldes barajan el mazo de Objetos que se indique en el registro de campaña. A continuación roban seis cartas y pueden comprar tantas de esas cartas como elijan. Las cartas no compradas se devuelven al mazo.
  - Si en el registro de campaña se indica más de un mazo de Objetos, los jugadores barajan ambos mazos y roban seis cartas de cada mazo.
  - Para comprar una carta de Objeto, los jugadores Rebeldes deben gastar tantos créditos como el coste de la carta.
  - Tras comprar una carta de Objeto, los jugadores Rebeldes dan esa carta de Objeto al Héroe que elijan.
  - Inmediatamente antes de comprar cartas de Objeto, los Héroes pueden vender cualquier carta de Objeto que ya posean. Las cartas vendidas se devuelven a la caja del juego y los Héroes reciben tantos créditos como la mitad del coste de la carta redondeando al múltiplo de 25 más cercano.
  - Las cartas de Objeto que no tienen ningún coste de créditos pueden ser vendidas por los Héroes para recibir 50 créditos a cambio.

**Temas relacionados:** Carta de Clase, Cartas de Objeto, Créditos, Puntos de Experiencia

## ETAPA DE MISIÓN

Durante una campaña, los jugadores eligen y resuelven misiones durante la etapa de Misión. Esta etapa consta de los siguientes pasos:

1. **Elegir misión:** Los jugadores Rebeldes consultan el registro de campaña para determinar su próxima misión. Si indica “Misión secundaria”, los Héroes eligen una de las cartas de Misión secundaria activas. Si indica “Misión de historia”, deben elegir una carta de Misión de historia activa.
2. **Resolver misión:** Los jugadores resuelven la misión elegida.
3. **Limpieza tras la misión:** Tras completar la misión, los jugadores realizan lo siguiente:
  - Todos los Héroes heridos le dan la vuelta a sus hojas de Héroe para poner el lado sano hacia arriba. A continuación, los Héroes se recuperan de todo su  (daño) y  (tensión).
  - Los Héroes devuelven al mazo de Suministros todas sus cartas de Suministros y lo barajan.
  - Los Héroes ganan 50 créditos por cada ficha de Contenedor que hayan reclamado durante la misión y después descartan esas fichas.
  - Se devuelve a la caja del juego la carta de Misión correspondiente a la misión que se acaba de resolver.

- Si los jugadores acaban de resolver la misión de introducción, baraja el mazo de Misiones secundarias. A continuación se roban dos cartas y se colocan boca arriba en la mesa. Estas cartas son ahora misiones activas.

Si los jugadores acaban de resolver una Misión secundaria que no era un Plan Secreto, se baraja el mazo de Misiones secundarias y se roba una carta que se coloca boca arriba en la mesa. Esta carta es ahora una misión activa.

Tras resolver el paso de “Limpieza tras la misión”, los jugadores pasan a la siguiente etapa indicada en el registro de campaña.

**Temas relacionados:** Cartas de Suministros, Fichas de Contenedor, Misiones

## EXPLOSIÓN

La palabra clave Explosión aparece en algunas cartas. Si el objetivo del ataque de esta figura sufre 1 o más de , cada figura y objeto adyacente a la casilla objetivo sufre tanto  como el valor de Explosión. Por ejemplo, “Explosión 1 ” hace que cada figura y objeto que estén adyacentes al objetivo sufran 1 .

- Este  afecta tanto a figuras amigas como enemigas que estén adyacentes al objetivo.
- Si el objetivo es una figura grande, Explosión sólo afecta a las figuras adyacentes a la casilla objetivo y **no afecta** a la figura objetivo.
- El  sufrido por Explosión no puede evitarse con .
- Si un ataque inflige un estado, como Aturdimiento o Hemorragia, el estado sólo se aplica al objetivo del ataque y no a las figuras afectadas por Explosión.

**Temas relacionados:** Ataques, Ataques contra objetos, Estados, Figuras grandes, Palabras clave, Objetivo

## FALLAR

Algunos efectos pueden provocar que un ataque falle. Cuando un ataque falla, la figura objetivo sufre 0  (daño).

- El icono  (esquivar) que aparece en el dado blanco provoca que el ataque falle.
- Al realizar un ataque a distancia, el atacante necesita obtener un resultado de precisión igual o superior a la distancia que hay hasta el objetivo. Si su precisión es inferior a esa distancia, el ataque falla.
- Cuando un ataque falla, todavía se pueden activar otros efectos (como usar la palabra clave Recuperación). Si una capacidad requiere que la figura objetivo haya sufrido 1 o más de , como Tajo, un fallo impide que esa capacidad pueda resolverse.

**Temas relacionados:** Ataques, Contar casillas, Precisión

## FASE DE ACTIVACIÓN

La primera fase de cada ronda es la fase de Activación. Durante esta fase, los jugadores se van turnando en activar grupos de figuras.

- Al activar un grupo de dos o más figuras, el jugador activa todas las figuras del grupo, de una en una, en el orden que elija.
- Durante una misión de campaña, los jugadores Rebeldes y el jugador Imperial se van turnando en activar grupos de figuras. Los jugadores Rebeldes resuelven la primera activación de cada ronda.
- Durante una escaramuza, los jugadores se van turnando en activar grupos de figuras. Cada ronda, el jugador con la iniciativa es quien resuelve la primera activación.

**Temas relacionados:** Acciones, Activación, Grupos

## FASE DE ESTATUS

Tras cada fase de Activación, los jugadores realizan una serie de pasos conocidos como fase de Estatus.

### FASE DE ESTATUS DE UNA CAMPAÑA

Durante una campaña, la fase de Estatus consta de los siguientes pasos:

1. **Aumentar amenaza:** El jugador Imperial aumenta el nivel del dial de amenaza según el nivel de amenaza que se indique en el registro de campaña.
2. **Preparar:** El jugador Imperial prepara todas sus cartas agotadas de Clase y de Despliegue. Cada Héroe prepara también sus fichas de Activación, dándoles la vuelta para que el lado verde esté boca arriba.
  - Las cartas de Clase y de Objeto para los Héroes se preparan al inicio de la activación del Héroe, no durante la fase de Estatus.
3. **Desplegar y enviar refuerzos:** El jugador Imperial puede realizar un despliegue opcional y puede enviar figuras como refuerzo. Esto le permite gastar  (amenaza) para colocar figuras adicionales en el tablero.
4. **Efectos de final de ronda:** Si hay alguna capacidad o regla de misión que se active al final de esta ronda de juego, los jugadores la resuelven en este momento.
  - En partidas con tres Héroes, al final de cada ronda un Héroe que tenga dos fichas de Activación debe entregar una de esas fichas a otro Héroe.
5. **Adelantar el dial de ronda:** Haz avanzar el dial de ronda en uno. Luego los jugadores comienzan una nueva ronda, empezando por la fase de Activación.

### FASE DE ESTATUS DE UNA ESCARAMUZA

Durante una escaramuza, la fase de Estatus consta de los siguientes pasos:

1. **Preparar las cartas:** Ambos jugadores preparan todas sus cartas de Despliegue.
2. **Robar cartas de Mando:** Cada jugador roba una carta de Mando de su mazo y una carta adicional por cada terminal que controle.
3. **Efectos de final de ronda:** Si hay alguna capacidad o regla de misión que se active al final de esta ronda de juego, los jugadores la resuelven en este momento.
4. **Pasar la iniciativa:** El jugador que tiene la ficha de Iniciativa la entrega a su oponente. Luego los jugadores comienzan una nueva ronda, empezando por una nueva fase de Activación.

**Temas relacionados:** Amenaza, Cartas de Mando, Control, Despliegue, Fichas de Terminal, Iniciativa, Preparar, Refuerzos

## FICHAS DE CONTENEDOR

Muchas misiones colocan fichas de Contenedor en el tablero.

- Las fichas de Contenedor no bloquean la línea de visión ni el movimiento de las figuras. Las figuras pueden mover a través de una casilla que tenga una ficha de Contenedor, así como terminar su movimiento en ella.

- Si una ficha de Contenedor está en una casilla que contiene terreno, el terreno de esa casilla sigue teniendo efecto. Por ejemplo, una casilla con terreno bloqueado que contenga una ficha de Contenedor seguirá bloqueando la línea de visión y las figuras no podrán entrar en esa casilla.
- Durante una campaña, los Héroes pueden interactuar con un contenedor para reclamar una ficha y robar una carta de Suministros.
- Durante una campaña, al final de cada misión los Héroes reciben 50 créditos por cada ficha de Contenedor que hayan reclamado durante esa misión.
- El color de las fichas de Contenedor no tiene ningún efecto de juego a menos que la misión lo especifique.
- Una ficha de Contenedor con su lado coloreado boca abajo no puede ser examinada por los jugadores. Ese color es información oculta.

**Temas relacionados:** Cartas de Suministros, Créditos, Información oculta, Interactuar, Reclamar

## FICHAS DE MISIÓN

Estas fichas se usan para representar objetos, personas o puntos de interés general. Las fichas de Misión no tienen efectos intrínsecos y actúan de la manera en que se especifique en cada misión.

- Hay tres tipos de fichas de Misión. Si una ficha de Misión tiene el icono  se trata de una ficha de Misión Rebelde. De igual modo, una ficha de Misión con el icono  es una ficha de Misión Imperial. Las demás fichas de Misión son fichas de Misión neutrales.
- Las fichas de Misión no bloquean la línea de visión ni afectan el movimiento de las figuras. Las figuras pueden entrar en una casilla que contenga una ficha de Misión y terminar su movimiento en ella.
- Si una ficha de Misión está en una casilla que contiene terreno, el terreno de esa casilla sigue teniendo efecto. Por ejemplo, una casilla con terreno bloqueado que contenga una ficha de Misión bloquea la línea de visión y las figuras no pueden entrar en esa casilla.
- El color del borde de las fichas de Misión no tiene ningún efecto de juego salvo que la misión lo especifique.
- Los jugadores no pueden examinar las fichas de Misión neutrales que tengan el lado coloreado boca abajo: ese color es información oculta.

**Temas relacionados:** Controlar, Información oculta, Interactuar

## FICHAS DE TERMINAL

Las fichas de Terminal se colocan en el tablero tal y como se indique en el diagrama de la misión.

- En una campaña, las fichas de Terminal no poseen capacidades intrínsecas y su función está descrita en las reglas de misión.
- En una escaramuza, durante la fase de Estatus cada jugador roba una carta de Mando adicional por cada terminal que controle.
- Los terminales no bloquean la línea de visión ni el movimiento. Las figuras pueden terminar su movimiento en la misma casilla en la que hay una ficha de Terminal.

- Si un terminal está en una casilla que contiene terreno, el terreno de esa casilla sigue teniendo efecto. Por ejemplo, una casilla con terreno bloqueado que contenga una ficha de Terminal seguirá bloqueando la línea de visión y las figuras no podrán entrar en esa casilla.
- El color de las fichas de Terminal no tiene ningún efecto de juego salvo que la misión especifique lo contrario.
- Una ficha de Terminal con su lado coloreado boca abajo no puede ser examinada por los jugadores. Ese color es información oculta.

**Temas relacionados:** Controlar, Información oculta, Interactuar

## FIGURAS AMIGAS

Todas las figuras que pertenecen a un mismo jugador son amigas entre ellas.

- Una figura es amiga de sí misma.
- Durante una campaña, todas las figuras  son amigas entre ellas. Además, todas las figuras  y  son amigas entre ellas.
- Los jugadores no pueden declarar a figuras amigas como objetivos de ataques.

**Temas relacionados:** Afiliación, Figuras enemigas

## FIGURAS DE ÉLITE

Todas las figuras que corresponden a las cartas de Despliegue de élite (rojas) son figuras de élite. Normalmente, las figuras de élite tienen mejores capacidades y más Vida que sus versiones normales.

- Las cartas de Despliegue de élite tienen el mismo nombre que las cartas de Despliegue normales. Las menciones al nombre de una figura (por ejemplo, “Soldado de asalto”) se refieren tanto a la versión normal de la figura como a la de élite.
- En la Guía de campaña, las cartas de Despliegue de élite siempre están indicadas en rojo. Si el nombre de la carta aparece en negro, la guía se refiere a la versión normal.
- Las figuras de élite son inmunes a algunas capacidades. Por ejemplo, una capacidad puede indicar “Elige una figura normal”.
- Si una figura de élite debe realizar una prueba de atributo, recibe un éxito de forma automática.
- En la campaña, los Héroes no se consideran normales ni de élite.
- Una figura con una carta de Despliegue gris es normal y no de élite.

**Temas relacionados:** Aliados, Cartas de Despliegue, Figuras del bando Imperial, Grupos

## FIGURAS DEL BANDO IMPERIAL

Durante una campaña, todas las figuras que pertenecen al jugador Imperial son figuras del bando Imperial. Esto incluye todas las cartas de Despliegue con el icono  o .

**Temas relacionados:** Activación, Cartas de Despliegue, Figuras de élite, Grupos

## FIGURAS ENEMIGAS

Todas las figuras que pertenecen al oponente de un jugador se consideran enemigas.

- Durante una campaña, todas las figuras  se consideran enemigas de todas las figuras  y .

**Temas relacionados:** Afiliación, Aliados

## FIGURAS GRANDES

Cualquier figura cuya base sea más grande que una casilla es una figura grande.

Las figuras grandes siguen debiendo seguir las reglas especiales que se explican a continuación y en el Apéndice II de la página 27.

- Cuando una figura grande ataca, puede trazar su línea de visión desde cualquiera de las casillas que ocupe. Cuando una figura grande es declarada objetivo de un ataque, la figura que realiza el ataque debe declarar como objetivo una de las casillas ocupadas por la figura grande.
- Las figuras grandes no pueden moverse en diagonal.
- Una figura grande puede gastar un punto de movimiento para rotar 90 grados su orientación (ten en cuenta que esto sólo es necesario para figuras cuyas bases ocupen dos o seis casillas). Al hacer este giro, la figura grande debe seguir ocupando por lo menos la mitad de las casillas que ocupaba antes de cambiar su orientación.
- Cuando una figura grande es empujada o se mueve una cantidad concreta de casillas, **no puede** rotar su base y debe mantener su orientación actual.
- Las figuras grandes están sometidas a todos los requisitos de movimiento causados por el terreno y por la presencia de otras figuras, pero sólo se ven sometidas a estos requisitos una sola vez por punto de movimiento gastado.

Por ejemplo, si un ingeniero de E-Web se mueve al interior de dos casillas ocupadas por figuras, sólo debe gastar un punto de movimiento adicional en vez de dos.

- Si un efecto coloca una figura grande en una casilla, el jugador que está resolviendo ese efecto elige la orientación de la figura. La figura se puede colocar ocupando cualquier casilla válida siempre que parte de la base de la figura esté ocupando la casilla indicada por el efecto.

**Temas relacionados:** Ataques, Descomunal, Empujar, Figuras pequeñas, Línea de visión, Móvil, Movimiento, Objetivo

## FIGURAS NEUTRALES

Durante una campaña, algunas figuras se identifican como neutrales. Estas figuras sólo aparecen en misiones concretas. Las reglas sobre estas figuras se describen en su respectiva misión.

- Una figura neutral no está controlada por ningún jugador. Las figuras neutrales no pueden ser activadas ni realizar acciones.
- Las figuras neutrales no pueden sufrir  (daño) ni ser declaradas objetivo de ataques, capacidades o cualquier efecto de juego excepto aquellos que se indiquen específicamente en las reglas de misión.
- Las figuras pueden moverse a través de casillas que contengan figuras neutrales sin sufrir ningún coste adicional en puntos de movimiento.
- Las figuras neutrales bloquean la línea de visión.

**Temas relacionados:** Línea de visión, Movimiento

## FIGURAS PEQUEÑAS

Cualquier figura que sólo ocupe una única casilla es una figura pequeña. Algunas reglas y capacidades especifican que sólo se aplican a figuras pequeñas.

**Temas relacionados:** Figuras grandes

## GANAR LA PARTIDA

Las reglas para ganar una partida dependen de si los jugadores están jugando una misión de campaña o una misión de escaramuza.

### GANAR EN UNA CAMPAÑA

La campaña consiste en una serie de misiones enlazadas. Los objetivos de cada misión se indican en sus respectivas reglas de misión en la Guía de campaña.

El ganador de una campaña es el jugador o los jugadores que ganan la misión final.

### GANAR UNA MISIÓN DE ESCARAMUZA

La misión termina **en el momento** en que un jugador ha acumulado 40 o más puntos de victoria (PV). El jugador con más PV gana la partida.

Hay dos formas principales de conseguir PV:

- **Derrotar figuras:** Cuando la última figura de un grupo es derrotada, el jugador enemigo recibe tantos puntos de victoria como el coste de despliegue de ese grupo. Para anotar esto, el controlador de ese grupo coloca su carta de Despliegue cerca de su oponente.
- **Efectos de cartas:** Cada carta de Misión de escaramuza indica una forma especial con la que los jugadores pueden ganar PV. Algunas cartas de Mando o de Despliegue también indican formas adicionales con las que los jugadores pueden ganar PV.

Si todas las figuras de un jugador son derrotadas, pierde la partida de inmediato, sin importar los puntos de victoria.

### DESEMPATES

En las raras ocasiones en que ambos jugadores tengan el mismo número de PV al final de la partida, gana la partida el jugador que haya derrotado figuras enemigas cuyo coste total de despliegue sea más elevado. Si el resultado sigue siendo un empate, gana el jugador sobre cuyas figuras haya menos fichas de Daño. Si el empate sigue sin romperse, gana el jugador con la iniciativa.

**Temas relacionados:** Campaña, Derrotado, Escaramuzas, Grupos

## GRAN ALCANCE

Una figura con esta palabra clave puede realizar ataques  $\downarrow$  (cuerpo a cuerpo) que tengan como objetivo a figuras u objetos que estén situados hasta a un máximo de dos casillas de distancia.

- La figura atacante debe tener línea de visión hasta el objetivo para poder realizar este ataque.
- Un ataque con Gran alcance no requiere precisión.

**Temas relacionados:** Ataques, Ataques cuerpo a cuerpo, Contar casillas

## GRUPOS

Todas las figuras que pertenecen a una misma carta de Despliegue u hoja de Héroe forman un grupo.

- Un grupo puede estar formado por una o más figuras.

- Cada carta de Despliegue muestra cierta cantidad de barras bajo su coste de despliegue. Estas barras indican el tamaño inicial del grupo. Al desplegar ese grupo, se coloca ese mismo número de figuras.
- Al activar un grupo formado por dos o más figuras, cada una de ellas resuelve sus acciones de manera independiente. Deben resolverse ambas acciones de una figura antes de pasar a resolver las acciones de la siguiente.
- Cuando la carta de Despliegue de un grupo queda agotada, todas las figuras en ese grupo están agotadas y no pueden realizar activaciones.
- Si hay en juego varias versiones de la misma figura (normal o de élite), cada grupo de estas figuras debe ser diferenciado de los demás.
  - Para ello, los jugadores pueden colocar una ficha de Identificación en la carta de Despliegue y colocar las pegatinas de identificación a juego en las bases de las figuras correspondientes.

**Temas relacionados:** Agotar, Despliegue, Figuras de élite

## GRUPOS ABIERTOS

Durante una campaña, la mayoría de las misiones permiten al jugador Imperial elegir cierta cantidad de cartas de Despliegue identificadas como grupos abiertos.

- Estas cartas de Despliegue se mantienen en secreto en la mano del jugador Imperial hasta que se despliegan.
- Durante un despliegue opcional el jugador Imperial puede desplegar figuras de un grupo abierto.
- Cuando la última figura de un grupo es derrotada, su carta de Despliegue vuelve a la mano de cartas de Despliegue del jugador Imperial.

**Temas relacionados:** Cartas de Despliegue, Despliegue, Fase de Estatus, Grupos

## GRUPOS DE RESERVA

Durante una campaña, muchas misiones otorgan al jugador Imperial ciertas cartas de Despliegue denominadas grupos de reserva.

- Estas cartas no son parte de su mano y se mantienen boca abajo en la mesa. No pueden ser desplegadas ni ser enviadas como refuerzo mientras estén boca abajo. Los jugadores Rebeldes no pueden mirar las cartas de Despliegue de reserva.
- Las reglas de misión especifican cómo y cuándo se despliegan en el tablero estas figuras.
- Cuando la última figura de un grupo de reserva que no sea única es derrotada, el jugador añade a su mano la carta de Despliegue correspondiente. A partir de ese momento podrá desplegar estas figuras durante un despliegue opcional siguiendo las reglas normales de despliegue.

**Temas relacionados:** Despliegue, Información oculta, Preparación de una misión

## GRUPOS INICIALES

Durante una campaña, la mayoría de las misiones proveen al jugador Imperial de ciertas cartas de Despliegue denominadas grupos iniciales. Las figuras de estos grupos se colocan en el tablero según las indicaciones del diagrama de la misión.

- Estas cartas no son parte de su mano y se colocan boca arriba al inicio de la misión.

- Cuando la última figura en un grupo inicial es derrotada, la carta de Despliegue correspondiente se coloca en la mano del jugador Imperial, quien puede desplegar estas figuras durante despliegues opcionales, siguiendo las reglas normales de despliegue.

**Temas relacionados:** Despliegue, Refuerzos

## HEMORRAGIA

Ver “Estados” en la página 12.

## HERIDO

Durante una campaña, cuando un Héroe sano sufre tanto  (daño) como su valor de Vida, resulta herido. Descarta todas sus fichas de Daño y le da la vuelta a su hoja de Héroe, dejando boca arriba el lado herido. Si su  (tensión) supera su nuevo valor de Resistencia, descarta todas las fichas de Tensión que superen su valor de Resistencia.

- Si un Héroe herido es derrotado, debe retirarse.
- El lado herido de una hoja de Héroe contiene menos capacidades y a menudo tiene menos Vida, Velocidad, Resistencia o Atributos.
- Cuando un Héroe es herido, su hoja permanece en el lado herido hasta el final de la misión.

**Temas relacionados:** Daño, Héroes, Retirada, Sano, Tensión, Vida

## HÉROES

Durante una campaña, cada jugador Rebelde controla a un Héroe. La palabra “Héroe” se usa para referirse a las figuras de Héroe, al jugador que controla la figura y a todos los demás componentes relacionados.

**Temas relacionados:** Preparación de una campaña

## INCAPACITADO

Algunas reglas de misión hacen referencia a que una figura está incapacitada, por lo general cuando una figura es derrotada. En vez de ser descartada, esa figura permanece en el tablero y sufre una serie de restricciones cuando llega el momento de su activación.

- La figura permanece bajo el control del mismo jugador.
- La figura **no restringe** el movimiento ni bloquea la línea de visión. Las otras figuras no pueden terminar su movimiento en una casilla que contenga una figura incapacitada.
- Cuando una figura es incapacitada, se descarta de todos sus estados y no se le pueden aplicar nuevos estados.
- La figura no puede sufrir  (daño) y no puede ser declarada como objetivo ni ser afectada por ataques, capacidades o cualquier efecto de juego excepto aquellos que las reglas de misión especifiquen.
  - La figura sigue pudiendo ser empujada por una figura Descomunal que termine su movimiento en la casilla que contenga la figura incapacitada.

**Temas relacionados:** Descomunal, Misiones, Retirada

## INCREMENTOS

Los incrementos son resultados representados mediante el icono . Se consiguen durante un ataque y se pueden gastar para activar ciertas capacidades.

- Cada resultado  (evadir) cancela un resultado , lo que reduce en 1 el número de  que el atacante puede gastar.
- Todo el  que no se gaste durante un ataque se pierde.

- Durante una campaña, un Héroe que está realizando un ataque puede gastar 1  para recuperarse de 1 .
- Cada capacidad  sólo se puede activar una vez por ataque.
- Una capacidad  asociada a una palabra clave, como Explosión, Tajo o un estado, se aplica tras resolver el ataque.

**Temas relacionados:** Ataques

## INFLUENCIA

Durante una campaña, el jugador Imperial suele recibir influencia como recompensa. Este recurso se utiliza para comprar cartas de Plan secreto durante la etapa de Mejora Imperial.

- La influencia se apunta en el registro de campaña.
- Cuando el jugador Imperial gana influencia, la suma a la influencia anotada en el registro de campaña y apunta el nuevo valor total. Cuando gasta influencia, la resta de la influencia anotada en el registro de campaña y apunta ese nuevo valor total.
- No está obligado a gastar toda su influencia. La influencia restante se puede gastar en futuras etapas de Mejora Imperial.

**Temas relacionados:** Cartas de Plan secreto, Etapa de Mejora Imperial

## INFORMACIÓN OCULTA

Las cartas y fichas a veces contienen información que debe mantenerse oculta a los jugadores y que estos no pueden consultar. Las siguientes reglas dictan qué información está disponible para cada jugador.

- **Guía de campaña:** Los jugadores Rebeldes no pueden consultar la información de la Guía de campaña. El jugador Imperial puede consultar en cualquier momento toda la información de la Guía de campaña. Los jugadores Rebeldes pueden preguntar al jugador Imperial por cualquier regla que haya leído en voz alta previamente, pero no pueden conocer ninguna información acerca de eventos de la misión que todavía no hayan sido activados. Los nombres de las piezas de tablero no son información oculta.
- **Cartas Imperiales:** Las cartas de Despliegue en la mano y en la reserva del jugador Imperial se mantienen en secreto y no se muestran a los jugadores Rebeldes. Algunas cartas de Plan secreto se mantienen en secreto cuando se compran y no se muestran a los jugadores Rebeldes hasta el momento en que son jugadas.
- **Otras cartas:** Los jugadores no pueden mirar las cartas de ningún mazo, **excepto las cartas del mazo de Recompensas**. Las cartas descartadas, las misiones activas, las cartas que están boca arriba en la mesa y las cartas en las zonas de juego de los jugadores son información visible y cualquier jugador puede leerlas en cualquier momento.
- **Fichas:** Las fichas de Contenedor, las fichas de Misión neutrales y las fichas de Terminal a menudo contienen información oculta en uno de sus lados. Los jugadores no pueden mirar el lado boca abajo de estas fichas.

**Temas relacionados:** Cartas de Despliegue, Cartas de Plan secreto, Fichas de Contenedor, Fichas de Terminal, Misiones

## INICIATIVA

Durante una escaramuza, en cada ronda de juego uno de los jugadores tiene la ficha de Iniciativa. El jugador con la iniciativa resuelve la primera activación para esa ronda de juego.

- Al inicio de la partida, el jugador cuyo ejército tenga el coste de despliegue más bajo elige qué jugador empieza la partida con la iniciativa. Si ambos jugadores tienen el mismo coste de despliegue, la iniciativa se determina al azar: cada jugador tira un dado azul y el jugador que haya obtenido el resultado de precisión más elevado empieza con la iniciativa (en caso de empate se vuelve a tirar).
- El jugador que empieza la partida con la iniciativa elige su zona de despliegue y despliega sus figuras primero. Luego su oponente despliega sus figuras en la otra zona de despliegue.
- El jugador con la iniciativa decide cómo romper todos los empates relacionados con las reglas de misión. Por ejemplo, si una regla de misión dice que hay que mover una ficha una casilla hacia la figura más cercana, y esa ficha tiene dos figuras a la misma distancia, el jugador con la iniciativa elige hacia qué figura se moverá la ficha.
- Durante el paso 4 de la fase de Estatus, el jugador con la iniciativa pasa la ficha de Iniciativa a su oponente.

**Temas relacionados:** Activación, Conflictos, Despliegue, Fase de Estatus

## INTERACTUAR

Las figuras pueden interactuar para realizar todo tipo de tareas. Por ejemplo, una figura puede abrir una puerta realizando una interacción.

- Una figura puede realizar una interacción como una acción.
- Para poder interactuar con una ficha, una figura debe estar en la misma casilla que la ficha o estar adyacente a ella.
- Durante una campaña, un Héroe puede interactuar con una ficha de Contenedor para reclamar la ficha y robar una carta de Suministros.
- Las reglas de misión a menudo indican una serie de distintas tareas que pueden realizarse al interactuar, como usar terminales o recuperar fichas.
- Si las reglas de misión muestran tras el sujeto de la interacción un icono de atributo impreso entre paréntesis, para poder resolver el efecto de esa interacción la figura debe pasar la prueba de atributo correspondiente.

**Temas relacionados:** Acciones, Activación, Cartas de Suministros, Fichas de Contenedor, Fichas de Terminal, Puertas, Recuperar fichas

## INTERRUMPIR

Algunas capacidades emplean el término «interrumpe». Al resolver una capacidad que interrumpe, los jugadores detienen la partida en ese momento y resuelven la capacidad que interrumpe. Tras resolver el efecto, los jugadores prosiguen la partida desde el punto en que se produjo la interrupción. Por ejemplo, si un ataque es interrumpido, la capacidad que interrumpe se resuelve por completo antes de que los jugadores terminen de resolver el ataque.

- Es posible para una figura interrumpir su propia activación.
- Si una interrupción hace que la acción o capacidad actual no sea válida, ese efecto no se resuelve. Cualquier coste que se pague o utilizara para resolver ese efecto se sigue pagando.

Por ejemplo, si un jugador juega una carta de Mando que le permite atacar a una figura, y esa figura realiza una interrupción para moverse y salir de la línea de visión del atacante, la carta de Mando se descarta y la acción gastada para atacar se pierde.

- Si dos efectos interrumpen la misma acción, el jugador que está resolviendo la activación en ese momento es quien decide el orden en que se resuelven los efectos.

- No se puede interrumpir la acción de una figura mientras ésta ocupa una casilla que contiene otra figura.

**Temas relacionados:** Conflictos

## LIMITACIONES DE COMPONENTES

Si los jugadores necesitan usar más componentes de los que se incluyen en el juego, sigue estas reglas:

- Las fichas no están limitadas. Si los jugadores se quedan sin fichas de un tipo concreto, deberían utilizar un sustituto adecuado, como una moneda.
- Si los jugadores necesitan tirar más dados de los que se incluyen en el juego, deberían anotar el resultado actual, tirar otra vez los dados necesarios y combinar los resultados. Esto no cuenta como volver a tirar un dado.
- Si los jugadores se quedan sin cartas de un tipo concreto, no se pueden robar ni usar cartas de ese tipo.
- En una campaña, los jugadores están limitados al número de figuras incluidas en el juego. Por ejemplo, el jugador Imperial está limitado a seis figuras de soldado de asalto normales y tres figuras de soldado de asalto de élite, incluso aunque el jugador posea varias copias del juego.
- En una escaramuza, un jugador puede tener en su ejército un máximo de una copia de cada carta de Despliegue única, dos copias de cada carta de Despliegue de élite, y cuatro copias de cada carta de Despliegue normal.

**Temas relacionados:** Figuras de élite, Figuras del bando Imperial, Único

## LÍNEA DE VISIÓN

La línea de visión se utiliza para determinar lo que una figura “puede ver”. La mayoría de las veces, la línea de visión sirve para determinar qué figuras pueden ser declaradas como objetivo de un ataque (a distancia).

Para determinar la línea de visión, el jugador traza dos líneas rectas imaginarias ininterrumpidas y que no se entrecrucen que vayan desde una esquina de la casilla ocupada por la figura atacante hasta dos esquinas adyacentes de la casilla ocupada por el objetivo del ataque. Si cualquiera de estas dos líneas atraviesa un muro, una figura o terreno bloqueado, entonces la figura atacante **no tiene línea de visión** hasta su objetivo.

- Las líneas de visión se pueden trazar **desde** o **hasta** cualquier esquina del tablero. Cada línea puede ser trazada a lo largo de esquinas y bordes de casillas que contengan figuras, puertas, muros y casillas bloqueadas.
- Los muros sólo bloquean la línea de visión **a lo largo de un borde entero de una casilla**. Si un muro no cubre un borde por entero, entonces se pueden trazar líneas de visión desde, hacia y a través de ese borde.
- **No se pueden** trazar líneas de visión a través de una esquina en la que haya cualquier combinación de muros y terreno bloqueado formando una intersección. Sí que se pueden trazar líneas de visión a través de la combinación de una figura y un muro, terreno bloqueado u otra figura dispuestos en diagonal.
- Las figuras tienen en su línea de visión a las figuras adyacentes.
- Es posible que una figura tenga línea de visión hasta otra figura que a su vez carezca de línea de visión hasta la primera figura. Esto suele ocurrir cuando una figura está situada detrás un muro o de otra figura. Temáticamente, esto representa que la figura se asoma momentáneamente para efectuar un ataque y después vuelve a ponerse a cubierto.

- Una figura no bloquea la línea de visión hasta sí misma. La figura objetivo tampoco bloquea la línea de visión.
- Las figuras adyacentes siempre tienen línea de visión entre ellas.

La mayoría de estas situaciones se explican con más detalle en el “Apéndice I – Ejemplos de líneas de visión” de la página 26.

**Temas relacionados:** Adyacente, Ataques, Ataques a distancia, Muros, Terreno bloqueado

## MISIONES

Cada misión es una partida de combate táctico que se juega en un tablero modular y que va acompañada de reglas de misión únicas.

### RESOLVER UNA MISIÓN

En *Imperial Assault* las misiones se juegan a lo largo de una serie de rondas. Cada ronda consta de una fase de Activación, seguida de una fase de Estatus.

Tras resolver la fase de Estatus, la partida pasa a la siguiente ronda, que empieza con una nueva fase de Activación. Estas fases se van repitiendo hasta que la misión termine (ver “Ganar la partida” en la página 16).

### MISIONES DE HISTORIA Y MISIONES SECUNDARIAS

Durante una campaña, los jugadores resuelven una serie de misiones de historia y misiones secundarias. Las reglas y tableros utilizados en cada misión se indican en la Guía de campaña.

- Durante cada etapa de Misión, los Héroes eligen una misión activa para resolver.
  - El registro de campaña indica el tipo de misión activa que los Héroes pueden elegir en cada etapa de Misión. Por ejemplo, si dice “Misión de historia” los Héroes deben elegir una misión de historia activa para resolver. A menudo sólo hay una misión de historia activa en un momento dado.
  - Las misiones activas que no son elegidas se conservan entre partidas y permanecen activas hasta que son resueltas.
- Una misión no puede ser jugada dos veces durante una campaña.
- Las cartas de Misión secundaria mencionan una serie de rasgos debajo su nombre (como *TATOINE*). Los rasgos no tienen ningún efecto de juego, pero es posible que otros componentes hagan referencia a ellos.
- Tras completar la misión de introducción, baraja el mazo de Misiones secundarias, roba dos cartas y colócalas boca arriba en la mesa. Tras resolver cada misión secundaria que no sea un Plan secreto, baraja el mazo de Misiones secundarias, roba una carta y colócala boca arriba en la mesa.

### CONSTRUIR EL MAZO DE MISIONES SECUNDARIAS

Durante la preparación de la campaña, los jugadores separan las cartas de Misión secundaria por tipos (color). Crea un mazo de Misiones secundarias barajando las siguientes cartas:

- Una carta de Misión secundaria roja correspondiente a cada Héroe que participe en la campaña.

- Cuatro cartas de Misión secundaria verdes elegidas por los jugadores que controlan a los Héroes. Los Héroes no pueden elegir más de una carta que tenga como recompensa el mismo Aliado, sin importar el subtítulo del Aliado, como por ejemplo “Héroe de la Rebelión”.
- Cuatro cartas de Misión secundaria grises al azar. Se reparten boca abajo y no se muestran a ninguno de los jugadores.

### MISIONES OBLIGATORIAS

Durante una campaña, ciertas cartas de Plan secreto y eventos pueden hacer que una misión sea obligatoria. La mayoría de las veces esto es el resultado de una recompensa de misión o de una carta de Plan secreto. Por ejemplo, si una carta de Plan secreto dice “Juega ‘Minas de especias de Kessel’ como una misión obligatoria”, los jugadores deberán jugar de inmediato esa misión, y después continuar la campaña a partir de la etapa actual.

- Las misiones obligatorias se apuntan en la sección “Misiones obligatorias” del registro de campaña. Cuando aparece una misión obligatoria y los jugadores no tienen tiempo para realizarla en esa partida, deberán anotar esa misión en la sección Misiones obligatorias sin marcar su cuadro. Cuando prosigan la campaña, tendrán que jugar esa misión de inmediato.
- Las misiones obligatorias se resuelven **entre** las etapas de la campaña. Tras resolver una misión obligatoria, los jugadores deberían realizar el paso “Limpieza tras la misión” de la etapa de Misión. Después resuelven la siguiente etapa disponible de la campaña.
  - Si la misión ocurre inmediatamente después de que otra misión haya sido resuelta, se resuelve el paso «Limpieza tras la misión» pero no se resuelve ninguna etapa de Mejora Rebelde o Imperial antes de jugar esta misión. El nivel de amenaza en una misión obligatoria es igual al nivel de amenaza de la última misión jugada.
- Debido a que las misiones obligatorias nunca se eligen para ser jugadas, carecen de su correspondiente carta de Misión.
- Si los jugadores se quedan sin espacio en la sección de “Misiones obligatorias” del registro de campaña, todavía pueden jugar más misiones obligatorias. Estas misiones adicionales se apuntan en el reverso del registro de campaña o en otra hoja de papel.

### MISIONES DE ESCARAMUZA

El tablero para cada misión de escaramuza se muestra en el diagrama de esa misión. Las reglas para cada misión de escaramuza se indican en su respectiva carta de Misión de escaramuza.

**Temas relacionados:** Campaña, Cartas de Plan secreto, Etapa de Misión, Ganar la partida, Misiones activas, Preparación de una misión

### MISIONES ACTIVAS

Durante una campaña, una misión activa es cualquier misión de historia o misión secundaria que esté disponible y que los jugadores puedan elegir realizar.

**Temas relacionados:** Misiones

### MODIFICACIONES

Ver “Cartas de Objeto” en la página 7.

## MÓVIL

Las figuras que tienen esta palabra clave ignoran los costes de movimiento adicionales al entrar en terreno difícil y en casillas que contengan figuras enemigas. También pueden entrar en terreno infranqueable y bloqueado y pueden terminar su movimiento en una casilla que contenga terreno infranqueable o bloqueado.

- Si una figura con Móvil ocupa una casilla que contiene terreno bloqueado, se pueden trazar líneas de visión y contar casillas hacia esa figura, y puede ser atacada por figuras adyacentes a ella.

**Temas relacionados:** Palabras clave

## MOVIMIENTO

Cuando una figura realiza un movimiento, gana tantos puntos de movimiento como indique su valor de Velocidad.

- Realizar un movimiento **no mueve la figura**; sólo proporciona puntos de movimiento que se pueden gastar durante la activación de esa figura. Esto significa que una figura puede usar su primera acción para realizar un movimiento, seguido de un ataque, y después gastar los puntos de movimiento. Incluso puede gastar algunos puntos de movimiento antes del ataque y gastar el resto tras atacar.
- Las figuras pueden moverse en diagonal a través de la esquina de cualquier muro, terreno bloqueado o terreno infranqueable individuales, pero **no pueden** moverse a través de la intersección diagonal de cualquier combinación de muros, terreno bloqueado o terreno infranqueable (ver “Apéndice II – Ejemplos de movimiento” en la página 27).
- **Mover X casillas:** Si una capacidad mueve una figura un número determinado de casillas, ese movimiento ignora los costes en puntos de movimiento. Todos los demás efectos de terreno y figuras se le aplican; esto significa, por ejemplo, que la figura no puede terminar su movimiento en la casilla de otra figura. Al mover de esta forma, la base de una figura grande **no se puede** rotar y debe mantener su orientación.
- Las figuras pueden moverse **a través** de las casillas de otras figuras. La figura debe gastar un punto de movimiento adicional para entrar en una casilla que contenga una figura enemiga. Algunas capacidades permiten a las figuras moverse a través de casillas que contengan terreno bloqueado o infranqueable.

La definición de “mover a través de una casilla” significa que la figura puede entrar en la casilla siempre que no termine su movimiento en esa misma casilla. La figura no puede entrar en la casilla si al hacerlo fuera a gastar su último punto de movimiento.

- Puede darse una situación inusual en la que una figura pierde todos sus puntos de movimiento mientras está en una casilla en la que no puede terminar su movimiento (como la casilla de otra figura). En esta situación, coloca la figura que se está moviendo en la casilla vacía más cercana. Si hay varias casillas vacías a la misma distancia, el jugador que controla la figura elige a cuál de ellas moverse.
- Las figuras grandes tienen restricciones de movimiento adicionales. Consulta “Figuras grandes” en la página 15 y el “Apéndice II – Ejemplos de movimiento” de la página 27.

**Temas relacionados:** Adyacente, Colocar, Contar casillas, Empujar, Figuras grandes, Puntos de movimiento, Terreno

## MUROS

Los muros son líneas continuas negras que recorren los bordes de las piezas de tablero. Las figuras no pueden moverse ni trazar líneas de visión a través de muros. Consulta el Apéndice I y el Apéndice II para ver ejemplos gráficos de cómo mover y trazar líneas de visión con muros.

- Los muros no son un terreno y no se ven afectados por capacidades que afecten el terreno. Por ejemplo, las figuras Descomunales pueden entrar en terreno bloqueado pero no pueden moverse a través de muros.
- Los muros sólo bloquean líneas de visión **a lo largo del borde entero de una casilla**. Si un muro no cubre un borde entero, entonces se pueden trazar líneas de visión desde, hacia y a través de ese borde.

**Temas relacionados:** Línea de visión, Movimiento, Terreno

## OBJETIVO

Al declarar un ataque, el atacante elige una figura a la que atacar. Esa figura es denominada el objetivo.

- Si el objetivo es una figura grande, el atacante debe designar como objetivo una de las casillas ocupadas por esa figura. Esa casilla se utiliza para determinar la línea de visión y para usar algunas capacidades.
- Si una capacidad hace referencia a la **casilla objetivo**, se refiere a la casilla ocupada por el defensor. Si el objetivo es una figura grande, se refiere a la casilla escogida.

**Temas relacionados:** Ataques, Explosión, Línea de visión

## OBJETOS

Los objetos son elementos en el tablero que no son figuras. Las puertas, los contenedores y los terminales se consideran objetos.

- La mayoría de las fichas de Misión se consideran objetos, salvo que las reglas de misión indiquen que esa ficha representa a una figura.
- Excepto las puertas, los objetos no restringen el movimiento ni bloquean la línea de visión.
- Los objetos no pueden ser empujados.
- Las reglas de misión pueden permitir que los objetos sean atacados por figuras concretas (ver “Ataques contra objetos” en la página 5).
- Las capacidades que afectan a objetos **sólo** afectan a objetos que puedan ser atacados.

**Temas relacionados:** Ataques contra objetos, Fichas de Contenedor, Fichas de Misión, Fichas de Terminal, Movimiento, Puertas

## PALABRAS CLAVE

Las palabras clave se utilizan como una referencia rápida para otras capacidades.

- Las siguientes palabras clave aparecen en la Caja básica: Aturdimiento, Concentración, Descomunal, Explosión, Gran alcance, Hemorragia, Móvil, Perforante, Recuperación y Tajo.
- Los estados como Aturdimiento, Concentración y Hemorragia también se utilizan como palabras clave para aplicar el estado correspondiente.

**Temas relacionados:** Concentración, Descomunal, Estados, Explosión, Gran alcance, Móvil, Perforante, Recuperación, Tajo

## PE

Ver “Puntos de experiencia” en la página 23.

## PERFORANTE

Esta palabra clave permite a una figura ignorar cierta cantidad de resultados ▼ (bloqueo) al atacar. Por ejemplo, “Perforante 2” permite que un ataque ignore hasta 2 resultados ▼.

- Si el número de resultados ▼ es inferior al valor de Perforante, el valor sobrante de Perforante no tiene ningún efecto.
- Si durante un ataque se usan varias capacidades con Perforante, sus valores se suman.

**Temas relacionados:** Ataques, Palabras clave

## PERIODO HISTÓRICO

Cada campaña está asociada a un periodo histórico, representado por un número. Esto corresponde a un rango de valores de periodo histórico que se encuentran en ciertas cartas de Misión secundaria y en ciertos conjuntos de cartas de Plan secreto.

Durante la Preparación de una campaña, aparta todas las cartas de Misión secundaria cuyo rango de valores no incluya el número asociado a la campaña. Estas cartas no podrán incluirse en el mazo de Misiones secundarias.

- Si una carta de un conjunto de cartas de Plan secreto tiene un rango de periodo histórico que no incluye el número asociado a la campaña, el jugador Imperial no puede elegir ese conjunto al construir su mazo de Planes secretos.
- Si un conjunto de cartas de Plan secreto o una carta de Misión secundaria no tienen indicado ningún periodo histórico, pueden usarse en cualquier campaña.

**Temas relacionados:** Campaña, Cartas de Plan secreto, Misiones, Preparación de una campaña

## PRECISIÓN

Los ataques a distancia (☞) necesitan obtener suficiente precisión para lograr impactar a la figura objetivo. La cantidad de precisión necesaria es igual al número de casillas de distancia que hay entre el atacante y su objetivo (ver “Contar casillas”, en la página 10).

- La precisión total del atacante se determina sumando todos los números obtenidos en la tirada y aplicando cualquier modificador a la precisión otorgado por capacidades.
- Al efectuar un ataque a distancia contra una figura adyacente, el atacante necesita obtener al menos una precisión de 1.

**Temas relacionados:** Ataques, Contar casillas, Fallar, Línea de visión

## PREPARACIÓN DE UNA CAMPAÑA

Antes de empezar una nueva campaña, realiza los siguientes pasos.

1. **Elegir los papeles de los jugadores:** Los jugadores eligen qué jugador asumirá el papel del jugador Imperial. Los demás jugadores serán jugadores Rebeldes. Los jugadores conservan estos papeles durante toda la campaña.
2. **Elegir Héroe:** Cada jugador Rebelde elige una hoja de Héroe y coloca el mazo de Clase y la figura de ese Héroe en su zona de juego. Luego, cada jugador Rebelde busca en su mazo de Clase todas las cartas de Objeto que no tengan coste y las coloca boca arriba en su zona de juego.
  - En partidas de 2 Héroe, cada Héroe obtiene una carta de Recompensa “Legendario”. En partidas de 3 Héroe, cada Héroe obtiene una carta de Recompensa “Heroico”.

3. **Elegir Clase Imperial:** A continuación, el jugador Imperial elige un mazo de Clase Imperial y coloca la carta básica (la carta sin un coste de puntos de experiencia) boca arriba en su zona de juego.
4. **Construir el mazo de Planes secretos:** El jugador Imperial construye su mazo de cartas de Plan secreto (ver “Construir el mazo de Planes secretos” en la página 8).
5. **Construir el mazo de Misiones secundarias:** Los jugadores Rebeldes construyen el mazo de Misiones secundarias (ver “Construir el mazo de Misiones secundarias” en la página 19).
6. **Preparar la misión de introducción:** Los jugadores ya están listos para preparar y jugar la misión de introducción de la campaña.

**Temas relacionados:** Cartas de Clase, Cartas de Plan secreto, Misiones, Preparación de una misión

## PREPARACIÓN DE UNA MISIÓN

Antes de resolver una misión, los jugadores siguen estas etapas de preparación.

### PREPARACIÓN DE UNA MISIÓN DE CAMPAÑA

Para preparar una misión de campaña, realiza los siguientes pasos.

1. **Ensamblar el tablero:** El jugador Imperial ensambla el tablero de misión usando las piezas de tablero mostradas en la Guía de campaña. Después coloca todas las fichas en el tablero tal y como se indica en el diagrama.
2. **Preparar el dial de amenaza y ronda:** El jugador Imperial pone el dial de amenaza en 0 y el dial de ronda en 1.
3. **Despliegue y preparación:** El jugador Imperial coge todas las cartas de Despliegue y las ordena por grupos tal y como se indica en el cuadro de “Despliegue y preparación” de las reglas de la misión. Este cuadro tiene hasta cuatro elementos diferentes:
  - *Grupos iniciales:* El jugador Imperial coge las cartas de Despliegue que se indiquen y las coloca boca arriba en la mesa.
  - *Grupos de reserva:* El jugador Imperial coge en secreto las cartas de Despliegue que se indiquen y las coloca a un lado, boca abajo en una pila.
  - *Grupos abiertos:* El jugador Imperial elige en secreto tantas cartas de Despliegue como se indique en la sección “Grupos abiertos” y las guarda en su mano.
    - »» El jugador Imperial puede elegir cualquier carta de Despliegue que no sea Rebelde y que no esté siendo utilizada en los grupos iniciales o los grupos de reserva. No puede elegir a un Aliado que no haya recibido como recompensa.
    - »» Todas las cartas de Despliegue que no estén en un grupo inicial, en un grupo de reserva o en un grupo abierto se devuelven a la caja del juego y no se utilizan en esta misión.
  - *Preparación especial:* Sigue todas las reglas indicadas en esta sección. Muchas misiones carecen de reglas de preparación especial.
4. **Desplegar figuras del bando Imperial:** El jugador Imperial despliega sus figuras por el tablero tal y como se indique en el diagrama.
  - Si la figura que se muestra en el diagrama tiene un borde gris o negro, su grupo corresponde a una carta de Despliegue gris.
5. **Preparar los dados, cartas y otras fichas:** Coloca todos los dados, mazos de Suministros, mazos de Estados, fichas de Daño, fichas de Tensión y fichas de Estado al alcance de todos los jugadores.

6. **Leer las instrucciones para la misión:** El jugador Imperial lee en voz alta a todos los demás jugadores la sección de “Instrucciones para la misión” de las reglas de la misión.
7. **Desplegar figuras del bando Rebelde:** Cada jugador Rebelde coloca su figura del bando Rebelde en la casilla que se encuentre tan cerca de la ficha de Entrada como sea posible. Esto incluye la casilla que contiene la propia ficha de Entrada.
  - Los jugadores del bando Rebelde eligen el orden en que se despliegan sus figuras. Antes de colocar sus figuras, eligen las cartas de Objeto que llevarán a la misión. Cada Héroe puede llevar un máximo de 1 carta de Armadura (🛡️), 2 cartas de Arma y 3 cartas de Equipo (🛠️).
  - Tras desplegar las figuras de Héroe, los jugadores Rebeldes pueden elegir desplegar un Aliado que hayan conseguido como recompensa (ver “Aliados” en la página 4).
8. **Preparar las fichas de Activación:** Cada Héroe recibe una ficha de Activación y la coloca preparada (con el lado verde boca arriba) sobre su hoja de Héroe.

## PREPARACIÓN DE UNA MISIÓN DE ESCARAMUZA

Para preparar una misión de escaramuza, realiza los siguientes pasos.

1. **Preparar los ejércitos y las cartas de Mando:** Ambos jugadores colocan en sus zonas de juego simultáneamente sus cartas de Despliegue boca arriba. Luego, cada jugador baraja su mazo de 15 cartas de Mando y lo coloca junto a sus cartas de Despliegue.
2. **Determinar la iniciativa:** El jugador con el coste total de cartas de Despliegue más bajo elige qué jugador empieza la partida con la ficha de Iniciativa. En caso de empate, los jugadores determinan la iniciativa al azar.
3. **Determinar y preparar la Misión de escaramuza:** El jugador con la iniciativa baraja su mazo de cartas de Misión de escaramuza y roba una carta. Esta carta indica el nombre de la misión, en qué tablero se juega y cuáles son sus reglas especiales.

Tras robar esta carta, los jugadores consultan el diagrama de la misión de escaramuza correspondiente y ensamblan el tablero y colocan las fichas tal y como se muestre en el mismo.

- Los jugadores sólo colocan en el tablero las fichas marcadas como “A” o “B” cuya letra coincide con la que aparece en la carta de Misión de escaramuza.
4. **Desplegar unidades:** El jugador con la iniciativa elige la zona de despliegue roja o azul que se muestre en el diagrama de la misión de escaramuza y despliega todas sus figuras en la zona de despliegue elegida.

Después su oponente despliega todas sus figuras en la otra zona de despliegue.

5. **Robar cartas de Mando:** Cada jugador roba tres cartas de su mazo de Mando.

**Temas relacionados:** Aliados, Cartas de Despliegue, Cartas de Mando, Despliegue, Preparación de una campaña

## PREPARADO

Una figura preparada es cualquier figura que puede elegirse para ser activada. Una carta que no está agotada se considera preparada y puede ser agotada para activar ciertas capacidades.

- Un Héroe está preparado si tiene **al menos una** ficha de Activación preparada (verde) en su hoja de Héroe.

- Cuando una carta de Despliegue está preparada, todas las figuras en el grupo de esa carta están preparadas.
- Para preparar una figura o carta, gira su carta de Despliegue para dejarla enderezada. Si la figura es un Héroe, dale la vuelta a sus fichas de Activación, dejando el lado verde boca arriba.
- Las cartas de Despliegue, las cartas de Clase Imperial y las fichas de Activación se preparan durante la fase de Estatus de cada ronda. Los objetos y las cartas de Clase de un Héroe se preparan al comienzo de la activación de esa figura.

**Temas relacionados:** Activación, Agotar, Cartas de Clase, Cartas de Despliegue, Cartas de Objeto

## PRUEBAS

Consulta “Pruebas de atributo”, a continuación.

## PRUEBAS DE ATRIBUTO

Durante una campaña, algunos efectos requieren que las figuras realicen pruebas de atributo. Esto se indica colocando el icono del atributo entre paréntesis. Por ejemplo, una regla de misión puede decir: “Un Héroe puede interactuar con un terminal (🔌)”. Esto significa que el Héroe puede interactuar con un terminal para realizar una prueba de su atributo 🔌.

Para realizar una prueba, el jugador tira los dados que hay indicados en su hoja de Héroe directamente debajo del icono de ese atributo. Si saca uno o más resultados 🎲, supera la prueba. Si no saca ningún resultado 🎲, falla la prueba.

- Cada efecto de juego que requiere una prueba de atributo específica el resultado de superar o fallar esa prueba. Si sólo se especifica uno de los resultados de la prueba, eso significa que el otro resultado no tiene ningún efecto.
- Algunas veces una interacción requiere que una figura supere una prueba de atributo para resolver un efecto. El efecto indicado tras la palabra “para” sólo se resuelve si la figura supera la prueba.
- Cada 🎲 obtenido en la tirada es un **éxito**. Si una prueba de atributo indica un número inmediatamente antes del icono, entonces es necesario obtener esa cantidad de éxitos para superar la prueba. Si en la tirada no se obtiene el número necesario de éxitos, la prueba falla, pero por cada éxito obtenido se coloca una ficha de Tensión al lado del sujeto de la prueba. La próxima vez que cualquier figura intente esta prueba, descartará todas esas fichas de Tensión y aplicará un +1 🎲 al resultado de su prueba por cada ficha de Tensión descartada.
- Si una prueba de atributo da la opción de varios atributos, como “(🔌 o 🛡️)”, la figura elige uno de esos atributos para poner a prueba. Si la prueba también requiere varios éxitos, el número estará impreso antes del primer icono. Por ejemplo, “(2 🔌 o 🛡️)” requiere dos éxitos de **cualquier combinación** de pruebas de atributo de 🔌 y 🛡️.
- Sólo los Héroes realizan tiradas para pruebas de atributo. Si una figura de élite debe realizar una prueba de atributo, recibe automáticamente 1 éxito. Si una figura normal debe realizar una prueba de atributo, la falla automáticamente.

**Temas relacionados:** Atributos, Figuras de élite, Interactuar

## PUERTAS

Las puertas se representan mediante fichas verticales colocadas en el tablero. Cada misión indica dónde se colocan las puertas.

- Las figuras no pueden moverse, trazar líneas de visión ni contar casillas a través de puertas.
- Una figura puede interactuar con una puerta para abrirla; el jugador retira esa ficha de Puerta del tablero.
- Si un efecto cierra una puerta, coloca una ficha de Puerta en el tablero donde se indique en las instrucciones de la misión. Las figuras **no pueden cerrar puertas voluntariamente**.
- Si una figura grande está ocupando casillas a ambos lados de una puerta cuando ésta se cierre, la figura es empujada a la casilla vacía más cercana (ver “Empujar” en la página 12).
- Las casillas que comparten un borde con una puerta son las únicas que se consideran adyacentes a esa puerta.
- Algunas misiones especifican que ciertas puertas están selladas. Las puertas selladas **no pueden abrirse** excepto según las especificaciones de las reglas de misión.

**Temas relacionados:** Ataques contra objetos, Contar casillas, Empujar, Interactuar, Línea de visión

## PUNTOS DE EXPERIENCIA

Durante una campaña, todos los jugadores ganan puntos de experiencia (PE) como recompensas de misión. Durante las etapas de Mejora Rebelde y Mejora Imperial, los jugadores pueden gastar PE para comprar cartas de Clase.

- Los PE no gastados se anotan en el registro de campaña y se pueden gastar durante futuras etapas de Mejora.

**Temas relacionados:** Etapa de Mejora Imperial, Etapa de Mejora Rebelde

## PUNTOS DE MOVIMIENTO

Una figura puede ganar puntos de movimiento de diversas formas. Una figura puede gastar un punto de movimiento para moverse a cualquier casilla adyacente.

- Cada vez que una figura gana puntos de movimiento, se añaden al total restante de puntos de movimiento que ya posee esa figura.
- No es necesario que una figura gaste todos los puntos de movimiento que posee, pero al final de su activación perderá todos sus puntos de movimiento restantes.
- Gastar puntos de movimiento no es una acción y puede realizarse en cualquier momento durante la activación de una figura. Pueden gastarse antes o después de resolver cualquier acción, pero no pueden gastarse mientras se resuelve una acción.
- Si una figura gana puntos de movimiento cuando no está en su activación, esos puntos de movimiento deben gastarse inmediatamente como una interrupción o se perderán.
- Los puntos de movimiento son un recurso intangible que no se controla mediante fichas. Cuando una figura gana puntos de movimiento, el jugador anuncia cuántos puntos de movimiento tiene su figura y cuenta en voz alta mientras los va gastando.
- Durante una campaña, un Héroe puede sufrir 1  (tensión) en cualquier momento durante su activación para ganar un punto de movimiento. Puede hacer esto hasta **dos veces** por activación.

**Temas relacionados:** Movimiento, Tensión

## QUEDARSE SIN COMPONENTES

Ver “Limitaciones de componentes” en la página 18.

## RECLAMAR

Cuando un jugador reclama una ficha o componente, lo coloca en su zona de juego. El efecto de reclamar una ficha se explica en las reglas de misión.

- Al final de una misión, todas las fichas reclamadas se devuelven a la caja del juego.

**Temas relacionados:** Interactuar, Zona de juego

## RECUPERACIÓN

Algunas capacidades permiten a las figuras recuperarse de  (daño) o  (tensión).

Cuando una figura se recupera, retira de esa figura o de su hoja de Héroe la cantidad indicada de fichas de Daño o de Tensión.

- Algunas cartas usan Recuperación como palabra clave. Por ejemplo “: Recuperación 1 ” permite a la figura gastar un  (incremento) durante un ataque para recuperarse de 1  tras resolver el ataque. Puede recuperarse de este  incluso aunque el objetivo del ataque no sufra ningún .
- Si un Héroe se recupera de más  de la que ha sufrido, recupera un  por cada  que no pueda recuperar.

**Temas relacionados:** Daño, Descansar, Incrementos, Palabras clave, Tensión

## RECUPERAR FICHAS

Algunas misiones permiten a las figuras recuperar fichas específicas. Una figura que esté en la misma casilla que una ficha o adyacente a ella puede realizar una interacción para recuperar esa ficha. Coloca la ficha en la base de la figura para indicar que ahora esa figura está **transportando** esa ficha. A partir de ese momento la ficha se moverá junto con la figura.

- Una ficha transportada no puede ser recuperada por otras figuras, intercambiada con otras figuras ni soltada voluntariamente.
- Si una figura es derrotada, cualquier ficha que transportaba es soltada en su casilla. Esto incluye cuando un Héroe resulta herido o si debe retirarse.
- Las reglas de misión especifican el efecto y propósito de recuperar fichas.
- Al final de una misión, todas las fichas transportadas se devuelven a la caja del juego.
- Recuperar una ficha no es lo mismo que reclamar una ficha.

**Temas relacionados:** Fichas de Misión, Interactuar, Reclamar

## REFUERZOS

Durante la fase de Estatus de una campaña, el jugador Imperial puede volver a colocar en el tablero figuras que ya hayan sido derrotadas previamente en el tablero.

Para enviar refuerzos, el jugador Imperial gasta tanta  (amenaza) como el coste de refuerzo de la figura. A continuación coloca **una figura** de ese grupo tan cerca como sea posible de un punto de despliegue activo.

- Algunas cartas de Despliegue no tienen coste de refuerzo. Las figuras pertenecientes a esa carta de Despliegue no pueden ser enviadas como refuerzo. Tras ser derrotada, toda figura que no sea una figura única puede ser desplegada de nuevo.
- El coste de refuerzo de una figura está impreso en su carta de Despliegue, justo a la derecha de su coste de despliegue.
- Una figura sólo puede ser enviada como refuerzo si en el tablero hay por lo menos otra figura de su grupo.
- El jugador Imperial puede enviar como refuerzo a más de una figura durante cada fase de Estatus (incluyendo figuras de un mismo grupo), siempre que gaste el coste en  individual para cada figura.
- El jugador Imperial no puede enviar como refuerzo a una figura de un grupo que ya tiene tantas de sus figuras en el tablero como su límite de grupo.

**Temas relacionados:** Despliegue, Grupos, Único

## RESISTENCIA

Durante una campaña, cada Héroe tiene un valor de Resistencia impreso en su hoja de Héroe. Éste es el número máximo de  (tensión) que la figura puede sufrir.

**Temas relacionados:** Tensión

## RETIRADA

Durante una campaña, cuando un Héroe herido es derrotado, debe retirarse. Su figura se quita del tablero y ya no puede activarse durante el resto de la misión.

- Las capacidades en su hoja de Héroe, cartas de Clase y cartas de Objeto no pueden usarse durante el resto de la misión.
- El jugador que controla al Héroe todavía puede ayudar a los demás jugadores Rebeldes a tomar cualquier decisión colectiva que deba realizarse.
- Si un Héroe tiene una carta de Despliegue de Aliado en la misión, puede elegir dársela al jugador cuyo Héroe se ha retirado.
- Los Héroes que se han retirado reciben todas las recompensas de Héroe al final de la misión. Si un Héroe se ha retirado durante la misión final, sigue ganando o perdiendo la campaña junto con el resto de jugadores Rebeldes.
- Un Héroe que se ha retirado permanece herido hasta el final de la misión.
- Durante el paso de «Limpieza tras la misión», los Héroes que se han retirado dejan de considerarse retirados. Realizan todos los pasos de «Limpieza tras la misión» y participan en todas las futuras etapas de la campaña.

**Temas relacionados:** Derrotado, Etapa de Misión, Herido

## SALIR

Algunos efectos se activan cuando una figura sale de una casilla. Salir de una casilla incluye cuando una figura se mueve o es empujada fuera de una casilla o si es colocada en una casilla diferente.

**Temas relacionados:** Colocar, Entrar, Empujar

## SANO

Durante una campaña, un Héroe se considera sano mientras no esté herido.

**Temas relacionados:** Herido, Héroes

## SELLADA

Ver “Puertas” en la página 22.

## TAJO

La palabra clave Tajo aparece en algunas cartas. Si el objetivo del ataque de esa figura sufre 1 o más de  (daño), el atacante puede elegir a otra figura enemiga u objeto que sean un objetivo válido para un ataque. La figura u objeto elegido sufre la cantidad de  indicada. Por ejemplo, “Tajo 1 ” causa que la figura u objeto elegido sufra 1 .

- La figura u objeto elegido debe ser un objetivo válido. Por ejemplo, para un ataque cuerpo a cuerpo (sin Gran alcance), la figura elegida deberá estar adyacente al atacante.
- El  sufrido por Tajo no puede evitarse con .
- Si un ataque inflige un estado, como Aturdimiento o Hemorragia, este estado sólo se aplica al objetivo del ataque y no a las figuras afectadas por Tajo.

**Temas relacionados:** Ataques, Ataques contra objetos, Estados, Palabras clave

## TENSIÓN

La tensión se indica mediante el icono  y representa la pérdida de fuerza de voluntad o entereza. Muchos efectos de juego provocan que las figuras sufran .

### TENSIÓN EN UNA CAMPAÑA

Cuando un Héroe sufre , coloca ese número de fichas de Tensión sobre su hoja de Héroe. Cuando cualquier otra figura sufre , en vez de ello sufre una cantidad equivalente de .

- Los Héroes tienen muchas capacidades con costes de . Estas capacidades requieren que el Héroe sufra  para poder usar la capacidad.
- Un Héroe puede sufrir 1  (tensión) en cualquier momento de su activación para ganar un punto de movimiento. Puede hacer esto hasta **dos veces** por activación.
- Un Héroe no puede elegir sufrir  si la cantidad de  sufrida fuera a superar su valor de Resistencia. Esto incluye sufrir  para ganar puntos de movimiento o usar capacidades con un coste de .
- Si un efecto obliga a un Héroe a sufrir  de manera que ésta supere su valor de Resistencia, en vez de ello sufre  por un valor igual a la  sobrante.
- Si un efecto permite a un Héroe recuperarse de más  de la que ha sufrido, se recupera de  por un valor igual a la  sobrante.
- Si la cantidad de fichas de Tensión sobre una hoja de Héroe supera el valor de Resistencia de ese Héroe, como cuando un Héroe resulta herido, las fichas de Tensión sobrantes se descartan.
- Cuando un efecto de juego menciona la cantidad de  que un Héroe “ha sufrido”, se refiere al valor total de fichas de Tensión que hay en ese momento sobre su hoja de Héroe.

## TENSIÓN EN UNA ESCARAMUZA

Cuando una figura sufre , en vez de ello sufre una cantidad equivalente de  (daño). El jugador que controla la figura puede evitar este  descartando una carta de Mando de la parte superior de su mazo por cada  que quiera evitar.

**Temas relacionados:** Daño, Capacidades, Movimiento, Recuperación, Resistencia

## TERRENO

Algunas casillas del tablero tienen bordes coloreados. El terreno está definido por el color y aspecto del borde de una casilla, y cada tipo de terreno tiene distintos efectos sobre el movimiento y las líneas de visión.

- Un grupo de casillas adyacentes que compartan un mismo tipo de terreno se consideran rodeadas por un único borde de terreno.
- Los bordes coloreados que no rodean por completo una casilla o grupo de casillas se consideran bordes de terreno. Las reglas de terreno sólo se aplican al borde coloreado de esta casilla y no a la casilla en sí.
- Las fichas en una casilla no tienen ningún efecto sobre el terreno de la casilla.
- Las líneas continuas rojas son terreno bloqueado (ver más abajo).
- Las líneas de puntos rojas son terreno infranqueable (ver más abajo).
- Las líneas continuas azules son terreno difícil (ver más abajo).
- Las casillas que están completamente rodeadas por un único borde de terreno y muros se consideran completamente rodeadas por ese borde de terreno.

**Temas relacionados:** Movimiento, Muros, Terreno bloqueado, Terreno difícil, Terreno Infranqueable

## TERRENO BLOQUEADO

El terreno bloqueado se representa mediante una línea roja continua que rodea una casilla del tablero. Las figuras no pueden entrar ni ser empujadas a casillas de terreno bloqueado, ni contar casillas o trazar líneas de visión a través de terreno bloqueado.

- En ocasiones el terreno bloqueado sólo está en un borde de una casilla. Las figuras no pueden mover ni ser empujadas a través de ese borde. Las figuras grandes no pueden moverse a, ser empujadas a través, o ser colocadas sobre un borde bloqueado a menos que dispongan de una capacidad especial que se lo permita, como Descomunal o Móvil.

**Temas relacionados:** Colocar, Descomunal, Empujar, Línea de visión, Móvil, Movimiento, Terreno

## TERRENO DIFÍCIL

El terreno difícil se representa mediante una línea continua azul que rodea una casilla del tablero. Una figura debe gastar un punto de movimiento adicional para entrar en una casilla de terreno difícil.

- Una figura no necesita gastar puntos de movimiento adicionales para **salir** de una casilla de terreno difícil.
- Se pueden trazar líneas de visión a través de terreno difícil.
- Si una casilla contiene una figura enemiga y terreno difícil, otras figuras deben gastar dos puntos de movimiento adicionales para entrar en esa casilla (uno por la figura y otro por el terreno).

- Cuando una figura grande entra en terreno difícil, sólo gasta un punto de movimiento adicional, sin importar el número de casillas de terreno difícil que ocupe.

**Temas relacionados:** Entrar, Línea de visión, Salir, Terreno

## TERRENO INFRANQUEABLE

El terreno infranqueable se representa mediante una línea discontinua roja que rodea una casilla del tablero. Una figura no puede entrar en una casilla que contenga terreno infranqueable.

- A veces, el terreno infranqueable sólo está en un borde de la casilla. Las figuras no pueden moverse ni ser empujadas a través de ese borde. Las figuras grandes no pueden moverse al interior ni ser empujadas a través de ese borde, ni tampoco ser colocadas en un borde infranqueable salvo que tengan una capacidad especial que lo permita, como Descomunal o Móvil.
- Se pueden trazar líneas de visión a través de terreno infranqueable.

**Temas relacionados:** Colocar, Descomunal, Empujar, Línea de visión, Móvil, Movimiento, Terreno

## ÚNICA

Cada jugador sólo puede usar una copia de cada carta única en un momento dado. Las cartas únicas se identifican por un punto (•) antes del nombre. Por ejemplo, “• Darth Vader”.

- Las cartas únicas sólo se identifican por el nombre. Los subtítulos, afiliaciones y capacidades no se tienen en cuenta al determinar qué cartas tienen el mismo nombre.

Por ejemplo, un jugador que tiene a “• Darth Vader, Señor de los Sith” no puede desplegar ninguna otra versión de Darth Vader.

**Temas relacionados:** Aliados

## VIDA

Cuando una figura tiene tantas fichas de Daño como su valor de Vida, es derrotada. La Vida se indica en la carta de Despliegue o en la hoja de Héroe de la figura. Un Héroe sano que es derrotado le da la vuelta a su hoja de Héroe para poner el lado herido boca arriba.

**Temas relacionados:** Daño, Derrotado, Sano

## VILLANOS

Ver “Villanos” en la página 4.

## VOLVER A TIRAR

Consulta el paso 3 de “Ataques” en la página 5.

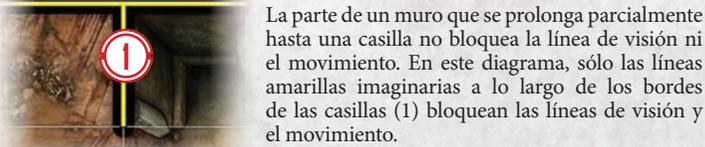
## ZONA DE JUEGO

El espacio de la mesa frente a un jugador se conoce como su zona de juego. Aquí es donde un jugador coloca todos los componentes del juego que le pertenecen pero que no están en el tablero, incluyendo su hoja de Héroe, sus cartas de Objeto, sus cartas de Despliegue, sus cartas de Clase y otros componentes.

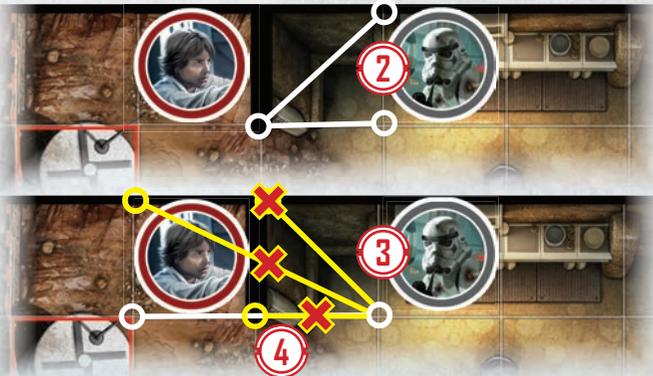
- Las capacidades en las cartas y en las hojas de Héroe en la zona de juego de un jugador pueden usarse tal y como se explique en esa carta u hoja.
- Todas las cartas en la zona de juego de un jugador son información abierta y pueden ser consultadas por cualquier jugador.

**Temas relacionados:** Reclamar

# APÉNDICE I - EJEMPLOS DE LÍNEAS DE VISIÓN



La parte de un muro que se prolonga parcialmente hasta una casilla no bloquea la línea de visión ni el movimiento. En este diagrama, sólo las líneas amarillas imaginarias a lo largo de los bordes de las casillas (1) bloquean las líneas de visión y el movimiento.



La línea de visión a veces se puede trazar hasta una figura (2) que no puede trazarla a su vez de vuelta (3). Las líneas de visión no se pueden solapar (4).



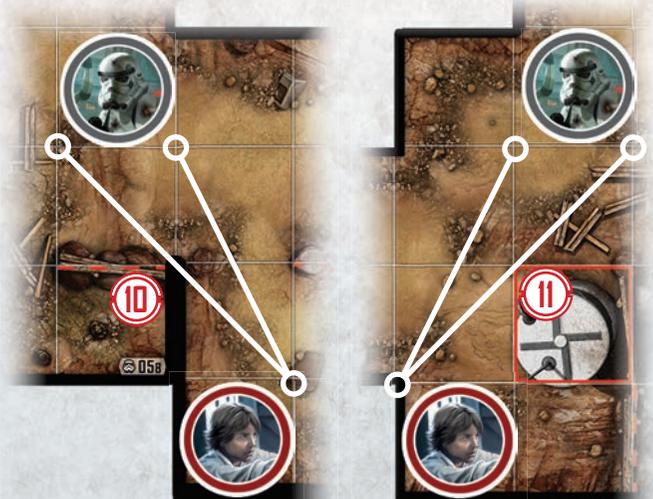
La línea de visión se puede trazar a través del objetivo (5). Las figuras en extremos opuestos al final de un muro tienen línea de visión entre ellas (6), pero debido a que las casillas **no son** adyacentes, no se pueden realizar ataques a menos que el atacante tenga Gran alcance.



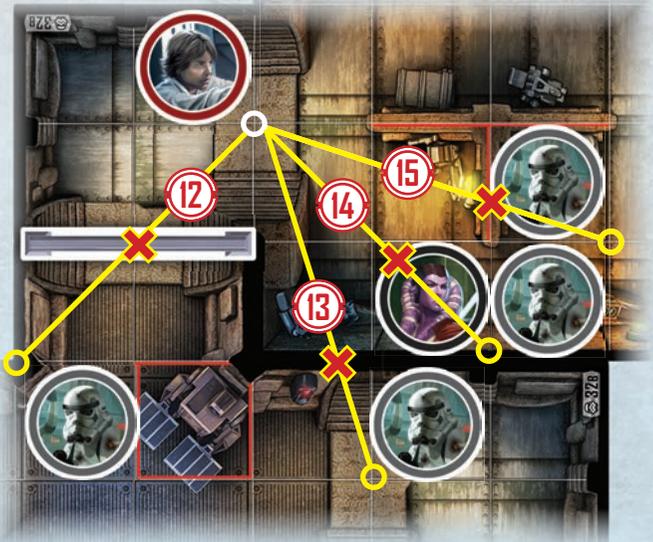
Una figura puede trazar líneas de visión a través de sí misma y a través de su objetivo (7).



Las líneas de visión se pueden trazar paralelas a lo largo de un muro (8), una casilla bloqueada (9) o una puerta (no se muestra).



Las líneas de visión se pueden trazar a lo largo de la esquina de un muro (10) o una casilla bloqueada (11) siempre que la línea no entre en la casilla bloqueada ni cruce un borde cubierto completamente por un muro.



Las líneas de visión no se pueden trazar a través de puertas (12), muros (13), figuras que no sean el objetivo (14) ni terreno bloqueado (15).



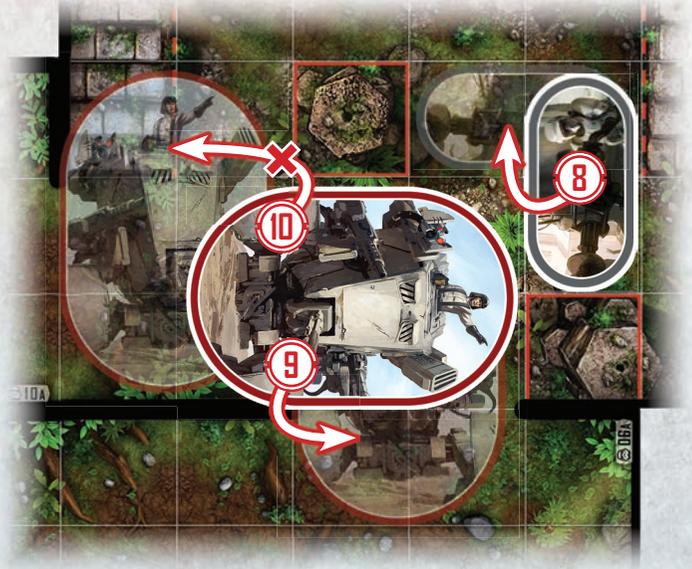
No se pueden trazar líneas de visión a través de la intersección diagonal de cualquier muro o terreno bloqueado (16).

Se puede trazar una línea de visión desde la esquina de una figura y cualquier combinación de otra figura (17), muro o terreno bloqueado.

## APÉNDICE II – EJEMPLOS DE MOVIMIENTO



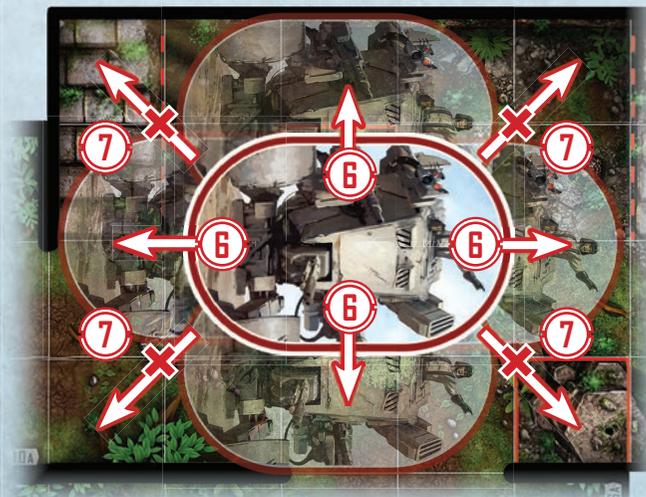
Una figura puede moverse en diagonal pasando por terreno bloqueado (1), terreno infranqueable (2), muros (3) y figuras (4). Si hay una figura situada en diagonal respecto al terreno, muros u otra figura, moverse de esta manera no cuesta puntos de movimiento adicionales.



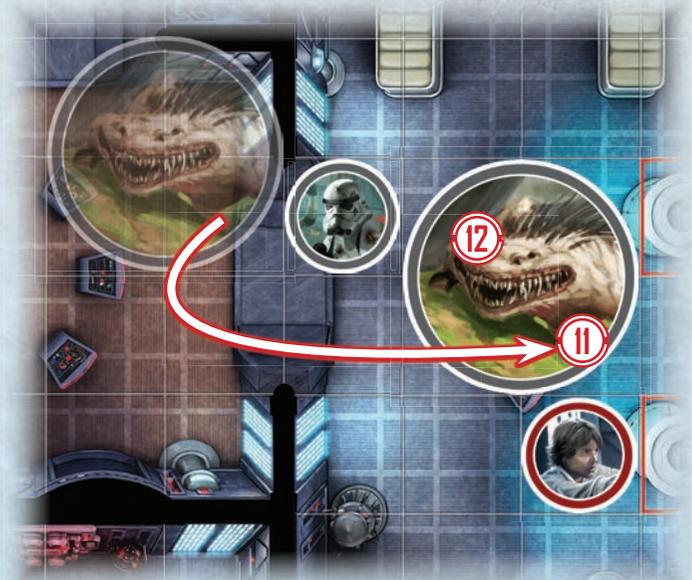
Las figuras que ocupan dos casillas (8) y las figuras que ocupan seis casillas (9) pueden rotar sus bases 90 grados por un punto de movimiento. Una figura no puede rotar a una posición en la que ocuparía menos de la mitad de las casillas que ocupaba antes de efectuar esa rotación (10).



Una figura no puede moverse a través de la intersección diagonal de cualquier combinación de muros, terreno bloqueado o terreno infranqueable (5).



Una figura grande (una figura que ocupa más de una casilla) puede moverse vertical y horizontalmente (6), pero no en diagonal (7). Ten en cuenta que no todas las figuras grandes ignoran el terreno, sólo las figuras que tengan las capacidad Descomunal o Móvil.



Cuando una figura grande es colocada, ya sea por despliegue o por una capacidad como "Abalanzarse", localiza la casilla (11) indicada por el despliegue o la capacidad. Una casilla de la base de la figura grande se coloca en la casilla indicada y el resto de su base se puede colocar en cualquier orientación respecto a esa casilla (12), siguiendo todas las reglas de colocación (como la de no colocarla en casillas que contengan figuras).

# ÍNDICE

## A

A través (ver Movimiento).....2  
 A X o menos casillas.....10  
 Accesorios.....2  
 Acciones.....2  
 –atacar (ver Ataques).....4  
 –mover (ver Movimiento).....20  
 –interactuar.....18  
 –descansar.....11  
 Acciones especiales (ver Acciones)...2  
 Activación.....3  
 Adyacente.....3  
 Afilación.....3  
 Agotar.....3  
 Aliados.....4  
 Amenaza.....4  
 Ataques.....4  
 –a distancia.....5  
 –contra objetos.....5  
 –cuerpo a cuerpo.....6  
 Atributos.....6  
 Aturdimiento (ver Estados).....12

## C

Campaña.....6  
 Capacidades.....6  
 Cartas de Clase.....7  
 Cartas de Despliegue.....7  
 Cartas de Mando.....7  
 Cartas de Objeto.....7  
 Cartas de Plan secreto.....8  
 Cartas de Recompensa.....9  
 Cartas de Suministros.....9  
 Casillas exteriores.....9  
 Casillas interiores.....9  
 Casillas vacías.....9  
 Colocar.....9  
 Concentración.....9  
 Conflictos.....9  
 –de simultaneidad.....9  
 –en una campaña.....9  
 –en una escaramuza.....9  
 Construir el mazo de misiones secundarias.....19  
 Construir el mazo de planes secretos.....8  
 Consumir.....10  
 Contar casillas.....10  
 Controlar.....10  
 Convertir.....10  
 Créditos.....10

## D

Daño.....10  
 Derrotado.....10  
 Descansar.....11  
 Descomunal.....11  
 Desempates (ver Conflictos).....16  
 Despliegue.....11

## E

Empates (ver Conflictos).....9  
 Empujar.....12  
 Entrada.....12  
 Entrar.....12  
 Escapar.....12  
 Escaramuzas.....12  
 Estados.....12  
 Etapa de Mejora Imperial.....12  
 Etapa de Mejora Rebelde.....13  
 Etapa de Misión.....13  
 Éxito (ver Pruebas de atributo).....22  
 Explosión.....13

## F

Fallar.....13  
 Fase de Activación.....13  
 Fase de Estatus.....14  
 Fichas de Contenedor.....14  
 Fichas de Identificación (ver Grupos).....16  
 Fichas de Misión.....14  
 Fichas de Terminal.....14  
 Figuras amigas.....15  
 Figuras de élite.....15  
 Figuras del bando Imperial.....15  
 Figuras enemigas.....15  
 Figuras grandes.....15  
 Figuras neutrales.....15  
 Figuras normales (ver Figuras de élite).....15  
 Figuras pequeñas.....16

## G

Ganar en una campaña.....16  
 Ganar la partida.....16  
 Ganar una misión de escaramuza.....16  
 Gran alcance.....16  
 Grupos.....16  
 –abiertos.....16  
 –reserva.....16  
 –iniciales.....16

## H

Hemorragia (ver Estados).....17  
 Herido.....17  
 Héroes.....17

## I

Incapacitado.....17  
 Incrementos.....17  
 Influencia.....17  
 Información oculta.....17  
 Iniciativa.....17  
 Interactuar.....18  
 Interpretación de las cartas.....2  
 Interrumpir.....18

## L

Limitaciones de componentes.....18  
 Línea de visión.....18

## M

Más cercano (ver Contar casillas).....10  
 Misiones.....19  
 Misiones activas.....19  
 Misiones obligatorias.....19  
 Modificaciones (ver Cartas de Objeto).....7  
 Móvil.....20  
 Mover X casillas.....20  
 Movimiento.....20  
 Muros.....20

## O

Objetivo.....20  
 Objetos.....20

## P

Palabras clave.....20  
 –Aturdimiento.....12  
 –Concentración.....9  
 –Descomunal.....11  
 –Explosión.....13  
 –Gran alcance.....16  
 –Hemorragia.....17  
 –Móvil.....20  
 –Perforante.....21  
 –Recuperación.....23  
 –Tajo.....24  
 Pasos de un ataque.....4  
 PE (ver Puntos de experiencia).....20  
 Perforante.....21  
 Periodo histórico.....21  
 Planes secretos (ver Cartas de Plan secreto).....8  
 Precisión.....21  
 Preparación.....21  
 –de una campaña.....21  
 –de una misión.....21  
 –de una misión de campaña.....21  
 –de una misión de escaramuza.....22  
 Preparado.....22  
 Pruebas.....22  
 Pruebas de atributo.....22  
 Puertas.....22  
 Puntos de experiencia.....23  
 Puntos de movimiento.....23

## Q

Quedarse sin componentes.....23

## R

Reclamar.....23  
 Recuperación.....23  
 Recuperar fichas.....23  
 Refuerzos.....23  
 Reglas de oro.....2  
 Reserva de ataque.....5  
 Reserva de defensa.....5  
 Resistencia.....24  
 Retirada.....24

## S

Salir.....24  
 Sano.....24  
 Sellada.....24  
 Simultaneidad.....2  
 Situaciones especiales relacionadas con ataques.....5

## T

Tajo.....24  
 Tensión en una campaña.....24  
 Tensión en una escaramuza.....25  
 Terreno.....25  
 –bloqueado.....25  
 –difícil.....25  
 –infranqueable.....25  
 Tipos de cartas de Plan secreto.....8

## U

Única.....25

## V

Vida.....25  
 Villanos.....4, 25  
 Volver a tirar.....25

## Z

Zona de juego.....25

## ICONOS

- : Ataque a distancia . . . . . 5
- : Ataque cuerpo a cuerpo . . . . 6
- : Daño . . . . . 10
- : Tensión . . . . . 24
- : Incremento . . . . . 17
- : Esquivar (ver Fallar) . . . . . 13
- : Evadir (ver Incrementos) . . . 17
- : Bloqueo (ver Ataques) . . . . 4
- : Amenaza . . . . . 4

## AFILIACIÓN . . . . . 3

- : Rebelde
- : Imperial
- : Mercenario

## ATRIBUTOS . . . . . 6

- : Fortaleza
- : Percepción
- : Tecnología