

STAR WARS

IMPERIAL BREACH



LEGENDS OF THE ALLIANCE

REGLAMENTO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

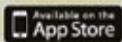
Legends of the Alliance proporciona un modo de juego cooperativo para *Imperial Assault* y sus expansiones. En *Legends of the Alliance*, de uno a cuatro héroes deben colaborar para superar los desafíos que les presenta la aplicación.

Legends of the Alliance emplea la mayoría del contenido físico de la caja básica de *Imperial Assault*. En general, la aplicación les dice a los jugadores cómo y cuándo se usa el contenido, les presenta el marco narrativo y explica cómo controlar los enemigos.



DESCARGA LA APLICACIÓN

Para descargar la aplicación de *Legends of the Alliance*, busca “Legends of the Alliance” en la AppStore™ de Apple iOS, en la tienda Google Play™, en la Tienda Apps de Amazon o en Steam.



CÓMO JUGAR

La acción básica de *Legends of the Alliance* tiene lugar durante las misiones. Cada misión es una partida de exploración y combate táctico que se juega en un tablero de juego modular. Los jugadores emplean los componentes físicos del juego básico de *Imperial Assault* mientras la aplicación les informa de cómo preparar el tablero, qué enemigos colocar, cómo se comportan dichos enemigos y los objetivos generales de cada misión.

Entre misión y misión, los jugadores viajan por la galaxia, visitan planetas, adquieren nuevo equipo y capacidades y, en general, tratan de hacer aumentar sus fuerzas antes de embarcarse en su próxima misión.

TUTORIALES

La aplicación incluye tutoriales para principiantes y para jugadores que ya hayan jugado antes a *Imperial Assault*. Cuando los jugadores hayan terminado los preparativos de la página 4, podrán elegir el tutorial en la aplicación para aprender las reglas jugando, y usando este reglamento como referencia cuando sea necesario. Si los jugadores prefieren aprender a jugar con este reglamento, deberán leer este documento al completo antes de empezar a jugar.

CONTENIDO

El listado de contenido de la página siguiente refleja las cantidades de todos los componentes del juego básico que se usan en *Legends of the Alliance*. El resto de contenidos pueden devolverse a la caja. Esta lista no incluye el contenido de los packs de figuras Luke Skywalker y Darth Vader. Todas las cartas incluidas de la Caja básica están marcadas con el icono .

FICHAS DE IDENTIFICACIÓN Y GRUPOS DUPLICADOS

Durante la partida, es posible que varios grupos de un mismo tipo de figura estén presentes en el tablero. En esas situaciones, es importante que los jugadores puedan identificar qué figuras pertenecen a cada grupo. Para ayudar a diferenciarlas, los jugadores pueden usar las pegatinas y fichas de Identificación que se incluyen en la caja del juego.



Dos grupos de Cazadores trandoshanos diferenciados por las pegatinas y la ficha rojas con el 5.

Para aplicar estas pegatinas, sigue estos pasos:

1. Por cada carta de Despliegue, junta el número de figuras correspondientes (indicado por las barras en la esquina superior izquierda de la carta).

Este grupo contiene tres figuras.



2. Aparta una copia de cada grupo. Estos grupos se identificarán por no llevar pegatina.
3. Para cada grupo restante, coloca la misma pegatina a cada figura dentro de un mismo grupo (ej. Coloca la pegatina roja con el número “1” en el segundo grupo de Soldados de asalto). Es recomendable usar colores diferentes para grupos duplicados (ej. Usar pegatinas azules para el tercer grupo de Soldados de asalto).

Durante la partida, cuando coloques en el tablero un grupo de figuras, coloca la ficha de Identificación que coincida con sus pegatinas en su carta de Despliegue.

Los jugadores pueden utilizar otras formas de diferenciar los grupos de figuras si lo desean, como pintar las figuras o las bases con colores distintos.

COMPONENTES NECESARIOS PARA LEGENDS OF THE ALLIANCE



1 Guía de referencia de reglas



6 hojas de Héroe



59 piezas de tablero



11 dados (2 azules, 2 rojos, 2 amarillos, 2 verdes, 2 negros, 1 blanco)



39 cartas de Despliegue (3 mazos)



5 cartas de Referencia



54 cartas de Clase de Héroe (6 mazos de 9 cartas)



36 cartas de Objeto (3 mazos de 12 cartas)



18 cartas de Recompensa



12 cartas de Estado (3 mazos de 4 cartas)



12 cartas de Suministros



12 fichas de Aliado y Villano



34 figuras (incluye el AT-ST, que se ensambla como se muestra a continuación)



4 fichas de Puerta con 4 bases de plástico



20 fichas de Misión (8 Rebeldes/Imperiales, 12 neutrales)



8 fichas de Terminal

8 fichas de Contenedor



15 fichas de Estado
4 fichas de Activación (3 tipos, 5 de cada uno)



20 fichas de Identificación con 60 pegatinas de identificación

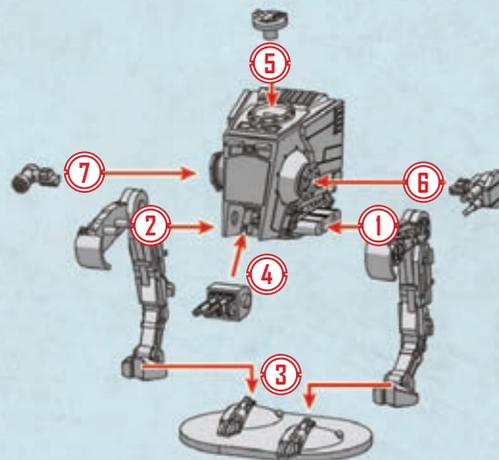


35 fichas de Tensión



45 fichas de Daño (35 de "1" y 10 de "5")

ENSAMBLAJE DE LA FIGURA DE AT-ST



PREPARATIVOS

Al empezar una nueva campaña de *Legends of the Alliance*, sigue estos pasos:

1. Preparar la reserva: coloca los dados, las cartas de Estado y las fichas de Daño, Tensión y Estado al alcance de todos los jugadores. Coloca las cartas de Referencia al alcance de todos los jugadores. Retira las cartas “Bienes valiosos”, “Información sobre tropas” y “Comunicador C1” del mazo de Suministros y devuélvelas a la caja del juego. A continuación, baraja el mazo de Suministros y colócalo boca abajo al alcance de todos los jugadores.

- Si los jugadores ya han incorporado las expansiones *El reino de Jabba* o *Sombras gemelas*, también deberán retirar las cartas de Suministros “Droide de boxes” y “Cubos de azar”, respectivamente.

2. Preparar los componentes puestos aparte: deja aparte las cartas de Despliegue, las figuras grises, las piezas de tablero, las puertas y las fichas de Objetivo, de Terminal y de Contenedor. La aplicación pedirá ocasionalmente el uso de estos componentes en diversos momentos de la partida.

3. Ejecutar la aplicación: ejecuta la aplicación *Legends of the Alliance* y elige “Nueva partida”. A continuación, elige la campaña que quieres jugar, el nivel de dificultad deseado y un espacio de guardado vacío.

- Para la primera campaña de los jugadores, recomendamos elegir un tutorial que sea apropiado para su nivel de experiencia con *Imperial Assault*. Los tutoriales guiarán a los jugadores en el resto de los preparativos.

4. Preparar el grupo: si los jugadores no están jugando el tutorial, la aplicación les indicará que elijan a sus Héroes. Cada jugador selecciona un Héroe en la aplicación (dos si sólo está jugando un jugador) y coge la hoja de Héroe, la figura y el mazo de Clase de Héroe que correspondan a ese Héroe. Cada jugador coloca sus componentes en su zona de juego. Cada jugador coge las cartas de Objeto de su mazo de Clase de Héroe que no tengan un valor de PE en la esquina inferior izquierda y las coloca en su zona de juego. El resto del mazo se devuelve a la caja, ya que no se usa durante la primera misión.



Valor de PE en una carta de Clase de Héroe

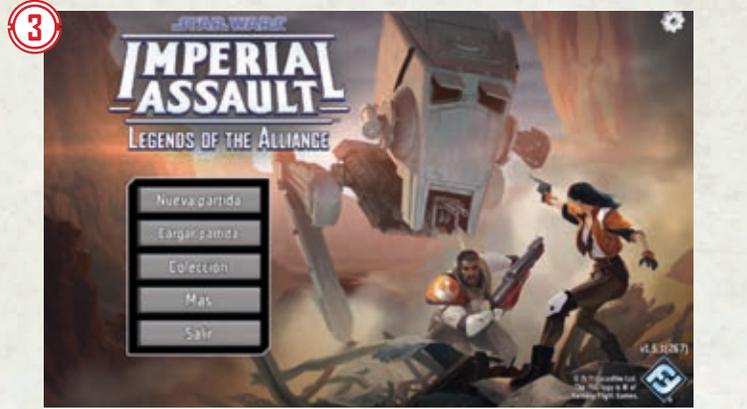
- Si en la partida sólo hay dos Héroes, cada jugador también coge una carta de Recompensa “Legendaria”. Si en la partida sólo hay tres Héroes, cada jugador coge una carta de Recompensa “Heroica”. Estas cartas de Recompensa sirven de recordatorio de las bonificaciones a la Vida de los Héroes; el texto sobre fichas de Activación se ignora, ya que la aplicación ya las tiene en cuenta.

5. Empezar: selecciona “Continuar” en la aplicación. En la siguiente pantalla, introduce un nombre para el grupo. A continuación, selección “Continuar” para empezar a jugar.

REANUDAR UNA PARTIDA

Al reanudar una campaña o misión existente, prepara todos los componentes puestos aparte y de la reserva de forma normal. A continuación, al ejecutar la aplicación, selecciona “Cargar partida” y el espacio de guardado correspondiente.

Cuando la partida se cargue, en lugar de seleccionar nuevos héroes y clases, consulta las pantallas del inventario del grupo y de entrenamiento para coger y distribuir los componentes necesarios del grupo.



Carta “Legendaria” (partida con dos Héroes)

Carta “Heroica” (partida con tres Héroes)

¿QUÉ HACE LA APLICACIÓN?

En *Legends of the Alliance*, la aplicación sirve como una guía de campaña activa. La aplicación presenta a los jugadores las opciones de las misiones que pueden elegir, y durante las mismas les proporciona todos los detalles referentes a los preparativos, reglas y comportamiento de las figuras del bando Imperial.

Los jugadores son responsables de los componentes físicos: mueven las miniaturas por el tablero, combaten a figuras Imperiales y completan objetivos. Entre misión y misión, compran y entrenan para mejorar a sus héroes, obteniendo nuevas cartas con poderosas capacidades.

En algunas ocasiones, los jugadores tendrán que introducir en la aplicación información referente a su progreso, como por ejemplo al derrotar a un grupo enemigo, al abrir una puerta o cuando un jugador compre una carta de Clase. La aplicación emplea esta información para hacer progresar la campaña, revelar nuevas piezas de tablero y figuras durante una misión o guardar información como las compras de cartas de Clase para sesiones futuras.

Aunque la aplicación se encarga automáticamente de la mayor parte de los detalles de la campaña, no registra todos los detalles de una misión en curso. No sabe la posición de las figuras en el tablero, no lleva la cuenta del daño o estados sufridos y tampoco lanza los dados por los jugadores. Los jugadores controlarán estos aspectos usando los componentes físicos tal y como se describe a continuación.

¿YA ESTÁS FAMILIARIZADO CON LAS REGLAS BÁSICAS?

Legends of the Alliance emplea muchas de las reglas de la caja básica de *Imperial Assault*, incluyendo el movimiento, las acciones, el combate y otros aspectos del juego táctico. Sin embargo, hay algunas diferencias clave, como las siguientes:

- *Legends of the Alliance* es un juego cooperativo en el que no hay jugador Imperial. Todos los jugadores son Héroes y ganan o pierden juntos las misiones y la campaña.
- La aplicación determina los preparativos de cada misión (como las reglas, piezas, fichas y figuras del bando Imperial de la misma), y la mayoría de las misiones no empiezan con todo el tablero revelado. A medida que los jugadores exploren el tablero y abran puertas, se revelarán reglas, piezas, fichas y figuras del bando Imperial adicionales.

Las páginas 5 a 10 de este reglamento repasan los aspectos básicos del movimiento, del combate, de las pruebas de atributo y de otros fundamentos del juego.

Si los jugadores ya están familiarizados con estas reglas, deberían pasar directamente a la página 11 o empezar ejecutar el tutorial de la aplicación.

REGLAS BÁSICAS

Aunque la aplicación de *Legends of the Alliance* proporciona mucha información a los jugadores y realiza buena parte del mantenimiento, estas reglas básicas determinan cómo deben usar los jugadores los componentes físicos de cartas, piezas y dados durante las misiones.

DESCRIPCIÓN DE LA RONDA

Las misiones se juegan a lo largo de varias rondas de juego en las que todas las figuras, tanto de Héroes como enemigas, se mueven por el tablero, resuelven ataques y progresan en la misión.

Cada ronda de juego está formada por activaciones de los Héroes y de los grupos del bando Imperial. En primer lugar, los jugadores eligen a un Héroe para que se active, y dicho Héroe realiza dos acciones. Los jugadores informan a la aplicación de que el Héroe ha terminado sus dos acciones, y entonces la aplicación indica automáticamente a los jugadores cómo activar un grupo del bando Imperial elegido al azar.

Este proceso continúa con el grupo eligiendo a otro Héroe para que juegue su turno, tras lo cual se activará otro grupo del bando Imperial, y así sucesivamente hasta que todas las figuras hayan resuelto su activación. Cuando todas las figuras se hayan activado, la aplicación puede producir efectos especiales para la misión en curso. Después, comenzará una nueva ronda, y el este proceso se repetirá hasta que termine la misión. La finalización de cada misión dependerá de sus reglas.

La siguiente sección describe cómo se activan los Héroes. La activación de los grupos del bando Imperial se describe a partir de la página 14.

ACTIVACIÓN DE UN HÉROE

Cuando un Héroe se activa, el jugador que lo controla resuelve los siguientes pasos:

1. **Inicio de la activación:** Al activar un Héroe, prepara todas las cartas de Clase y de Objeto agotadas. La preparación de cartas se describe en detalle más adelante.
2. **Realizar acciones:** Realiza cualquier combinación de dos acciones con el Héroe. Los detalles de cada acción se describen en las páginas siguientes. Las acciones posibles incluyen:
 - *Mover:* Gana puntos de movimiento para moverse por el tablero.
 - *Atacar:* Ataca a una figura enemiga.
 - *Interactuar:* Abre una puerta o contenedor adyacente o interactúa con otra ficha si las reglas de la misión lo permiten.
 - *Descansar:* Recupérate de  (tensión).
 - *Especial:* Utiliza una capacidad  (acción) que aparezca en uno de sus componentes.

Después de que un Héroe resuelva dos acciones, su activación termina. Los jugadores le indican a la aplicación que el Héroe se ha activado, y eso provoca que el siguiente grupo del bando Imperial se active. Las interacciones con la aplicación se explican más adelante.

ACCIONES

Las acciones posibles de cada Héroe se describen a continuación.

MOVER

Cuando un Héroe realiza un movimiento, gana tantos puntos de movimiento como indique su Velocidad (impresa en su hoja de Héroe).



Un Héroe puede moverse a una casilla adyacente gastando un punto de movimiento. Se permite el movimiento en las ocho direcciones posibles. Los puntos de movimiento de un Héroe pueden gastarse en cualquier momento durante su activación, tanto antes como después de que realice una acción.

El movimiento puede verse restringido por el terreno y por otras figuras (ver “Restricciones de movimiento” en la página 9).

INTERACTUAR

Los Héroes pueden buscar, examinar o interactuar de otras formas con los objetos que haya en el tablero durante una misión. Interactuar con fichas puede proporcionar recompensas valiosas, como cartas de Suministros y créditos, y puede ser necesario para que los jugadores avancen durante una misión.

Un Héroe puede interactuar con una ficha en su casilla o en una casilla adyacente. Las figuras sólo pueden interactuar con puertas si están en una casilla adyacente ortogonalmente. Para interactuar con un objeto, un jugador selecciona ese objeto en la aplicación y después selecciona el botón “Interactuar”, siguiendo las instrucciones que aparecen.

Los jugadores pueden examinar las reglas y la narrativa asociadas con un objeto en cualquier momento, incluso aunque ese objeto no esté adyacente a un Héroe. El Héroe sólo usa una acción cuando se selecciona el botón “Interactuar”.

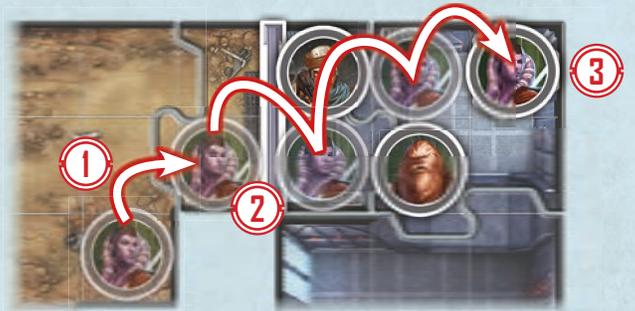


Ficha de Contenedor



Puerta

EJEMPLO DE MOVIMIENTO



1. Diala usa su primera acción para realizar un movimiento. Gana cuatro puntos de movimiento (su valor de Velocidad). Entonces, gasta un punto de movimiento para mover una casilla en diagonal.
2. Después, elige emplear su segunda acción en interactuar con la puerta para abrirla.
3. Todavía le quedan tres puntos de movimiento, así que los gasta en moverse tres casillas más antes de terminar su activación.

DESCANSAR

Durante las misiones, los Héroes pueden sufrir  (tensión) para utilizar poderosas capacidades (ver “Tensión y Resistencia” en la página 8). Al descansar, un Héroe puede recuperarse de tanta  como indique su Resistencia en su hoja de Héroe.



ACCIÓN ESPECIAL

Muchas cartas de Clase, capacidades y reglas de misión permiten a los Héroes realizar acciones únicas. Estas capacidades están marcadas con el icono .

Cada acción especial sólo puede realizarse una vez por activación.

Las opciones de acción presentadas por la aplicación con la flecha de acción () no se consideran acciones especiales y no están limitadas a un uso por activación, salvo que se especifique lo contrario.



ATACAR

La manera principal en que un Héroe puede dañar a una figura del bando Imperial es realizar un ataque. Cuando una figura ha sufrido tanto ☒ (daño) como su valor de Vida, es derrotada (ver “Derrotar figuras” en la página 8).

Cuando un Héroe declara un ataque, primero elige una figura del bando Imperial como objetivo. Entonces, efectúa una tirada con los dados de ataque que se indican en su carta de Arma. Al mismo tiempo, tira los dados de defensa que se indican en la carta de Despliegue de la figura del bando Imperial.



Dados de ataque en una carta de Objeto



Dados de defensa en una carta de Despliegue

Tras tirar los dados, el objetivo del ataque sufre tanto ☒ como el número de iconos ☒ que el atacante haya obtenido en la tirada menos el número de iconos ▼ (bloqueo) que haya obtenido el defensor. Por cada daño sufrido, coloca una ficha de daño junto al defensor.

Además de los iconos de ☒ y ▼, en los dados pueden aparecer otros cuatro resultados:

- **↗ (incremento):** Tras tirar los dados, el atacante puede gastar estos resultados para activar ciertas capacidades (ver “Capacidades” en la página 8).
- **⊙ (evadir):** Cada icono de evadir cancela un icono de ↗.
- **⊗ (esquivar):** Este icono aparece en el dado blanco. Este resultado hace que el ataque falle completamente (el objetivo no sufre daño).
- **Precisión:** Los números de los dados se usan para determinar si un ataque a distancia (☚) falla (ver “Precisión” a la derecha).

RESTRICCIONES AL ATACAR

Los ataques pueden ser **ATAQUES CUERPO A CUERPO** (☚) o **ATAQUES A DISTANCIA** (☚), tal y como indican los iconos que aparecen antes de los iconos de los dados.

Los ataques cuerpo a cuerpo sólo pueden realizarse contra figuras adyacentes al atacante. Alternativamente, pueden realizarse ataques a distancia contra cualquier figura enemiga que la figura pueda ver (tal y como se explica a continuación en “Línea de visión”). También existe la posibilidad de que los ataques a distancia no impacten a su objetivo (ver “Precisión”, más abajo).



Ataque a distancia

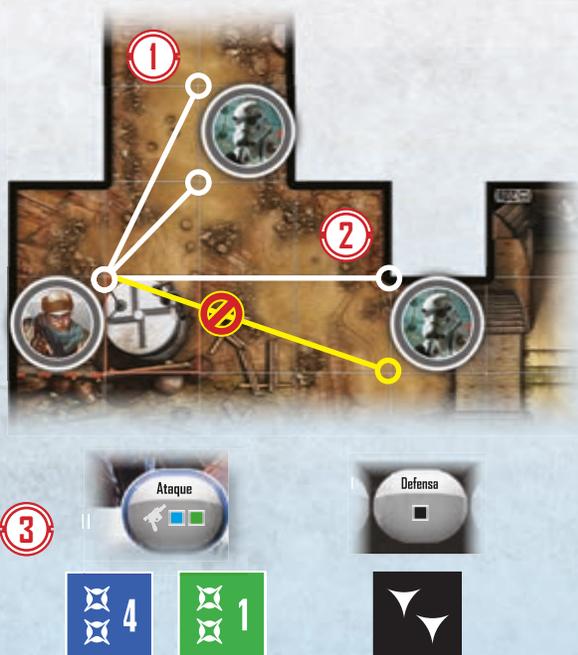


Ataque cuerpo a cuerpo

Al realizar un ataque a distancia, sigue estas restricciones:

- **Línea de visión:** Para declarar el ataque, la figura objetivo debe estar en la línea de visión de la figura atacante. Para determinar si un objetivo está en su línea de visión, el jugador atacante elige una esquina de la casilla de su figura y traza dos líneas rectas e ininterrumpidas hasta dos esquinas diferentes de la casilla del objetivo. Estas líneas no pueden superponerse y no pueden atravesar paredes (líneas negras gruesas), terreno bloqueado (líneas rojas) o casillas que contengan figuras. Consulta el diagrama del “Ejemplo de ataque”, a continuación.
- **Precisión:** Tras tirar los dados, la cantidad de precisión (la suma de los números que aparecen en los dados) debe ser **igual o superior** al número de casillas que separa el objetivo del atacante. Si la precisión es menor que la distancia hasta el objetivo, el ataque falla y el objetivo no sufre daño. A mayor distancia del objetivo, más improbable es que el atacante obtenga una tirada de precisión lo suficientemente alta como para que el ataque tenga éxito.

EJEMPLO DE ATAQUE



1. Fenn quiere atacar a un soldado de asalto con su Bláster E-11. Tiene línea de visión hasta el primer soldado de asalto porque puede trazar dos líneas sin obstáculos desde una esquina de su casilla hasta dos esquinas diferentes de la casilla de ese soldado de asalto.
2. No tiene línea de visión hacia el segundo soldado de asalto porque la segunda línea que va desde su casilla hasta la del soldado de asalto está obstaculizada por terreno bloqueado (una línea roja en el tablero).
3. Fenn realiza un ataque con su Bláster E-11 contra el primer soldado de asalto. Efectúa una tirada con los dados que se indican en la carta de Arma del E-11 y los dados indicados como la Defensa del soldado de asalto en la carta de Despliegue del soldado de asalto.
4. Fenn ha obtenido un total de precisión de 5. El soldado de asalto está a sólo dos casillas de distancia, así que el ataque no falla.
5. El soldado de asalto defensor toma el número de iconos de ☒ (daño) del resultado y le resta el número de iconos de ▼ (bloqueo) que ha obtenido. El resultado total es dos. El soldado de asalto sufre 2 ☒, así que se colocan dos fichas de Daño junto a esta figura.

REGLAS PRINCIPALES ADICIONALES

En esta sección se describen reglas adicionales necesarias para jugar a *Imperial Assault*.

CAPACIDADES

Las capacidades aparecen en las hojas de Héroe, las cartas de Despliegue, las cartas de Clase y en las reglas de misión.



Las capacidades proporcionan efectos especiales que pueden realizarse más allá de las reglas normales del juego. Por ejemplo, una capacidad puede permitir a una figura realizar un ataque adicional o permitir que se ignore alguna regla en determinadas situaciones.

Algunas capacidades están precedidas de iconos, que funcionan de la siguiente forma:

- El Héroe debe sufrir la cantidad de indicada antes del icono (tensión) para usar la capacidad (ver “Tensión y Resistencia” a continuación).
- Estas capacidades pueden usarse como una acción (ver “Acción especial” en la página 6.)
- Estas capacidades pueden usarse gastando resultados de (incremento) durante un ataque. El número de que el atacante puede gastar durante el ataque es igual a la cantidad de iconos de obtenidos menos la cantidad de (evadir) obtenidos por el defensor.

Nota: Al realizar un ataque, un Héroe puede gastar hasta 1 para recuperarse de 1 (ver “Sufrir y Recuperación”, a la derecha).

En *Legends of the Alliance*, algunas capacidades no funcionan porque requieren que el jugador Imperial tome una decisión. Los jugadores deberán ignorar todas las capacidades que aparezcan en cartas de Despliegue Imperiales que usen los verbos “poder” o “elegir”.

TENSIÓN Y RESISTENCIA

Los Héroes pueden fatigarse por sufrir demasiada (tensión) al realizar proezas especiales. Las dos causas de sufrir más habituales son usar capacidades (ver más arriba) y mover casillas adicionales.

Un Héroe sólo puede sufrir una cantidad máxima de igual a su Resistencia. Si cualquier efecto de juego obliga a una figura a sufrir una cantidad de por encima de su Resistencia, sufrirá como la sobrante. Los Aliados y las figuras Imperiales no tienen un valor de Resistencia, por lo que siempre sufren en lugar de .



La Resistencia de un Héroe

MOVIMIENTO ADICIONAL

En cualquier momento durante su activación, un Héroe puede sufrir para ganar puntos de movimiento. Por cada que sufra, el Héroe ganará un punto de movimiento, que se añade a su total de puntos de movimiento. Sólo los Héroes pueden sufrir para ganar puntos de movimiento. Un Héroe puede hacer esto **hasta dos veces** por activación.

SUFRIR Y RECUPERACIÓN

Cuando un Héroe **SUFRE** (daño) o (tensión), coloca el número de fichas correspondiente sobre su hoja de Héroe. Si se trata de una de las otras figuras, esta cantidad de fichas se coloca en el tablero junto a la figura.

Muchos efectos de juego permiten a una figura **RECUPERAR** o . Cuando ocurra esto, descarta el número de fichas correspondientes de la figura (ya sea de la hoja de Héroe o de la pila junto a la figura).

DAÑO Y VIDA

Los ataques y las capacidades pueden hacer que una figura sufra (daño). Cuando una figura sufre tanto como su Vida, esa figura queda derrotada de inmediato. Una figura no puede sufrir más que su total de Vida (el sobrante se ignora).



Ficha de Daño

En una partida con dos Héroes, cada Héroe gana una bonificación de 10 de Vida. En una partida con tres Héroes, cada Héroe gana una bonificación de 3 de Vida. Para ayudar a los jugadores a recordar esto, la Vida adicional se muestra en el retrato del Héroe de la aplicación.



Bonificación de Vida

DERROTAR FIGURAS

Cuando una figura acumula tanto daño como su Vida, es derrotada. Cuando un Héroe es derrotado, resulta herido (ver a continuación). Cuando cualquier otra figura es derrotada, se retira del tablero.

Cuando la última figura del de un grupo del bando Imperial es derrotada, los jugadores indican a la aplicación que el grupo ha sido derrotado.

HERIDO

Cuando un Héroe es derrotado por primera vez durante una misión, retira todas las fichas de Daño de su hoja de Héroe y dale la vuelta a esta, dejando el lado herido boca arriba. Los jugadores también deben indicar a la aplicación que el Héroe está herido (se describe a continuación).



Lado sano



Lado herido

El lado herido de una hoja de Héroe es similar al lado sano, pero es posible que algunas capacidades ya no estén presentes y que algunos valores de puntuaciones y atributos hayan cambiado. Si el número de fichas de Tensión sobre la hoja de Héroe es superior a su valor de Resistencia, descarta las fichas de Tensión sobrantes.

Un Héroe herido sigue todas las reglas de activación normales y puede seguir sufriendo . Cuando un Héroe herido es derrotado, debe retirarse.

RETIRADA

Cuando un Héroe debe retirarse, se quita su figura del tablero. Ese Héroe ya no puede activarse, se elimina de la misión y los efectos de sus cartas y su hoja de Héroe ya no pueden afectar a la partida durante el resto de la misión.

RESTRICCIONES DE MOVIMIENTO

En la mayoría de situaciones, una figura puede gastar un punto de movimiento para moverse a una casilla adyacente. Sin embargo, hay dos elementos principales que pueden restringir el movimiento: el terreno y las figuras enemigas.

MOVER A TRAVÉS DE TERRENO

Algunas casillas del tablero tienen un tipo de terreno que se identifica mediante el color de la línea que la rodea. Estas casillas tienen los siguientes efectos en el juego:

- **Muro:** Indicado por una línea negra que generalmente aparece en el borde de las piezas de tablero. Dos casillas separadas por un muro no están adyacentes y las figuras no pueden moverse o trazar líneas de visión a través de muros.
- **Infranqueable:** Indicado por una línea de puntos roja entre las casillas del tablero. Las figuras **no pueden moverse a través** de las líneas de puntos rojas. Dos casillas separadas por terreno infranqueable están adyacentes y las figuras pueden trazar líneas de visión a través de terreno infranqueable.
- **Bloqueado:** Indicado por una línea continua roja alrededor de una casilla. Las figuras no pueden entrar en casillas de terreno bloqueado ni trazar líneas de visión a través de casillas de terreno bloqueado.
- **Puertas:** Indicadas por una ficha de Puerta entre dos casillas del tablero. Dos casillas separadas por una puerta no están adyacentes. Las figuras no pueden moverse a través de puertas ni trazar líneas de visión a través de ellas.
- **Difícil:** Indicado por una línea continua azul alrededor de una casilla. Una figura debe gastar un punto de movimiento adicional para entrar en una casilla de terreno difícil.



Muro



Terreno infranqueable



Terreno bloqueado



Terreno difícil

MOVER A TRAVÉS DE FIGURAS

Una figura puede moverse a una casilla ocupada por una figura enemiga, pero para ello debe gastar un punto de movimiento adicional. Mover a través de figuras amigas no cuesta puntos adicionales.

Una figura no puede terminar su movimiento en una casilla que ya contenga otra figura.

PALABRAS CLAVE

Las palabras clave, como “Gran alcance” y “Perforante” se utilizan como una referencia rápida para ciertas capacidades comunes. Algunas palabras clave afectan al resultado del ataque. Otras, como “Aturdimiento”, pueden aplicar un estado al defensor. Los estados se explican en la página 10.

El efecto de cada palabra clave se describe en la Guía de Referencia de Reglas. Sin embargo, algunas palabras clave han cambiado en *Legends of the Alliance*; estos cambios se describen en el Apéndice I de la página 21.

FIGURAS

Las figuras del tablero representan personajes, vehículos y criaturas controlados por los jugadores. Algunas figuras son miniaturas de plástico, mientras que otras están representadas por fichas de cartón.

GRUPOS DE DESPLIEGUE

Las figuras que no son Héroes se despliegan en el tablero como parte de un **GRUPO**. Cada grupo tiene una carta de Despliegue correspondiente que indica los ataques, atributos, Vida y capacidades de **cada figura** de ese grupo. Cuando se despliega un grupo, los jugadores buscan la carta de Despliegue correspondiente y la colocan boca arriba donde todos los jugadores puedan verla.

NORMAL Y ÉLITE

Las cartas de Despliegue negras corresponden a figuras **NORMALES** y las cartas de Despliegue rojas corresponden a figuras de **ÉLITE**. Estas cartas usan el mismo tipo de figura, pero las versiones de élite tienen mejores capacidades y más Vida. Cuando la aplicación indica a los jugadores que desplieguen un grupo, especifica qué versión debe desplegarse.

Este grupo es normal (fondo negro)



Este grupo contiene tres figuras.

TAMAÑO DE GRUPO

El tamaño de cada grupo se indica en su carta de Despliegue; el grupo incluye una figura por cada barra abajo el número en la de la carta.

AFILIACIÓN

En *Legends of the Alliance*, todas las figuras son **REBELDES** o **IMPERIALES**. Todas las figuras Rebeldes muestran el icono Rebelde en sus hojas de Héroe o cartas de Despliegue. Todas las figuras Imperiales muestran el icono Imperial o Mercenario en sus cartas de Despliegue.



Icono Imperial



Icono Rebelde

FIGURAS AMIGAS Y ENEMIGAS

La relación entre dos figuras del tablero sólo puede ser de dos tipos: o son amigas o son enemigas. Un ataque sólo puede tener como objetivo una figura enemiga. Muchos otros efectos especifican si afectan a figuras amigas o enemigas.

Todas las figuras del bando Rebelde son amigas entre sí y enemigas de todas las figuras del bando Imperial. Del mismo modo, todas las figuras del bando Imperial son amigas entre sí y enemigas de todas las figuras del bando Rebelde.

TAMAÑO DE LAS FIGURAS

Una figura que sólo ocupa una casilla del tablero es una figura pequeña. Una figura que ocupa más de una casilla del tablero es una figura grande. Las siguientes reglas se aplican a las figuras grandes:

- Cuando una figura grande ataca, la línea de visión puede trazarse desde cualquiera de las casillas que ocupa. Cuando una figura grande es atacada, la figura que realiza el ataque puede seleccionar como objetivo cualquier casilla que ocupe la figura grande.
- Una figura grande no puede mover en diagonal. Al mover, una figura grande no puede rotar su base a menos que gaste un punto de movimiento para hacerlo. Al rotar, la figura grande debe ocupar al menos la mitad de las casillas que ocupaba antes de rotar.

PRUEBAS DE ATRIBUTOS

Muchas misiones, capacidades y efectos de juego requieren que los Héroes realicen pruebas de atributos. Por ejemplo, una regla de misión puede decir: “Un Héroe puede interactuar con esta puerta (🔓) para intentar abrirla”. Esto significa que el Héroe puede interactuar con la puerta y abrirla si supera una prueba de su atributo de 🔓.

Para resolver una prueba de atributo, el jugador tira los dados que se indican en su hoja de Héroe para ese atributo. Cada 🎲 obtenido es un éxito. En una prueba de un componente físico, un solo éxito es suficiente para superar la prueba. Para una prueba en la aplicación, el jugador introduce el número de éxitos que ha obtenido y la aplicación produce un resultado en base a ese número.

Los Aliados y las figuras Imperiales no tienen atributos. En vez de realizar una prueba de atributo, las figuras de élite consiguen un éxito automáticamente y las figuras normales fallan automáticamente.

Superar una prueba puede proporcionar beneficios específicos o hacer progresar una misión concreta. Fallar una prueba puede tener consecuencias negativas, como retrasar el progreso en los objetivos de la misión.



Jyn tira un dado azul y un dado verde al realizar una prueba de 🔓.

PREPARAR Y AGOTAR CARTAS

Algunas cartas indican a un jugador que las agote para producir un efecto. Para agotar una carta, el jugador la gira 90 grados en el sentido de las agujas del reloj. Una carta agotada no puede volver a agotarse hasta que haya sido preparada. Todas las cartas de un Héroe se preparan al inicio de su activación. Para preparar una carta, el jugador la gira 90 grados en el sentido contrario a las agujas del reloj.



Carta de Clase preparada



Carta de Clase agotada

RESTRICCIONES DE OBJETOS

Durante el transcurso de la campaña, los jugadores adquirirán una gran cantidad de cartas de Objeto. Teóricamente, los Héroes pueden llegar a poseer una cantidad ilimitada de cartas de Objeto, pero hay limitaciones sobre las cartas que cada Héroe puede llevar a cada misión:

- 1 Carta de Armadura (🛡️)
- 2 Cartas de Arma (cualquier carta con un tipo de ataque seguido de iconos de dados)
- 3 Cartas de Equipo (🛠️)

INTERCAMBIAR OBJETOS

Antes de desplegarse para una misión, los Héroes pueden dar libremente cualquiera de sus cartas de Objeto, excepto las cartas de mazos de Clase o Recompensas, a otros Héroes. Las cartas de Objeto no pueden intercambiarse durante una misión.

MODIFICACIONES

Algunos objetos son modificaciones. Estas cartas se colocan bajo un arma y le conceden la capacidad que describe.

El número máximo de modificaciones que puede soportar cada arma está indicado por el número de barras que aparecen en la esquina inferior derecha de su carta.



Carta de objeto de MODIFICATION Item card



Este objeto puede tener dos modificaciones

ESTADOS

Cuando un Héroe gana un estado (como “Hemorragia”, “Aturdimiento”, o “Concentración”), coge una carta de Estado con el nombre indicado y la coloca junto a la hoja de Héroe. Cuando cualquier otra figura gana un estado, se coloca una ficha de Estado junto a la figura. Mientras una figura tenga una carta o ficha de Estado, debe seguir las reglas que se describen en la carta de Estado correspondiente. Ten en cuenta que los efectos de algunos estados han cambiado y se describen en el Apéndice 1 de la página 21.

A veces, los nombres de los Estados se utilizan como palabras clave en cartas de Despliegue, Objeto y Clase. Por ejemplo, una figura con la capacidad “🎲: Hemorragia” puede gastar un 🎲 al atacar para activar esta capacidad. Si la figura objetivo sufre al menos 1 🎲 durante el ataque, la figura sufrirá Hemorragia.

RECUPERAR FICHAS

Algunas misiones permiten a las figuras recuperar fichas específicas del tablero. Para recuperar una ficha, la figura debe **interactuar** mientras se encuentra sobre la ficha o adyacente a ella. Entonces, el jugador coloca la ficha en la base de la figura para indicar que la está transportando. Cuando la figura se mueve, la ficha se mueve con ella.

Si la figura es derrotada, la ficha cae en la casilla de la figura y puede ser recuperada siguiendo las reglas descritas más arriba. Las figuras no pueden soltar voluntariamente las fichas que transportan.

CONTROLAR FICHAS Y CASILLAS

Algunas misiones requieren que las figuras controlen fichas o casillas del tablero. Para controlar una ficha o casilla, debe haber una figura amiga **sobre la ficha o la casilla o adyacente** a ellas y no puede haber figuras enemigas sobre la ficha o la casilla ni adyacente a ellas.

SIMULTANEIDAD

Muchos efectos de juego permiten a las figuras activar capacidades durante la activación de otras figuras. En estas capacidades se especifica que **INTERRUMPEN** antes de detallar sus efectos.

Cuando esto ocurre, la activación actual se pausa mientras se resuelve la capacidad que está interrumpiendo. Después, la activación continúa.

EFFECTOS SIMULTÁNEOS

Si dos efectos ocurren exactamente en el mismo momento, el jugador decide el orden en el que se resuelven.

APLICACIÓN DE LEGENDS OF THE ALLIANCE

Esta sección describe algunos detalles clave para que los jugadores entiendan cómo funciona la aplicación de *Legends of the Alliance*.

CAMPAÑAS

Legends of the Alliance se juega como una campaña compuesta de varias misiones. Los jugadores usan los mismos Héroes durante toda la campaña, mejorando su equipamiento y capacidades a lo largo de las situaciones cada vez más difíciles a las que deberán enfrentarse. La campaña avanzará independientemente de si los Héroes triunfan y fracasan en cada misión individual. Al final de la campaña, sus decisiones y su desempeño durante el transcurso de la campaña determinarán el resultado.

DIFICULTAD

Legends of the Alliance tiene dos modos de dificultad: Normal y Difícil. Cuando los jugadores inician una campaña, eligen la dificultad de la misma. Los jugadores que decidan jugar en Difícil encontrarán enemigos mejor entrenados y mayor cantidad.

CAMPAÑA DE UN JUGADOR

Legends of the Alliance puede jugarse con entre uno y cuatro jugadores. Normalmente, cada jugador controla un Héroe. Si sólo juega un jugador, ese jugador elige dos Héroes al inicio de la campaña y controla ambos.

GUARDAR Y CARGAR

Cuando los jugadores comienzan una nueva partida de *Legends of the Alliance*, eligen un espacio de guardado en el que la aplicación irá guardando el progreso automáticamente. Los jugadores no guardan la partida manualmente a medida que juegan, la aplicación guarda la partida automáticamente en varios puntos clave durante la partida:

Los jugadores no guardan su campaña de forma manual mientras juegan, sino que la aplicación lo hará automáticamente en varios momentos clave de la partida:

- Al comienzo de cada misión.
- Al comienzo de cada ronda de una misión.
- Al final de cada misión.

Los jugadores deben tener en cuenta que *Legends of the Alliance* no guarda el estado de sus componentes físicos: la posición de las figuras, el daño sufrido, etc. Si los jugadores deciden dejar de jugar en mitad de una misión, deben tomar nota de esta información ellos mismos.

MISIONES

Durante una misión de *Legends of the Alliance*, los jugadores resuelven una serie de rondas, realizan acciones para explorar el tablero, derrotan figuras Imperiales y tratan de cumplir los objetivos de la misión. La mayor parte de todas estas cosas están asistidas por la aplicación, como por ejemplo qué figuras se despliegan, qué piezas de tablero se usan y cómo se puede ganar la misión.

GANAR Y PERDER

Para ganar una misión, los Héroes deben completar los objetivos de la misma. Una misión puede tener varios objetivos, pero los jugadores sólo ven el objetivo actual. Los jugadores pueden consultar el objetivo actual en la parte inferior de la ventana de Registro, a la que se puede acceder seleccionando el botón Registro.



Icono de Registro

Los jugadores pierden la misión si todos los Héroes resultan heridos. Cuando un Héroe resulta herido (y también cuando se retira), los jugadores deben informar a la aplicación. Para ello, seleccionan el retrato de ese Héroe y seleccionan el icono a la izquierda del retrato.



Icono de derrotar Héroe

DESPLIEGAR HÉROES

Al inicio de cada misión, la aplicación indica dónde deberían colocarse las figuras Rebeldes (Héroes y Aliados). Cada figura Rebelde debe colocarse en una casilla resaltada del tablero, o tan cerca como sea posible a una casilla resaltada si no hay ninguna vacía. Las figuras Rebeldes pueden desplegarse en cualquier orden.



Casilla resaltada

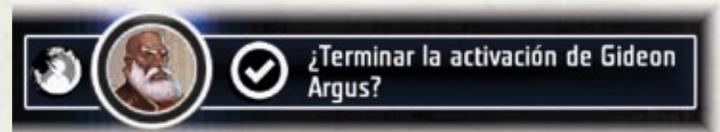
DESPEJAR EL TABLERO

Cuando recibas la indicación de “despejar el tablero”, retira todas las figuras, fichas y piezas de la zona de juego. Más tarde, se te indicará que coloques piezas para formar un nuevo tablero de juego donde continuar con la misión.

ACTIVACIONES

Durante una misión de *Legends of the Alliance*, los Héroes y los grupos Imperiales se alternan realizando turnos y activaciones.

Al comienzo de cada ronda, los jugadores, como grupo, deciden qué héroe jugará su turno. Después de que ese héroe acabe, selecciona su retrato en la aplicación y selecciona la marca de verificación a la derecha del retrato.



Las activaciones de los grupos Imperiales lugar automáticamente después de que un Héroe termina su activación. La aplicación selecciona un grupo aleatoriamente y muestra las instrucciones sobre cómo se activa (consulta “Activaciones Imperiales” en la página 14”).



Héroe activado



Imperial activado

El orden de juego se va alternando de esta forma hasta que todos los Héroes y grupos Imperiales se hayan activado. Después, comienza la siguiente ronda.

ACTIVACIONES ADICIONALES

Cuando se juega con menos de cuatro Héroes, los Héroes ganan activaciones adicionales. En una campaña con dos Héroes, cada Héroe tiene dos activaciones por ronda. En una campaña con tres Héroes, un Héroe recibe la activación adicional cada ronda, siguiendo el orden de los retratos.



Dos activaciones

Las activaciones adicionales se representan mediante una copia adicional del retrato de un Héroe. Tras la primera activación de ese Héroe, el retrato activado se coloca detrás del retrato no activado. Un Héroe no puede gastar una activación adicional hasta que cada Héroe se haya activado durante esa ronda.

EXAMINAR EL TABLERO

Los jugadores pueden examinar cualquier elemento del tablero en cualquier momento seleccionándolo en la aplicación. Normalmente, esto proporcionará información sobre la ficha y cómo interactuar con ella. No es necesario que haya Héroe adyacente a un objeto para que los jugadores lo examinen.



EXPLORAR

En *Legends of the Alliance*, las misiones a menudo empiezan con sólo una parte del tablero revelado. A medida que los Héroes abren puertas, derrotan a las tropas Imperiales e interactúan con fichas, la aplicación muestra automáticamente las instrucciones para colocar nuevas piezas de tablero, fichas y figuras.



CARTAS DE SUMINISTROS Y MEDPACS

A medida que los Héroes exploran el entorno, pueden descubrir recursos útiles, como cartas de Suministros y medpacs.

Cuando un Héroe adquiere una carta de Suministros, la coloca boca arriba junto a su hoja de Héroe. Ese Héroe puede usar la capacidad de esa carta. Al final de cada misión, todas las cartas de Suministros se devuelven al mazo de Suministros.

Los medpacs son un recurso compartido que puede usar cualquier Héroe. El número de medpacs que tienen los Héroes se muestra en la parte inferior de la pantalla. La aplicación actualiza automáticamente este número cuando los Héroes consiguen un medpac.

Un Héroe puede usar un medpac **cuando realiza una acción de descansar**, y una figura Aliada puede usar un medpac gastando una

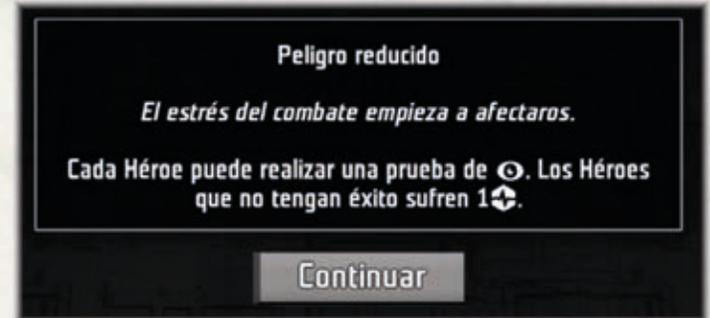


Icono de Medpac

acción. Cuando una figura usa un medpac, recupera 5 (daño). Para usar un medpac, selecciona el icono de Medpac y confirma su uso.

EFFECTOS DE PELIGRO

El peligro representa la amenaza creciente de adentrarse en los dominios del enemigo. Un grupo de Héroes que avance de manera rápida y eficiente a través de cada misión no tendrá que preocuparse mucho de esto. Un grupo que tarde demasiado puede tener que enfrentarse a efectos de peligro cada vez más peligrosos.



Efecto de peligro

Los efectos de peligro ocurren al final de algunas rondas, y pueden provocar que se desplieguen figuras Imperiales, que los Héroes sufran daño u otras complicaciones que harán que las cosas sean más difíciles para los Héroes.

FIN DE MISIÓN

Después de cada misión, los Héroes reciben recompensas según su actuación. Todos los objetos y créditos que reciben los Héroes se añaden automáticamente a su inventario. Por cada objeto que reciban, deberán coger la carta correspondiente y dársela a un Héroe. Los Héroes vuelven a su lado sano si estaban heridos, se recuperan de todo el (daño) y (tensión) y preparan todas sus cartas.

ALIADOS

Durante una campaña, los jugadores establecen relaciones con otros miembros de la Alianza Rebelde. Los Aliados son grupos representados mediante cartas de Despliegue Rebeldes, como los Soldados Rebeldes. Los jugadores ganan Aliados cuando la aplicación lo indica.



Icono Rebelde en una carta de Despliegue

Cada misión, los jugadores pueden desplegar un grupo Aliado. Por lo general, los Aliados sólo pueden desplegarse una vez, pero en ocasiones los jugadores podrán ganar más de un despliegue. Si un Aliado normal sobrevive a una misión, asciende a la versión de élite y puede volver a desplegarse.

Cuando es desplegado en una misión, el retrato del Aliado aparece bajo los retratos de los Héroes. Los jugadores pueden activar el grupo Aliado en vez de un Héroe. Cuando se activa el grupo, todas las figuras del mismo se activan, de una en una, y realizan las dos acciones que decidan los jugadores.

Los Aliados siguen las mismas reglas que los Héroes, con las siguientes excepciones:

- Los Aliados son figuras Rebeldes, pero no son Héroes. Las capacidades y efectos de la aplicación que especifican “Héroes” no se aplican a los Aliados.
- Los Aliados no pueden realizar la acción de descansar y no pueden interactuar con objetos en la aplicación que especifiquen que los Héroes deben interactuar.

- Los Aliados no pueden usar más de una acción por activación para atacar.
- Cuando son derrotadas, las figuras de Aliados se retiran del tablero en vez de resultar heridas. No pueden volver a activarse ni a desplegarse durante la misión.

GRUPOS IMPERIALES

En *Legends of the Alliance*, la aplicación controla las figuras Imperiales. Los jugadores siguen las instrucciones de la aplicación para realizar las activaciones de estas figuras.

LISTADO IMPERIAL

A medida que se despliegan grupos Imperiales durante una misión, se añaden automáticamente al listado Imperial de la aplicación. El listado Imperial proporciona información sobre cada grupo Imperial: si el grupo ha sido activado, si sigue en juego y aclaraciones sobre sus capacidades (de haberlas).

La aplicación desconoce el estado de las figuras Imperiales a nivel individual. Tras la colocación inicial, los jugadores deben usar los componentes físicos correspondientes para mover las figuras en el tablero y controlar su daño, estados y otros efectos.

Al seleccionar el retrato de un grupo Imperial en el listado, aparecen varias opciones:



Listado Imperial



- **Derrota:** Cuando la última figura de un grupo ha sido derrotada, los jugadores deben informar de ello a la aplicación seleccionando la marca de verificación a la izquierda de su retrato. Esto elimina el grupo del listado y puede activar un evento de la misión.
- **Información:** Los jugadores seleccionan el botón de información a la derecha del retrato para abrir el panel de información, que proporciona aclaraciones sobre las capacidades del grupo y cómo gastan los incrementos. También muestra el botón "Activar grupo", que los jugadores pueden usar para activar un grupo si necesitan revisar la ventana de activación más reciente (si, por ejemplo, han olvidado activar alguna de las figuras del grupo).

DESPLIEGUE DE FIGURAS IMPERIALES

Durante una misión, las figuras aparecen en función de circunstancias concretas de la misma, como por ejemplo al abrir una puerta.

La aplicación siempre mostrará un mensaje que dice a los jugadores qué grupo debe colocarse. La aplicación puede indicar la colocación de dos formas distintas:

- **De manera individual:** El icono de cada figura que debe colocarse se muestra en el tablero en las casillas exactas donde deben colocarse. Si alguna de esas casillas no está vacía, coloca esa figura lo más cerca posible de la casilla indicada.



Tres Soldados de asalto colocados de manera individual.

- **Como un grupo:** Se resalta una casilla concreta. Cuando esto ocurra, las figuras se colocan lo más cerca posible de la casilla resaltada. Generalmente, esto supone colocar la primera figura en la casilla y las figuras restantes (si las hay) adyacentes a esa casilla.



Casilla resaltada

COLOR DE IDENTIFICACIÓN

Cuando se despliega un grupo, la aplicación puede indicar a los jugadores que elijan un color para ese grupo. El objetivo del color es diferenciar varios grupos distintos que compartan el mismo nombre y retrato. Los jugadores deberían elegir el color que coincida con la pegatina/ficha de identificación que colocaron en las figuras de ese grupo o que mejor coincida con la forma que hayan empleado para diferenciar las figuras.

VIDA ADICIONAL

Las misiones pueden conceder Vida adicional a figuras Imperiales cuando se despliegan. Esta Vida adicional se muestra en la esquina inferior derecha del retrato del grupo. Cada figura del grupo añade este número a su Vida total.



Oficial Imperial con +3 de Vida

ACTIVACIONES IMPERIALES

Cuando un grupo Imperial se activa, aparece en pantalla una ventana de activación. Los jugadores activan las figuras del grupo mostrado una a una, y cada figura resuelve completamente su activación antes de que se active la siguiente figura.

Cada ventana de activación tiene dos partes: el efecto de bonificación y la lista de instrucciones.



EFFECTO DE BONIFICACIÓN

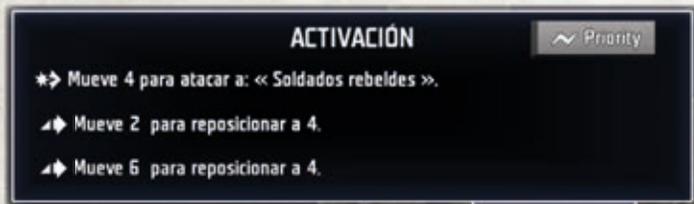
Cada activación contiene un efecto de bonificación que indica beneficios o comportamientos particulares de **cada** figura de ese grupo. Salvo que se especifique lo contrario, los efectos de bonificación se aplican a toda la activación de la figura.

BONIFICACIÓN

Formación de pelotón: Al atacar, gana Perforante 1. Si el objetivo ya ha sido atacado durante la activación de este grupo, en vez de esto gana Perforante 2.

LISTA DE INSTRUCCIONES

La ventana de activación muestra una lista de instrucciones. De una en una, cada figura del grupo resuelve las instrucciones de arriba hacia abajo. Cualquier instrucción que la figura no pueda resolver debe omitirse (consulta “Omitir instrucciones” a la derecha). Si la figura ha resuelto u omitido la última instrucción de la lista, su activación termina y se activa la siguiente figura de ese grupo.



Una figura Imperial **no puede realizar más de dos acciones** durante su activación. Una instrucción cuesta una acción por cada icono de  (acción) o  (acción de ataque) que la preceda. Si la figura no tiene suficientes acciones restantes para una instrucción, dicha instrucción se omite.

La aplicación usa terminología e información nuevas en relación a los ataques y el movimiento de las figuras Imperiales. La sección “Instrucciones de activación” de la página 15 describe estas reglas con más detalle.

OMITIR INSTRUCCIONES

En algunas ocasiones, una figura Imperial puede omitir una instrucción. Los distintos tipos de instrucciones y los motivos por los que se omiten se describen más adelante, pero estas son algunas pautas generales:

- Si una acción no produce ningún cambio en el estado de la partida, la instrucción se omite a menos que las reglas digan lo contrario.
- Si una acción indica que una figura tome como objetivo a una figura Rebelde que esté a una cantidad de casillas determinada y no hay figuras Rebeldes a esa cantidad de casillas, la instrucción se omite.
- Si una acción fuese a hacer que una figura quedase derrotada antes de que pueda afectar de algún modo a una figura Rebelde, esa instrucción se omite.

TERMINAR ACTIVACIONES

Cuando todas las figuras Imperiales de un grupo se hayan activado, los jugadores seleccionan el botón “Terminar” en la parte inferior de la ventana de activación. Esto hará que la ventana se cierre y la aplicación pueda continuar.

LA REGLA IMPERIAL

Al resolver instrucciones de activación, es habitual que los jugadores tengan varias opciones para cumplir con las instrucciones. Cuando esto ocurra, los jugadores deberán seguir la **REGLA IMPERIAL**, que significa elegir siempre la opción que sea más perjudicial para los jugadores.



INSTRUCCIONES DE ACTIVACIÓN

La siguiente sección explica los distintos tipos de instrucciones de activación.

PRIORIDAD DE OBJETIVOS

La mayoría de las instrucciones incluyen una figura u objeto que tomar como objetivo, que aparece delimitado por los corchetes “« »”. El objetivo puede tener un nombre concreto (ej. “Gaarkhan”) o ser elegido por algún criterio (ej. “el Héroe con mayor Velocidad”). Si dos o más objetivos cumplen con el criterio, la figura Imperial elige el más cercano de los objetivos.

En ocasiones, es posible que el objetivo designado para la figura Imperial no sea legal. Por ejemplo, puede tener la instrucción de atacar al Héroe con más Vida restante, pero no tener línea de visión hacia ese Héroe. Es estas situaciones, la figura elige el objetivo legal que mejor cumpla con el criterio. Si ningún objetivo cumple con el criterio o si no se da ningún criterio, la figura Imperial toma como objetivo a la figura Rebelde más cercana.

El texto que no aparece entre los corchetes “« »” es absoluto y debe resolverse tal cual aparece escrito.

MOVIMIENTO DE FIGURAS IMPERIALES

Muchas instrucciones de activación incluyen alguna forma de movimiento. Los tipos de movimiento se describen en las siguientes secciones.

MUEVE X HACIA

Con este tipo de instrucción, una figura Imperial simplemente se mueve hacia su objetivo. Gana tantos puntos de movimiento como se indique después de “Mueve” y los gasta para moverse tan cerca de su objetivo como sea posible. Deja de moverse tras gastar todos sus puntos de movimiento o cuando se queda adyacente a su objetivo.

EJEMPLO DE “MOVER HACIA”



El grupo Soldado de asalto recibe una instrucción:

“**▲** Mueve 4 hacia « Fenn ».”

1. Este Soldado de asalto está separado de Fenn por un muro, así que gasta sus 4 puntos de movimiento para rodear la pared (la casilla de Diala cuesta 2 puntos). Después, termina su activación.
2. El segundo Soldado de asalto ya está adyacente a Fenn y no puede terminar su movimiento en la casilla de, así que no se mueve. Aun así, cuenta como que la instrucción se ha resuelto, por lo que sólo le queda una acción.

Si la figura ya está adyacente a su objetivo o si no puede acercarse más a su objetivo, **no omite** esta instrucción. La instrucción se considera resuelta y cuesta una acción si iba precedida del símbolo **▲**.

MUEVE X PARA CONFRONTAR

Cuando se mueve para confrontar, una figura Imperial trata de ponerse adyacente a su objetivo. Gana tantos puntos de movimiento como se indique después de “Mueve” y los gasta para moverse a una casilla adyacente a su objetivo. Deja de moverse cuando se coloca adyacente al objetivo.

Si la figura no se puede colocar adyacente al objetivo, intenta cumplir esa instrucción con el siguiente mejor objetivo, según la prioridad de objetivos. Si la figura no puede colocarse adyacente a ningún objetivo, esta instrucción se omite. Si la figura ya está adyacente al objetivo, esta instrucción **no se omite**. La instrucción se considera resuelta y cuesta una acción si iba precedida del símbolo **▲**.

EJEMPLO DE “CONFRONTAR”



El grupo Guardia Real recibe una instrucción:

“**▲** Mueve 3 para confrontar a « Diala ».”

1. Este Guardia Real se mueve hacia Diala. Tras mover 2 casillas, está adyacente a Diala, así que completa su instrucción y termina el resto de su activación.
2. Este Guardia Real no puede colocarse adyacente a Diala, dado que esas casillas están ocupadas o están bloqueadas por el terreno, así que el objetivo del Guardia Real pasa a ser la figura Rebelde más cercana. Se coloca adyacente a Fenn y termina su activación.

MUEVE X PARA REPOSICIONAR Y

Cuando se mueve para reposicionarse, una figura Imperial intenta colocarse a una distancia concreta de las figuras Rebeldes. Esto puede significar acercarse a ellas si está demasiado lejos, o alejarse si está demasiado cerca. El valor de reposicionamiento (el número tras “reposicionar a”) es la distancia exacta respecto a las figuras Rebeldes a la que se mueve la figura Imperial. La figura Imperial gana la cantidad de puntos de movimiento que se indica después de “mueve” y gasta esos puntos para acercarse o alejarse de las figuras Rebeldes, deteniéndose cuando la distancia entre ella y la figura Rebelde más cercana sea igual a su valor de reposicionamiento.

Las figuras Imperiales siempre resuelven una instrucción de reposicionamiento lo mejor que pueden. Si una figura Imperial no puede moverse lo bastante lejos como para satisfacer el valor de reposicionamiento, **no omite** esta instrucción. Si está demasiado cerca de las figuras Rebeldes, se mueve tan lejos de tantas figuras Rebeldes como sea posible. Si está demasiado lejos de las figuras Rebeldes, se mueve tan cerca de tantas figuras Rebeldes como sea posible. La instrucción cuesta una acción si va precedida del icono

EJEMPLO DE “REPOSICIONAMIENTO”



El grupo Soldado de asalto recibe una instrucción:

“ Mueve 2 para reposicionar a 3.”

1. Este Soldado de asalto está a más de 3 casillas de las figuras Rebeldes, así que se mueve 2 casillas hacia ellas.
2. Si este Soldado de asalto se moviese en dirección suroeste, Fenn se convertiría en la figura Rebelde más cercana y el Soldado de asalto no puede colocarse a 3 casillas de distancia de Fenn en esa dirección. En vez de eso, se mueve hacia el este o el sureste según elijan los jugadores. Se mueve solamente 1 casilla en la dirección escogida porque deja de moverse cuando está a 3 casillas de distancia de la figura Rebelde más cercana (Diala). Después, termina su movimiento.
3. Con sólo 2 puntos de movimiento disponibles, este Soldado de asalto no puede moverse a una casilla que esté a 3 casillas de distancia de las figuras Rebeldes. En vez de eso, intenta moverse lo más lejos posible de la mayor cantidad de figuras Rebeldes. Tiene dos opciones con las que quedaría a la misma distancia de la figura Rebelde más cercana, así que los jugadores eligen una de las dos opciones.

MUEVE X PARA ATACAR

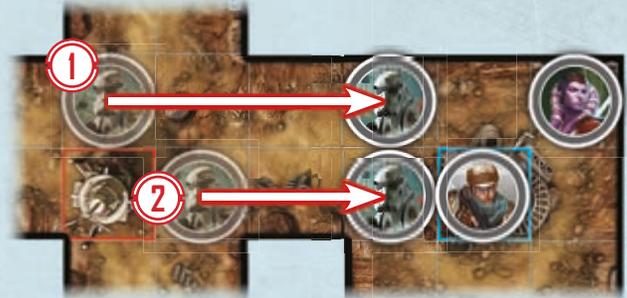
Cuando mueve para atacar, una figura Imperial intenta moverse hasta la casilla más cercana posible al objetivo y atacar desde ella. La figura Imperial gana la cantidad de puntos de movimiento que se indica después de “mueve” y gasta esos puntos para moverse hacia el objetivo hasta una casilla desde la que tenga línea de visión hacia el objetivo. La figura deja de moverse cuando se da una de estas condiciones:

- Ha gastado todos sus puntos de movimiento.
- Está adyacente al objetivo.
- No tendría línea de visión hacia el objetivo en una casilla más cercana.

Si la figura Imperial no puede moverse a una casilla desde la que pueda atacar al objetivo, intenta realizar la instrucción con el siguiente mejor objetivo, siguiendo la prioridad de objetivos. Si no puede moverse para atacar a ningún objetivo, omite esta instrucción.

Los ataques de las figuras Imperiales se explican en la página 17.

EJEMPLO DE “MOVER PARA ATACAR”



El grupo Soldado de asalto recibe una instrucción: “ Mueve 3 para reposicionar a: « el Héroe con más Vida restante »”.

1. Diala tiene más Vida restante que Fenn, así que este Soldado de asalto toma como objetivo a Diala. Gasta sus 3 puntos de movimiento para moverse 3 casillas y a continuación ataca a Diala.
2. Debido al daño que ha sufrido Diala tras el ataque del primer Soldado de asalto, ahora Fenn es el Héroe con más vida restante, así que el segundo Soldado de asalto toma a Fenn como objetivo. Tras moverse 2 casillas, queda adyacente a Fenn, así que termina su movimiento y ataca a Fenn.

ACLARACIONES SOBRE MOVIMIENTO DE FIGURAS IMPERIALES

Cuando los jugadores estén resolviendo las instrucciones de movimiento de una figura Imperial, deben tener en mente los siguientes puntos:

- Al moverse, la figura siempre toma la ruta por la que gaste menos puntos de movimiento.
- Tras resolver una instrucción, los puntos de movimiento que la figura no haya gastado se pierden.
- Si un Héroe interrumpe el movimiento de una figura Imperial con una capacidad o de algún otro modo, los jugadores reevalúan la instrucción de la figura Imperial para determinar si el objetivo ha cambiado.

ATAQUES DE FIGURAS IMPERIALES

Los ataques de las figuras Imperiales se resuelven de manera similar a los ataques de los Héroes. Las figuras Imperiales usan el icono de tipo de ataque y los dados que aparecen en sus cartas de Despliegue. El defensor usa los dados de defensa indicados en su hoja de Héroe o carta de Despliegue. El jugador que controla al defensor tira los dados y resuelve el ataque.



Tipo de ataque y dados en una carta de Despliegue



Dados de defensa en una hoja de Héroe

Para que una figura Imperial ataque, debe cumplirse lo siguiente:

- La figura Imperial debe tener línea de visión hacia el objetivo.
- Para un ataque \downarrow (cuerpo a cuerpo), la figura Imperial debe estar adyacente al objetivo o a 2 o menos casillas si tiene la palabra clave “Gran alcance”.

Si la figura Imperial no puede realizar un ataque contra su objetivo, elige el siguiente mejor objetivo, según el orden de prioridad. Si no hay ningún objetivo legal al que pueda atacar, omite la instrucción.

LÍMITE DE UNA ACCIÓN DE ATAQUE

Una figura Imperial **no puede realizar más de una acción de ataque** durante su activación, a menos que tenga una capacidad que especifique lo contrario. Una instrucción es una acción de ataque si va precedida del símbolo $\star\rightarrow$.

Una instrucción de ataque que no está precedida del símbolo $\star\rightarrow$ no cuenta de cara al número de acciones de ataque que puede realizar una figura.

GASTAR INCREMENTOS

En *Legends of the Alliance*, cada figura Imperial gasta iconos de \sim según su prioridad de incremento. Para ver la prioridad de incremento de una figura, selecciona el botón “prioridad de \sim ” en la ventana de activación de esa figura o selecciona el retrato de la figura en el listado Imperial y selecciona el botón de información a la derecha del retrato.



Abre la Prioridad de incremento

La prioridad de incremento representa el orden en el que una figura Imperial gasta sus iconos de \sim . Si la figura tiene al menos un \sim para gastar, usa la capacidad de incremento de más arriba en la lista que no omita. La figura omite una capacidad de incremento si se cumple alguna de estas situaciones:

- Ya ha usado esa capacidad durante este ataque.
- La capacidad cuesta más \sim de los que le quedan sin usar.
- La capacidad no tendría efecto (ej. Incrementar la precisión cuando el ataque ya tiene suficiente precisión para impactar o intentar infligir un estado cuando el ataque actualmente no inflige daño).

A continuación, si a la figura le queda \sim , repite este proceso, empezando de nuevo desde lo alto de la lista. Si la figura no puede resolver ninguna capacidad de incremento, el \sim no tiene efecto.

EJEMPLO DE ATAQUE IMPERIAL



Un Soldado de asalto normal recibe una instrucción: “ $\star\rightarrow$ Ataca a: «Diala»”. Tiene línea de visión hacia Diala y no necesita estar adyacente para un ataque \downarrow , así que puede realizar el ataque.

1. Diala tira su dado de defensa (1 dado blanco) y los dados de ataque del Soldado de asalto. Los resultados del Soldado de asalto son precisión 4, 1 \boxtimes y 2 \sim , y el resultado de Diala está en blanco. El Soldado de asalto debe gastar sus iconos de \sim según la prioridad de incremento en la aplicación.



2. El Soldado de asalto ya tiene suficiente precisión para el ataque, así que omite su primera capacidad de incremento (+2 Precisión) y gasta 1 \sim para resolver la segunda capacidad de incremento (+1 \boxtimes).



3. El Soldado de asalto todavía tiene 1 \sim restante, así que vuelve a repasar la lista de prioridad. Al igual que antes, omite la primera capacidad de incremento porque ya tiene suficiente precisión. Ya ha usado la segunda capacidad de incremento, así que también omite esa capacidad. Llega al final de la lista sin resolver ninguna capacidad de incremento más, así que el segundo \sim no tiene efecto.
4. El Soldado de asalto tiene un total de 2 \boxtimes , así que Diala sufre 2 daños. Dado que el Soldado de asalto ha resuelto con éxito una acción de ataque, debe omitir cualquier instrucción adicional de acción de ataque que reciba en esta activación.
5. La siguiente instrucción del Soldado de asalto es “ $\star\rightarrow$ Mueve 3 para atacar a: «la figura Rebelde más cercana»”. Omite esta instrucción porque ya ha resuelto una acción de ataque.

MAPA DE CAMPAÑA

Tras resolver una misión, la aplicación pasará automáticamente a una vista del mapa de campaña. Desde esta vista, los jugadores resuelven la fase de campaña, donde podrán obtener cartas de Clase, visitar la armería y realizar encuentros, entre otras cosas.



El mapa de campaña

MISIONES

Cada campaña está formada por una serie de misiones de la historia que siguen una narrativa y culminan en una misión final. Cada misión se indica mediante un icono de una estrella bajo el nombre de su ubicación.



Icono de Misión

Al seleccionar una misión en el mapa, se abre la descripción de la misma. Si los jugadores tienen Aliados disponibles, podrán elegir un Aliado para que los acompañe en la misión tocando las flechas de izquierda y derecha en la pestaña Aliado. La misión se inicia seleccionando el botón "Comenzar misión".



Elección de Aliado

ENCUENTROS

Mientras viaja entre las estrellas, el grupo a menudo encontrará otros habitantes de la galaxia con los que tendrá que interactuar. Los encuentros ofrecen maneras alternativas para que los Héroes consigan objetos, Aliados y más cosas, y su resolución puede tener importantes consecuencias.



Icono de Encuentro

Tras cada misión de historia, aparecerán nuevos encuentros en el mapa de campaña. Los jugadores pueden seleccionar los encuentros en el mapa para ver más información. Cuando los jugadores empiecen la siguiente misión de historia, todos los encuentros restantes en el mapa de campaña desaparecerán y no volverán a aparecer durante esa campaña.

Antes de un encuentro, los jugadores pueden asignar su inventario como si estuviesen iniciando una misión. Durante los encuentros, todos los Héroes y sus cartas de Objeto, Clase y Recompensa están en juego. Además, se considera que todos los Héroes están a la vez adyacentes y a una casilla de distancia de todos los demás Héroes.

Tras un encuentro, los Héroes recuperan todo su  (daño) y  (tensión) y preparan todas sus cartas.

ARMERÍA

A lo largo de la campaña, los jugadores ganarán créditos, que podrán gastar en la armería para comprar objetos. La armería muestra una selección de objetos que los Héroes pueden adquirir. Los jugadores deberán buscar estos objetos en el mazo de Objetos para leer las capacidades de cada carta.

ARMERÍA

Botón de Armería

El inventario de los Héroes se muestra sobre la selección de objetos de la armería. Estos son los objetos que los jugadores pueden vender a la armería. El equipo inicial no se puede vender.



Pantalla de Armería

Los jugadores pueden comprar objetos de esta selección y vender objetos de su inventario a los precios mostrados. Los valores de créditos que aparecen en la aplicación pueden no coincidir con los que aparecen en las cartas. Los jugadores deben ignorar el valor de créditos impreso en las cartas.

Los artículos disponibles en la armería cambian después de cada misión. La armería sólo vende armas y modificaciones. Las armaduras y accesorios las otorga la Alianza como recompensas por misiones.

Para comprar o vender un objeto, los jugadores seleccionan el objeto en la pantalla. Tras confirmar, la cantidad de créditos correspondiente se añade o retira automáticamente del total de créditos del grupo, que se muestran en la parte inferior de la pantalla. Al comprar, el objeto se añade al inventario en la aplicación y los jugadores ganan la carta correspondiente. Al vender, los jugadores devuelven la carta a su mazo.

Balance: 400 Créditos

ENTRENAMIENTO

Después de cada misión, cada Héroe gana una carta de Clase de su mazo de Clase. Para ello, los jugadores seleccionan el icono de entrenamiento, que abre la pantalla de entrenamiento.

En la pantalla de entrenamiento, los jugadores seleccionan uno de los Héroes, lo que proporciona una lista de las cartas de Clase disponibles que el Héroe puede comprar en ese momento.



Icono de Entrenamiento



Pantalla de Entrenamiento

Para ganar una carta, el jugador selecciona una de las cartas de Clase con el contorno azul y busca la carta correspondiente en el mazo de cartas de Clase del Héroe.

Durante el transcurso de la campaña, cada Héroe ganará cuatro cartas de Clase. La primera carta de Clase se elegirá de entre las cartas de Clase con un valor de PE (el número en la esquina inferior izquierda) de 1, la segunda carta de Clase se elegirá de entre las cartas de Clase con un valor de PE de 2, etc. El jugador puede elegir una carta con un valor de PE inferior si lo prefiere.

Cuando un Héroe gana una carta de Clase, el icono de carta de Clase se mostrará junto al retrato de ese Héroe en la pantalla de entrenamiento. Los jugadores pueden cancelar la selección de una carta de Clase volviendo a seleccionar esa carta de Clase en la pantalla de entrenamiento.

La pantalla de entrenamiento también se usa cuando se carga una campaña guardada, para que los jugadores puedan recuperar las hojas de Héroe y cartas de Clase que les correspondan.

INVENTARIO

Los jugadores pueden seleccionar el icono de inventario en el mapa de campaña para ver el equipo y la cantidad de créditos que tienen.

Esta pantalla se usa principalmente cuando los jugadores cargan una campaña guardada, para poder coger los componentes físicos necesarios. Los jugadores pueden asignar las cartas a sus Héroes desde el inventario antes de un encuentro o de una misión.

Esta pantalla también muestra qué Aliados han ganado y cuántos despliegues le quedan a cada Aliado.



Icono de Inventario

REGISTRO

El registro proporciona la historia de las aventuras de los Héroes, y puede abrirse seleccionando el icono de registro. Los jugadores pueden consultar el registro para ver los mensajes que han aparecido durante las misiones o en el mapa de campaña. El registro también muestra el nivel de fama actual que tiene el grupo.



Icono de registro



Pantalla de registro

FAMA

La fama es un concepto nuevo de *Legends of the Alliance* que determina el nivel de notoriedad que ha logrado el grupo, y se muestra bajo las imágenes de los héroes en la pantalla de registro. Representa la puntuación de los jugadores al final de la campaña, de modo que los jugadores pueden intentar superar su mejor puntuación la siguiente vez que jueguen la campaña. También mejora la calidad de los objetos recibidos al final de una misión.

La fama aumenta a medida que los jugadores derrotan a sus enemigos, terminan misiones rápidamente, resuelven encuentros y realizan hazañas heroicas.

GESTOR DE COLECCIÓN

Legends of the Alliance permite a los jugadores integrar su colección física de *Imperial Assault* mediante el Gestor de colección que se incluye en la pantalla principal de la aplicación. A medida que los jugadores adquieran más productos físicos, deberían asegurarse de actualizar el Gestor de colección como corresponda.

Colección



Gestor de colección

Si tienes más productos físicos, añadirás una mayor variedad a tu experiencia de *Legends of the Alliance*. Por ejemplo, muchos de los grupos Imperiales que pueden aparecer durante las misiones se eligen en función de las opciones presentes en la colección del jugador.

Puesto que hay una gran variedad de contenido físico disponible, los jugadores pueden tener algunas preguntas respecto a cómo interactúan algunos efectos de juego con las nuevas reglas de *Legends of the Alliance*. Al final de este reglamento se incluyen apéndices con aclaraciones para esos efectos.

CRÉDITOS

Fantasy Flight Games

Diseño y desarrollo de *Legends of the Alliance*: Tony Fanchi y Todd Michlitsch, con Brandon Perdue

Productor: Jason Walden

Edición: Adam Baker y Molly Glover

Responsable de juego de mesa: James Kniffen

Diseño gráfico de la expansión: Michael Silsby

Responsable de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustración de portada: David Auden Nash

Ilustraciones interiores: Arden Beckwith, Christopher Burdett, Rovina Cai, Joel Hustak, David Kegg, Ryan Valle, Timothy Ben Zweifel y los artistas de Lucasfilm Art Archives

Dirección artística: Crystal Chang

Responsable de dirección artística: Melissa Shetler

Desarrollo de software: Mark Jones, Paul Klecker, Xavier Marleau y Gary Storkamp

Productor ejecutivo de software: Keith Hurley

Responsable de proyecto sénior: John Franz-Wichlacz

Responsable de desarrollo de proyecto sénior: Chris Gerber

Diseñador ejecutivo del juego: Corey Koniczka

Director creativo: Andrew Navaro

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Asmodee North America

Coordinadores de licencias: Sherry Anisi y Long Moua

Responsable de licencias: Simone Elliott

Editor: Christian T. Petersen

Lucasfilm Ltd.

Aprobación de Lucasfilm: Brian Merten

Edge Entertainment

Traducción: Roberto Ruiz García

Pruebas de juego

Kathy Bishop, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Frank Brooks, Donald Bubbins, Pierre Bure, Paul Carlson, Jim Cartwright, Tim Cox, Andrea Dell'Agnesse, Alice Ding, Wes Divin, Richard A. Edwards, Julia Faeta, Mark Fischer, Caleb Grace, Matthew Grace, Justin Hoeger, Christopher Kowall, Trevor Kupfer, Christopher Leigh, Daniel Lovat Clark, Antti Mäkelä, Satu Mäkelä, Scott Marlow, Adam McLean, Ethan McLean, Trenton McLean, Luke Myall, Bryce Nielsen, Alexander Nobles, Tim O'Brien, Pasi Ojala, Joe Olson, Tyler Parrott, Jorgen Peddersen, Katie Picotte, Josh Pratt, Karl Rim, Brad Rochford, Janne Salmijärvi, Jerry Santos, Alexandra Schwalbe, Dominic Shelton, Evan Simonet, Kristo Vaher, Michael Walsh, Ben Waxman, Timothy Wiley, Ben Wilson y David Withington.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

APÉNDICE 1: CAMBIOS EN LAS REGLAS PARA LEGENDS OF THE ALLIANCE

Algunas reglas usadas en los modos competitivos de *Imperial Assault* funcionan de manera distinta cuando se juega a *Legends of the Alliance*. Esta sección describe estos cambios.

ESTADOS

- **Hemorragia:** Después de que una figura Imperial con el estado Hemorragia realice una instrucción precedida de uno o más iconos de  o , sufre 1 . A continuación, si sólo le queda 1 de Vida restante, descarta el estado Hemorragia.
- **Aturdimiento:** Cuando una figura Imperial con el estado Aturdimiento vaya a ganar puntos de movimiento a causa de una instrucción de mover, en vez de eso no gana ningún punto de movimiento. Después de que una figura Imperial con el estado Aturdimiento resuelva una instrucción de mover, descarta el estado Aturdimiento. Las figuras Imperiales con Aturdimiento no pueden atacar o abandonar voluntariamente la casilla que ocupen fuera de su propia activación.

PALABRAS CLAVE

- **Explosión:** Las figuras no sufren  a consecuencia de capacidades con Explosión usadas por figuras amigas.
- **Descomunal:** Las figuras con Descomunal pueden entrar en casillas interiores.

FICHAS DE PODER

- Cuando una figura Imperial declara un ataque, gasta todas las fichas de  y/o  que tiene. Cuando una figura Imperial es declarada como el objetivo de un ataque, gasta todas las fichas de  y/o  que tiene. Esto significa que las figuras Imperiales pueden gastar más de una ficha de Poder en un ataque.
- Si una figura Imperial tiene dos fichas de Poder, no puede ganar más fichas de Poder.

OTROS

- Los Héroes no reciben automáticamente una carta de Suministros o créditos al interactuar con una ficha de Contenedor. La aplicación dirigirá a los jugadores, que podrán ganar recompensas específicas (que pueden incluir cartas de Suministros o créditos).
- Cuando un Héroe recupera más  de la que ha sufrido, no recupera .
- Los jugadores ignoran las capacidades de las cartas de Despliegue Imperiales que usen los verbos “poder” o “elegir”. Estas capacidades ignoradas también se indican en el panel de información de cada grupo Imperial.
- Las fichas de activación no se usan para controlar las activaciones (la aplicación se ocupa de esto). Los efectos de las cartas que hacen referencia a fichas de activación pasan a referirse a los retratos de los Héroes en la aplicación.

APÉNDICE 2: ACLARACIONES

Este apéndice contiene aclaraciones para las reglas de *Legends of the Alliance* y para términos que aparecen en la aplicación.

ACCIONES

- Las opciones de acción presentadas por la aplicación con la flecha de acción () no se consideran acciones especiales y no están limitadas a un uso por activación, salvo que se especifique lo contrario.

ALIADOS

- Si los jugadores han recibido un Aliado que tiene la afiliación Imperial o Mercenario, ese Aliado pierde esa afiliación y se considera del bando Rebelde mientras sea un Aliado.

INSTRUCCIONES DE ACTIVACIÓN

- Algunas instrucciones de figuras Imperiales no aparecen precedidas de los iconos  (acción) o  (acción de ataque). Estas instrucciones no cuestan ninguna acción.
- Si un Héroe puede usar una capacidad de interrupción para provocar que la resolución de una instrucción de una figura Imperial se resuelva sin efecto, esa figura Imperial sigue intentando realizar esa instrucción. Tras usar la capacidad, la figura Imperial deberá revisar su elección de objetivo.
- Si una capacidad de un Héroe va a provocar que una instrucción de una figura Imperial se resuelva sin efecto y esa capacidad ya está teniendo efecto antes de que la instrucción comience, la figura Imperial omite esa instrucción.

OTROS

- **Reforzar:** Cuando un grupo se refuerza, los jugadores colocan las figuras derrotadas de ese grupo en el tablero en las casillas indicadas. Si no se indica ninguna casilla, se colocan lo más cerca posible de figuras de ese grupo que ya estén en el tablero.

APÉNDICE 3: CONTROLES DE LA CÁMARA

Las siguientes instrucciones describen cómo controlar la vista de la cámara durante las misiones. El ángulo de la cámara puede devolverse a su posición por defecto seleccionando el botón “Reiniciar cámara” del menú.

MÓVIL

- **Mover:** Tocar y arrastrar.
- **Rotación:** Rotar con dos dedos.
- **Zoom:** Acercar o estirar con dos dedos.
- **Reiniciar:** Mantener dos dedos durante 1,5 segundos.

ESCRITORIO

- **Mover:** Clic con el botón izquierdo y arrastrar o teclas WASD.
- **Rotación:** Clic con el botón derecho y arrastrar o teclas QE.
- **Zoom:** Rueda del ratón o teclas ZX.
- **Reiniciar:** Tecla R.

ÍNDICE

Este índice lista los temas que se presentan en el reglamento de *Legends of the Alliance*. Las reglas que se refieren a la aplicación se encuentran exclusivamente en este documento, así como las reglas que han cambiado respecto al juego original. **Si los jugadores no encuentran respuestas mediante este índice**, deberán consultar el glosario y el índice de la Guía de Referencia de Reglas.

A

Acciones.....6
Acción especial 6
Atacar 7
Descansar 6
Interactuar 6
MOVER 6
Acciones.....21
Activación de un Héroe5
Activaciones 11
Activaciones adicionales.... 11
Activaciones Imperiales.....14
Efecto de bonificación 14
Lista de instrucciones 14
Aliados12
Aliados21
Apéndice 2: Aclaraciones21
Apéndice 3:
Controles de la cámara21
Aplicación de
Legends of the Alliance.....11
Armería.....18
Ataques de figuras imperiales17
Gastar Incrementos..... 17
Límite de una acción
de ataque..... 17

C

Campaña de un jugador11
Campañas11
Capacidades8
Cartas de Suministros
y medpacs12
Cómo jugar.....2
Componentes necesarios para
<i>Legends of the Alliance</i>3
Contenido.....2
Controlar fichas y casillas.....10
Créditos.....20

D

Daño y Vida8
Derrotar figuras8
Descripción de la ronda.....5
Descripción del juego2
Desplegar héroes.....11
Despliegue de figuras
Imperiales13
Color de identificación 13
Vida adicional..... 13
Dificultad11

E

Efectos de peligro12
Efectos simultáneos.....10
Encuentros.....18
Entrenamiento19
Escritorio21
Estados10
Estados21
Examinar el tablero12
Explorar12

F

Fichas de Identificación y grupos
duplicados2
Fichas de Poder.....21
Figuras.....9
Figuras amigas y enemigas.....9
Fin de misión12

G

Ganar y perder.....11
Gestor de colección20
Grupos de despliegue.....9
Afilación 9
Normal y élite..... 9
Tamaño de grupo 9
Grupos Imperiales.....13
Guardar y cargar11

H

Herido8

I

Instrucciones de activación...15
Instrucciones de activación...21
Intercambiar objetos10
Inventario19

L

La Regla Imperial14
Listado Imperial.....13

M

Mapa de campaña.....18
Misiones.....11
Misiones.....18
Modificaciones.....10
Mover a través de figuras.....9
Mover a través de terreno.....9
Móvil21

Movimiento adicional.....8
Movimiento de figuras
Imperiales15
Aclaraciones sobre movimien-
to de figuras Imperiales 16
Mueve X hacia 15
Mueve X para atacar 16
Mueve X para confrontar .. 15
Mueve X para
reposicionar Y 16

O

Omitir instrucciones14
Otros21
Otros21

P

Palabras clave9
Palabras clave21
Preparar y agotar cartas10
Preparativos.....4
Prioridad de objetivos.....15
Pruebas de atributos.....10

Q

¿Qué hace la aplicación?5

R

Reanudar una partida4
Recuperar fichas10
Registro.....19
Reglas básicas5
Reglas principales adicionales 8
Restricciones de movimiento..9
Restricciones de objetos.....10
Retirada.....8

S

Simultaneidad10
Sufrir y recuperación8

T

Tamaño de las figuras.....9
Tensión y Resistencia8
Terminar activaciones.....14
Tutoriales2

ICONOS

- ▶: Acción
- ★: Acción de ataque
- ⚡: Ataque a distancia
- ♣: Ataque cuerpo a cuerpo

- ✖: Daño
- ⚔: Tensión
- ⬆: Incremento
- ⚔: Esquivar
- ⦶: Evadir
- ⚔: Bloqueo
- ⚔: Amenaza

AFILIACIÓN

- ⚔: Rebelde
- ⚔: Imperial
- ⚔: Mercenario (se considera Imperial)

ATRIBUTOS

- ⚔: Fortaleza
- ⚔: Percepción
- ⚔: Tecnología