

APEX

— LEGENDS™ —

EL JUEGO DE TABLERO



REGLAMENTO BÁSICO



ÍNDICE GENERAL

Apex Legends: El juego de tablero	2
Contenido	3
Prepárate para la acción	7
Secuencia de juego	11
Etapas 1: Pertrechar a las Leyendas	11
<i>Gestión de Botín, Equipo y Armas</i>	11
Etapas 2: salto aéreo	13
Etapas 3: encuentro final	14
<i>Prioridades</i>	16
Acciones	17
Movimiento	17
<i>El tablero de juego</i>	17
<i>Contigüidad de espacios</i>	20
Interacción	21
Disparo	22
<i>Medición de distancias</i>	22
<i>Línea de visión</i>	23
<i>Armas</i>	26
<i>Cadencia</i>	28
<i>Cobertura</i>	29
<i>Vida y muerte</i>	30
Usar	31
<i>Área de efecto</i>	32
Ataque cuerpo a cuerpo	33
<i>Empujar</i>	33
Destrucción	33
Reaparición	34
Cartas	34
Acciones Gratuitas, Especiales y de Mejora de Disparo	34
Reacciones	34
Acciones Instantáneas	34
Cartas de Proeza	35
Cartas de Habilidad	35
<i>Zonas</i>	37
Base de datos	39
Terminología	39
Fichas de botín	41
Iconos	44
Resumen general	46
Créditos	47

APEX LEGENDS: EL JUEGO DE TABLERO

¡BIENVENIDO A LOS JUEGOS APEX!

Los Juegos Apex, inaugurados en algún momento del año 2728 en Solace, son un sangriento evento deportivo inmensamente popular y de amplia difusión. Al principio se celebraban en la isla del Cañón de los Reyes como una versión remozada de un antiguo torneo llamado Cúpula del Trueno, pero en la actualidad los Juegos Apex abarcan numerosos planetas y atraen a multitud de aspirantes con distintos orígenes y motivaciones que suelen estar en conflicto. Las recompensas por perseverar en los Juegos son la fama, la riqueza y en ocasiones una lucrativa carrera profesional, pero siempre conllevan un riesgo muy real de sufrir graves daños físicos o, con demasiada frecuencia, la muerte.

INTRODUCCIÓN AL JUEGO

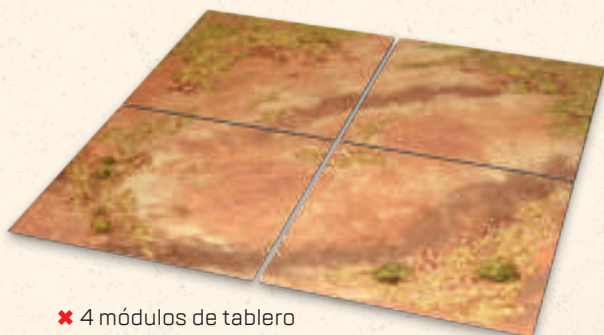
Apex Legends: El juego de tablero es un juego de miniaturas sumamente competitivo en el que equipos rivales de Leyendas (luchadores con excepcionales habilidades y dotes de combate) saltan desde una aeronave sobre un campo de batalla cuya superficie se reduce de manera progresiva para competir por la fama y la gloria en una serie de enfrentamientos. Los participantes disponen de una amplia variedad de armas y acciones para colaborar con sus compañeros de pelotón y alcanzar el objetivo final: eliminar a sus adversarios y ser los últimos que queden en pie.

CONTENIDO

- ✖ 1 Reglamento Básico (lo que estás leyendo)
- ✖ 1 libro de Ajustes de Partida



- ✖ 1 hoja de referencia de escenografía
- ✖ 6 cartas de Ayuda



- ✖ 4 módulos de tablero



- ✖ 4 Edificios de 2x2
- ✖ 2 Edificios de 2x4
- ✖ 6 Edificios de 2x3
- ✖ 3 Edificios de 3x3

Cada Edificio consta de dos piezas.
Móntalos todos antes de jugar.



- ✖ 8 Parapetos
- ✖ 6 Paredes (longitud 1)
- ✖ 6 Paredes (longitud 2)
- ✖ 2 Paredes (longitud 3)



- ✖ 6 Parapetos de tejado
- ✖ 4 Paredes de tejado (longitud 2)
- ✖ 4 Paredes de tejado (longitud 3)



- ✖ 3 módulos de Barranco de 1x2
- ✖ 3 módulos de Barranco de 2x2
- ✖ 3 módulos de Barranco de 2x3



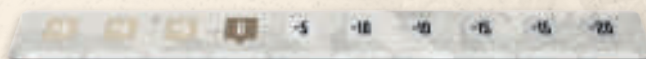
- ✖ 5 Rocas
- ✖ 4 Árboles
- ✖ 10 Depósitos de suministros cerrados (con 10 indicadores de Depósito de suministros abierto)
- ✖ 4 Balizas de reaparición



- ✖ 8 Tirolinas
- ✖ 8 Tirolinas de tejado
- ✖ 3 Termoescudos
- ✖ 4 Envíos de suministros



- ✖ 1 panel de Ronda
- ✖ 1 módulo de Entrada



- ✖ 1 panel de Puntería



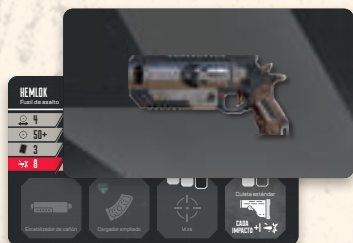
- ✖ 6 paneles de Leyenda
- ✖ 6 paneles de Equipamiento



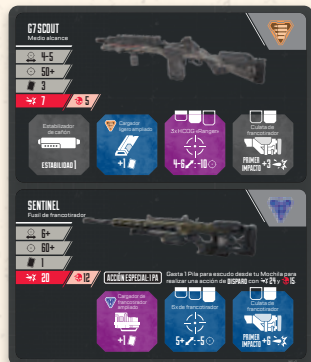
- ✖ 6 pantallas de jugador
- ✖ 4 delimitadores del Anillo



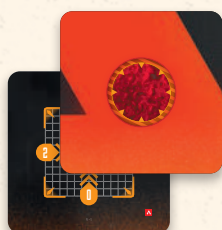
× 14 cartas de Puntería



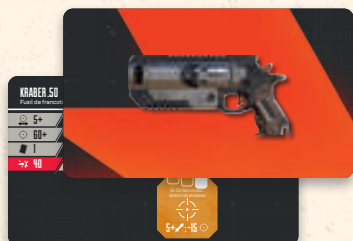
× 48 cartas de Arma básica



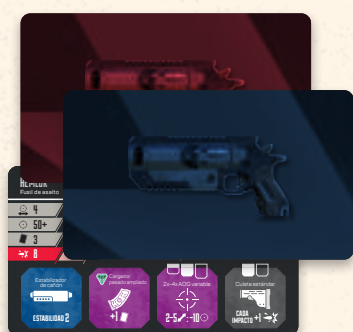
× 8 cartas de Arsenal



× 8 cartas de Desplazamiento del Anillo



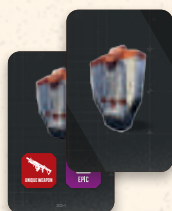
× 3 cartas de Arma única



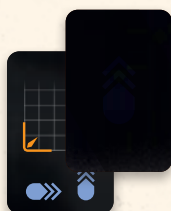
× 32 cartas de Arma completa



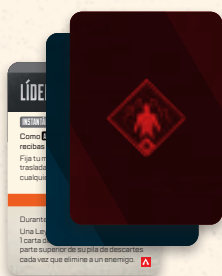
× 18 cartas de Depósito de suministros



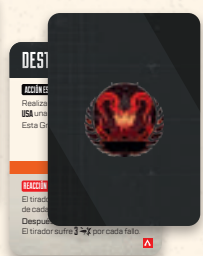
× 6 cartas de Envío de suministros



× 4 cartas de Aparición



× 6 cartas de Función



× 12 cartas de Proeza de Jefe



× 1 carta de Duplicador



× 12 cartas de Evento



× 1 indicador de Ronda



× 1 indicador de Iniciativa



× 4 fichas de Recompensa



× 4 indicadores de Aparición de Envío de suministros



× 8 indicadores de Estado de Envío de suministros



× 6 identificadores de pelotón



× 4 fichas de Pelotón



× 6 Banderas



× 6 marcadores de Escudo y Salud



× 12 fichas de Caja de enemigo/Punto de Victoria (de doble cara)



× 12 indicadores de Munición



× 3 bolsas de Botín



× 18 fichas de Equipo inicial (6 de cada: Casco, Escudo corporal y Escudo de emergencia)



× 50 fichas de Botín común



× 52 fichas de Botín raro



× 35 fichas de Botín épico



× 6 fichas de Botín legendario



× 2 fichas de Plantilla de granada



× 8 fichas de Coordenadas



× 31 fichas de Bloqueo



× 12 materiales de fabricación



× 4 fichas de Duplicador

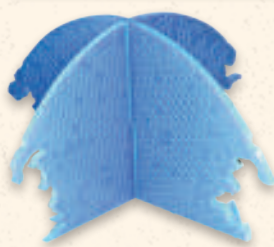


× 2 fichas de Evento

GIBRALTAR



× 1 miniatura de Gibraltar



× 1 miniatura de Cúpula de protección



× 1 miniatura de Bombardeo defensivo



× 1 indicador de Bombardeo defensivo



× 2 fichas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)



× 1 carta de Reclutamiento



× 8 cartas de Proeza



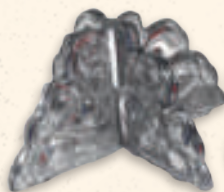
× 1 hoja de información de Leyenda

× 2 cartas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)

BANGALORE



× 1 miniatura de Bangalore



× 2 miniaturas de Humo con indicadores numerados



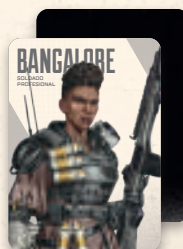
× 1 miniatura de Retumbar del trueno



× 1 indicador de Retumbar del trueno



× 3 fichas de Habilidad (2 tácticas y 1 definitiva)



× 1 carta de Reclutamiento



× 8 cartas de Proeza



× 1 hoja de información de Leyenda

× 2 cartas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)

WRAITH



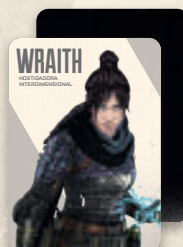
× 1 miniatura de Wraith



× 2 miniaturas de Brecha dimensional



× 2 fichas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)



× 1 carta de Reclutamiento



× 8 cartas de Proeza



× 1 hoja de información de Leyenda

× 2 cartas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)

BLOODHOUND



× 1 miniatura de Bloodhound



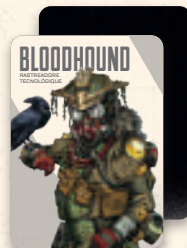
× 3 miniaturas de Cuervo



× 1 miniatura de Bestia cazadora



× 2 fichas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)



× 1 carta de Reclutamiento



× 8 cartas de Proeza



× 1 hoja de información de Leyenda

× 2 cartas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)

LIFELINE



× 1 miniatura de Lifeline



× 1 miniatura de Dron médico DOC



× 1 miniatura de Pack de supervivencia



× 1 indicador de Estado de Pack de supervivencia



× 1 indicador de Envío aéreo



× 2 fichas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)



× 13 fichas de Botín de Lifeline (6 raros, 4 épicos y 3 legendarios)



× 1 carta de Reclutamiento



× 8 cartas de Proeza



× 2 cartas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)



× 1 hoja de información de Leyenda



× 1 bolsa de Botín del Pack de supervivencia

PATHFINDER



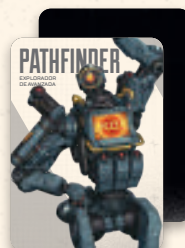
× 1 miniatura de Pathfinder



× 2 miniaturas de Tirolina



× 2 fichas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)



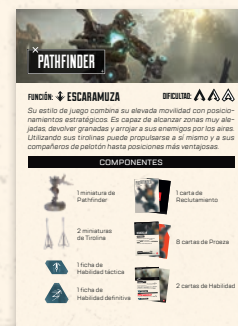
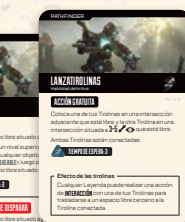
× 1 carta de Reclutamiento



× 8 cartas de Proeza



× 2 cartas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)



× 1 hoja de información de Leyenda

× 2 cartas de Habilidad (1 táctica y 1 definitiva)

* PREPÁRATE PARA LA ACCIÓN

Las reglas de *Apex Legends: El juego de tablero* están repartidas en dos cuadernos: este Reglamento Básico y el libro de Ajustes de Partida.

Si esta es la primera vez que participas en los Juegos Apex, por ahora puedes prescindir de los Ajustes de Partida: **toda la información que necesitas para jugar tu primera partida está en este Reglamento Básico**. En estas páginas te enseñaremos a preparar y jugar tu primera partida con opciones predeterminadas y diversas recomendaciones (las verás marcadas como **Partida introductoria**). **Si es tu primera partida, completa los preparativos que se describen a continuación.**

Cuando veas que ha llegado el momento de dar el siguiente paso, en el libro de **Ajustes de Partida** encontrarás instrucciones completas para preparar partidas, diferentes modalidades de juego, varias configuraciones del tablero y características especiales, todas con sus propios componentes de juego y reglas adicionales. **Después de la partida introductoria, cuando quieras jugar una nueva partida deberás consultar únicamente las instrucciones de preparación del libro de Ajustes de Partida.**



PREPARACIÓN BÁSICA

- 1 Coloca los 4 módulos de tablero formando un cuadrado en el centro de la superficie de juego, tal y como se indica en la ilustración de abajo.
- 2 Sitúa el panel de Ronda junto al tablero.
- 3 Coloca el indicador de Ronda en la casilla 1 del medidor que hay en el panel.
- 4 Pon el indicador de Iniciativa junto al panel de Ronda.
- 5 Coloca el panel de Puntería junto al tablero, a lo largo de uno de los bordes, dejando espacio suficiente para las cartas de Puntería que van en la parte inferior del panel.
- 6 Baraja todas las cartas de Puntería para formar un mazo de Puntería y sitúalo bocabajo a un lado del panel de Puntería.



MODO DE JUEGO SELECCIONADO

Batalla campal

Pelotones: 2 contra 2 / 3 contra 3

Los jugadores se dividen en dos pelotones empleando el método que prefieran. Cada pelotón controla un mismo número de Leyendas. Si hay menos jugadores que Leyendas, algunos tendrán que controlar más de una Leyenda (la elección se deja en sus manos).

Partida introductoria: se recomienda que cada jugador controle una sola Leyenda.

Para simplificar el juego, las reglas presuponen que cada jugador controla una sola Leyenda. Si alguien ha de controlar varias Leyendas, es importante mantener bien separados los componentes de cada una y resolver sus acciones individualmente. Siempre que en las reglas se utilice la expresión «cada jugador», significará que cada jugador ha de aplicar las instrucciones pertinentes por separado a cada una de las Leyendas que controle.

Objetivo: Eliminaciones únicas

La partida termina inmediatamente con la victoria de tu pelotón en cuanto se produzca una de las siguientes situaciones:

- ✖ **Cada Leyenda enemiga ha sido eliminada al menos una vez** (es decir, cada Leyenda enemiga ha perdido al menos una de sus fichas de Caja de enemigo).
- ✖ **Tu pelotón tiene 2 puntos de Victoria** (en 2 contra 2) o **4 puntos de Victoria** (en 3 contra 3) **al comienzo de la activación de una Leyenda enemiga que no tiene fichas de Caja de enemigo.** (Para saber más sobre los puntos de Victoria, consulta la sección «Vida y muerte» en la página 30).

Si ningún pelotón ha alcanzado la victoria al final de la ronda 8, han de aplicarse los siguientes procedimientos en el orden indicado para resolver el desempate:

1. El pelotón que tenga más puntos de Victoria gana la partida.
2. Si el empate persiste, se cuentan las Leyendas de cada pelotón que todavía conserven sus 2 fichas de Caja de enemigo. La victoria será para el pelotón de la Leyenda que tenga más puntos de Salud.
3. Si aun así no se ha podido declarar un vencedor, la partida termina en tablas.

Preparación de la partida



- 1 Coloca el **módulo de Entrada** al lado del panel de Ronda y pon junto a él las 4 fichas de Recompensa.
- 2 Mete todas las **fichas de Botín común** (las grises) en la bolsa de Botines comunes, pero deja fuera las de Equipo inicial (las versiones comunes de Cascos, Escudos corporales y Escudos de emergencia).
Común / Raro / Épico
- 3 Mete todas las **fichas de Botín raro** (las azules) en la bolsa de Botines raros.
- 4 Mete todas las **fichas de Botín épico** (las moradas) en la bolsa de Botines épicos.
- 5 Sitúa las bolsas de Botín al alcance de todos los jugadores.
- 6 Baraja todas las **cartas de Arma básica** para formar el mazo de Armas y colócalo bocabajo al alcance de todos los jugadores.
- 7 Baraja todas las **cartas de Depósito de suministros** para formar el mazo de Depósitos de suministros y colócalo bocabajo junto al mazo de Armas.

Cada jugador toma:



- 8 Un **panel de Leyenda** y se lo pone delante.
- 9 Tres **fichas de Equipo inicial** (1 Casco, 1 Escudo corporal y 1 Escudo de emergencia) y las sitúa en las casillas designadas de su panel de Leyenda.
- 10 Dos **indicadores de Munición** y los sitúa en las casillas del «0» en sendos medidores de Munición.
- 11 Un **marcador de Escudo y Salud**, que debe situar junto a su panel de Leyenda. Los puntos de Escudo (🛡️) se fijan en 20, y los puntos de Salud (👤) se fijan en 40.
- 12 Dos **fichas de Caja de enemigo/Punto de Victoria** de doble cara, y las coloca junto a su panel de Leyenda, con la cara de Caja de enemigo (👤) bocarriba.

TABLERO SELECCIONADO

Cruce de carreteras

Necesitarás los siguientes componentes:

- ✖ 1 Edificio de 2x2
- ✖ 3 Edificios de 2x3
- ✖ 2 Edificios de 2x4
- ✖ 2 Edificios de 3x3
- ✖ 1 Pared de longitud 1
- ✖ 2 Paredes de longitud 2
- ✖ 2 Paredes de longitud 3
- ✖ 3 Parapetos
- ✖ 1 Parapeto de tejado
- ✖ 10 Depósitos de suministros
- ✖ 4 Balizas de reparación

Coloca estos componentes sobre el tablero como se indica en la ilustración de abajo.

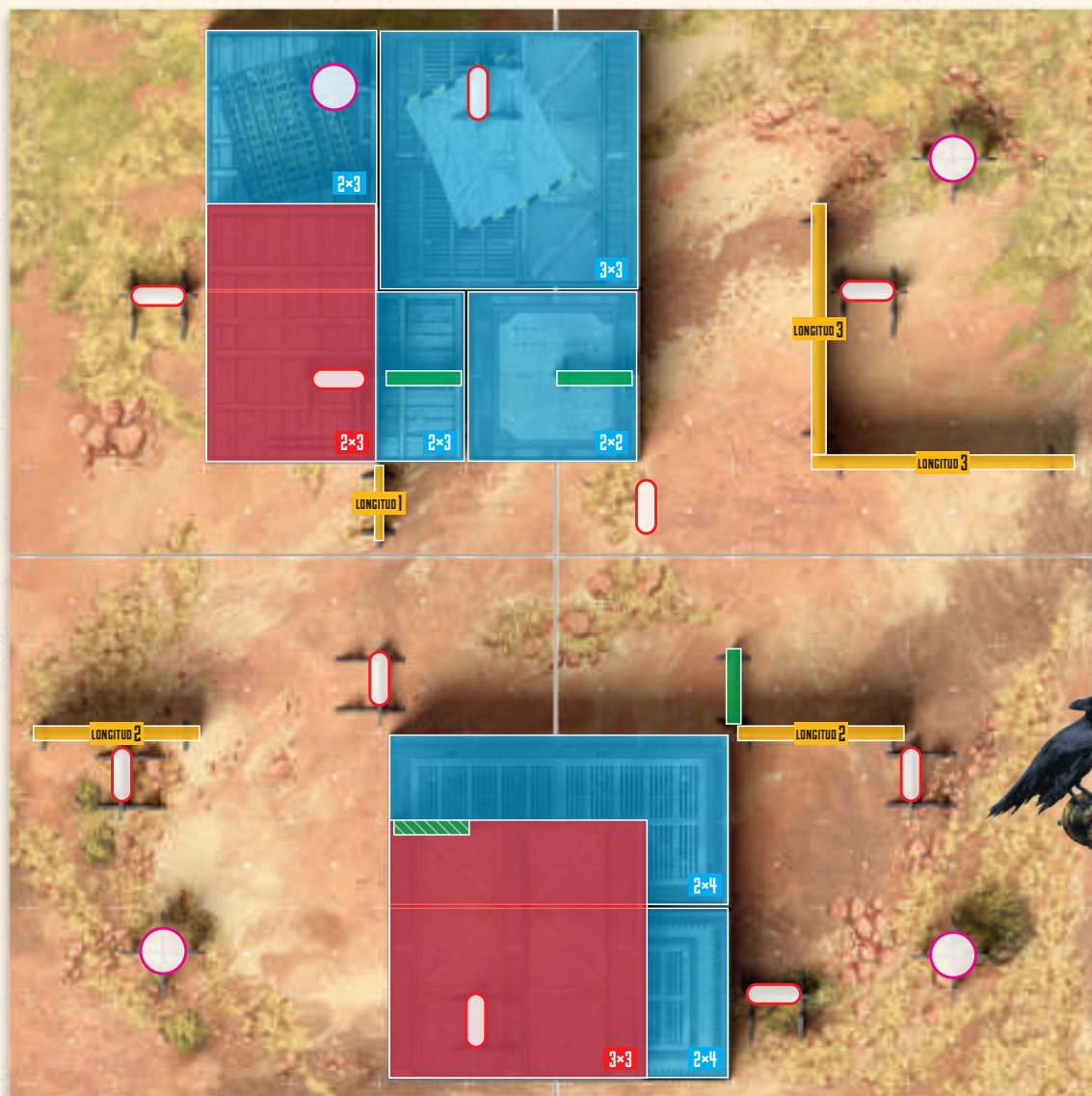
Paso 1: Edificios de nivel 1 (directamente sobre el tablero)

Paso 2: Edificios de nivel 2 (encima de los Edificios de nivel 1)

Paso 3: Paredes

Paso 4: Parapetos (normales y de tejado)

Paso 5: Depósitos de suministros y Balizas de reparación



- Edificios de nivel 1
- Edificios de nivel 2
- Parapetos
- Paredes
- Parapetos de tejado

- Depósitos de suministros
- Balizas de reparación



CARACTERÍSTICAS ESPECIALES SELECCIONADAS

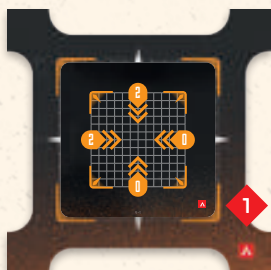
El Anillo

Necesitarás los siguientes componentes:

- ✖ 4 delimitadores del Anillo
- ✖ 8 cartas de Desplazamiento del Anillo

Preparación

1. Baraja todas las **cartas de Desplazamiento del Anillo** para formar el mazo de Desplazamiento del Anillo y colócalo boca-bajo sobre el módulo de Entrada. Muestra la primera carta de Desplazamiento del Anillo y déjala encima del mazo de tal modo que su símbolo **A** esté orientado del mismo modo que su contrapartida del módulo de Entrada.



2. Coloca los 4 **delimitadores del Anillo** en los espacios de las esquinas del tablero, con la parte cóncava hacia dentro, tal y como se muestra en la ilustración.



INICIATIVA Y RECLUTAMIENTO DE LEYENDAS

Uno de los pelotones empieza la partida ostentando la iniciativa: sus miembros son los primeros en realizar acciones sobre el tablero. El pelotón rival es el primero en reclutar una Leyenda. **La iniciativa no cambia en toda la partida.**

Partida introductoria: cada pelotón roba 1 carta de Puntería. El que haya robado la carta con el número más alto es el pelotón Rojo (en caso de empate, se vuelve a robar). Luego se devuelven las cartas de Puntería al mazo y se baraja de nuevo.

1. El **pelotón Rojo** juega con Bangalore y Wraith (2 contra 2) o bien con Bangalore, Wraith y Lifeline (3 contra 3).
2. El **pelotón Azul** juega con Gibraltar y Bloodhound (2 contra 2) o bien con Gibraltar, Bloodhound y Pathfinder (3 contra 3).
3. Las Leyendas asignadas se distribuyen libremente entre los jugadores de cada pelotón. Cada jugador recibe la **carta de Reclutamiento** correspondiente a su Leyenda y se la pone delante, bocarriba.

4. Coloca el **indicador de Iniciativa** en la casilla del extremo izquierdo del medidor de Iniciativa (correspondiente al pelotón Rojo).
5. **Omite el resto de esta sección y pasa directamente a la sección «Preparación de las Leyendas».**

Se determina el color de cada pelotón siguiendo este método:

1. Cada pelotón roba 1 carta de Puntería.
2. El pelotón que haya robado la carta con el número más alto elige un color (en caso de empate, se roban cartas de nuevo):
 - ✖ **Rojo:** son los primeros en entrar en el tablero y siempre tienen la iniciativa sobre el tablero.
 - ✖ **Azul:** son los primeros para reclutar Leyendas (y sitúan sus Leyendas primero en el módulo de Entrada, si se utiliza uno en el modo de juego seleccionado).
3. Coloca el **indicador de Iniciativa** en la casilla del extremo izquierdo del medidor de Iniciativa (correspondiente al pelotón Rojo).
4. Saca todas las cartas de Reclutamiento de la caja y desplégalas bocarriba sobre la mesa.
5. El **pelotón Azul** elige uno de sus jugadores; este jugador ha de seleccionar una de las Leyendas, tomar su correspondiente carta de Reclutamiento y situarla bocarriba junto a su panel de Leyenda. Este procedimiento ha de repetirse alternando entre pelotones hasta que todos los jugadores hayan escogido una Leyenda. Devuelve a la caja del juego todas las cartas de Reclutamiento que no se hayan seleccionado.

Atención: las Leyendas pueden asignarse de manera aleatoria. Basta con barajar todas las cartas de Reclutamiento y repartirlas al azar entre los jugadores.

PREPARACIÓN DE LAS LEYENDAS

Cada jugador toma el **identificador de pelotón** del color correspondiente a su pelotón, una **carta de Ayuda**, la **hoja de información** de su Leyenda y, si se menciona en el listado de componentes del modo de juego escogido, una **pantalla de jugador** del color de su pelotón. Luego toma todos los componentes que se enumeren en la hoja de información de su Leyenda y los coloca junto a su panel de Leyenda tal y como se muestra en la ilustración de la derecha.

1. La **hoja de información** de su Leyenda
2. Una **carta de Ayuda**
3. Su **miniatura de Leyenda** y el **identificador de pelotón** correspondiente al color de su pelotón (que deberá encajar alrededor de la peana de su miniatura)
4. Las **miniaturas** requeridas por las habilidades de su Leyenda
5. Sus **cartas de Habilidad** (se colocan bocarriba)
6. Sus **cartas de Proeza** (se barajan para formar un mazo y se sitúa boca-bajo en el espacio indicado a un lado del panel de Leyenda)
7. Sus **indicadores y fichas** (para usos de habilidades, tiempos de espera y demás)
8. Una **pantalla de jugador** del color de su pelotón (se coloca sobre el panel de Leyenda para que los adversarios no puedan ver lo que guarda en su Mochila)

Partida introductoria: utilizad las pantallas de jugador.

Todas tus miniaturas, indicadores y fichas constituyen el **suministro personal** de tu Leyenda.



SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de *Apex Legends* transcurre a lo largo de tres etapas consecutivas:

Etapla 1: Pertrechar a las Leyendas

Equípate y colabora con tus compañeros de pelotón para sacar el máximo partido a los recursos que tenéis a vuestra disposición.

Etapla 2: Salto aéreo

Entra en el campo de batalla buscando una posición inicial ventajosa y obteniendo botín adicional en el proceso.

Etapla 3: Encuentro final

Enfrentaos a vuestros adversarios y competid con ellos por ser los primeros en cumplir las condiciones de victoria (definidas por el modo de juego escogido). Esta etapa consta de un máximo de 8 rondas y constituye la parte principal del juego.

ETAPLA 1: PERTRECHAR A LAS LEYENDAS

Sigue las instrucciones del libro de Ajustes de Partida correspondientes al modo de juego elegido.

Partida introductoria: completa el siguiente procedimiento.

Cada Leyenda forma una reserva de Botín robando lo siguiente:

- ✖ 4 **cartas de Arma** de la parte superior del mazo de Armas
- ✖ 4 **fichas de Botín común** extraídas al azar de la bolsa de Botines comunes
- ✖ 4 **fichas de Botín raro** extraídas al azar de la bolsa de Botines raros

Durante esta etapa, todos los jugadores actúan simultáneamente. Cada Leyenda puede ceder cualquier número de cartas de Arma y fichas de Botín de su reserva personal a las demás Leyendas de su pelotón.

A continuación, cada Leyenda debe **equiparse con 2 de sus cartas de Arma** colocando ambas cartas en los espacios indicados a la derecha de su panel de Leyenda. Después:

1. Sitúa los indicadores de Munición en las casillas correspondientes a los números que figuren en la esquina superior derecha de sus respectivas cartas de Arma.
2. Coloca las fichas de Botín en las casillas de la Mochila, el Equipo y las cartas de Arma que las requieran, hasta alcanzar el límite de capacidad (ver «Gestión de Botín, Equipo y Armas»).
3. Todas las fichas de Botín y cartas de Arma que queden en las reservas de Botín se retiran de la partida.

GESTIÓN DE BOTÍN, EQUIPO Y ARMAS



Tu panel de Leyenda sirve para administrar tus fichas de Botín, cartas de Arma y cartas de Proeza. El panel consta de las siguientes partes:

- 1 Casillas para el Equipo
- 2 Casillas de la Mochila
- 3 Medidores e indicadores de Munición
- 4 Espacios para cartas de Arma
- 5 Espacio para el mazo de Proezas
- 6 Espacio para la pila de descartes del mazo de Proezas

Fichas de Botín

Durante el transcurso de una partida recogerás, usarás y descartarás fichas de Botín. Estas fichas te permiten recuperar Salud, aumentar tu protección, mejorar tus Armas y mucho más. La rareza del Botín puede identificarse por el color de la ficha: **Común** (gris), **Raro** (azul), **Épico** (morado) y **Legendario** (dorado). Las fichas de Botín común son las menos poderosas, mientras que las legendarias otorgan los mejores beneficios. Hay cuatro tipos de fichas de Botín, clasificadas según su uso (*para saber más sobre cada tipo de ficha de Botín, consulta la «Base de datos» de la página 39*).



El **Equipo** sirve para protegerte. Estas fichas se colocan en las casillas de Equipo de tu panel de Leyenda (no pueden ponerse en la Mochila).



Los **Accesorios** sirven para mejorar tus armas. Se guardan en casillas de la Mochila o se colocan sobre las casillas de Accesorio de las cartas de Arma para instalarlos en ellas.



Las **Granadas** son recursos de un solo uso que causan daño. Se guardan en las casillas de Mochila de tu panel de Leyenda.



Los **Consumibles** son recursos de un solo uso que confieren ventajas a tu Leyenda. Se colocan en las casillas de Mochila de tu panel de Leyenda.

Atención: algunas cartas hacen referencia a «recursos». Los recursos son las Granadas y los Consumibles.

Cada vez que una Leyenda obtiene una **ficha de Botín**, puede:

- ✗ **Quedársela** y colocarla en la casilla apropiada de su panel de Leyenda o en una de sus cartas de Arma, tal y como se explica más adelante.
- ✗ **Soltarla** en el espacio del tablero que ocupa actualmente, o bien en un espacio cercano (*ver «Contigüidad de espacios» en la página 20*). No existe límite al número de fichas de Botín que puede haber en un espacio del tablero.

Atención: cuando tu Leyenda está sobre el tablero y obtienes una ficha de Botín, has de elegir entre quedártela o soltarla (pero nunca se descarta).

Equipo

En la parte superior de tu panel de Leyenda hay casillas para tres fichas de Equipo diferentes, identificadas mediante un icono propio: un Casco, un Escudo corporal y un Escudo de emergencia. No puedes tener nunca más de **1 ficha de Equipo de cada tipo**. Comienzas la partida con estas tres casillas ocupadas por sendas fichas de Equipo común, tal y como se indica en las instrucciones de preparación de las Leyendas.

Cuando consigas una nueva ficha de Equipo, elige una de estas dos opciones:

- ✗ **Quedártela** y soltar la ficha de Equipo de ese tipo que tengas equipada a fin de dejar sitio para la nueva.
- ✗ **Soltarla**.



Atención: todas las fichas de Escudo corporal y Escudo de emergencia (excepto las Comunes) tienen dos caras. Cuando **sueles** una ficha de Escudo de doble cara o **recoges** alguna del tablero, **no debes darle la vuelta** (por ejemplo, si es una ficha de Escudo de emergencia «agotado», ha de soltarse con la cara de «agotado» bocarriba). Si obtienes una ficha de Escudo de doble cara por cualquier otro medio (extraída de una bolsa de Botín, un Depósito de suministros o similar), debes quedártela o soltarla con el anverso bocarriba.



Escudos comunes de una cara Anverso Reverso (agotado) Anverso Reverso (agotado)

Mochila

La Mochila abarca las ocho casillas que hay en la parte inferior del panel de Leyenda. Aquí es donde se guardan los Accesorios, Granadas y Consumibles que lleva encima tu Leyenda. **En cada casilla de Mochila solamente puede haber 1 ficha de Botín.**

Siempre que quieras quedarte una ficha de Botín y no haya ninguna casilla disponible en tu Mochila, puedes soltar una de las fichas de Botín que tengas en ella a fin de dejar sitio para la nueva.

Armas y Munición

Las cartas de Arma se colocan junto a los dos espacios marcados en el lateral derecho del panel de Leyenda. **En cada uno de estos espacios solamente puede haber 1 carta de Arma** (o lo que es lo mismo, no puedes tener equipadas más de 2 Armas en ningún momento).

Si quieres instalar un Accesorio en un Arma, pero la casilla correspondiente ya está ocupada, puedes soltar el Accesorio instalado o bien depositarlo en una casilla libre de tu Mochila a fin de dejar sitio para el nuevo Accesorio.

La Munición que tiene cada Arma se contabiliza en el medidor de Munición que queda a la izquierda de su carta. Cada medidor de Munición va del 0 (descargada) hasta el 5 (cargada por completo). Desplaza el indicador de Munición hacia arriba en el medidor cuando ganes Munición y hacia abajo cuando la gastes. Este indicador no puede desplazarse por debajo del 0 ni por encima del 5.

Cuando obtengas cartas de Arma, elige una de las siguientes opciones para cada carta:

- ✗ **Sustituir una de tus Armas.** Retira una carta de Arma de su espacio actual y coloca la nueva carta de Arma en ese espacio. Si ambas Armas utilizan el mismo **tipo de Munición**, suma el valor de Munición de la nueva carta de Arma al valor que señale actualmente el indicador de Munición de ese espacio. De lo contrario, sitúa el indicador de Munición en el valor que figure en la nueva carta de Arma. La carta de Arma sustituida se descarta.
- ✗ **Tomar la Munición** de la nueva Arma. Si algunas de las Armas que tienes equipadas utilizan el mismo tipo de Munición que la nueva, puedes repartir entre ellas toda la Munición que acabas de conseguir.
- ✗ **Descartar la nueva Arma.**



Las cartas de Arma descartadas se retiran de la partida. Los Accesorios instalados en las Armas descartadas

pueden guardarse en una casilla de Mochila, instalarse en otra carta de Arma (ver «Accesorios» en la página 27) o soltarse.

Espacios para cartas de Proeza

En el lado izquierdo del panel de Leyenda hay dos espacios reservados para las cartas de Proeza: el de arriba es para el mazo de Proezas, que ha de depositarse boca abajo. El espacio de abajo es para la pila de descartes del mazo de Proezas, en el que han de colocarse las cartas bocarriba.

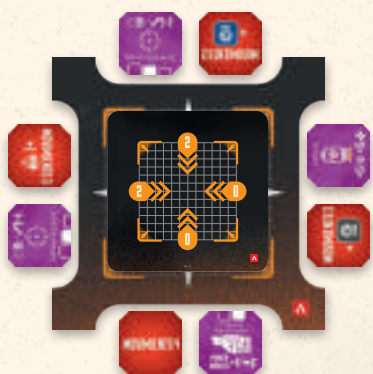
ETAPA 2: SALTO AÉREO

Sigue las instrucciones del libro de Ajustes de Partida correspondientes al modo de juego seleccionado.

Partida introductoria: completa el siguiente procedimiento.

Preparaos para saltar sobre el campo de batalla siguiendo estas instrucciones:

1. Toma **1 ficha de Recompensa** al azar y colócala bocarriba junto a cada borde del módulo de Entrada.
2. Saca **1 ficha de Botín épico** de la bolsa de Botines épicos y sitúala junto a uno de los bordes del módulo de Entrada. Repite este procedimiento con los otros tres bordes del módulo, procediendo en sentido horario, hasta que haya una ficha de Botín épico junto a cada borde.
3. Cada Leyenda roba **3 cartas de Proeza** de su mazo de Proezas y las añade a su mano.



Después:

1. Empezando por el **pelotón Azul** y alternando entre ambos pelotones hasta que todas las Leyendas estén colocadas **junto al módulo de Entrada**:
 - a. El pelotón elige 1 de sus Leyendas y sitúa su miniatura junto a uno de los bordes del módulo de Entrada (puede haber más de una Leyenda en un mismo borde).
 - b. Esa Leyenda toma la ficha de Botín épico que haya junto a ese borde (si aún queda alguna) y decide entre quedársela o soltarla (ver «Gestión de Botín, Equipo y Armas» en la página 11). Toda ficha de Botín que se suelte durante este paso se elimina de la partida definitivamente.
2. Empezando por el **pelotón Rojo** y alternando entre ambos pelotones hasta que todas las Leyendas estén **sobre el tablero**:
 - a. El pelotón elige 1 de sus Leyendas que aún esté en el módulo de Entrada y sitúa su miniatura fuera del tablero junto a un espacio del borde correspondiente (por ejemplo, si la Leyenda estaba junto al borde izquierdo del módulo de Entrada, su miniatura deberá colocarse junto al borde izquierdo del tablero). La Leyenda debe ser capaz de entrar en el tablero desde ese espacio, y se considera que está al nivel 0 de elevación (en tierra).

b. La Leyenda resuelve la ficha de Recompensa situada junto al borde del módulo de Entrada correspondiente al borde del tablero en el que se encuentra ahora (pero la ficha de Recompensa no se recoge, sino que se queda donde está).

3. Se retiran de la partida todas las fichas sobrantes de Botín épico y todas las fichas de Recompensa.

Cada ficha de Recompensa ofrece un beneficio distinto:

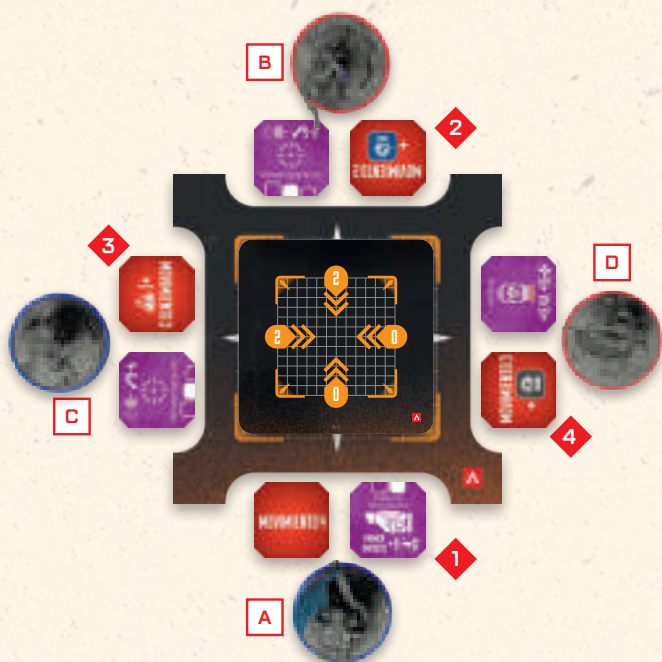
- × Movimiento 4
- × Movimiento 2 + Botín raro
- × Movimiento 3 + Botín común
- × Movimiento 3 + 1 de Munición



Estas fichas de Recompensa se resuelven de la siguiente manera:

- × **Movimiento X:** realiza una acción de Movimiento con X puntos de Movimiento (ver «Movimiento» en la página 17). El primer espacio al que entres debe ser un espacio del tablero; a partir de ese momento, ya no podrás salir del tablero. **Debes realizar esta acción de Movimiento antes de recibir ninguna otra Recompensa.**
- × **Botín raro o común:** saca una ficha de Botín al azar de la correspondiente bolsa de Botines y elige entre quedártela o soltarla (ver «Gestión de Botín, Equipo y Armas» en la página 11).
- × **Munición:** desplaza el indicador de Munición de una de tus Armas 1 casilla hacia arriba en su medidor de Munición.

Ejemplo: Colocación en el módulo de Entrada



El pelotón Azul decide empezar colocando a Gibraltar **A** junto al módulo de Entrada. El jugador que lo controla escoge el borde inferior del módulo y sitúa la miniatura de Gibraltar junto a él. Gibraltar recibe la ficha de Botín épico que hay en ese borde del módulo: se trata de una Culata de francotirador, que coloca en una de las casillas libres de su Mochila **1**.

Ahora le toca al pelotón Rojo colocar una de sus Leyendas junto al módulo de Entrada, y se decantan por Wraith **B**. Su miniatura se sitúa junto al borde superior. Acto seguido, el pelotón Azul coloca a Bloodhound **C** en el borde izquierdo. Por último, el pelotón Rojo coloca a Bangalore **D** en el borde derecho. Todos reciben las fichas de Botín épico correspondientes **2 3 4**.

Entrada en el tablero



El pelotón Rojo decide que Bangalore será la primera en entrar en el tablero **1**. Nada más entrar, Bangalore resuelve la ficha de Recompensa que hay junto al borde derecho del módulo de Entrada (el mismo en el que estaba ella): Movimiento 3 + Botín común. Debe resolver en primer lugar la acción de Movimiento (ver página 17), y quiere colocarse en una posición elevada, así que se encarama al Edificio de nivel 1 gastando 3 puntos de Movimiento **2**.

A continuación, saca una ficha de Botín común al azar de la bolsa de Botines comunes: se trata de una Jeringa, que decide quedarse. Como tiene la Mochila llena, suelta una Pila para escudo en un espacio cercano **3**.

La ficha de Recompensa ya se ha resuelto y Bangalore ha completado su entrada en el tablero. Es el turno ahora de que una Leyenda del pelotón Azul entre en el tablero. Este procedimiento se repite hasta que todas las Leyendas estén sobre el tablero.

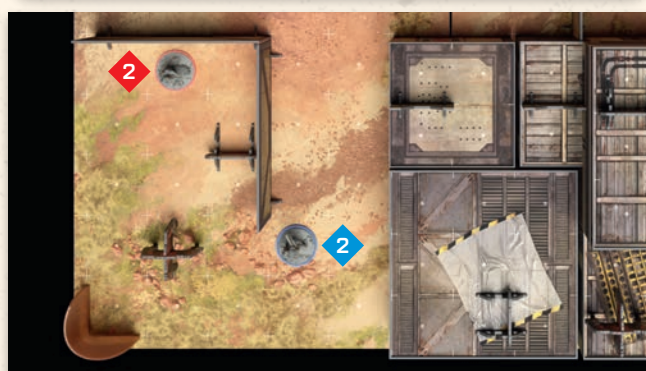
ETAPA 3: ENCUENTRO FINAL

En la etapa 3, las Leyendas de cada pelotón realizan acciones sobre el tablero con objeto de alcanzar la victoria.

Rondas

La etapa 3 transcurre en un máximo de **8 rondas** de juego. En cada una de estas rondas, cada pelotón dispone de un **turno**, empezando por el pelotón Rojo. Durante su turno, un pelotón activa todas sus Leyendas de una en una. Cuando ambos pelotones han jugado sus turnos, se lleva a cabo una fase de Transición a modo de preparación para una nueva ronda. El paso de las rondas y turnos se controla desde el panel de Ronda.

- A** Medidor de Ronda
- B** Indicador de Ronda
- C** Medidor de Iniciativa
- D** Indicador de Iniciativa



Estructura de la ronda

✖ Turno del pelotón Rojo

- 1** Se resuelven todos los efectos que hay debajo de la casilla ocupada por el indicador de Iniciativa.
- 2** Cada Leyenda del pelotón resuelve su activación (el orden no importa).
- 3** El indicador de Iniciativa se desplaza una casilla hacia la derecha en el medidor de Iniciativa.

✖ Turno del pelotón Azul

- 1 Se resuelven todos los efectos que hay debajo de la casilla ocupada por el indicador de Iniciativa.
- 2 Cada Leyenda del pelotón resuelve su activación (el orden no importa).
- 3 El indicador de Iniciativa se desplaza una casilla hacia la derecha en el medidor de Iniciativa.

✖ Fase de Transición

Se resuelve la fase de Transición.

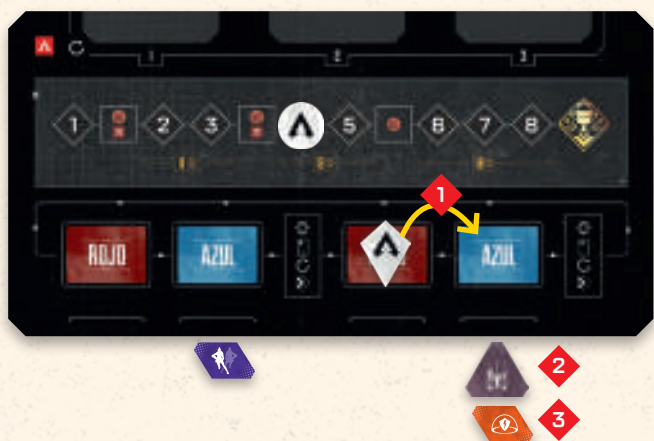
Turnos

En su turno, un pelotón ha de completar los siguientes pasos en el orden indicado:

Resolver los efectos del indicador de Iniciativa

Se resuelven los efectos de todas las fichas o miniaturas que haya debajo de la casilla ocupada actualmente por el indicador de Iniciativa. Esto incluye los efectos de las fichas de Habilidad que se colocasen allí en rondas previas cuando una Leyenda utilizase la habilidad correspondiente (ver «*Cartas de Habilidad*» en la página 35). Si hay varias fichas o miniaturas, se resuelven todas de una en una y de arriba abajo.

Ejemplo:



Una vez concluido el turno del pelotón Rojo, el indicador de Iniciativa se desplaza a la casilla que marca el turno del pelotón Azul 1. Debajo de esa casilla hay dos fichas que deben resolverse de arriba abajo: en primer lugar, se produce la explosión del Retumbar del trueno de Bangalore, que inflige daño 2. Luego expira la duración de la Cúpula de protección de Gibraltar 2. Si el orden de estas fichas estuviese invertido, el efecto de la Cúpula de protección habría expirado antes que la explosión, y en ese caso no otorgaría ninguna protección contra ella.

Activación de Leyendas

El pelotón activa cada una de sus Leyendas de una en una y solamente una vez, en el orden que prefiera. Una Leyenda debe completar su activación antes de que se active la siguiente. Para señalar que una Leyenda ya se ha activado, se pone bocabajo su carta de Reclutamiento. Una vez completadas las activaciones de todas las Leyendas del pelotón, el indicador de Iniciativa avanza una casilla.

Cuando se activa, una Leyenda gasta un máximo de 2 puntos de Activación (PA) para realizar acciones. A menos que se indique lo contrario, cada acción debe resolverse en su totalidad antes de pasar a una nueva acción. Algunas acciones cuestan 1 PA, otras cuestan 2 PA, y también hay otras

que son Gratuitas y no cuestan PA. Si una Leyenda carece de los PA necesarios para realizar una acción, no podrá llevarla a cabo (por ejemplo, con 2 PA no se podría realizar una acción de 1 PA seguida de otra acción de 2 PA). Una Leyenda que está sobre el tablero puede optar por pasar su turno sin realizar ninguna acción.

Una Leyenda activa utiliza sus PA para realizar una o varias de las siguientes acciones:

A. Acciones básicas individuales y combinadas

Estas acciones están disponibles para todas las Leyendas y cuestan 1 PA cada una. A menos que se indique lo contrario, puedes realizar la misma acción dos veces durante tu activación (con un coste total de 2 PA).

- ✖ Movimiento 2
- ✖ Interacción y Movimiento 1
- ✖ Disparo (solo una vez por activación)
- ✖ Usar y Movimiento 1
- ✖ Ataque cuerpo a cuerpo y Movimiento 1
- ✖ Destrucción 2 y Movimiento 1
- ✖ Reparación (solo si has sido eliminado)

Atención: si hay dos o más acciones conectadas por la palabra «y», puedes realizar una, algunas o todas ellas en el orden que quieras.

B. Acciones de carta, acciones Instantáneas y Reacciones

Las cartas de Habilidad, las cartas de Proeza y algunas cartas de Arma te permiten realizar acciones específicas. Al llevar a cabo una acción de carta, debes pagar el coste indicado en dicha carta (Gratuita, 1 PA o 2 PA).

- ✖ Las acciones de las **cartas de Habilidad** son exclusivas de cada Leyenda. Estas cartas nunca se descartan y permanecen junto al panel de la Leyenda durante toda la partida.
- ✖ Las acciones de las **cartas de Proeza** son exclusivas de cada Leyenda, pero son de un solo uso. Una vez utilizadas, se colocan en la pila de descartes del mazo de Proezas (el espacio señalado a la izquierda del panel de Leyenda).
- ✖ Las acciones de las **cartas de Arma** solamente pueden utilizarse si se tiene equipada el Arma en cuestión (es decir, cuando ocupa uno de los espacios de Arma del panel de Leyenda).

INSTANTÁNEA

Las acciones marcadas como Instantáneas permiten a la Leyenda **actuar durante la activación de cualquier Leyenda** (ver «*Cartas*» en la página 34).

REACCIÓN

Las acciones marcadas como Reacciones permiten a la Leyenda **actuar durante la acción de Disparo de un enemigo** (ver «*Cartas*» en la página 34).

C. Acciones Impetuosas

IMPETUOSA MOVIMIENTO 1/+1PM

Puedes descartar una carta de Proeza de tu mano, una vez por activación y sin necesidad de gastar PA, para realizar una acción de Movimiento 1 o bien para disponer de 1 punto de Movimiento adicional cuando lleves a cabo una acción de Movimiento (ver página 17). Se ignora el enunciado de la acción principal descrita por la carta de Proeza, y la carta se coloca en la pila de descartes del mazo de Proezas.

D. Recoger o soltar fichas de Botín (ver «Gestión de Botín, Equipo y Armas» en la página 11)

Antes o después de cada una de tus acciones (ya sea individual, combinada, Gratuita o Especial), puedes hacer lo siguiente sin necesidad de gastar PA:

- ✖ **Soltar** cualquier cantidad de fichas de Botín de tu Mochila en **tu mismo espacio** o en espacios **cercanos** del tablero, en cualquier combinación. No existe límite al número de fichas de Botín que puede haber en un espacio del tablero.
- ✖ **Recoger** cualquier cantidad de fichas de Botín que haya en **tu mismo espacio** o en espacios **adyacentes** del tablero, en cualquier combinación.

Atención: fuera de su activación, una Leyenda **sola-mente** puede usar las **Reacciones** y acciones **Instantáneas** que figuren en sus cartas (ver «Cartas» en la página 34).

Atención: una Leyenda que ha sido eliminada y ya no está sobre el tablero (ver «Vida y muerte» en la página 30) **no puede** realizar ninguna acción (ni siquiera Reacciones o acciones Instantáneas) durante la activación de otra Leyenda (ya sea un compañero de pelotón o un enemigo). **Debe** empezar su activación realizando una acción de Reparación con el coste habitual de 1 PA (no puede pasar su turno); luego podrá llevar a cabo otras acciones gastando los PA que le queden.

PRIORIDADES

A la hora de resolver **múltiples cartas**, deberán resolverse en el mismo orden en que se hayan jugado.

En caso de conflicto:

- ✖ El libro de **Ajustes de Partida** tiene preferencia sobre el Reglamento Básico.
- ✖ Los **enunciados de las cartas** tienen preferencia sobre el libro Ajustes de Partida y el Reglamento Básico.

Avanzar el indicador de Iniciativa



Una vez completadas las activaciones de todas las Leyendas de un pelotón, el indicador de Iniciativa avanza 1 casilla hacia la derecha en el medidor de Iniciativa:

- A** Si era el turno del pelotón Rojo, el indicador avanza a la casilla del turno del pelotón Azul.
- B** Si era el turno del pelotón Azul, el indicador avanza a la casilla de la fase de Transición y se procede con la resolución de la fase de Transición.

Fase de Transición



Esta fase es un interludio de preparación para la siguiente ronda. Completa estos pasos en el orden indicado:

1. **Omite este paso si no se están usando las características especiales del Anillo o los Termoesquados.**



Inflige daño a la **<SALUD>** de cada Leyenda que se encuentre fuera de los confines del Anillo. La cantidad de puntos de Daño infligida depende de la posición del indicador de Ronda, y se muestra en la parte inferior del medidor de Ronda (ver «Vida y muerte» en la página 30).

2. Cada Leyenda roba 1 carta de Proeza de su mazo de Proezas y la añade a su mano. No existe límite al número de cartas que pueden tenerse en la mano. Si no quedan cartas en tu mazo de Proezas, entonces no robas ninguna.



3. Todas las fichas de Habilidad que haya en el medidor de Tiempo de espera se desplazan 1 casilla hacia la izquierda. Si alguna ficha se sale del medidor al desplazarla, su tiempo de espera habrá concluido: se devuelve la ficha a la correspondiente Leyenda y se coloca junto a su carta de Habilidad (ver «Tiempo de espera» en la página 38).



4. El indicador de Ronda avanza 1 casilla hacia la derecha en el medidor de Ronda, y se resuelven los efectos correspondientes a la nueva posición que ocupe en el medidor:



a. **Icono de trofeo:** la partida ha terminado. El resultado se determina en función de las instrucciones del modo de juego elegido.



b. **Casilla cuadrada:** si se están usando las características especiales del Anillo o los Termoesquados, resuelve el efecto de cada icono que haya en la casilla. El indicador de Ronda siempre se desplaza 1 casilla más hacia la derecha, sin importar las características especiales que se estén usando.




Partida introductoria:



Desplaza los delimitadores del Anillo. La carta de Desplazamiento del Anillo representa el tablero, y cada lado se corresponde con el lado equivalente del tablero. Mueve los 2 delimitadores del Anillo asociados a cada borde, siguiendo la dirección que señala la flecha, tantos espacios como se indique en la carta de Desplazamiento del Anillo (en la página siguiente tienes un ejemplo).



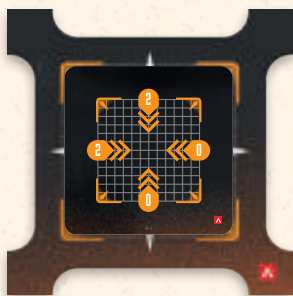
Devuelve la carta de Desplazamiento del Anillo a su mazo y barájalo; luego muestra la primera carta de la parte superior del mazo y colócala bocarriba encima del mazo de tal modo que el símbolo **A** quede alineado con el mismo símbolo del módulo de Entrada. Esta nueva carta muestra cómo se desplazará el Anillo la próxima vez.

c. **Casilla romboidal**  4c: si hay fichas debajo de la nueva posición del indicador de Ronda, se resuelven sus efectos.

5. Se ponen bocarriba las cartas de Reclutamiento de todas las Leyendas.
6. El indicador de Iniciativa avanza a la casilla del turno del siguiente pelotón, siguiendo la dirección de las flechas impresas en el medidor de Iniciativa.

Ejemplo de desplazamiento del Anillo:

Los dos delimitadores del Anillo de la parte superior se desplazan 2 espacios hacia abajo. Luego los dos delimitadores del Anillo de la parte izquierda se desplazan 2 espacios hacia la derecha. El delimitador de la esquina inferior derecha no se mueve.



ACCIONES

MOVIMIENTO

Tu capacidad para desplazarte por el tablero se mide en puntos de Movimiento (PM), indicador por el valor numérico que sigue a la palabra «Movimiento». Por ejemplo, con la acción individual básica «Movimiento 2», tu Leyenda dispone de 2 PM; con la acción básica combinada «Interacción y Movimiento 1», tu Leyenda dispone de 1 PM.

Puedes gastar todos, algunos o ninguno de los PM que tengas disponibles (no tienes por qué gastarlos todos). Los PM que no se usen durante una acción de Movimiento se pierden inmediatamente una vez concluida dicha acción. Cada acción de Movimiento debe resolverse por separado (por ejemplo, no puedes realizar una acción de Movimiento 2 combinando dos acciones de Movimiento 1).

Ciertas acciones Especiales y Gratuitas te permiten realizar o modificar una acción básica de Movimiento.

EL TABLERO DE JUEGO

El tablero representa el campo de batalla donde ambos pelotones libran el combate. Puede contener toda clase de objetos de escenografía como Edificios, Paredes, Rocas, Árboles, Depósitos de suministros y Balizas de reaparición. La posición de tu Leyenda en este campo de batalla se representa mediante su miniatura correspondiente.

La cuadrícula

La cuadrícula superpuesta sobre el tablero se usa como referencia para colocar objetos de escenografía, determinar los movimientos, trazar líneas de visión y medir distancias.

Las reglas pueden aludir a lo siguiente:

Espacios: cada una de las casillas rectangulares de la cuadrícula

Bordes: las líneas invisibles que separan unas casillas de otras

Intersecciones: las esquinas de cada casilla de la cuadrícula



Además, tanto los espacios como los bordes y las intersecciones pueden estar **libres** u **ocupados**, según los componentes de juego que haya en ellos. Los espacios, bordes e intersecciones ocupados pueden afectar a la colocación de otros componentes de juego y al movimiento de las Leyendas. Para más información sobre cada componente de juego (incluyendo su efecto sobre el movimiento y la línea de visión, su colocación y demás), consulta la hoja de referencia de escenografía o la hoja de información de la Leyenda correspondiente.

Niveles de elevación



La dimensión vertical de los objetos de escenografía se expresa mediante niveles de elevación ascendentes que parten del suelo (nivel 0). Algunos componentes de juego tienen niveles de elevación específicos que determinan los niveles de distintas zonas del tablero. Esto puede afectar al movimiento y las líneas de visión. Los niveles de varios componentes apilados se suman entre sí.

Por ejemplo, el tablero del Cruce de carreteras contiene **Edificios** y **Paredes**, que son dos componentes de **<NIVEL 1>** (todos los demás componentes de ese tablero carecen de nivel en lo que respecta a las mecánicas de juego). Dos Edificios que están apilados uno encima del otro conforman un objeto de escenografía de nivel 2. Una Pared situada encima de un Edificio de nivel 1 también constituye un objeto de escenografía de nivel 2.

Atención: los atributos de las miniaturas se expresan mediante **<ETIQUETAS>**, como por ejemplo **<NIVEL 1>**. Para más información sobre estos atributos, consulta la hoja de referencia de escenografía o la hoja de información de la Leyenda correspondiente.

Edificios

Cada Edificio consta de dos componentes: las Paredes y un tejado. Las Paredes de los Edificios son **<OBSTRUCIONES>** (pueden bloquear la línea de visión) y **<CONECTABLES>** (conectan con otros objetos **<CONECTABLES>** en una intersección compartida). Los espacios de tejado se utilizan exactamente igual que los demás espacios del tablero y están un nivel de elevación más alto que la base del Edificio. Las esquinas de los tejados se tratan como intersecciones libres, pero distintas a las que haya en los niveles superiores e inferiores.



Conceptos básicos del movimiento

Las miniaturas se mueven de un espacio a otro, ya sea en línea recta o en diagonal, en un mismo nivel de elevación o entre distintos niveles, comprobando las condiciones del movimiento en cada espacio recorrido. Es preciso gastar PM por cada espacio al que se entra. No podrás entrar en un espacio si no dispones de suficientes PM.

Los atributos de algunos objetos de escenografía imponen restricciones al movimiento:

- ✗ **<INFRANQUEABLE>** impide el movimiento
- ✗ **<OBSTÁCULO>** añade un coste adicional al movimiento

Por ejemplo, las Balizas de reparación son los únicos objetos **<INFRANQUEABLES>** en el tablero del Cruce de carreteras; las Paredes, Parapetos y Depósitos de suministros son **<OBSTÁCULOS>**.



Todos los movimientos se rigen por las siguientes reglas:

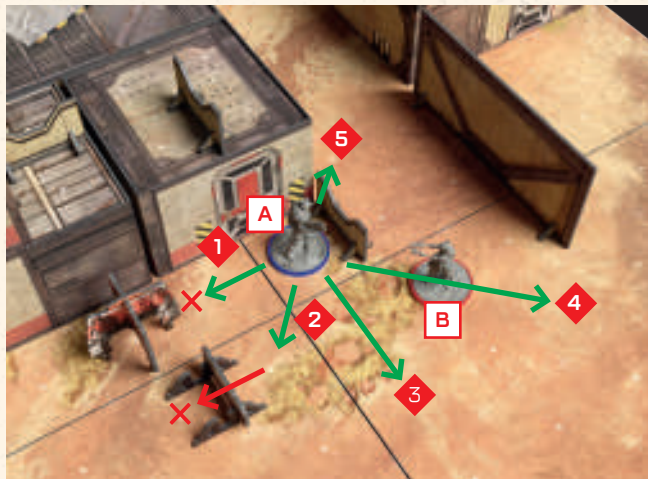
- ✗ **Bordes del tablero:** no se puede salir del tablero.
- ✗ **Espacios libres:** siempre puedes entrar en un espacio libre. Un espacio libre puede contener componentes de juego que no **<OCUPAN ESPACIO>** (por ejemplo, fichas de Botín).
- ✗ **Espacios ocupados:** puedes entrar en un espacio en el que haya una miniatura con el atributo **<OCUPA ESPACIO>** (por ejemplo, otra Leyenda), pero no puedes terminar tu movimiento en él. Si quieres pasar a través de un espacio así, debes tener suficientes PM para entrar y salir.
- ✗ **Espacios infranqueables:** algunos objetos son **<INFRANQUEABLES>**. Esto significa que no puedes entrar en el espacio que ocupan.
- ✗ **Moverse de un nivel a otro:** no está permitido moverse directamente desde el nivel 0 hasta el nivel 2. Tampoco puedes moverte a través de un componente de **<NIVEL 1>** que esté situado en un nivel superior al que ocupa actualmente tu Leyenda. Sí está permitido descender cualquier número de niveles.
- ✗ **Componentes conectados:** los Edificios y objetos **<CONECTABLES>** que compartan una intersección están conectados (formando un ángulo de 90° o de 180°). Si te mueves a través de componentes conectados pasando por una intersección compartida entre ambos, **debes tener en cuenta su efecto** sobre el movimiento. Al calcular el coste de un movimiento, siempre ha de considerarse el componente que imponga la menor restricción al movimiento. No puedes cruzar una intersección compartida si ambos componentes impiden el movimiento. Las intersecciones compartidas de componentes conectados entre sí que se hallen en niveles inferiores al que ocupa actualmente tu Leyenda no tienen ningún efecto sobre su movimiento.

Costes del movimiento

Cuando te mueves, debes gastar:

- ✖ 1 PM por cada espacio al que entres.
- ✖ +1 PM para moverte a través de un «OBSTÁCULO» que esté en tu mismo nivel o en el nivel inmediatamente superior.
- ✖ +1 PM para moverte a través de una intersección de componentes conectados que esté en tu mismo nivel o en el nivel inmediatamente superior.
- ✖ +1 PM para ascender un nivel (por ejemplo, desde el nivel 0 hasta el nivel 1, o desde el nivel 1 hasta el nivel 2).
- ✖ +0 PM para descender cualquier número de niveles.

Movimiento en el mismo nivel:

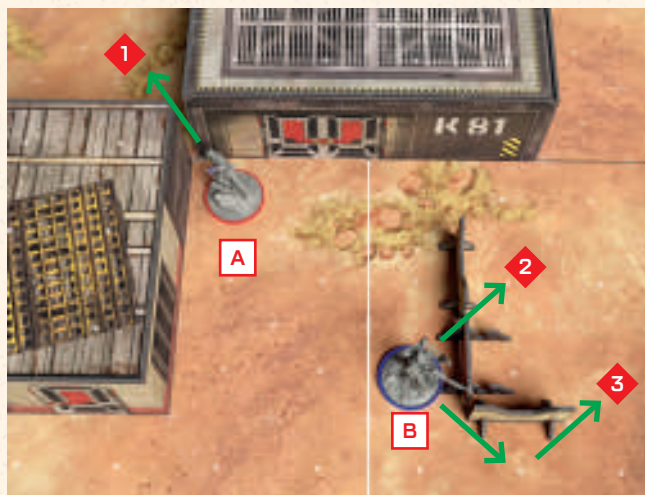


Bloodhound **A** realiza una acción de **Movimiento 2**: puede gastar 0, 1 o 2 PM. En la ilustración de arriba se muestran algunos de los movimientos que puede efectuar dentro de su nivel de elevación actual.

- 1 Se mueve 1 solo espacio y se detiene junto a la Baliza de reaparición, gastando 1 PM. No puede entrar en el espacio de la Baliza porque es un objeto «INFRANQUEABLE».
- 2 Podría gastar 1 PM para moverse 1 solo espacio en diagonal y detenerse junto al Depósito de suministros. En este caso no podría pasar al otro lado del Depósito, pues para ello tendría que gastar otros 2 PM (1 por entrar en un espacio distinto y 1 más para pasar a través del Depósito de suministros).
- 3 Aquí se habría movido 2 espacios por terreno descubierto.
- 4 Moverse en diagonal pasando por el espacio que ocupa Lifeline **B** le costaría 2 PM, uno por cada espacio en el que entraría. Pasar por un espacio ocupado por otra Leyenda está permitido y no conlleva ningún coste adicional de PM.
- 5 Si decide cruzar la intersección compartida por el Edificio y el Parapeto (dos objetos conectados), tendría que gastar 2 PM (1 por entrar en un espacio distinto y 1 más para pasar por encima del Parapeto, que es el objeto que impone la menor restricción a su movimiento).

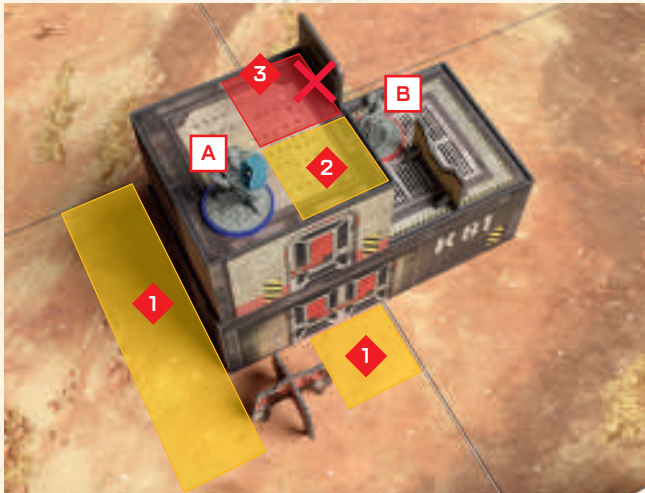


El Edificio de nivel 2 y la Pared están conectados porque comparten una intersección. Bangalore quiere moverse en diagonal para pasar al otro lado. El Edificio impide el movimiento, ya que las Leyendas no pueden ascender 2 niveles de elevación usando una sola acción de Movimiento. Pasar a través de la Pared cuesta +1 PM. La restricción impuesta por la Pared es menor que la del Edificio, y por tanto es el objeto de escenografía que debe tenerse en cuenta a la hora de resolver este movimiento. Así pues, Bangalore puede realizar el movimiento deseado con un coste total de 2 PM (1 por entrar en un espacio distinto y 1 más para sortear la Pared).



- 1 Los dos Edificios están conectados. Wraith **A** quiere moverse al otro lado, atravesando la intersección de nivel 1 compartida por los tejados de ambos Edificios. Este movimiento le costará 2 PM (1 por entrar en un espacio distinto y 1 más para moverse a través de la intersección de nivel 1). Si ambos Edificios estuvieran a nivel 2 de elevación, este movimiento no sería posible, ya que la intersección quedaría 2 niveles por encima de Wraith.
- 2 El Parapeto y el Depósito de suministros están conectados. El coste adicional para moverse a través de cualquiera de ellos es de +1 PM. Pathfinder **B** cruza la intersección que comparten ambos objetos gastando 2 PM (1 por entrar en un espacio distinto y 1 más por pasar a través de los objetos conectados).
- 3 Pathfinder también podría gastar 2 PM para rodear los objetos conectados siguiendo el recorrido indicado. En este caso se movería a través de una intersección compartida, pero no pasaría a través de ningún «OBSTÁCULO» y por lo tanto no se aplicaría ningún coste adicional.

Subir y bajar por distintos niveles:



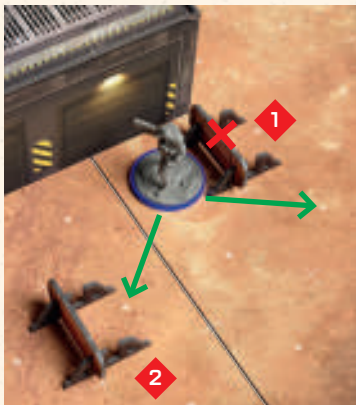
- 1 Gibraltar **A** puede moverse directamente a cualquiera de los espacios marcados con un «1» porque bajar a un nivel inferior no cuesta PM adicionales, no importa cuántos niveles se recorran. El único coste que ha de pagar es 1 PM por entrar en un espacio diferente.
- 2 Bangalore **B** puede subir 1 nivel hasta el espacio marcado con un «2» gastando 2 PM (1 por entrar en un espacio distinto y 1 más por subir un nivel de elevación).
- 3 Con 2 PM disponibles, Bangalore no puede entrar en el espacio marcado con un «3», porque necesitaría 3 PM para hacerlo (1 por entrar en un espacio distinto, +1 para subir un nivel y +1 para sortear el Parapeto).



Bloodhound **C** baja a través de la intersección marcada con una «X». Esa intersección es parte de un objeto de escenografía conectado compuesto por el Edificio y las dos Paredes, y se encuentra en el mismo nivel de elevación que Bloodhound. Dado que Bloodhound está descendiendo, atravesar la intersección no

conlleva ningún coste adicional. Por tanto, el coste total de este movimiento es solamente de 1 PM por entrar en un espacio nuevo.

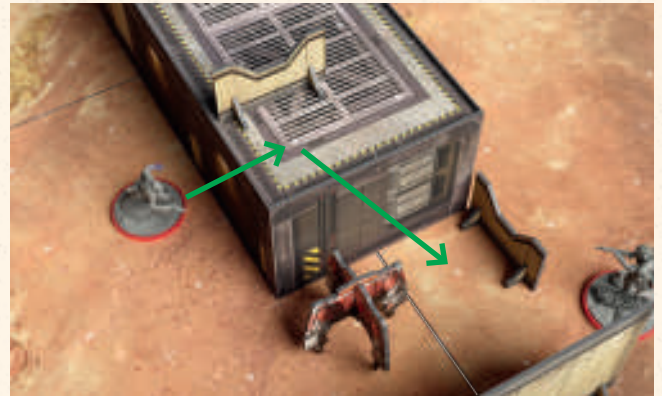
Acción de Movimiento combinada con otra acción básica:



Bloodhound elige la acción «Interacción y Movimiento 1» para interactuar con un Depósito de suministros. El jugador puede resolver estas dos acciones en el orden que quiera.

- 1 Puede interactuar primero con el Depósito de suministros adyacente y luego moverse 1 espacio (no puede pasar por encima del Depósito, pues para ello necesitaría 2 PM).
- 2 Si quiere interactuar con el Depósito de suministros que se encuentra a 1 espacio de distancia, primero debe moverse 1 espacio para colocarse adyacente al objeto y luego interactuar con él.

Acción de Movimiento potenciada con una acción Impetuosa:



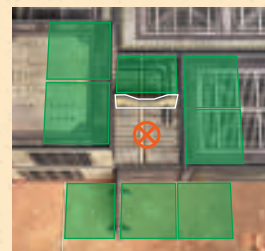
Wraith gasta su primer PA y escoge la acción Movimiento 2. Como no quiere estar expuesta, decide cobijarse en el espacio comprendido entre el Parapeto y la Baliza de reaparición.

Empieza realizando una acción Impetuosa, descartando una carta de Proeza a cambio de +1 PM. Ahora dispone de 3 PM. Se mueve 1 espacio en diagonal y sube 1 nivel, lo que le cuesta 2 PM. Después baja de nuevo al suelo, gastando 1 PM, lo que hace un coste total de 3 PM.

CONTIGÜIDAD DE ESPACIOS

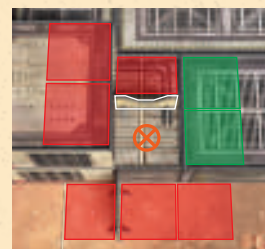
En las reglas se utilizan **palabras clave** para definir la relación entre espacios contiguos en el entorno tridimensional del tablero de juego. Fíjate en el espacio marcado con una **X** en las imágenes de abajo:

Espacios a **distancia 1** de **X**: todos los espacios que están en contacto directo con **X** (ortogonal y diagonalmente), sin importar cuál sea su nivel de elevación ni los obstáculos que haya entre ellos.



Los espacios resaltados en verde se encuentran a distancia 1 de **X**.

Espacios **adyacentes** a **X**: los espacios situados a distancia 1, en el **mismo nivel** que **X** y sin **obstáculos interpuestos** (un espacio no se considera adyacente a sí mismo).



Los espacios resaltados en verde están adyacentes a **X**. El espacio resaltado en rojo que queda encima de **X** no está adyacente, ya que hay un obstáculo entre ambos (el Parapeto). Los espacios resaltados en rojo que están a la izquierda y debajo de **X** tampoco están adyacentes porque se hallan en distintos niveles.

Espacios **cercanos** a ☒: los espacios situados a distancia 1, en **el mismo nivel o en un nivel inferior** a ☒ y sin **obstáculos interpuestos**.



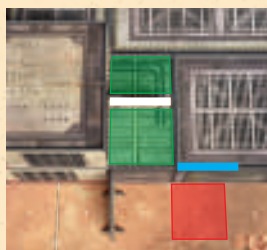
Los espacios resaltados en verde son cercanos a ☒. El espacio resaltado en rojo que queda encima de ☒ no se considera cercano porque hay un obstáculo entre ambos (el Parapeto). Los espacios resaltados en rojo que están a la izquierda de ☒ tampoco son cercanos porque se hallan en un nivel superior.

Atención: todos los objetos de escenografía que se consideran obstáculos poseen la etiqueta **«OBSTÁCULO»**.

Los conceptos de adyacencia y cercanía también se aplican cuando se hace referencia a la posición relativa de los espacios con respecto a bordes o intersecciones (el cálculo de las distancias se explica en la siguiente sección):

En el caso de los **bordes**, hay que tener en cuenta los **2 espacios que comparten el mismo borde**.

Atención: tu Leyenda solamente se encuentra adyacente a una Pared de un Edificio si está en un espacio situado al mismo nivel de elevación que la base de esa Pared.



Los dos espacios de nivel 1 resaltados en verde están adyacentes al Parapeto (señalado en blanco) ubicado en el borde que comparten ambos. El espacio de nivel 0 resaltado en rojo no está adyacente al borde del Edificio de nivel 1 (señalado en azul), ya que no se encuentran en el mismo nivel.

En el caso de las **intersecciones**, hay que tener en cuenta los **4 espacios que comparten la misma intersección**.



Los dos espacios de nivel 1 resaltados en verde están adyacentes a la intersección de nivel 1 señalada en blanco, puesto que se hallan al mismo nivel de elevación. Los dos espacios de nivel 2 resaltados en rojo no están adyacentes a la intersección de nivel 1 señalada en blanco porque se encuentran en un nivel diferente. No obstante, sí están adyacentes a la intersección de nivel 2 que tienen directamente encima (recuerda que las intersecciones que están en niveles distintos se consideran independientes entre sí).

Los dos espacios de nivel 2 resaltados en rojo no están adyacentes a la intersección de nivel 1 señalada en blanco porque se encuentran en un nivel diferente. No obstante, sí están adyacentes a la intersección de nivel 2 que tienen directamente encima (recuerda que las intersecciones que están en niveles distintos se consideran independientes entre sí).

INTERACCIÓN

La acción de Interacción te permite realizar una o varias de las siguientes opciones, **una vez cada una y en el orden que quieras**:

- ✖ Interactuar con 1 objeto de escenografía **«INTERACTIVO»** que esté **adyacente** a tu Leyenda (puedes consultar la hoja de referencia de escenografía para saber cuáles son los objetos **«INTERACTIVOS»**).
- ✖ Instalar en tu Arma cualquier cantidad de Accesorios que tengas en la Mochila.
- ✖ Devolver a tu Mochila cualquier cantidad de Accesorios que tengas instalados en tus Armas.

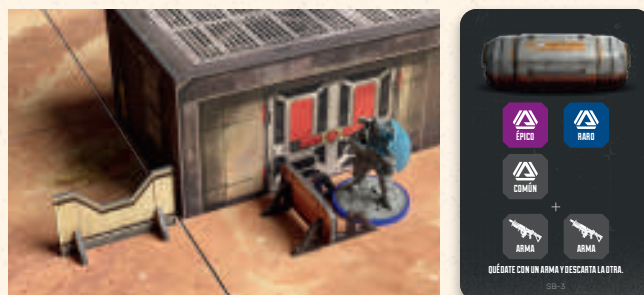
Han de respetarse en todo momento el límite de capacidad de la Mochila y los requisitos para instalar Accesorios (ver «Gestión de Botín, Equipo y Armas» en la página 11 y «Accesorios» en la página 27).

Interactuar con un Depósito de suministros cerrado

Interactúa con un Depósito de suministros cerrado adyacente para saquear su contenido:

1. Muestra 1 carta del mazo de Depósitos de suministros.
2. Extrae al azar las fichas de Botín indicadas de las correspondientes bolsas de Botín y colócalas junto a tu panel de Leyenda.
3. Roba 2 cartas de Arma del mazo de Armas. Elige 1 de ellas y sitúala junto a tu panel de Leyenda. La carta que no hayas elegido se elimina de la partida.
4. Quédate o suelta las fichas de Botín que quieras (ver «Gestión de Botín, Equipo y Armas» en la página 11) y elige una de las opciones planteadas para la carta de Arma escogida (ver «Armas y Munición» en la página 12):
 - ✖ Sustituye una de tus Armas
 - ✖ Toma la Munición del Arma escogida
 - ✖ Descarta la nueva carta de Arma
5. Coloca un indicador de «abierto» sobre el Depósito de suministros (su contenido ya no se podrá volver a saquear) y retira de la partida la carta de Depósito de suministros.

Ejemplo:



Gibraltar está adyacente a un Depósito de suministros y gasta 1 PA para realizar la acción «Interacción y Movimiento 1», decantándose por resolver primero la acción de Interacción. Muestra la primera carta de la parte superior del mazo de Depósitos de suministros y toma las fichas de Botín indicadas (1 épico, 1 raro y 1 común) sacándolas al azar de las bolsas correspondientes. Luego roba 2 cartas de Arma del mazo de Armas y escoge una de ellas. Ahora debe decidir qué hacer con esa carta de Arma y con las fichas de Botín. Después de eso, aún le quedará pendiente la acción de Movimiento 1.

Objetos exclusivos de Leyendas

Algunas Leyendas tienen habilidades que les permiten colocar sobre el tablero objetos de escenografía exclusivos con la etiqueta **«INTERACTIVO»**. Para conocer las reglas que rigen estos objetos exclusivos, consulta la hoja de información de la Leyenda o el enunciado de la carta de Habilidad correspondiente.

Escenografía de modos, tableros y características

Ciertos modos de juego, tableros y características especiales añaden al tablero objetos de escenografía adicionales con la etiqueta **«INTERACTIVO»**. Para conocer las reglas que rigen estos objetos exclusivos, consulta el libro de Ajustes de Partida y la hoja de referencia de escenografía.

DISPARO

Disparar contra las Leyendas enemigas es el método principal para infligirles daño. **Recuerda que solo puedes realizar la acción de Disparo una vez por activación** (no importa si se trata de una acción básica, Gratuita o Especial).

Procedimiento de disparo

La Leyenda que realiza la acción de Disparo se denomina tirador. La Leyenda que recibe el ataque se denomina objetivo. Para resolver la acción de Disparo, sigue estos pasos en el orden indicado:

1. Apuntar (página 23)

- Elige un objetivo que esté dentro de tu línea de visión (página 23).
- Elige un Arma y gasta 1 de Munición (página 26).
- Determina la dificultad para impactar (página 27).
- (Opcional) Juega 1 carta de **MEJORA DE DISPARO** (página 28).

2. Reacción enemiga – Antes de disparar (página 28).

El objetivo puede realizar 1 **REACCIÓN ANTES DE DISPARAR**. Cada compañero de pelotón del objetivo puede realizar 1 **REACCIÓN de PELOTÓN ANTES DE DISPARAR**.

3. Disparar (página 28)

- Muestra cartas de Puntería (página 28).
- Determina impactos y disparos a la cabeza (página 29).
- Inflige daño (página 30).

4. Reacción enemiga – Después de disparar (página 30)

El objetivo puede realizar 1 **REACCIÓN DESPUÉS DE DISPARAR**. Cada compañero de pelotón del objetivo puede realizar 1 **REACCIÓN de PELOTÓN DESPUÉS DE DISPARAR**.

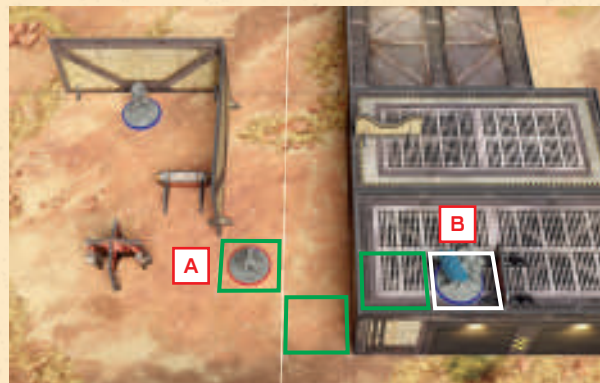
5. Reponer el mazo de Puntería (página 30).

Todas las cartas de Puntería utilizadas se devuelven al mazo y luego se baraja este.

MEDICIÓN DE DISTANCIAS

Las distancias se determinan usando la cuadrícula impresa sobre el tablero: la distancia entre dos puntos del tablero es igual al **menor número de espacios** comprendidos entre el punto de origen y el de destino (incluido el espacio donde se encuentra el punto de destino). Los niveles de elevación, obstáculos y objetos de escenografía no afectan de ningún modo al cálculo de la distancia. Los bordes e intersecciones del espacio de origen se hallan a distancia 0 de dicho espacio.

Distancia entre espacios:



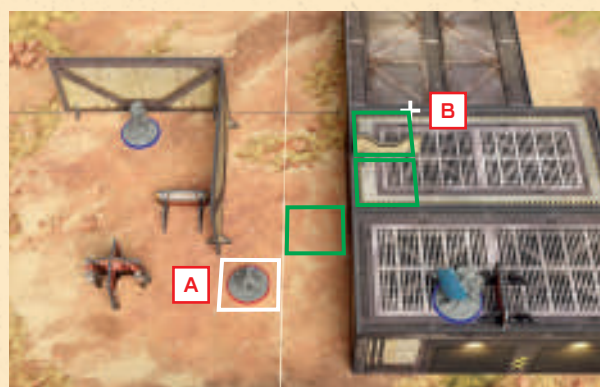
Wraith **A** se halla a 3 espacios de distancia de Gibraltar **B**. Ambas Leyendas están en niveles distintos, pero la diferencia de niveles no se tiene en cuenta a la hora de calcular la distancia.

Distancia entre espacios y bordes:



Así es como se determina la distancia desde Bloodhound **A** hasta el Depósito de suministros **B**. El Depósito está ubicado en un borde compartido por 2 espacios. La distancia siempre es el menor número posible de espacios comprendidos entre dos puntos, así que el espacio más próximo a Bloodhound es el que debe considerarse (el que está rodeado por una línea continua de color verde). La distancia de Bloodhound al Depósito de suministros es de 1 espacio.

Distancia entre espacios e intersecciones:



Así es como se determina la distancia desde Wraith **A** hasta la intersección señalada por la cruz blanca **B**. La intersección está compartida por 4 espacios. La distancia siempre es el menor número posible de espacios comprendidos entre dos puntos, así que el espacio más próximo a Wraith es el que debe considerarse. La distancia que separa a Wraith de esa intersección es de 3 espacios.

1. Apuntar

1.a. Elige un objetivo que esté dentro de tu línea de visión

Traza una línea de visión que vaya desde el centro del espacio ocupado por el tirador hasta el espacio ocupado por el objetivo. Solamente se puede disparar contra objetivos que estén dentro de una línea de visión despejada.

LÍNEA DE VISIÓN (👁️)

Ciertas acciones, como disparar contra una Leyenda enemiga o colocar determinados objetos de escenografía sobre el tablero, solamente pueden llevarse a cabo si se puede trazar una línea de visión hasta el lugar de destino. Tener una línea de visión despejada implica que no haya ninguna **<OBSTRUCCIÓN>** interpuesta en una línea imaginaria que va desde el espacio ocupado por tu Leyenda (el **origen**) hasta el lugar de destino de la acción (el **objetivo**).

Los objetos de escenografía que tienen el atributo **<OBSTRUCCIÓN>** pueden bloquear la línea de visión. La eficacia de una **<OBSTRUCCIÓN>** depende de su posición y su nivel de elevación en relación con los lugares de origen y destino. Una **<OBSTRUCCIÓN>** efectiva **bloquea la línea de visión en ambos sentidos: ni el origen ni el objetivo pueden verse mutuamente** (o lo que es lo mismo, nunca se dará el caso de que el objetivo pueda ver el origen sin ser visto por este a su vez, ni viceversa).

Fundamentos básicos

Empieza trazando una línea imaginaria a vista de pájaro desde el centro del espacio ocupado por tu Leyenda hasta el centro del espacio objetivo o la intersección objetivo. **Identifica todas las <OBSTRUCCIONES>** que se interpongan en esa línea y **evalúa sus efectos**.

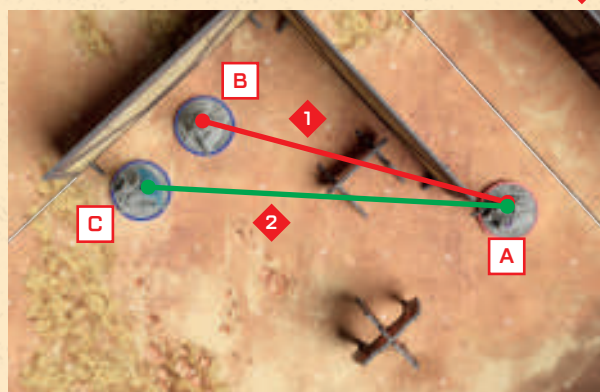
Por ejemplo, las **<OBSTRUCCIONES>** presentes en el tablero del Cruce de carreteras son **Paredes** tanto individuales como de **Edificios**. Algunas Leyendas poseen la capacidad de colocar miniaturas con el atributo **<OBSTRUCCIÓN>**. Los objetos de escenografía que proporcionan **<COBERTURA>**, como Parapetos y Depósitos de suministros, no bloquean la línea de visión (aunque sí pueden afectar al resultado de las acciones de Disparo).

Cuando debas evaluar la eficacia de una **<OBSTRUCCIÓN>**, considera las siguientes reglas generales (más abajo se dan algunos ejemplos):

- ✖ **Componentes conectados:** dos componentes que tienen una intersección compartida están conectados entre sí (formando un ángulo de 0° o de 90°). Si la línea de visión pasa a través de la intersección y **ambos** componentes son **<OBSTRUCCIONES>**, su efecto sobre la línea de visión debe determinarse (de lo contrario, no le afectarán en modo alguno).
- ✖ **Regla de los 45°:** si la línea de visión toca la esquina de una **<OBSTRUCCIÓN>**, pero ninguna otra parte de la misma, el objeto no tendrá ningún efecto sobre ella.
- ✖ **Las <OBSTRUCCIONES> que son más altas que el origen y el objetivo** bloquean la línea de visión.

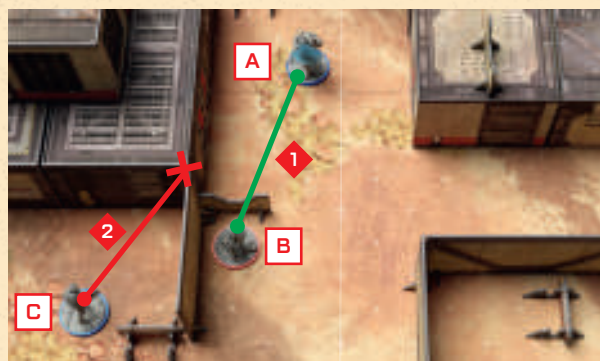
Ejemplo:

Wraith **A** no ve a Bloodhound **B**, ya que la línea de visión pasa a través de la Pared contigua, que es una **<OBSTRUCCIÓN>** 1. Wraith **A** y Gibraltar **C** sí se ven mutuamente porque la línea de visión solo toca la esquina de la Pared y, como dicta la regla de los 45°, aunque sea una **<OBSTRUCCIÓN>** no afecta a la línea de visión 2.



Recuerda: la línea de visión entre dos espacios siempre ha de trazarse desde y hasta el centro de ambos.

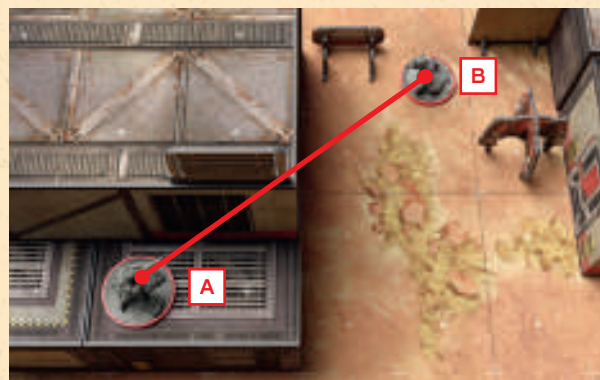
Ejemplo:



Gibraltar **A** ve a Bangalore **B** porque el Parapeto no es una **<OBSTRUCCIÓN>** 1.

Bloodhound **C** no puede ver a ninguno de los objetivos que hay en el nivel 0 al otro lado del Edificio y la Pared, ya que ambos conforman una **<OBSTRUCCIÓN>** conectada cuya altura es superior al espacio de origen de la línea de visión y a todos los objetivos que están en el nivel 0 2.

Ejemplo:



Bangalore **A** se halla sobre un Edificio de nivel 1, y Wraith **B** está abajo, en el suelo.

La línea de visión entre ambos pasa a través de un Edificio de nivel 2. Esta **<OBSTRUCCIÓN>** es más alta que ambos espacios (origen y destino), y por tanto bloquea la línea de visión.

Casos específicos

Siempre que la «**OBSTRUCCIÓN**» no sea más alta que el origen y también que el objetivo, comprueba si se da alguno de los casos que se enumeran más abajo. Si en ninguno de ellos se bloquea la línea de visión, el origen y el objetivo pueden verse mutuamente.

Determina cuál de los dos espacios (origen u objetivo) se halla en un nivel de elevación superior. Ese será el «espacio superior», y el otro será el «espacio inferior».

El espacio superior y la «**OBSTRUCCIÓN**» están al mismo nivel

Sigue estos pasos para determinar qué espacios quedan fuera de la línea de visión:

1. Empezando por el espacio superior, determina la distancia que hay hasta el **borde más alejado** de la «**OBSTRUCCIÓN**» (dentro de la línea de visión) que se encuentre a ese mismo nivel de elevación. Si la distancia es igual a 0 (es decir, si el borde de la «**OBSTRUCCIÓN**» es uno de los bordes del espacio superior), entonces no cuenta como «**OBSTRUCCIÓN**» y por tanto puede trazarse línea de visión.
2. Traza una línea imaginaria que pase por el borde de la «**OBSTRUCCIÓN**» y se extienda hacia ambos extremos del tablero. A continuación, determina la distancia más corta desde el espacio superior hasta esa línea, en sentido ortogonal. Esa distancia es **X**.
3. Comprueba la diferencia en los niveles de elevación de los espacios superior e inferior:
 - a. Si la diferencia es de 1 nivel, quedan fuera de la línea de visión todos los espacios comprendidos entre la «**OBSTRUCCIÓN**» y el espacio inferior que se hallen a una distancia de **X** con respecto a la «**OBSTRUCCIÓN**».
 - b. Si la diferencia es de 2 niveles, quedan fuera de la línea de visión todos los espacios comprendidos entre la «**OBSTRUCCIÓN**» y el espacio inferior que se hallen a una distancia del **doble de X** con respecto a la «**OBSTRUCCIÓN**».

Ejemplos:

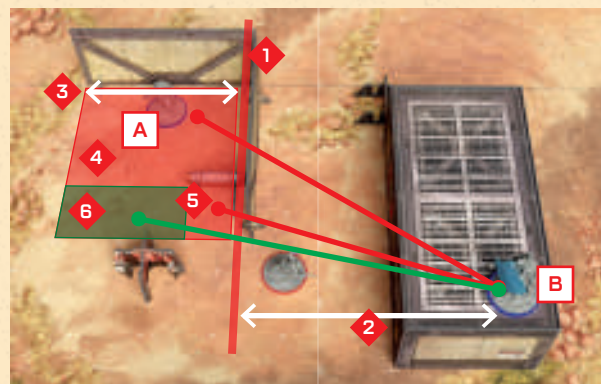
Línea de visión entre Gibraltar A y Wraith B



Gibraltar está en el **espacio superior** de la línea de visión. La única «**OBSTRUCCIÓN**» que se interpone en esta línea de visión es el borde del Edificio de nivel 1 sobre el que se encuentra Gibraltar. La línea imaginaria que pasa por el borde de dicho Edificio está señalada con una línea roja 1. La distancia más corta desde Gibraltar hasta esa línea es de 1 espacio 2. Por tanto, **X** es igual a 1.

Hay una diferencia de 1 nivel de elevación entre Gibraltar y Wraith, así que no puede trazarse línea de visión hasta los espacios del suelo que están a 1 espacio de distancia de la «**OBSTRUCCIÓN**» (la zona resaltada en rojo, 3). Wraith queda fuera de esta zona roja, así que la línea de visión entre ambas Leyendas está despejada 4.

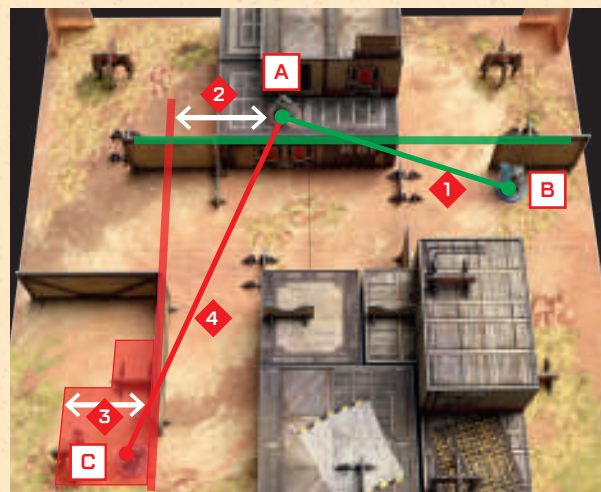
Línea de visión entre Bloodhound A y Gibraltar B



Gibraltar está en el **espacio superior** de la línea de visión. Dos «**OBSTRUCCIONES**» de nivel 1 se interponen en la línea de visión: el borde del Edificio donde se encuentra Gibraltar y la Pared próxima a Bloodhound. Partiendo de la posición de Gibraltar, la Pared es la «**OBSTRUCCIÓN**» más alejada en el mismo nivel. La línea imaginaria que atraviesa esta Pared está señalada con una línea roja 1. La distancia más corta desde Gibraltar hasta esa línea es de 3 espacios 2. Por tanto, **X** es igual a 3.

Hay una diferencia de 1 nivel de elevación entre Gibraltar y Bloodhound, así que no puede trazarse línea de visión hasta los espacios del suelo que estén a 3 espacios de distancia de la «**OBSTRUCCIÓN**» (la zona resaltada en rojo, 3). Bloodhound está dentro de la zona roja, así que la línea de visión entre ambas Leyendas está bloqueada 4. La línea de visión desde Gibraltar hasta el espacio rojo que hay al sur del Depósito de suministros también se ve bloqueada por la Pared interpuesta 5. No obstante, Gibraltar sí tiene una línea de visión despejada hasta los espacios resaltados en verde, ya que no pasa a través de la Pared y el borde del Edificio solo bloquea la línea de visión a 1 espacio de distancia 6.

Línea de visión entre Bangalore A y Gibraltar B

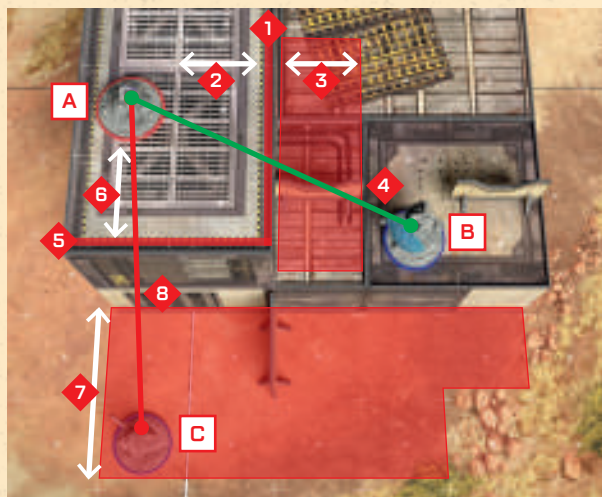


Bangalore está en el **borde** del Edificio. Como la distancia hasta ese borde es de 0 y la línea de visión no pasa por ninguna otra «**OBSTRUCCIÓN**», ambas Leyendas pueden verse mutuamente 1.

Línea de visión entre Bangalore **A** y Wraith **C**

La línea de visión entre Bangalore y Wraith pasa por la Pared próxima a Wraith. La distancia entre Bangalore y la línea imaginaria proyectada desde la Pared es de 2 espacios **2**. Por tanto, X es igual a 2. Hay una **diferencia de 1 nivel de elevación** entre Bangalore y Wraith, así que no puede trazarse línea de visión hasta los espacios del suelo que están a 2 espacios de distancia (la zona resaltada en rojo, **3**). La línea de visión que llega hasta esta zona roja (donde se encuentra Wraith) está bloqueada **4**.

Línea de visión entre Wraith **A** y Gibraltar **B**



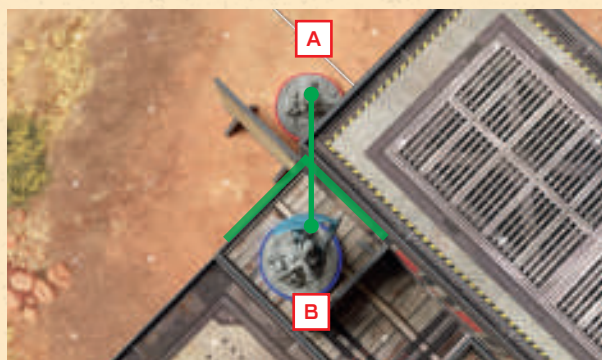
El borde del Edificio de nivel 2 es la única **«OBSTRUCCIÓN»** que hay entre Wraith y Gibraltar **1**. La **distancia** entre Wraith y ese borde es de 1 espacio **2**. Por tanto, X es igual a 1. Hay una **diferencia de 1 nivel de elevación** entre Wraith y Gibraltar. La línea de visión que llega hasta la zona del nivel 1 resaltada en rojo está **bloqueada** (a 1 espacio de distancia desde el borde del Edificio, **3**). Como Gibraltar está fuera de esa zona, puede trazarse una línea de visión entre ambas Leyendas **4**.

Línea de visión entre Wraith **A** y Bloodhound **C**

El Edificio de nivel 2 es la única **«OBSTRUCCIÓN»** que hay entre Wraith y Bloodhound **5**. La **distancia** entre Wraith y el borde de ese Edificio es de 1 espacio **6**. Por tanto, X es igual a 1.

Hay una **diferencia de 2 niveles de elevación** entre Wraith y Bloodhound. La línea de visión que llega hasta la zona del nivel 0 resaltada en rojo está **bloqueada** (a 2 espacios de distancia desde el borde del Edificio, **7**). La línea de visión hasta Bloodhound está **bloqueada** **8**.

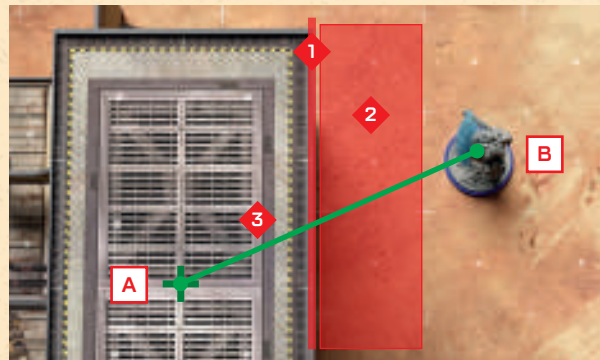
Línea de visión entre Bangalore **A** y Gibraltar **B**



Bangalore se encuentra en el suelo (nivel 0), y Gibraltar lo observa desde el nivel 1. La Pared y los Edificios están **conectados**, así que ha de determinarse su efecto sobre la línea de visión. El **borde** del Edificio de nivel 1 no cuenta como **«OBSTRUCCIÓN»** porque la distancia que hay desde el espacio superior hasta dicho borde es de 0.

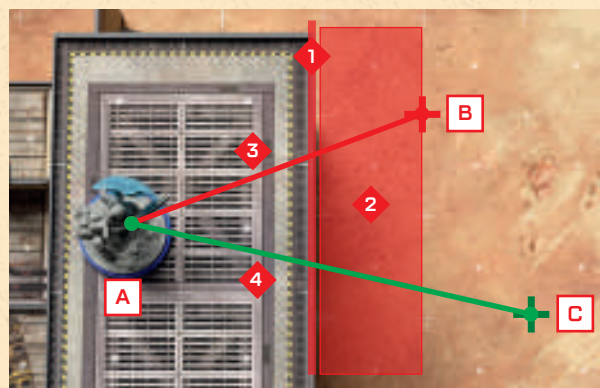
La línea de visión solo pasa por el vértice de los componentes **conectados**, de modo que no se consideran una **«OBSTRUCCIÓN»** para la línea de visión. Bangalore y Gibraltar pueden verse mutuamente.

Línea de visión entre la intersección **A** y Gibraltar **B**



Gibraltar quiere usar su habilidad **Cúpula de protección** para colocar una miniatura de **Cúpula de protección** encima del Edificio de nivel 1. La **Cúpula de protección** debe situarse en una intersección. El espacio superior de la línea de visión es la intersección **A**. El borde del Edificio es una **«OBSTRUCCIÓN»** que debe tenerse en cuenta, y se halla a 1 espacio de distancia de la intersección **1**. No se puede trazar línea de visión hasta la zona de suelo situada a 1 espacio de la **«OBSTRUCCIÓN»** (la zona resaltada en rojo, **2**). Gibraltar queda fuera de esta zona, y por tanto tiene línea de visión hasta la intersección **3**.

Línea de visión entre Gibraltar **A** y las intersecciones **B** y **C**



Gibraltar, que está en el nivel 1 de elevación, quiere seleccionar como objetivo una de las dos intersecciones del nivel 0. El espacio ocupado por Gibraltar es el espacio superior de la línea de visión. El borde del Edificio es una **«OBSTRUCCIÓN»** que debe tenerse en cuenta, y se halla a 1 espacio de distancia de Gibraltar **1**. No se puede trazar línea de visión hasta la zona de suelo situada a 1 espacio de la **«OBSTRUCCIÓN»** (la zona resaltada en rojo, **2**). Como la intersección B se halla dentro de la zona resaltada en rojo, la línea de visión hasta ella está **bloqueada** **3**. La intersección C no está dentro de la zona resaltada en rojo, y por tanto se puede trazar línea de visión hasta ella **4**.

Líneas de visión desde el nivel 2 hasta el suelo con una «OBSTRUCCIÓN» en el nivel 1

La línea de visión que llega hasta el espacio de nivel 0 inmediatamente detrás de la «OBSTRUCCIÓN» de nivel 1 está bloqueada. Ningún otro espacio queda fuera de la línea de visión.

Atención: los bordes de una «OBSTRUCCIÓN» que estén a distancia 0 del espacio superior no cuentan como «OBSTRUCCIÓN».

Ejemplos:

Línea de visión entre Bangalore **A** y Bloodhound **B**



La Pared, una «OBSTRUCCIÓN» de nivel 1 interpuesta en la línea de visión que va desde el nivel 2 hasta el suelo, es el obstáculo más alejado desde la posición de Bangalore **1**. No está al mismo nivel de elevación que el espacio superior de la línea de visión (el nivel 2). La Pared solamente bloquea la línea de visión hasta el espacio que queda inmediatamente detrás de ella. Por tanto, no se puede trazar línea de visión hasta Bloodhound **2**.

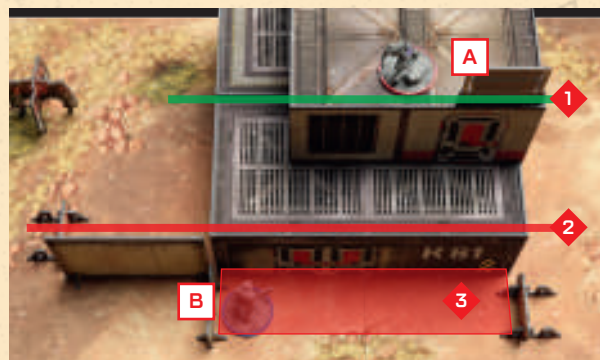
Línea de visión entre Bangalore **A** y Wraith **C**

Wraith no está inmediatamente detrás de la Pared, de modo que sí queda dentro de la línea de visión de Bangalore **3**.

Línea de visión entre Bangalore **A** y los espacios de nivel 0 contiguos al Edificio

El borde del Edificio no cuenta como «OBSTRUCCIÓN» porque está a distancia 0. La Pared que está pegada al Edificio tampoco es una «OBSTRUCCIÓN» al mismo nivel **4**. La Pared solamente bloquea la línea de visión hasta el espacio que queda inmediatamente detrás de ella (resaltado en rojo, **5**). Bangalore puede trazar una línea de visión hasta el espacio resaltado en verde **6** porque el borde del Edificio no cuenta como «OBSTRUCCIÓN» ni está inmediatamente detrás de una «OBSTRUCCIÓN» de nivel 1.

Línea de visión entre Wraith **A** y Bloodhound **B**



La distancia que separa a Wraith del borde del Edificio de nivel 2 es igual a 0, así que no cuenta como «OBSTRUCCIÓN» **1**.

El borde del Edificio de nivel 1 no está al mismo nivel de elevación que el espacio superior de la línea de visión **2**. El Edificio de nivel 1 bloquea la línea de visión hasta los espacios que están inmediatamente detrás de él (resaltados en rojo). Bloodhound está en la zona roja, de modo que la línea de visión entre ambos está bloqueada **3**.

1.b. Elige un Arma y gasta 1 de Munición

Elige un Arma que aún tenga Munición para disparar (es decir, que no tenga el indicador de Munición en la casilla «0» del medidor de Munición). Desplaza el indicador de Munición de esa Arma 1 casilla hacia abajo en el medidor de Munición (sea cual sea la Cadencia del Arma).

ARMAS

Las armas que emplea tu Leyenda se representan mediante cartas de Arma que se colocan en los espacios para Armas de tu panel de Leyenda. Cada Arma tiene distintos parámetros de juego, una cantidad de Munición inicial y la posibilidad de instalarle Accesorios para mejorar su eficacia.

Parámetros de las Armas



- Nombre y tipo de Arma.
- Número de identificación.
- Munición. El icono indica el tipo de Munición, y el número corresponde a la cantidad de Munición con la que empieza el Arma.
- Alcance óptimo. El intervalo de distancia dentro del cual resulta más eficaz el Arma. Los disparos efectuados desde distancias mayores o menores que este intervalo sufren una penalización a la dificultad para impactar.

- 5 **Dificultad para impactar.** Determina la probabilidad de obtener un impacto durante una acción de Disparo. Cuanto mayor sea este número, más difícil será impactar.
- 6 **Cadencia.** El número de cartas que se muestran y colocan sobre el panel de Puntería durante una acción de Disparo.
- 7 **Daño normal.** La cantidad de daño que se inflige al objetivo con cada impacto.
- 8 **Daño por disparo a la cabeza.** La cantidad de daño adicional que se inflige al objetivo con cada disparo a la cabeza que se obtiene.
- 9 **Acciones y efectos.** Las acciones y efectos adicionales que proporciona el Arma. Sigue las instrucciones de la carta para utilizarlos.
- 10 **Casillas para Accesorios.** Muestra el tipo de Accesorios que pueden instalarse en el Arma. Algunas Armas vienen con Accesorios de serie impresos en la carta.
- 11 **Modificaciones preinstaladas.** Identifica el Arma como una versión modificada del modelo básico. El ▲ indica una mejora, mientras que el ▼ señala una merma. Las modificaciones de Armas también pueden aportar nuevos efectos pasivos que se indican mediante la etiqueta **PASIVO**.

Acciones y efectos

Algunas cartas de Arma presentan un efecto pasivo o una acción Especial:

- ✗ Un efecto **pasivo** se aplica cada vez que se utiliza el Arma para efectuar una acción de Disparo. Algunos de estos efectos han de cumplir requisitos específicos para poder aplicarse. Deben comprobarse estos requisitos **una sola vez** antes de mostrar las cartas de Puntería.
- ✗ Una acción **Especial** puede utilizarse durante la activación de la Leyenda gastando la cantidad indicada de PA. La acción se resuelve siguiendo las instrucciones de la carta. Si el enunciado de la carta contiene dos o más instrucciones unidas por la palabra «y», puedes resolverlas en el orden que prefieras. Si una acción Especial te permite efectuar una acción de Disparo y optas por hacerlo, debes utilizar el Arma que proporciona esa acción Especial.

Atención: cuando deban resolverse varias cartas durante una misma acción de Disparo, todos los efectos pasivos del Arma utilizada se consideran en vigor desde el comienzo de la acción, y también se considera que todas las demás cartas se han jugado una detrás de otra.

Accesorios

Puedes mejorar el rendimiento de un Arma instalándole **Accesorios** apropiados. Existen cuatro tipos de Accesorios con diversos propósitos:

- ✗ **Estabilizadores de cañón** para aumentar la Estabilidad y por tanto lograr que resulte más fácil obtener un impacto.
- ✗ **Cargadores ampliados / Cerrojos para escopeta** que incrementan la Cadencia.

- ✗ **Miras** que reducen la dificultad para impactar a determinados alcances, lo que a su vez facilita la obtención de impactos.
- ✗ **Culatas** para incrementar el daño de los impactos obtenidos.

Solo se puede instalar un Accesorio en un Arma si su icono coincide con el que aparece impreso en la **casilla para Accesorio** correspondiente. Algunas de estas casillas pueden tener requisitos adicionales:

- ✗ **Tipo de Munición:** en estas casillas solo puede instalarse un Accesorio que tenga el mismo icono de tipo de Munición.
- ✗ **Sistema de nodos:** el nodo del Accesorio debe coincidir por lo menos con **uno** de los nodos blancos de la casilla.



Si se cumplen todos los requisitos, puedes colocar la ficha del Accesorio en la casilla correspondiente. A partir de ese momento, el efecto del Accesorio se aplicará siempre que dispires con esa Arma.

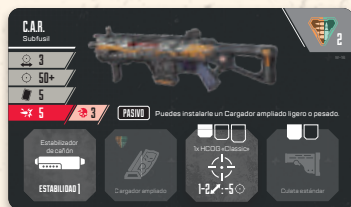
Atención: ciertas Armas tienen Accesorios predefinidos impresos en la carta. Estos Accesorios impresos están siempre activos y no pueden trasladarse ni descartarse. Está permitido colocar fichas de Accesorio encima de un Accesorio impreso, siempre que se cumplan los requisitos pertinentes; en tal caso, el Accesorio impreso deja de estar activo (ya no podrás aplicar su efecto). Si más adelante descartas la ficha de Accesorio de esa casilla, el Accesorio impreso en ella volverá a estar activo.

1.c. Determina la dificultad para impactar

Partiendo de la dificultad para impactar que figura en tu carta de Arma, calcula la dificultad final aplicando todos los modificadores pertinentes (son todos acumulativos):

- ✗ **Modificador por alcance.** Determina la distancia hasta el objetivo (ver «Medición de distancias» en la página 22). Por cada **espacio** que quede fuera del intervalo de alcance óptimo del Arma (tanto por encima como por debajo), la dificultad para impactar aumenta en 10.
- ✗ **Modificador por Mira.** Si tu Arma tiene instalada una Mira y el objetivo se halla dentro del alcance mostrado en su ficha de Accesorio, la dificultad para impactar se reduce en tantos puntos como el valor de la Mira.
- ✗ **Otros modificadores.** Comprueba otros efectos derivados de cartas y componentes de juego que deban aplicarse en este paso.

El valor resultante de la dificultad para impactar se utilizará en los siguientes pasos del procedimiento de Disparo.



Ejemplo:

Vas a efectuar una acción de Disparo con un subfusil C.A.R. La dificultad básica para impactar es de 50. El objetivo está a alcance 2, un espacio

menos que el alcance óptimo del Arma, lo cual aumenta en 10 puntos la dificultad para impactar. No obstante, la Mira instalada posee un alcance de 1-2, y por lo tanto se puede aplicar su modificador [-5]. La dificultad para impactar modificada es de $50 + 10 - 5 = 55$. Necesitas un resultado de 55 o más para conseguir un impacto.

1.d. (Opcional) Juega 1 carta de Mejora de Disparo



Puedes jugar 1 carta de Mejora de Disparo. Estas cartas pueden afectar a distintos pasos de la resolución de la acción de Disparo. Aplica su efecto siguiendo las instrucciones de la carta.

Atención: las cartas Instantáneas que contienen el efecto «Juega esta carta como una Mejora de Disparo» cuentan de cara al límite de 1 Mejora de Disparo.

2. Reacción enemiga – Antes de disparar



Cada Leyenda puede reaccionar a una acción de Disparo, siempre que disponga de las cartas necesarias para ello. Así, una Leyenda puede reaccionar a múltiples acciones de Disparo en una misma ronda.

El objetivo puede reaccionar jugando 1 carta de Reacción (Habilidad o Proeza) que contenga la palabra clave **ANTES DE DISPARAR** (también puede contener la palabra clave **PELOTÓN**). Cada uno de los compañeros de pelotón del objetivo puede reaccionar jugando 1 sola carta que contenga las palabras clave **ANTES DE DISPARAR** y también **PELOTÓN**.

Antes de proceder con la secuencia de la acción de Disparo, sigue las instrucciones de las cartas de Reacción que se hayan jugado. Si se han producido múltiples Reacciones, las cartas han de resolverse en el orden que decida el pelotón objetivo. Las cartas de Proeza que se hayan jugado deben depositarse en la pila de descartes de Proezas. **Cabe destacar que algunos efectos podrían no resolverse inmediatamente.** Para más información, consulta la sección «Cartas» en la página 34.

3. Disparar

3.a. Muestra cartas de Puntería

Roba y muestra tantas cartas del mazo de Puntería como indique la Cadencia de tu Arma. Ten en cuenta todos los efectos adicionales pertinentes, como por ejemplo los que generen las cartas de Reacción que se usan **ANTES DE DISPARAR**.

CADENCIA

3x2

La Cadencia es el número de cartas que han de mostrarse y colocarse sobre el panel de Puntería al realizar una acción de Disparo.

Si es un solo número (por ejemplo, «2»), indica la cantidad de **espacios** que se deben ocupar sobre el panel de Puntería, y en este caso se coloca **una carta en cada espacio**.

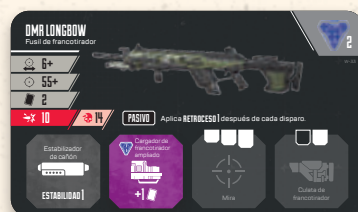
Si aparece una **fórmula con dos números** (por ejemplo, «1x3»), entonces el **primer número** representa la cantidad de **espacios** del panel de Puntería que deben ocuparse, y el **segundo número** equivale a la cantidad de **cartas que se colocan en cada espacio**.

Todas las cartas situadas en un mismo espacio se consideran un solo «disparo»; otros efectos de juego pueden referirse a ellas con ese nombre (por ejemplo, una carta de Reacción que posea un enunciado del tipo «después del primer disparo» ha de resolverse después de que se hayan resuelto todas las cartas de Puntería colocadas en el primer espacio).

Las cartas de Puntería se colocan **bocarrriba** en los espacios del panel de Puntería siguiendo este método:

1. Determina el **espacio inicial** del panel de Puntería en el que deben empezar a colocarse las cartas de Puntería. En circunstancias normales, este espacio es el que está señalado con un 0. Por cada punto de Estabilidad que tenga tu Arma (incluyendo los efectos de Accesorios y cartas), esta posición inicial se desplaza 1 espacio hacia la izquierda, hasta un máximo de 3 espacios. Los puntos de Estabilidad que sobren no tendrán ningún efecto adicional.
2. Roba el **número** de cartas indicado por la Cadencia del Arma y colócalas todas en el espacio inicial.
3. Repite este procedimiento hasta haber ocupado todos los espacios indicados por la Cadencia del Arma, colocando cada vez todas las cartas de Puntería mostradas en el espacio que quede inmediatamente a la derecha del anterior. Por cada efecto de Retroceso que haya en vigor, el siguiente conjunto de cartas de Puntería se desplaza 1 espacio adicional hacia la derecha (los efectos de Retroceso se aplican al usar ciertas Armas, Habilidades y Proezas).

Todas las cartas de Puntería robadas deben colocarse en un espacio del panel de Puntería. Cada espacio tiene asociado un modificador por Estabilidad. En caso de que deban colocarse cartas de Puntería más allá del último espacio de la derecha en el panel de Puntería, en vez de eso deberán colocarse en ese último espacio.

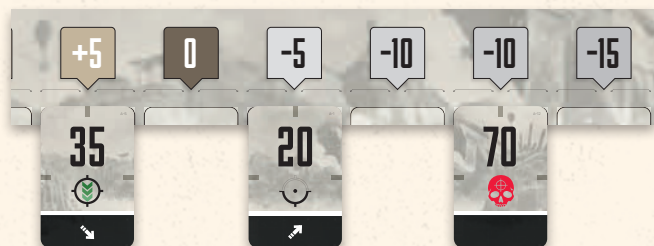


Ejemplo:

Realizas una acción de Disparo con un fusil Longbow contra un objetivo situado a una distancia de 6 espacios y en un nivel de elevación inferior. La dificultad para

impactar es de 55+, ya que no hay modificadores que alteren la puntuación básica. Tienes que ocupar 3 espacios del panel de Puntería: los 2 habituales de la carta de Arma y 1 más por el Cargador de francotirador ampliado que tiene instalado. Por tanto, muestras un total de 3 cartas de Puntería. Colocas 1 carta en cada espacio, tal y como indica la Cadencia del Longbow. Dado que tienes un Estabilizador de cañón instalado en el Arma, la primera carta se coloca en el primer espacio que hay a la izquierda del 0 en el panel.

La segunda carta se colocará dos espacios a la derecha (y no uno), ya que el Longbow aplica un efecto de Retroceso 1 tras cada disparo (se trata de un efecto pasivo). Lo mismo sucede con la tercera carta.



3.b. Determina impactos y disparos a la cabeza



Para determinar el número de impactos y disparos a la cabeza obtenidos, comprueba el resultado de cada carta de Puntería que hayas mostrado, **de una en una** (incluso aunque haya varias cartas en un mismo espacio), empezando por el espacio que quede más a la izquierda y procediendo hacia la derecha. Primero se calcula el número de **impactos normales**. Luego determina el número de **disparos a la cabeza**.

Calcula el número de **impactos normales** de la siguiente manera:



1. Cuenta el número de iconos de impacto parcial que haya en todas las cartas de Puntería mostradas. Por cada 2 iconos de impacto parcial, habrás obtenido 1 impacto. Redondea hacia abajo (por ejemplo, si hay 3 iconos de impacto parcial, habrás obtenido 1 impacto).
2. Comprueba si hay iconos de resultado automático en las cartas de Puntería (los valores numéricos de las cartas no se tienen en cuenta todavía).
 - Si el objetivo se halla en un nivel de elevación inferior con respecto al tirador, esta carta causa un impacto.
 - Si el objetivo se halla en un nivel de elevación superior con respecto al tirador, esta carta es un fallo.
 - Si el objetivo se halla tras cobertura, esta carta es un fallo.
3. Si no hay ningún resultado automático, suma el valor de la carta de Puntería al modificador por Estabilidad del espacio que ocupa. Si el resultado es igual o mayor que la dificultad para impactar modificada, has obtenido un impacto.

Para que te resulte más fácil contabilizar los impactos, **desliza hacia abajo** las cartas de Puntería que sean **fallos**.

Atención: algunas cartas de Proeza y Habilidad te indicarán que ignores ciertos iconos de las cartas de Puntería y las trates como si no tuvieran esos iconos. Esto significa que debes ignorar todos los efectos asociados a ese icono.

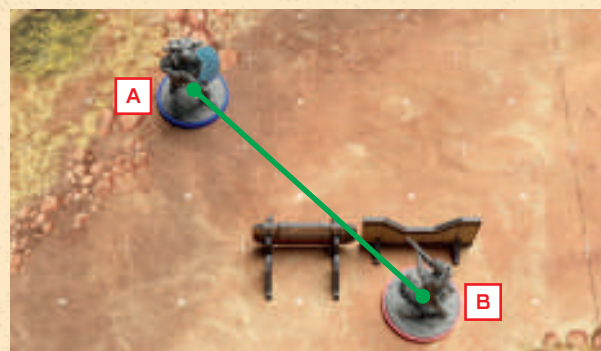
COBERTURA

Los objetos de escenografía que tienen el atributo **«COBERTURA»** proporcionan cobertura. Por ejemplo, la escenografía del tablero del Cruce de carreteras que posee este atributo son los Parapetos, las Balizas de

reaparición y los Depósitos de suministro (en la hoja de referencia de escenografía se muestran cuáles son los objetos de escenografía que proporcionan **«COBERTURA»**).

Un objetivo se halla protegido tras cobertura en las siguientes situaciones:

- ✗ La línea de visión pasa a través de un objeto de escenografía con **«COBERTURA»** y **además** el objetivo está adyacente a dicho objeto.
- ✗ La línea de visión pasa a través de una intersección de **objetos de escenografía conectados**, al menos **uno** de esos objetos proporciona **«COBERTURA»** y **además** el objetivo está adyacente a ese objeto.



Gibraltar A dispara contra Bangalore B:

La línea de visión pasa a través de una intersección entre dos objetos **conectados** (el Depósito de suministros y el Parapeto). El Parapeto tiene el atributo **«COBERTURA»** y Bangalore está adyacente a él. Por tanto, Bangalore se beneficia del efecto de **«COBERTURA»**.



A continuación, se determina el número de disparos a la cabeza realizados.

Localiza las cartas de Puntería que hayan **generado un impacto y además tengan un icono de disparo a la cabeza**. Compara el valor de cada una de estas cartas (ignorando modificadores) con el valor de la protección otorgada por el Casco del objetivo:



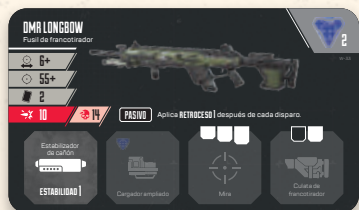
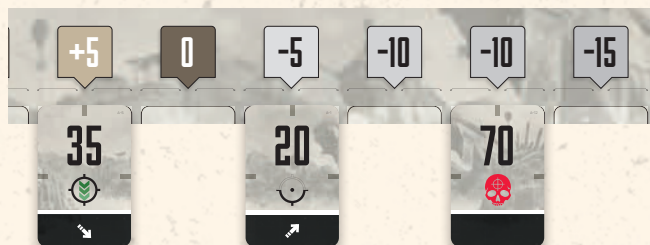
- ✗ Si la ficha de Casco presenta un valor numérico para una carta de Puntería, el Casco protege contra todas las cartas de Puntería cuyo valor sea igual o inferior. Dichas cartas no producirán un disparo a la cabeza.
- ✗ La protección otorgada por un Casco se limita al número de cartas indicadas en su ficha (por ejemplo, en el caso de la ficha que se ve arriba a la izquierda, el Casco protegería contra 2 cartas de Puntería con valores no superiores a 60). Todas las demás cartas producirán disparos a la cabeza, sea cual sea su valor.

Atención: cuando deba calcularse la protección de un Casco, solamente ha de tenerse en cuenta el valor de la carta de Puntería; el modificador por Estabilidad que indique el panel de Puntería se ignora.

Con esto habrás determinado cuántos impactos y disparos a la cabeza se han producido en total.

Ejemplo:

Seguimos con el ejemplo anterior, donde el valor modificado de la dificultad para impactar era de 55. El resultado de cada carta de Puntería ha de determinarse por separado. La primera carta supone un impacto automático, ya que estás



disparando hacia un nivel de elevación inferior (de lo contrario sería un fallo, ya que $35 + 5 = 40$). La segunda carta suma un total de 15 ($20 - 5$), por lo que el disparo falla. La tercera arroja un resulta-

do de 60 ($70 - 10$), mayor que la dificultad para impactar, así que se obtiene un impacto; además, esa carta contiene un icono de disparo a la cabeza, por lo que se produce también un disparo a la cabeza. El resultado final es de 2 impactos y 1 disparo a la cabeza. Tu objetivo está equipado con un Casco épico, que ignora hasta 2 disparos a la cabeza producidos por cartas de Puntería con un valor igual o inferior a 60. El icono de disparo a la cabeza que conseguiste estaba en una carta de Puntería de valor 70, de modo que el Casco no lo anula (recuerda que solamente se tiene en cuenta el valor de la carta de Puntería a la hora de determinar la protección de un Casco). En conclusión, el resultado final de tu ataque no ha variado: 2 impactos y 1 disparo a la cabeza. Si el valor de la carta de Puntería hubiera sido igual o inferior a 60, el Casco habría evitado el disparo a la cabeza; en ese caso, solamente habrías conseguido 2 impactos contra tu objetivo.

3.c. Inflige daño

El daño total que se inflige al objetivo se calcula de la siguiente manera:

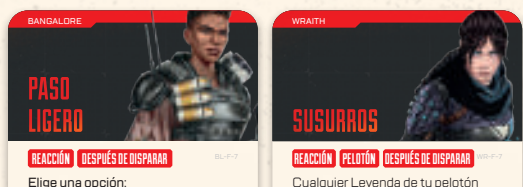
- ✖ **Impacto:** cada impacto inflige los puntos de Daño normal que indique la carta de Arma.
- ✖ **Disparo a la cabeza:** causa los puntos de Daño por disparo a la cabeza que indique la carta de Arma.

Ten en cuenta asimismo los efectos correspondientes por la cantidad de daño infligido, tales como los que proporcionen Accesorios equipados, cartas de Mejora de Disparo y cartas de Reacción del tipo **ANTES DE DISPARAR**.

El objetivo aplica el daño sufrido reduciendo las puntuaciones de su medidor de Escudo y Salud (ver «Vida y muerte» a la derecha).

10 **14** Continuemos con el ejemplo anterior, en el que obtuviste 2 impactos y 1 disparo a la cabeza. El daño infligido por el fusil Longbow es de $10 + 10$ puntos de Daño normal por los 2 impactos, más 14 puntos de Daño adicionales por el disparo a la cabeza. Así, el daño total es de $10 + 10 + 14 = 34$ puntos. El Escudo de la Leyenda objetivo está a 15 puntos, y le quedan 30 puntos de Salud. Primero se aplica el daño al Escudo, que se reduce de 15 a 0. Los 19 puntos de Daño restantes se deducen de la Salud de la Leyenda, que baja a 11 puntos ($30 - 19$).

4. Reacción enemiga – Después de disparar



Una Leyenda puede reaccionar a cada acción de Disparo, siempre y cuando tenga cartas para hacerlo. Así, una sola Leyenda puede reaccionar a múltiples acciones de Disparo en una misma ronda. Si el objetivo no ha sido eliminado, puede reaccionar jugando **1 carta de Reacción** (ya sea de Habilidad o de Proeza) que contenga la palabra clave **DESPUÉS DE DISPARAR** (también puede contener la palabra clave **PELOTÓN**). Cada uno de los compañeros de pelotón del objetivo puede reaccionar jugando **1 carta** que tenga **ambas** palabras clave (**DESPUÉS DE DISPARAR** y **PELOTÓN**). Podrán reaccionar incluso aunque el objetivo haya sido eliminado durante la acción de Disparo.

Los efectos de estas cartas de Reacción se resuelven inmediatamente. En caso de que se usen varias, sus efectos se resolverán en el orden que decida el pelotón que ha sido atacado. Las cartas de Proeza jugadas como Reacciones se colocan en la pila de descartes del mazo de Proezas correspondiente.

Para saber más, consulta la sección «Cartas» (página 34).

5. Reponer el mazo de Puntería

Devuelve todas las cartas de Puntería usadas al mazo de Puntería, barájalo y deposítalo boca abajo junto al panel de Puntería.

VIDA Y MUERTE

El estado del Escudo y la Salud de un personaje se representa con un marcador doble que tiene un dial para cada puntuación. Los incrementos y las pérdidas se registran de inmediato girando estos diales para ajustar los nuevos valores. Ciertos efectos permiten recuperar puntos de Escudo o Salud. No obstante, nunca se pueden tener más puntos de Escudo ni de Salud que los máximos actuales; todos los puntos sobrantes se pierden.

Escudo

- ✖ La puntuación inicial de Escudo es de 20 puntos, y representa la protección que otorga el equipo inicial. Este es también el máximo inicial del Escudo. Cuando tu Leyenda sufre daños, lo normal es que primero reduzcan sus puntos de Escudo.
- ✖ Cada vez que te equipes un nuevo Escudo corporal, el valor que figure en la nueva ficha de Equipo se convierte en el nuevo máximo de tu Escudo.
- ✖ Cada vez que sufras daño, resta los puntos correspondientes de tu marcador de Escudo.
- ✖ Una vez que tus puntos de Escudo se vean reducidos a 0, el Escudo ya no te protegerá y todo el daño sobrante o futuro reducirá directamente tus puntos de Salud.

Salud

- ✖ La puntuación inicial de Salud es de 40 puntos, que siempre es el máximo de Salud permitido.
- ✖ Cada vez que sufras daño y no tengas equipado un Escudo (o te queden 0 puntos de Escudo, o si el daño sufrido ignora el Escudo), resta los puntos correspondientes de tu marcador de Salud.
- ✖ Si el daño que has sufrido va a reducir tu Salud a 0 y tienes activo tu Escudo de emergencia (es decir, su ficha contiene el icono de Caja de enemigo),



se anula de forma automática la cantidad de daño que aparece en la ficha de Escudo de emergencia. Todo el daño restante (si lo hay) se aplica a tu Salud; luego pon bocabajo la ficha de Escudo de emergencia para indicar que está «agotado» (ya no te protegerá más), como indica el icono ➡ de la ficha.

- ✖ Una vez que tus puntos de Salud se vean reducidos a 0, tu Leyenda será eliminada.

Atención: las <ETIQUETAS> de todos los enunciados que infligen daño ofrecen información adicional relacionada con la aplicación de ese daño:

<ESCUDO> indica que el daño infligido afecta únicamente al Escudo del objetivo (sin consecuencias para su Salud aun cuando el Escudo resulte destruido).

<SALUD> indica que el daño infligido ignora por completo el Escudo del objetivo y se aplica directamente a su Salud.

Eliminación

Cuando tu Leyenda sea eliminada, debes seguir inmediatamente este procedimiento:

1. Retira del tablero la miniatura de tu Leyenda y deposítala en tu suministro personal.
2. Si su Escudo de emergencia está «agotado», dale la vuelta a la ficha para indicar que vuelve a estar activo.
3. Fija tus puntos de Escudo en 20 y tus puntos de Salud en 40.

A continuación, el pelotón enemigo toma tu ficha de Caja de enemigo, le da la vuelta para convertirla en una ficha de Punto de Victoria y la sitúa junto a los paneles de sus Leyendas. Cada ficha de Punto de Victoria vale por 1 punto de Victoria.

No podrás realizar acciones ni usar cartas mientras tu Leyenda no se encuentre sobre el tablero. Más adelante podrás volver a la refriega llevando a cabo una acción de Reparación (ver página 34).

USAR

Esta acción te permite beneficiarte de los recursos que llevas guardados en la Mochila. Puedes:

- ✖ Usar una Granada
- ✖ Usar un Consumible

Atención: cada vez que una carta diga «Usa un recurso», puedes elegir entre usar una Granada o bien un Consumible.

Usar una Granada

Para usar una Granada desde tu Mochila, completa estos pasos en el orden indicado:

1. Declara el espacio al que pretendes arrojarla (el espacio de destino)
2. Determina el espacio de destino final
3. Inflige daño

Declarar el espacio de destino

Toma una ficha de Granada de tu Mochila, **dale la vuelta** y sitúala en un espacio de tu elección, dentro del alcance indicado en la ficha y orientada en la dirección que quieras.



El espacio elegido puede estar en un nivel de elevación distinto, y puede estar ocupado por otra Leyenda o por cualquier otro componente de juego. **No es necesario tener línea de visión hasta ese espacio.**

Determinar dónde cae la Granada

Para determinar el espacio donde cae finalmente la Granada, sigue estos pasos en el orden indicado:

1. Roba tantas cartas de Puntería como se indique en la ficha de Granada, de una en una, y colócalas bocarriba junto al panel de Puntería en el mismo orden en que las hayas robado (**¡pero no las gires!**).



2. Empezando por la primera carta de Puntería robada, traslada la ficha de Granada 1 espacio sobre el tablero en la dirección que señale la flecha de la carta. Si no aparece ninguna flecha, la ficha de Granada no se mueve.

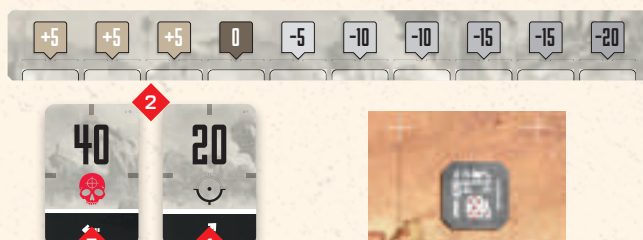
Este traslado de la ficha de Granada no se ve restringido por Edificios, Paredes ni otros componentes de juego (la Granada no se está moviendo físicamente, tan solo estás determinando la precisión del lanzamiento). Si la ficha de Granada se traslada fuera del tablero, imagina que hay más espacios fuera del mismo y continúa resolviendo el traslado de la Granada).

3. Repite los pasos previos para todas las cartas de Puntería que hayas robado. El último espacio será el espacio de destino donde aterrizará la Granada.

Si la Granada acaba encima de un objeto de escenografía, se considera que ha caído en el nivel de elevación correspondiente a dicho objeto (por ejemplo, una Granada que caiga sobre un Envío de suministros, que es un objeto de escenografía de nivel 1, se considera a nivel 1 aunque el objeto esté al nivel del suelo). Si la Granada cae fuera del tablero, se considera al nivel del suelo (0) en lo que respecta al daño infligido.

Atención: cuando uses una Granada, solo debes consultar la parte inferior de las cartas de Puntería. El resto de la carta se ignora.

Ejemplo:



La línea de visión entre Gibraltar **A** y Bangalore **B** se ve obstruida por una Pared. Como no lo tiene a tiro, Gibraltar opta por arrojar una Granada de fragmentación desde una distancia de 5 espacios (el máximo permitido por la Granada) con la esperanza de que caiga junto a Bangalore **1**. La Granada de fragmentación requiere robar 2 cartas de Puntería **2**. La ficha de Granada se traslada en la dirección indicada por las flechas que hay en la parte inferior de las cartas, por orden de robo (**3** - **4**). La Granada aterriza un espacio a la izquierda de Bangalore.

Infligir daño



La ficha de Granada indica el tamaño y la forma del área de efecto de su explosión, así como el daño que se inflige a las Leyendas que estén dentro de esa zona (ver «Área de efecto» más adelante). Si la ficha de Granada ha caído fuera del tablero, imagina que hay más espacios fuera del mismo.

La cantidad de daño puede variar en distintos espacios dentro del área de efecto, según se indique en la ficha. Las puntuaciones de Escudo y Salud de todas las Leyendas han de reducirse en las cantidades correspondientes (ver «Vida y muerte» en la página 30).

Por último, se retira de la partida la ficha de Granada y se vuelve a barajar el mazo de Puntería junto con todas las cartas de Puntería que se hayan usado.

Ejemplo:



El área de efecto ilustrada en la ficha de Granada aparece resaltada en rojo en la ilustración. Toda Leyenda que se encuentre en el espacio central de esta zona (la que está señalada con un rombo rojo) sufre 20 puntos de Daño. Toda Leyenda que esté en los espacios adyacentes al central sufre 10 puntos de Daño. Por tanto, Bangalore ha sufrido 10 de daño.

ÁREA DE EFECTO (🔥)

Las Granadas y algunos efectos de juego poseen un área de efecto que aparece ilustrada en su correspondiente ficha o carta. Esta imagen del área de efecto contiene un **espacio de origen** señalado con un rombo de color rojo. También muestra una cuadrícula en la que se marcan todos los espacios **objetivo** que **pueden verse afectados** por el efecto, incluido el espacio de origen. Algunas áreas de efecto infligen distintas cantidades de daño en diferentes espacios.

Si el componente que genera un área de efecto posee la etiqueta **<AÉREO>**, toda la zona mostrada en la ficha o carta se verá afectada con independencia de

<OBSTRUCCIONES> y **<NIVELES>**. En caso contrario, el área de efecto no se extenderá más allá de **<OBSTRUCCIONES>** y **<NIVELES>** cuyo nivel de elevación sea superior o inferior al del origen del área de efecto (ver «Línea de visión» en la página 23). Todas las reglas concernientes a componentes conectados se aplican con normalidad.

Ejemplo:



El Retumbar del trueno **1** tiene un área de efecto de 5x4 espacios (el rombo de color rojo señala la posición de la miniatura del Retumbar del trueno). Posee el atributo **<AÉREO>**, y por tanto afecta a todos los espacios que hay detrás de las Paredes y en distintos niveles de elevación. Su área de efecto comprende los espacios resaltados en rojo.



Si no tuviera el atributo **<AÉREO>**, el área de efecto no se extendería a los espacios que están resaltados en verde, puesto que se hallan detrás de una **<OBSTRUCCIÓN>** (la Pared de la esquina inferior derecha) o en un nivel de elevación superior al origen del área de efecto (los espacios del Edificio de nivel 1).

Usar un Consumible

Toma un Consumible de tu Mochila, resuelve su efecto inmediatamente y retira la ficha de la partida. El efecto se describe en la propia ficha (también puedes consultarlo en la «Base de datos» de la página 39).



Si el Consumible modifica el Escudo o la Salud, ajusta tus marcadores en las cantidades correspondientes. Cuando recuperas puntos de Escudo o Salud, no puedes sobrepasar la puntuación máxima de Salud (40 puntos) ni la puntuación máxima de Escudo (según el Escudo corporal que tengas equipado). Todos los puntos sobrantes se pierden.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Esta opción te permite asestar un golpe cuerpo a cuerpo para infligir daño a un enemigo y alejarlo de ti. Tu Leyenda solo puede seleccionar como objetivo de este ataque a una Leyenda enemiga situada en un espacio **adyacente**.

Para realizar esta acción:

1. Elige 1 Leyenda enemiga adyacente a ti.
2. Muestra 1 carta de Puntería.
3. Si el valor que figura en la carta es de 40 o más, infliges 4 puntos de Daño al enemigo (ver «Vida y muerte» en la página 30) y lo **empujas a 1 espacio de distancia**. De lo contrario, tu ataque falla. Si el efecto del empujón provoca una **colisión**, infliges 4 puntos de Daño adicionales al enemigo (ver «Empujar» a continuación).
4. Devuelve la carta de Puntería al mazo y barájalo.

EMPUJAR

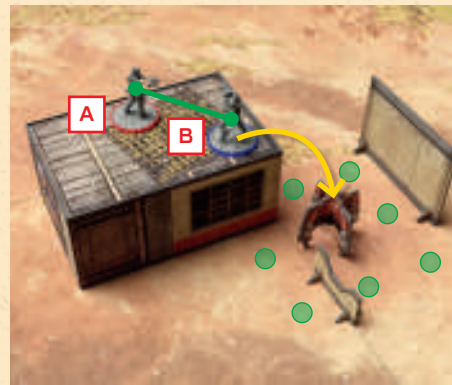
El efecto de los empujones se resuelve aplicando las siguientes reglas:

- ✗ El efecto que provoca el empujón indicará la cantidad máxima de espacios que puedes desplazar a tu enemigo.
- ✗ Aleja de ti al enemigo trasladándolo en línea recta, espacio a espacio, comprobando en cada uno de ellos si se produce una colisión. Si no hay colisión, pasa al siguiente espacio y repite el proceso hasta haber trasladado al enemigo el número máximo de espacios indicado por el efecto que ha causado el empujón.
- ✗ Se produce una colisión en los siguientes casos:
 - Cuando el enemigo empujado deba desplazarse fuera del tablero, a un nivel de elevación superior, a un espacio de su mismo nivel que esté ocupado (por otra Leyenda, por ejemplo), a través de un borde ocupado (por un Depósito de suministros, por ejemplo) o a través de una intersección de componentes conectados que estén en su mismo nivel. Si se da uno de estos casos, el enemigo empujado no se traslada a ese espacio.
 - Cuando el enemigo empujado deba desplazarse a un espacio ocupado en un nivel de elevación inferior. El jugador que controla a la Leyenda empujada la coloca en un espacio libre cercano al espacio de destino.
- ✗ Si se ha producido una colisión, la Leyenda enemiga sufre Daño adicional: 4 puntos si ha sido causada por un Ataque cuerpo a cuerpo, o el daño especificado por la carta que haya causado el empujón. El efecto del empujón cesa inmediatamente y ya no se comprueban más espacios para desplazamientos adicionales.

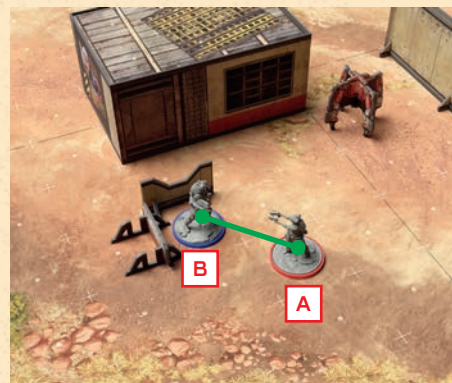
Ejemplo:

Lifeline **A** gasta 1 PA para llevar a cabo un Ataque cuerpo a cuerpo contra Bloodhound **B** que se encuentra en un espacio adyacente, y muestra una carta de Puntería con un valor de 50. Bloodhound sufre 4 puntos de Daño por el Ataque cuerpo a cuerpo (el valor de la carta es superior a 40) y se desplaza 1 espacio hacia atrás en línea recta por efecto del empujón. El espacio al que se desplaza se halla en un nivel inferior y además está ocupado por una Baliza de reaparición, de modo que se produce una colisión. Bloodhound sufre 4 puntos de Daño adicionales y debe elegir un espacio

libre cercano a la Baliza (los espacios disponibles aparecen resaltados en verde). El efecto del empujón cesa inmediatamente, y la carta de Puntería usada se baraja junto con el resto del mazo.



Ejemplo:



Lifeline **A** gasta 1 PA para llevar a cabo un Ataque cuerpo a cuerpo contra Bloodhound **B**, que se encuentra en un espacio adyacente, y muestra una carta de Puntería con un valor de 75. Bloodhound sufre 4 puntos de Daño por el Ataque cuerpo a cuerpo (el valor de la carta es superior a 40) y, debido al efecto del empujón, se desplaza 1 espacio en línea recta a través de la intersección de dos «OBSTÁCULOS» conectados (el Parapeto y el Depósito de suministros), de modo que se produce una colisión. Bloodhound permanece donde está y sufre 4 puntos de Daño adicionales. El efecto del empujón cesa inmediatamente, y la carta de Puntería usada se baraja junto con el resto del mazo.

DESTRUCCIÓN

Se pueden destruir objetos que tengan la etiqueta «DESTRUCTIBLE». La cantidad máxima de objetos que pueden destruirse con una acción de Destrucción es igual al número que sigue a la palabra (por ejemplo, Destrucción 2).

Para resolver esta acción, sigue estos pasos:

1. Elige entre usar un **Arma con Munición** o bien un **Ataque cuerpo a cuerpo**. Si hay múltiples objetivos, debes realizar **el mismo ataque contra todos ellos**.
2. Elige un número de objetos «DESTRUCTIBLES» como objetivos, pero no más que el número indicado:
 - ✗ Si estás usando un Arma, todos los objetivos deben estar **dentro de tu línea de visión** y dentro del **alcance óptimo** del Arma (**este ataque no consume Munición**).

- ✗ Si estás efectuando un Ataque cuerpo a cuerpo, todos los objetivos deben estar **adyacentes a tu Leyenda o en el mismo espacio que tu Leyenda**.

3. Resuelve cualquier efecto asociado a la destrucción del objetivo.
4. Devuelve las miniaturas de los objetivos destruidos a los suministros de sus respectivos propietarios.
5. Si bajo el medidor de Iniciativa hay fichas de Habilidad asociadas a las miniaturas destruidas, se colocan inmediatamente en el medidor de Tiempo de espera (ver «Tiempo de espera» en la página 38).

REAPARICIÓN

Cuando tu Leyenda ha sido eliminada, puede gastar 1 PA para llevar a cabo una acción de Reparación que le permita volver al tablero. No podrá realizar ninguna otra acción (ni siquiera las otorgadas por cartas) hasta después de reaparecer.

Si te eliminan durante tu activación y aún te quedan PA, puedes gastar inmediatamente 1 PA para llevar a cabo una acción de Reparación. De no ser así, en tu próxima activación **deberás** realizar antes que nada una acción de Reparación.

Se resuelve el siguiente procedimiento:

- ✗ Coloca la miniatura de tu Leyenda en un espacio libre del tablero que esté **adyacente** a la Baliza de reparación más próxima a un compañero de pelotón. Si hay varias Balizas a la misma distancia, elige una de ellas. Si no te queda ningún compañero de pelotón sobre el tablero, elige cualquier Baliza de reparación.
- ✗ Cuando reaparezcas, puedes gastar con normalidad todos los PA que te queden.

* CARTAS

Todas las Leyendas tienen Proezas y Habilidades exclusivas que solamente pueden utilizar **estando sobre el tablero**.

Ambos tipos de capacidades se describen en las cartas de Proeza y Habilidad, y su uso se explica con mayor detalle en la hoja de información de la Leyenda correspondiente. Estas cartas pueden contener algunas de las etiquetas que se enumeran a continuación, y en sus enunciados se concretarán sus particularidades.

Atención: ciertas acciones de carta permiten realizar acciones de Disparo. **Recuerda que solo puedes llevar a cabo una acción de Disparo por activación** (no importa si es una acción básica, Gratuita o Especial).

ACCIONES GRATUITAS, ESPECIALES Y DE MEJORA DE DISPARO

Estas acciones se identifican porque tienen un rótulo **negro**. Una Leyenda solo puede realizar acciones Gratuitas, Especiales y de Mejora de Disparo **durante su activación**.

ACCIÓN GRATUITA

No requiere PA. Resuelve los efectos de la carta.

ACCIÓN ESPECIAL: 1 PA

Gasta el coste indicado en la carta (1 o 2 PA) y resuelve sus efectos.

MEJORA DE DISPARO

Las cartas de «Mejora» solo pueden jugarse **además** del efecto especificado tras esa palabra (en este caso, una acción de Disparo). Solo puedes jugar 1 carta de «Mejora» para potenciar una acción.

REACCIONES

Estas acciones se identifican porque tienen el rótulo

REACCIÓN

Una Leyenda solo puede efectuar Reacciones para **reaccionar a una acción de Disparo de un enemigo**. Las Reacciones son siempre de carácter opcional.

Las cartas con efectos de Reacción pueden contener algunas de las siguientes palabras clave: «Pelotón», «Antes de disparar» y «Después de disparar». Sus efectos son los siguientes:

PELOTÓN

La carta de Reacción se juega cuando tú **o bien** un compañero de tu pelotón sois seleccionados como objetivos. Si la carta no contiene la palabra clave «Pelotón», solamente podrás usar su Reacción cuando el objetivo seas tú.

ANTES DE DISPARAR

La carta de Reacción se juega en el paso «Reacción enemiga – Antes de disparar» del procedimiento de Disparo (ver página 28).

DESPUÉS DE DISPARAR

La carta de Reacción se juega en el paso «Reacción enemiga – Después de disparar» del procedimiento de Disparo (ver página 30).

Cada Leyenda solo puede realizar **una Reacción del tipo Antes de disparar y una Reacción del tipo Después de disparar como respuesta a cada acción de Disparo** (es decir, si llevas a cabo una reacción Antes de disparar otorgada por una carta de Habilidad, no podrás realizar también contra ese Disparo otra Reacción Antes de disparar otorgada por una carta de Proeza).

ACCIONES INSTANTÁNEAS

Estas acciones se identifican porque tienen el rótulo

INSTANTÁNEA

Una Leyenda puede realizar acciones Instantáneas **durante cualquier activación, siempre y cuando se cumplan los requisitos estipulados en la carta**.

Ejemplo:

Un compañero de pelotón de Lifeline está resolviendo una acción de Reparación. Por tanto, Lifeline puede jugar «Ángel de la guarda», una carta de Proeza con una acción Instantánea que permite a su compañero de pelotón reaparecer sin necesidad de gastar PA. Una vez usada, la carta de Proeza se coloca en la pila de descartes del mazo de Proezas de Lifeline.



CARTAS DE PROEZA

Cada Leyenda posee un mazo propio de cartas de Proeza. Estas cartas contienen la siguiente información:

- 1 Nombre de la Leyenda
- 2 Nombre de la Proeza
- 3 Tipo y coste (si lo tiene)
- 4 Descripción de la Proeza
- 5 Acción Impetuosa
- 6 Texto de ambientación

Uso de las Proezas

Para realizar una Proeza, selecciona una carta de Proeza de tu mano y resuelve su acción siguiendo las instrucciones de la carta. Luego coloca esa carta bocarriba en la pila de descartes del mazo de Proezas, junto al panel de tu Leyenda.

Acciones Impetuosas

Puedes descartar una carta de Proeza desde tu mano, una vez por activación y sin gastar PA, para:

- Realizar una acción de Movimiento 1.
- Incrementar en 1 PM la capacidad de desplazamiento otorgada por una acción de Movimiento (por ejemplo, tendrías 2 PM si realizaras una acción de Movimiento 1, o 3 PM si realizaras una acción de Movimiento 2).

Una vez resuelta la acción Impetuosa, la carta de Proeza usada se coloca en la pila de descartes del mazo de Proezas correspondiente.

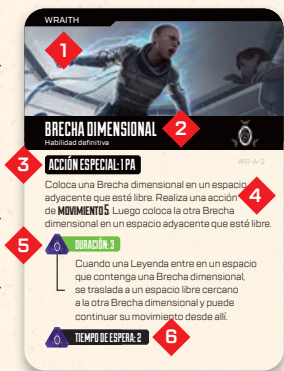


CARTAS DE HABILIDAD

Cada Leyenda posee 2 cartas de Habilidad exclusivas: 1 táctica y 1 definitiva. Estas habilidades pueden conllevar el uso de fichas y miniaturas adicionales que se reciben durante el reclutamiento de las Leyendas.

Las cartas de Habilidad contienen la siguiente información:

- 1 Nombre de la Leyenda
- 2 Nombre de la Habilidad y tipo (táctica o definitiva)
- 3 Tipo y coste (si lo tiene)
- 4 Descripción de la Habilidad
- 5 Imagen de la ficha de Habilidad que usa
- 6 Tiempo de espera de la Habilidad (en rondas)

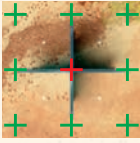





Uso de las Habilidades

Para usar una Habilidad, debes tener **al menos una de sus fichas de Habilidad en tu suministro personal** (las que estén debajo del medidor de Iniciativa o en el medidor de Tiempo de espera no se consideran disponibles).

Colocación de miniaturas e indicadores de Habilidad sobre el tablero

Ciertas Habilidades requieren colocar miniaturas o indicadores sobre el tablero. Debes cumplir **todas** las condiciones descritas en la carta de Habilidad correspondiente; de lo contrario, no podrás utilizarla. Si necesitas colocar una miniatura que tiene el atributo **PERMANENTE** y no la tienes en tu suministro personal, deberás tomar la miniatura directamente del tablero. Sigue las instrucciones de la carta, que posiblemente utilice algunas de las siguientes palabras clave e iconos:

Enunciado	Explicación	Ejemplo
Colocar en un espacio/intersección	Se coloca en cualquier espacio o intersección, esté ocupado o no.	Coloca el Retumbar del trueno en un espacio a 0-5.
Colocar en un espacio/intersección libre	Se coloca en un espacio o intersección que no esté ocupado .	Coloca la Cúpula de protección en una intersección libre a 0-2. Crea una Zona.  <i>La Cúpula de protección ocupa la intersección central, mientras que todas las demás intersecciones quedan libres.</i>
	En los componentes conectados que formen un ángulo de 180°, solo se consideran libres las intersecciones externas.	 <i>La Pared y el Parapeto están conectados. La intersección del centro está ocupada, y las dos intersecciones exteriores se consideran libres.</i>
	En los componentes conectados que formen un ángulo de 90°, solo se puede utilizar la intersección que comparten para colocar miniaturas por la parte externa del ángulo, tal y como se muestra en la imagen de la derecha.	 

Enunciado	Explicación	Ejemplo
Vincular a	La miniatura se coloca en un espacio ocupado por el objetivo del efecto . Ahora está conectada a ese objetivo, y ambos se desplazan siempre juntos (al realizar acciones de Movimiento, cuando la Leyenda es empujada, etc.). La miniatura permanece vinculada al objetivo cuando este es eliminado y regresa al tablero con él.	VINCULA un Cuervo a un máximo de 3 enemigos a 1-3 ↗. 
A (distancia) ↗	El espacio o intersección objetivo debe estar a la distancia indicada (por ejemplo, 3) o bien dentro del intervalo de distancia indicado (por ejemplo, 0-2) con respecto a tu Leyenda.	Coloca el Bombardeo defensivo en un espacio a 0-5 ↗. 
En la línea de visión 👁	Tu Leyenda debe tener una línea de visión despejada hasta el objetivo.	Coloca el indicador de Envío aéreo en un espacio libre a 1-2 ↗ 👁. 

Para saber más sobre el efecto que tiene cada componente en espacios e intersecciones, consulta la hoja de referencia de escenografía y la hoja de información de la Leyenda pertinente.

LANZAHUMO
Habilidad táctica

ACCIÓN GRATUITA.
Coloca Humo en una intersección libre a **0-5** ↗ (junto con el indicador numerado que se corresponda con el número de la ficha de Habilidad). Crea una Zona.

DURACIÓN: 3
Si una Leyenda realiza una acción de **DISPARO** desde, hacia o a través de la Zona del Humo, aplica una penalización de **-10** 👁.

TIEMPO DE ESPERA: 2

Ejemplo:
Bangalore **A** quiere colocar una miniatura de Humo usando su Habilidad táctica Lanzahumo. Se trata de una acción Gratuita, por lo que no le cuesta PA. La miniatura de Humo debe colocarse en una intersección libre, a un alcance de 0 a 5 espacios con respecto a la Leyenda y sin restricciones en cuanto al nivel de elevación. No se precisa tener una línea de visión despejada hasta la intersección objetivo.



- 1** El Depósito de suministros y la Pared están conectados formando un ángulo de 90°. La intersección que comparten está libre, y la miniatura de Humo debe colocarse de tal modo que no se solape con el objeto conectado.
- 2** El Depósito de suministros y la Pared están conectados formando un ángulo de 180°. La miniatura de Humo puede colocarse en la intersección exterior del objeto conectado.

- 3** La esquina del nivel 1 del Edificio está libre. Bangalore puede colocar la miniatura de Humo en ella, incluso aunque dos de sus bordes queden suspendidos en el aire. Aunque la miniatura de Humo está directamente sobre la Cúpula de protección que hay en el suelo, no se considera que esté colocada encima de ella.
- 4** La intersección que comparten ambos Edificios en el nivel 1 está libre.



- 5** Esta intersección se considera ocupada porque el Depósito de suministros y la Pared están conectados.
- 6** La miniatura de Humo no puede colocarse «dentro» del ángulo de 90°, porque de lo contrario se solaparía con los objetos conectados de la Pared y el Depósito de suministros.
- 7** La intersección del nivel 0 (el suelo) está ocupada por la Cúpula de protección.
- 8** La intersección del nivel del suelo que conecta los dos Edificios no está libre. No se podría colocar una miniatura de Humo en ella sin que se solapase con ambos Edificios conectados.

ZONAS



Algunas capacidades crean una Zona en el tablero alrededor de su correspondiente miniatura (es el caso, por ejemplo, del Lanzahumo y la Cúpula de protección). Esta Zona tiene **forma de rombo**, sus bordes conectan los cuatro vértices de la miniatura

y se encuentra **en el mismo nivel de elevación** que la miniatura en sí (una Zona no puede abarcar distintos niveles).

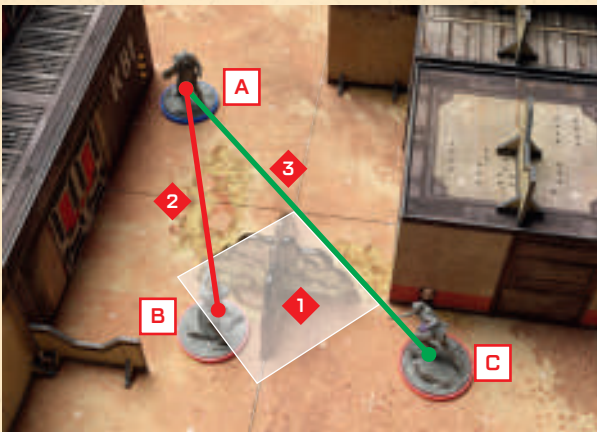
Todas las Leyendas y objetos de escenografía que se hallen en **espacios** atravesados por un borde de esta Zona se consideran dentro de la Zona (las intersecciones no se ven afectadas por la Zona). Un mismo espacio puede verse afectado por varias Zonas de manera simultánea.

Una Zona altera las reglas vigentes en la superficie que ocupa según se explique en la carta de Habilidad correspondiente. Los efectos asociados a determinadas Zonas **solo se aplican si**:

- ✗ Hay al menos una Leyenda en la Zona, **o bien si**
- ✗ Una línea de visión pasa a través de uno de los bordes de la Zona y el espacio superior de dicha línea de visión se halla en el mismo nivel de elevación que la Zona; en este caso, la acción se lleva a cabo «a través de la Zona» [en la página 24 se explica cuál es el espacio superior de una línea de visión].

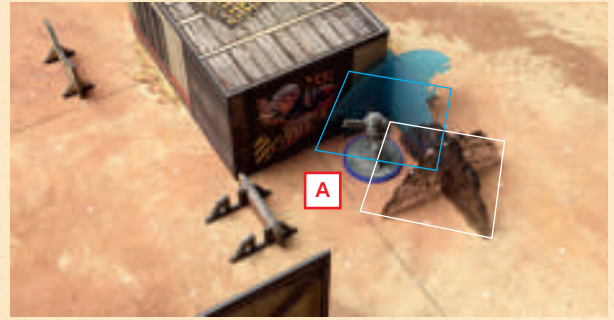
En los párrafos anteriores se ha utilizado el término «Leyendas» para facilitar la asimilación de las reglas, pero lo mismo puede aplicarse a los objetos de escenografía.

Ejemplo:



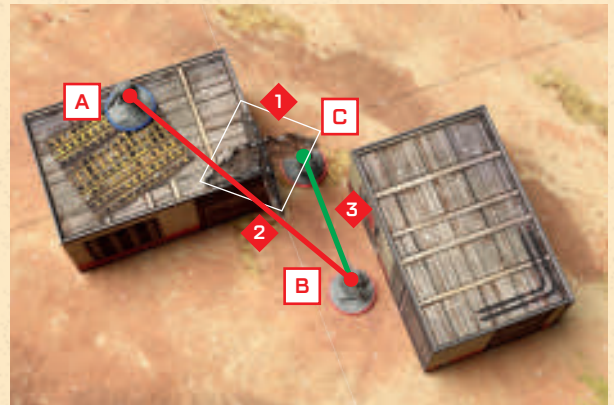
- 1 Bangalore **B** ha colocado previamente una miniatura de Humo usando su Habilidad Lanzahumo. Al hacerlo ha creado una Zona con forma de rombo alrededor de la miniatura.
- 2 La línea de visión que va desde Bloodhound **A** hasta Bangalore **B** pasa a través del borde de la Zona, y por tanto se le aplica el efecto del Humo: se añade una penalización de +10 a la dificultad para impactar de toda acción de Disparo efectuada por Bloodhound contra Bangalore (y viceversa).
- 3 La línea de visión que va desde Bloodhound **A** hasta Wraith **C** no pasa a través del borde de la Zona (discurre a lo largo del borde, pero no lo atraviesa). Por tanto, no se aplica ninguna penalización.

Ejemplo:



Bloodhound **A** está al mismo tiempo dentro de la Zona creada por la miniatura de Humo y en la Zona de la Cúpula de protección, así que se aplican los efectos de ambas Zonas cuando se selecciona como objetivo a Bloodhound.

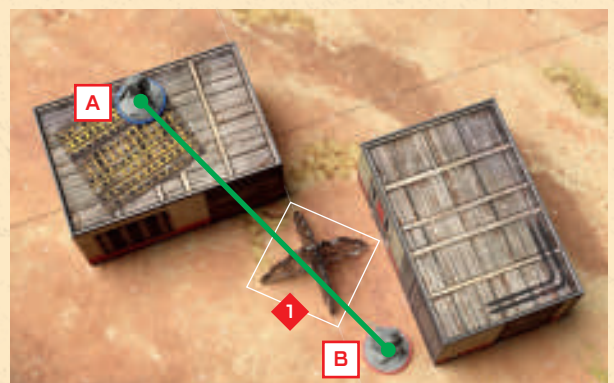
Ejemplo:



Bloodhound **A** quiere disparar a Bangalore **B**, pero encima del Edificio de nivel 1 hay una miniatura de Humo **1**.

La miniatura de Humo está en el mismo nivel de elevación que Bloodhound **2**, y la línea de visión pasa a través de uno de sus bordes; esto significa que debe aplicarse el efecto del Humo. Bangalore **B** tiene una línea de visión despejada hasta **C** Pathfinder **3**, pero en este caso el efecto del Humo no se aplica porque las Zonas no se extienden a niveles superiores ni inferiores.

Ejemplo:



Bloodhound **A** selecciona como objetivo a Bangalore **B**. En el nivel 0 hay una miniatura de Humo que crea una Zona **1**.

Esta Zona se halla en un nivel de elevación inferior al espacio superior de la línea de visión, y Bangalore no está dentro de la Zona. Por lo tanto, el efecto de la Zona no se aplica.

Propiedades temporales

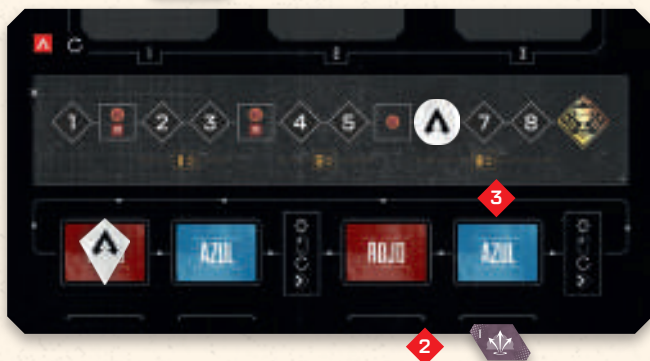
Los efectos de las Habilidades pueden activarse en distintos momentos y presentar duraciones variables. Esto se especifica mediante rótulos **verdes**. Un efecto que **carece de uno de estos rótulos debe resolverse inmediatamente**.

DURACIÓN: 3

Duración «X». El efecto descrito bajo el rótulo de «Duración» entra en vigor inmediatamente y permanece activo durante X turnos.

Coloca la ficha de Habilidad debajo del medidor de Iniciativa, X turnos por delante del indicador de Iniciativa y una fila por debajo de las demás fichas que haya ahí. La Habilidad permanece activa durante ese número de turnos. Cuando el indicador de Iniciativa llegue a la altura de la ficha de Habilidad (en la fase «Resolver los efectos del indicador de Iniciativa» del turno), el efecto expira.

Ejemplo:



Bangalore **A** decide utilizar su habilidad Lanzahumo.

- 1 Bangalore coloca la miniatura correspondiente en una intersección situada dentro del intervalo de alcance indicado. Esto crea una Zona.
- 2 Lanzahumo es una habilidad con Duración 3. Por tanto, su ficha de Habilidad se coloca en el espacio que hay debajo del medidor de Iniciativa, 3 turnos por delante del que ocupa actualmente el indicador de Iniciativa.
- 3 3 turnos después, el indicador de Iniciativa alcanza la casilla que hay sobre la ficha de Habilidad, y por tanto el efecto de Lanzahumo expira durante el paso de «Resolver los efectos del indicador de Iniciativa». Bangalore recupera su miniatura de Humo y traslada la ficha de Habilidad al medidor de Tiempo de espera.

DEMORA: 2

Demora «X». El efecto descrito bajo el rótulo de «Demora» se resuelve X turnos después de haberse utilizado la habilidad.

Coloca la ficha de Habilidad debajo del medidor de Iniciativa, X turnos por delante del indicador de Iniciativa y una fila por debajo de las demás fichas que haya ahí. Cuando el indicador de Iniciativa llegue a la altura de la ficha de Habilidad, se activa el efecto en la fase «Resolver los efectos del indicador de Iniciativa» del turno.

Ejemplo:



Gibraltar **A** decide utilizar su habilidad Bombardeo defensivo.

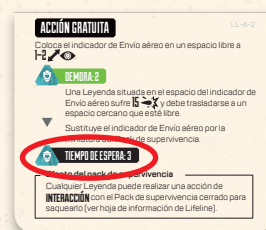
- 1 Gibraltar coloca la miniatura correspondiente en un espacio situado dentro del intervalo de alcance indicado (0-5).
- 2 Bombardeo defensivo es una habilidad con Demora 2. Por tanto, su ficha de Habilidad se coloca en el espacio que hay debajo del medidor de Iniciativa, 2 turnos por delante del que ocupa actualmente el indicador de Iniciativa.
- 3 2 turnos después, el indicador de Iniciativa alcanza la casilla que hay sobre la ficha de Habilidad, y el Bombardeo defensivo se activa durante el paso de «Resolver los efectos del indicador de Iniciativa», infligiendo daño a todas las Leyendas que estén dentro de su área de efecto. Una vez hecho esto, Gibraltar recupera su miniatura de Bombardeo defensivo y traslada la ficha de Habilidad al medidor de Tiempo de espera.

Tiempo de espera

La ficha de Habilidad empleada para usar una habilidad debe someterse a un periodo de inactividad antes de poder volver a utilizarse. En la carta de Habilidad se indica cuándo comienza este tiempo de espera y también su duración. El medidor de Tiempo de espera sirve para llevar la cuenta de los tiempos de espera de todas las fichas de Habilidad. Al final del periodo de espera, la ficha de Habilidad se devuelve al suministro personal de su propietario, quien a partir de ese momento podrá volver a utilizarla.

El procedimiento para resolver el tiempo de espera es el siguiente:

- 1.Retira del tablero todos los indicadores y miniaturas asociados a la habilidad y devuélvelos a tu suministro, a menos que la miniatura posea el atributo **PERMANENTE** (en ese caso, debe permanecer sobre el tablero).



2. Coloca la correspondiente ficha de Habilidad en la posición del medidor de Tiempo de espera que se indique en la carta de Habilidad.
3. En cada fase de Transición, todas las fichas de Habilidad que haya en el medidor de Tiempo de espera se desplazan 1 casilla hacia la izquierda.
4. Cuando una ficha de Habilidad se salga del medidor de Tiempo de espera, se habrá completado su periodo de inactividad. Coloca la ficha encima de la carta de Habilidad correspondiente. Ya puede volver a utilizarse.



Ejemplo:

Cuando cesa el efecto del Lanzahumo, su ficha de Habilidad se retira de debajo del medidor de Iniciativa y se sitúa en el medidor de Tiempo de espera que está en la parte superior del panel de Ronda. El tiempo de espera del Lanzahumo es de 2 rondas, de modo que la ficha se sitúa en la posición 2 del medidor. En cada fase de Transición, la ficha se desplaza 1 posición hacia la izquierda por el medidor de Tiempo de espera.

Cuando la ficha se salga del medidor, se coloca junto a la correspondiente carta de Habilidad y estará lista para volver a utilizarse.



BASE DE DATOS

TERMINOLOGÍA

Cada carta de Puntería con [icono] es un impacto/fallo

Las cartas de Puntería correspondientes se consideran impactos/fallos automáticos. Si existe algún efecto en vigor que anule el efecto del icono, tampoco se aplica el efecto que convierte la carta en un impacto o fallo automático.

Cada carta de Puntería con [icono] se trata como si no tuviera ese icono

Se considera que las cartas de Puntería correspondientes no contienen el icono en cuestión (es decir, los efectos que normalmente se aplicarían por la presencia de ese icono no se aplican en este caso).

Cada Leyenda de tu pelotón

Se refiere a todas las Leyendas de tu pelotón, incluida la tuya.

Cadencia

La cantidad de cartas que se muestran y colocan sobre el panel de Puntería al resolver una acción de Disparo. Puede representarse mediante:

- ✖ Un solo número (por ejemplo, «2»): esto indica la cantidad de espacios que se deben ocupar en el panel de Puntería. Se coloca una carta de Puntería en cada uno de estos espacios.
- ✖ Una fórmula compuesta de dos números (por ejemplo, «1x3»): el primer número indica la cantidad de espacios que se deben ocupar en el panel de Puntería, y el segundo número representa la cantidad de cartas de Puntería que deben ponerse en cada espacio.

Coloca una miniatura en un espacio/borde/intersección libre

Una miniatura que tenga el atributo <OCUPA ESPACIO>/<OCUPA BORDE>/<OCUPA INTERSECCIÓN> ocupa el lugar indicado de la cuadrícula del tablero, lo que significa que este deja de considerarse libre.

Cualquier Leyenda de tu pelotón

Se refiere a una sola Leyenda de tu pelotón, incluida la tuya.

Cuando una Leyenda entre en un espacio

El efecto se activa cuando una Leyenda entre en un espacio del tablero. Esto puede ocurrir durante una acción de Movimiento, si es trasladada allí o cuando sea colocada en un espacio por cualquier efecto de juego (empujones, reparación, etc.). Durante una acción de Movimiento, el efecto se activa inmediatamente cuando la Leyenda entra en el espacio, incluso aunque esté ocupado y por tanto la Leyenda no pueda terminar su movimiento en él.

Dentro de la Zona

Las miniaturas que tienen el atributo <ZONA> generan una Zona con forma de rombo cuyos bordes conectan los cuatro vértices del espacio en el que se coloca la miniatura. Todas las Leyendas y objetos de escenografía que se hallen en espacios atravesados por un borde de esta Zona se consideran dentro de la Zona (las intersecciones no se ven afectadas por las Zonas). Un mismo espacio puede verse afectado simultáneamente por más de una Zona.

Después de infligir daño

El efecto se activa inmediatamente después del paso «Infligir daño» del procedimiento de resolución de una acción de Disparo. Si deben activarse múltiples efectos a la vez, siempre se activan por orden de juego: primero los efectos pasivos y luego todos los demás.

Disparo/primer disparo

Un disparo consta de todas las cartas de Puntería colocadas en un solo espacio del panel de Puntería cuando se está resolviendo una acción de Disparo. El primer disparo consta de todas las cartas de Puntería colocadas en el primer espacio del panel de Puntería para resolver una acción de Disparo.

Eliminar a un enemigo

Un enemigo es eliminado cuando su Salud se reduce a 0.

Objetivo

La Leyenda contra la cual se realiza una acción de Disparo o de Ataque cuerpo a cuerpo, o bien el objeto de escenografía designado como blanco de una acción de Destrucción.

Retroceso X

Durante una acción de Disparo, las cartas de Puntería del primer disparo se colocan con normalidad. A continuación, por cada efecto de Retroceso que haya en vigor, el siguiente conjunto de cartas de Puntería se desplaza 1 espacio adicional hacia la derecha (por ejemplo, con Retroceso 2 todas las cartas de Puntería del siguiente disparo tendrían que desplazarse 2 espacios adicionales a la derecha).

Tirador

La Leyenda que efectúa una acción de Disparo.

Cartas

Las cartas de Habilidad, Proeza y Arma contienen descripciones abreviadas de su uso que incluyen rótulos, palabras clave y enunciados breves. A continuación se ofrece un resumen de las más habituales.

ACCIÓN GRATUITA

ACCIÓN ESPECIAL: 1 PA

ACCIÓN ESPECIAL: 2 PA

Indican el número de puntos de Acción que debes gastar durante tu activación para realizar la acción:

- ✖ Acción Gratuita: 0 PA
- ✖ Acción Especial: 1 o 2 PA

MEJORA DE DISPARO

Esta carta se puede jugar durante una acción de Disparo para mejorar su efecto de algún modo (por ejemplo, incrementando el daño que inflige cada impacto). Solo se puede jugar 1 carta de Mejora de Disparo para mejorar cada acción de Disparo.

Atención: las cartas Instantáneas con el efecto «Juega esta carta como una Mejora de Disparo» cuentan de cara al límite de 1 Mejora de Disparo por acción.

IMPETUOSA MOVIMIENTO 1/+1PM

Una vez por activación, puedes descartar una carta de Proeza de tu mano sin gastar PA para llevar a cabo una acción de Movimiento 1 **o bien** para disponer de 1 punto de Movimiento adicional al realizar una acción de Movimiento. Cuando se efectúa una acción Impetuosa, se ignora el efecto principal de la carta de Proeza.

REACCIÓN

DESPUÉS DE DISPARAR

ANTES DE DISPARAR

PELOTÓN

Solo puedes efectuar Reacciones para reaccionar a una acción de Disparo enemiga. Una Reacción es siempre opcional. Las cartas de Reacción pueden contener una o varias de las siguientes palabras clave:

- ✖ Pelotón: la carta se juega cuando **tú o bien un compañero de tu pelotón sois seleccionados como objetivos**. Si la carta no contiene la palabra clave «Pelotón», solamente podrás llevar a cabo esa Reacción cuando tú seas el objetivo.
- ✖ Antes de disparar: la carta se juega durante el paso «Reacción enemiga – Antes de disparar» del procedimiento de resolución de una acción de Disparo.
- ✖ Después de disparar: la carta se juega durante el paso «Reacción enemiga – Después de disparar» del procedimiento de resolución de una acción de Disparo.

Atención: cada Leyenda solamente puede realizar una Reacción Antes de disparar y una Después de disparar como respuesta a cada acción de Disparo (por ejemplo, si reaccionas usando una carta de Habilidad que contiene la palabra clave Antes de disparar, ya no podrás usar contra esa misma acción de Disparo otra Reacción Antes de disparar que te proporcione una carta de Proeza).

INSTANTÁNEA

Esta carta solo puede jugarse si se cumple la condición descrita en su enunciado. Puedes usar una carta Instantánea durante la activación de **cualquier** Leyenda (ya sea la tuya propia, una Leyenda aliada o una Leyenda enemiga).

DURACIÓN: 3

DEMORA: 2

Estos rótulos especifican cuándo comienza y termina el efecto de una habilidad en relación al turno en que se utilizó la correspondiente habilidad. Ciertas cartas de Habilidad tienen múltiples rótulos y una secuencia concreta en la que deben resolverse.

- ✖ Duración X: el efecto descrito bajo el rótulo «Duración» se activa inmediatamente y permanece activo durante X turnos.
- ✖ Demora X: el efecto descrito bajo el rótulo «Demora» se resuelve X turnos después de que se haya jugado la carta.

Atención: para llevar la cuenta de los turnos transcurridos, coloca la ficha de Habilidad debajo de la casilla correspondiente del medidor de Iniciativa, X turnos por delante del turno actual.

TIEMPO DE ESPERA: 3

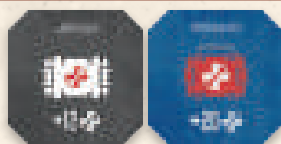
Indica el espacio del medidor de Tiempo de espera en el que ha de colocarse una ficha de Habilidad una vez que se haya resuelto por completo el efecto de la correspondiente carta de Habilidad.

PASIVO

Este rótulo solamente aparece en las cartas de Arma. Describe un efecto permanente del Arma que puedes aplicar cuando efectúas una acción de Disparo con ella. A la hora de resolver múltiples cartas dentro de una misma acción de Disparo, los efectos pasivos se resuelven en primer lugar.

Equipo	
	<p>Casco</p> <p>Inicial: Sin efecto.</p> <p>Raro: Ignora 1 disparo a la cabeza de una carta de Puntería con valor ≤50.</p> <p>Épico: Ignora hasta 2 disparos a la cabeza de cartas de Puntería con valores ≤60.</p> <p>Legendario: Ignora hasta 2 disparos a la cabeza de cartas de Puntería con valores ≤60. Proporciona una nueva ACCIÓN ESPECIAL: Interacción y Usar.</p> <p><i>Solamente deben tenerse en cuenta los valores impresos en las cartas de Puntería, sin aplicarles ningún modificador.</i></p>
	<p>Escudo corporal</p> <p>Inicial: El Escudo corporal tiene un máximo de 20 puntos de Escudo.</p> <p>Raro: El Escudo corporal tiene un máximo de 30 puntos de Escudo. Cuando te equipes con un Escudo corporal que no esté agotado, recupera 10 puntos de Escudo en el acto y dale la vuelta para poner bocarriba su cara de «agotado».</p> <p>Épico: El Escudo corporal tiene un máximo de 40 puntos de Escudo. Cuando te equipes con un Escudo corporal que no esté agotado, recupera 10 puntos de Escudo en el acto y dale la vuelta para poner bocarriba su cara de «agotado».</p> <p>Legendario: El Escudo corporal tiene un máximo de 40 puntos de Escudo. Cuando te equipes con un Escudo corporal que no esté agotado, recupera 20 puntos de Escudo en el acto y dale la vuelta para poner bocarriba su cara de «agotado».</p> <p><i>Si sueltas un Escudo corporal, la ficha debe colocarse sobre el tablero tal cual está, sin darle la vuelta.</i></p>
	<p>Escudo de emergencia</p> <p>Inicial: Sin efecto.</p> <p>Raro: Cada vez que sufras una cantidad de daño que te vaya a eliminar, en vez de eso se activa el Escudo de emergencia: anula hasta 10 puntos de Daño y dale la vuelta a la ficha para poner bocarriba su cara de «agotado».</p> <p>Épico: Cada vez que sufras una cantidad de daño que te vaya a eliminar, en vez de eso se activa el Escudo de emergencia: anula hasta 15 puntos de Daño y dale la vuelta a la ficha para poner bocarriba su cara de «agotado».</p> <p>Legendario: Cada vez que sufras una cantidad de daño que te vaya a eliminar, en vez de eso se activa el Escudo de emergencia: anula hasta 15 puntos de Daño y dale la vuelta a la ficha para poner bocarriba su cara de «agotado». Cada vez que el Anillo te inflija daño, este daño se reduce a 8.</p>

Consumibles



Jeringa (Común): Restablece hasta 12 puntos de Salud.

Botiquín (Raro): Restablece hasta 20 puntos de Salud.

Todos los puntos que excedan los 40 puntos de Salud se pierden.



Pila para escudo (Común): Restablece hasta 12 puntos de Escudo.

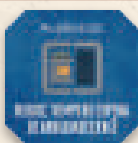
Batería para escudo (Raro): Restablece hasta 20 puntos de Escudo.

Todos los puntos que excedan tu máximo actual de Escudo se pierden.



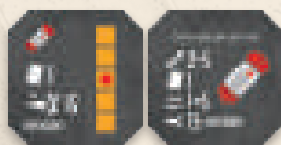
Kit Fénix (Épico): Restablece hasta 15 puntos de Salud y hasta 15 puntos de Escudo.

Todos los puntos que excedan tus máximos de Escudo y Salud se pierden.



Acelerador (Raro): Reduce el tiempo de espera de todas tus habilidades en 2. Si expira el tiempo de espera, recuperas la correspondiente ficha de Habilidad (ver «Tiempo de espera» en la página 38).

Granadas



Granada de termita (Común): Elige como objetivo un espacio situado a alcance 2–5. Roba 1 carta de Puntería y traslada la ficha de Granada según corresponda. El área de efecto es de 5×1 espacios. Toda Leyenda que esté dentro del área de efecto sufre 15 puntos de Daño.



Granada de fragmentación (Común): Elige como objetivo un espacio situado a alcance 2–5. Roba 2 cartas de Puntería y traslada la ficha de Granada según corresponda. El área de efecto es de 3×3 espacios. Inflige 20 puntos de Daño a las Leyendas que estén en el espacio central del área de efecto, y 10 puntos de Daño a las Leyendas que estén en los demás espacios del área de efecto.

Accesorios



Estabilizador de cañón

Común: Al disparar, la posición inicial sobre el panel de Puntería se desplaza 1 espacio hacia la izquierda.

Raro: Al disparar, la posición inicial sobre el panel de Puntería se desplaza 2 espacios hacia la izquierda.

Épico: Al disparar, la posición inicial sobre el panel de Puntería se desplaza 3 espacios hacia la izquierda.



Cargador ampliado

Raro y Épico: Incrementa en 1 la Cadencia del Arma.



Cerrojo para escopeta

Épico: Incrementa en 1 el primer número de la Cadencia del Arma. No modifica el segundo número de la Cadencia del Arma.



Miras

1x HCOG «Classic» (Común): Si el objetivo se halla a alcance 1–2, aplica un modificador de –5 a la dificultad para impactar.

*** 1x holográfica (Común):** Si el objetivo se halla a alcance 1–2, aplica un modificador de –5 a la dificultad para impactar.

2x HCOG «Bruiser» (Raro): Si el objetivo se halla a alcance 2–3, aplica un modificador de –10 a la dificultad para impactar.

1x-2x holográfica variable (Raro): Si el objetivo se halla a alcance 1–4, aplica un modificador de –5 a la dificultad para impactar.

6x de francotirador (Raro): Si el objetivo se halla a alcance 5+, aplica un modificador de –5 a la dificultad para impactar.

3x HCOG «Ranger» (Épico): Si el objetivo se halla a alcance 4–6, aplica un modificador de –10 a la dificultad para impactar.

2x-4x AOG variable (Épico): Si el objetivo se halla a alcance 2–5, aplica un modificador de –10 a la dificultad para impactar.

4x-8x de francotirador variable (Épico): Si el objetivo se halla a alcance 4+, aplica un modificador de –10 a la dificultad para impactar.

*** 1x detector de amenazas (Legendario):** Si el objetivo se halla a alcance 1–2, aplica un modificador de –15 a la dificultad para impactar.

*** 6x-10x francotirador detector de amenazas (Legendario):** Si el objetivo se halla a alcance 5+, aplica un modificador de –15 a la dificultad para impactar.



Culata estándar

Común: Cada impacto inflige 1 punto de Daño adicional.

Raro: Cada impacto inflige 2 puntos de Daño adicionales.

Épico: Cada impacto inflige 3 puntos de Daño adicionales



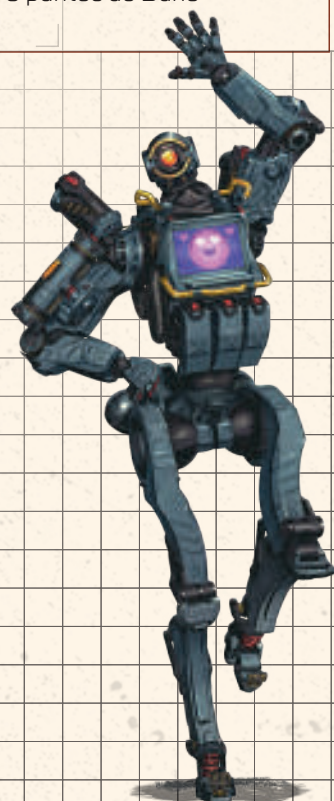
Culata de francotirador

*** Común:** El primer impacto inflige 3 puntos de Daño adicionales.

Raro: El primer impacto inflige 6 puntos de Daño adicionales.

Épico: El primer impacto inflige 9 puntos de Daño adicionales.

* Estas fichas solo aparecen impresas en cartas, no se representan físicamente en el juego mediante ningún componente.





El efecto se aplica cuando tus puntos de Salud se reducen a 0.



Dale la vuelta a la ficha después de resolver su efecto.



Espacio del medidor de Tiempo de espera (en el panel de Ronda).



Cuando el indicador de Ronda entra en una casilla con forma de rombo, se resuelven los efectos de todas las fichas que haya debajo del indicador.



Cuando el indicador de Ronda entra en una casilla delimitada por una línea discontinua, se resuelven los efectos de todos los iconos que haya debajo del indicador de Ronda. Luego el indicador de Ronda avanza 1 casilla.



Cuando el indicador de Ronda entra en una casilla de Trofeo, la partida termina.



Casilla de turno de pelotón (en el panel de Ronda).



Casilla de la fase de Transición. Se resuelven los siguientes efectos de arriba abajo:



Se inflige daño a la <SALUD> de todas las Leyendas que estén fuera de los confines del Anillo.



Cada Leyenda roba 1 carta de Proeza de su mazo y la añade a su mano.



Todas las fichas de Habilidad que haya en el medidor de Tiempo de espera se desplazan 1 espacio hacia la izquierda.

El indicador de Ronda avanza 1 casilla hacia la derecha.



Reverso de las fichas de Equipo inicial.



Ficha de Caja de enemigo/Punto de Victoria. Cada ficha de este tipo que esté con la cara del trofeo bocarriba cuenta como 1 punto de Victoria.



Área de efecto (en espacios). El rombo rojo señala el espacio donde ha de estar el objeto que ha generado el efecto.



Flechas en las cartas de Puntería que se utilizan para resolver diversos efectos de juego.



Materiales de fabricación (se usan con el Duplicador).



Ficha de Botín legendario. Toma la ficha de Botín legendario del tipo indicado (se usan con la característica especial Envíos de suministros).



Ficha de Arma única. Roba un Arma única del mazo de Armas únicas (se usan con la característica especial Envíos de suministros).

Expansión de juego cooperativo y en solitario:



Una carta con este icono pertenece a un Autómata.



Fichas de Carga. Se usan para activar distintos efectos de las cartas de Proeza, Habilidad y Arma de los Autómatas.



Cada acción de Movimiento se define empleando dos iconos separados por una barra («/»).



El icono de la izquierda se aplica si el Autómata **no ha realizado** una acción de Disparo en la ronda actual.



El icono de la derecha se aplica si el Autómata **ya ha realizado** una acción de Disparo en la ronda actual.

El significado de los distintos iconos es el siguiente:



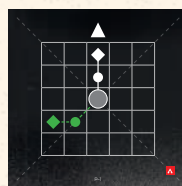
El Autómata se mueve siguiendo el recorrido blanco indicado en la carta de Ruta.



El Autómata se mueve siguiendo el recorrido verde indicado en la carta de Ruta.



El Autómata no se mueve.



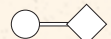
Las cartas de Ruta pueden presentar los siguientes iconos:



Posición inicial de la miniatura de la Leyenda Autómata.



La dirección hacia donde apunta la carta.



El recorrido blanco.



Un espacio del recorrido blanco.



Último espacio del recorrido blanco.



El recorrido verde.



Un espacio del recorrido verde.



Último espacio del recorrido verde.

RESUMEN GENERAL

PERTRECHAR A LAS LEYENDAS

Equipa a tus Leyendas siguiendo las instrucciones del modo de juego elegido.

SALTO AÉREO

Entrad en el tablero siguiendo las instrucciones del modo de juego elegido.

ENCUENTRO FINAL

Cada **RONDA** consiste en:

- ✖ Turno del pelotón Rojo
- ✖ Turno del pelotón Azul
- ✖ Fase de Transición

Cada **TURNO** consiste en:

- ✖ Resolver los efectos del indicador de Iniciativa: se resuelven todos los efectos de las fichas que haya debajo del indicador de Iniciativa.
- ✖ Activación de Leyendas: se resuelven las activaciones de cada Leyenda del pelotón (en el orden que prefieran).

- ✖ Avanzar el indicador de Iniciativa: el indicador de Iniciativa avanza 1 casilla hacia la derecha en el medidor de Iniciativa. Si al hacerlo llega a la casilla de la fase de Transición, se resuelve esta.

Fase de Transición



Inflige daño a la **«SALUD»** de cada Leyenda que se encuentre fuera de los confines del Anillo. La cantidad de puntos de Daño infligida depende de la posición del indicador de Ronda, según se muestra en la parte inferior del medidor de Ronda.



Cada Leyenda roba 1 carta de Proeza de su mazo de Proezas y la añade a su mano.



Todas las fichas de Habilidad que haya en el medidor de Tiempo de espera se desplazan 1 casilla hacia la izquierda. Si alguna ficha completa su tiempo de espera, se devuelve a su propietario.



El indicador de Ronda avanza 1 casilla hacia la derecha y se resuelven los efectos correspondientes a la nueva posición que ocupe en el medidor.

- ✖ Se ponen bocarriba las cartas de Reclutamiento de todas las Leyendas.

- ✖ El indicador de Iniciativa avanza a la casilla del turno del siguiente pelotón, siguiendo la dirección de las flechas impresas en el medidor de Iniciativa.

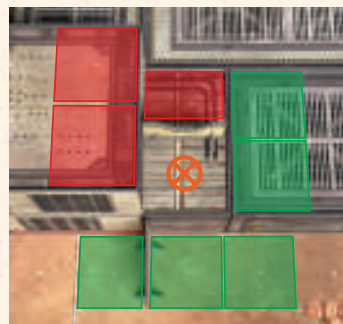
CONTIGÜIDAD DE ESPACIOS



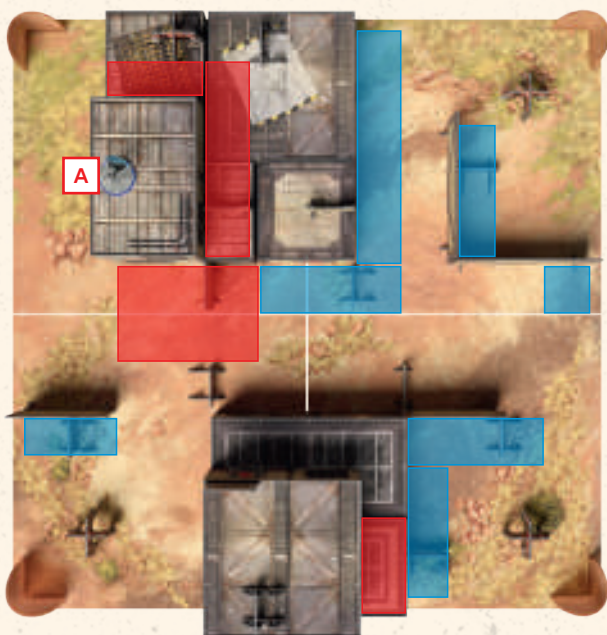
Espacios a distancia 1



Espacios adyacentes



Espacios cercanos



LÍNEA DE VISIÓN

Esta imagen ilustra algunas de las situaciones más habituales:

Gibraltar **A** está sobre un Edificio de nivel 2.

Los espacios resaltados en rojo quedan fuera de la línea de visión de Gibraltar debido a la distancia que hay desde el borde de ese Edificio (que es una **«OBSTRUCCIÓN»**).

Los espacios resaltados en azul también están fuera de la línea de visión de Gibraltar debido a las reglas de **«OBSTRUCCIONES»** de nivel 2 a nivel 0.

Recuerda: si te encuentras en un espacio situado en el nivel 2 de elevación, solamente se considera bloqueada la línea de visión hasta los espacios que están justo detrás de una **«OBSTRUCCIÓN»** de nivel 1 atravesada por la línea de visión.

CRÉDITOS

Publicado por **Glass Cannon Unplugged**

Diseño del juego: **Thanos Argyris, Michalis Nikolaou**

Desarrollo del juego: **Rafał Pieczyński, Grzegorz Przytarski**

Creación de contenido: **Rafał Pieczyński, Grzegorz Przytarski, Krzysztof Politowski, Maciej Drowing y Joanna Kijanka**

Coordinación del proyecto: **Michał Ozon**

Diseño gráfico: **Krzysztof «Klema» Klemiński, Rafał Pieczyński**

Ilustraciones: **Respawn Entertainment, Electronic Arts, Agnieszka Dąbrowiecka, Natalia Albecka-Eikmann**

Reglamento: **Miguel Conceição**

Revisión de texto: **Ryszard Chytrowski, Derek Allgire, Łukasz Potoczny**

Esculpido 3D: **ORZOL Studio, Agnieszka Pogan**

Marketing: **Dawid Tadel, Natalia Albecka-Eikmann, Marek Spychalski**

Gestión de mecenazgos, atención al cliente y logística: **Kamil Stępień, Maciej Kurzawa, Karolina Pietluch**

Pruebas de juego: **Krzysztof Politowski, Maciej Drowing, Marek Spychalski, Joanna Kijanka, Marcin Żelubowski, Bartosz Tomala, Przemysław Zub, Dawid Anioł, Michał Duda, comunidad de Discord de GCU**

Un agradecimiento especial para: **Joe LeFavi, Sebastien Lemay, Evia Beqiraj, Liesa Dornan, Christy Oh, Sam Billinghamurst Brown, Thomas Dimech, Audrey Wojtowick, Paul Grogan, Michał Zwierzyński, Tomasz Bar, Fabien Delarue, Maciej Topolnicki, Maria Włodarz, Mariusz Sztraf, Adam Zielonka, Krzysztof Kobalczyk, Marius Colomer, Łukasz Włodarczyk, Jasiek Łuszczki, Robert Plesowicz, Łukasz «Kleryk» Jankowski, Bolter Hobby store, Awaria Prądu, Ludiversum**

Thanos y Michalis dedican un agradecimiento especial a: **Maria Georgiou, Yoma, Giorgio Egglezos, Christos Zannetos** y nuestro equipo de Apex (**Vlasis, Teo, Lampros, Kostas, Distervios**)

A todos los mecenas que participaron en nuestra campaña de Kickstarter, sin cuyas aportaciones este juego no habría visto la luz del día; a quienes ayudaron con las pruebas del juego tanto en persona como a través del Tabletop Simulator, y a todos los que han contribuido de una u otra manera. ¡Todo agradecimiento es poco para vosotros!



Electronic Arts

© 2024 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, el logotipo de Electronic Arts, Respawn, el logotipo de Respawn y Apex Legends son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. Glass Cannon Unplugged es un licenciatario autorizado de Electronic Arts

© 2024 Glass Cannon Unplugged Sp. z o.o. Todos los derechos reservados.



