

APEX LEGENDS™

EL JUEGO DE TABLERO

REGLAMENTO DE JUEGO EN SOLITARIO Y COOPERATIVO

 Respawn
ENTERTAINMENT

Electronic Arts

 GLASS CANNON
UNPLUGGED

ÍNDICE

Expansión de juego en solitario y cooperativo	3
Antes de empezar	3
Los Autómatas	3
Contenido	4
Prepárate para la acción	5
Etapa 1: Pertrechar a las Leyendas	7
Batalía campal	7
Todos contra todos (por equipos)	8
Etapa 2: Salto aéreo	8
<i>Colocación de miniaturas</i>	9
<i>Cartas de Ruta</i>	10
Etapa 3: Encuentro final	11
Particularidades de los Autómatas	11
Activación de los Autómatas	14
<i>Carta de Arsenal de Autómata</i>	15
<i>Fichas de Carga</i>	16
<i>Efecto constante - Disparo óptimo</i>	17
<i>Zonas de peligro</i>	19
<i>Iconos de Movimiento y cartas de Ruta</i>	20
<i>Destrucción</i>	26
<i>Interacción con Tirolina</i>	26
<i>Acción de Disparo</i>	28
<i>Desplazamiento táctico</i>	31
Iconos	34
Créditos	35

EXPANSIÓN DE JUEGO EN SOLITARIO Y COOPERATIVO

Esta expansión te permite jugar partidas en **solitario** o **cooperativas** con otro jugador. En las variantes de juego en solitario y cooperativo de *Apex Legends: El juego de tablero* se aplican las mismas reglas que en partidas de 2 contra 2 [más adelante se describen los modos de juego disponibles para ambas variantes].

La única diferencia es que se juega con Autómatas (o contra ellos):

- ✗ Para jugar una partida en **solitario**, elige entre controlar 2 Leyendas o bien controlar 1 Leyenda y tener a 1 Autómata como compañero de pelotón.
- ✗ En una partida **cooperativa** con otro jugador, cada uno controla 1 Leyenda.
- ✗ El **pelotón enemigo** siempre juega con **2 Autómatas**.

Toda referencia a los «jugadores» en estas reglas se aplica únicamente a los jugadores humanos.

ANTES DE EMPEZAR

Asegúrate de tener dominadas las reglas del Reglamento Básico. Este cuaderno contiene cambios a esas reglas, instrucciones sobre la

selección de modos de juego, tableros nuevos y características especiales compatibles, así como las mecánicas necesarias para utilizar Autómatas.

LOS AUTÓMATAS

El propósito de los Autómatas consiste en emular las acciones de los jugadores humanos. Las decisiones que toma un Autómata se rigen por las reglas que se describen a continuación, su carta de Leyenda , sus cartas de Proeza, sus cartas de Habilidad y un mazo específico para tomar decisiones: el mazo de Rutas. Las correspondientes acciones del Autómata sobre el tablero deberás ejecutarlas tú en su lugar.

Existen reglas específicas para un **compañero de pelotón Autómata** (para la variante de juego en solitario) y reglas específicas para los **enemigos Autómatas**: cada caso se indica mediante recuadros de distintos colores:

Las reglas de los recuadros **verdes** se aplican únicamente al **compañero de pelotón Autómata**.

Las reglas de los recuadros **morados** se aplican únicamente a los **enemigos Autómatas**.

Todas las demás reglas se aplican por igual tanto al compañero de pelotón Autómata como a los enemigos Autómatas.

CONTENIDO



✖ 6 cartas de Leyenda

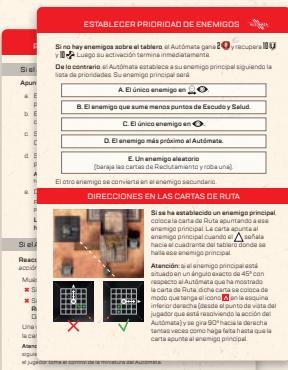


✗ 12 cartas de Ruta



✗ 12 cartas
de Habilidad 
(2 para cada
Levenda)

✗ 60 cartas
de Proeza ~~AUTOMAIA~~
(10 para cada
Leyenda)



1 carta de Ayuda

✗ 15 fichas de Carga

✗ Este reglamento

PREPÁRATE PARA LA ACCIÓN

Para preparar una partida con Autómatas, sigue estas instrucciones. Se te dirigirá a otros libros cuando sea necesario.

Preparación básica

Completa las instrucciones de **preparación de la partida** descritas en la página 2 del libro de Ajustes de Partida.

Modos de juego

Elige uno de los siguientes **modos de juego** y completa las instrucciones correspondientes del libro de Ajustes de Partida:

- ✗ Batalla campal (página 4 del libro de Ajustes de Partida)
- ✗ Todos contra todos por equipos (página 6 del libro de Ajustes de Partida)

Aún no debes preparar componentes para los Autómatas. Lo harás durante la preparación de las Leyendas.

Tablero

Elige y monta un **tablero**. Se recomienda utilizar uno de los siguientes tableros:

- ✗ Altiplano desértico (Ajustes de Partida, p. 25)
- ✗ Base (Expansión de tablero 1, p. 12)
- ✗ Complejo (Ajustes de Partida, p. 29)
- ✗ Cruce de carreteras (Ajustes de Partida, p. 24)
- ✗ Lugar del accidente (Ajustes de Partida, p. 30)

- ✗ Mercado (Ajustes de Partida, p. 27)
- ✗ Pantano (Ajustes de Partida, p. 28)
- ✗ Puesto avanzado (Ajustes de Partida, p. 26)
- ✗ Terminal (Expansión de tablero 1, p. 11)

(Opcional) Selección de características especiales y preparación

Puedes usar «**El Anillo**» (consulta las instrucciones pertinentes en la página 27 del libro de Ajustes de Partida).

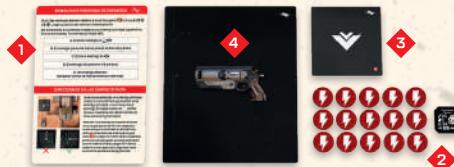
Iniciativa y Reclutamiento de Leyendas

1. Roba 1 carta de Puntería: si su valor es 50+, llevas al pelotón Rojo. De lo contrario, juegas con el pelotón Azul.
2. Coloca el indicador de Iniciativa en el espacio de la izquierda del medidor de Iniciativa del pelotón Rojo.
3. Toma todas las cartas de Reclutamiento de Leyendas y todas las cartas de Leyenda  de la caja y colócalas bocarrriba sobre la mesa.
4. Puedes elegir qué Leyenda se asigna a cada Autómata o emplear el siguiente método para adjudicártelas al azar:
 - a. Baraja todas las cartas de Leyenda 
 - b. Roba 1 carta de Leyenda  para **cada enemigo** Autómata.
 - c. Roba 1 carta de Leyenda  para tu **compañero de pelotón** Autómata (si lo hay).

5. Cada **jugador** elige una Leyenda con la que jugar y toma su correspondiente carta de Reclutamiento, colocándola bocarriba junto a su panel de Leyenda (o panel de Equipamiento). Los jugadores no pueden elegir Leyendas que se hayan asignado a los Autómatas.
6. Devuelve a la caja las cartas de Reclutamiento de Leyendas y las cartas de Leyenda **AUTÓMATA** que no se vayan a usar.

Preparación de las Leyendas

1. Cada **jugador** sigue las instrucciones de la página 45 del libro de Ajustes de Partida para preparar a sus Leyendas.
2. Sitúa los siguientes componentes adicionales a vuestro alcance:



- 1 La **carta de Ayuda** **AUTÓMATA**.
- 2 Las **fichas de Carga** y 1 **ficha de Plantilla de Granada de fragmentación**, formando un suministro común.
- 3 Las **cartas de Ruta**, barajadas para formar un mazo de Rutas bocabajo (deja espacio para una pila de descartes junto a este mazo de Rutas).
- 4 Las **cartas de Arsenal** **AUTÓMATA**, barajadas para formar un mazo bocabajo.

3. Para cada Autómata, toma su carta de **Leyenda** **AUTÓMATA**, 1 **identificador de pelotón** de su color y 1 marcador de **Escudo y Salud**. A continuación, toma todos los componentes indicados en su hoja de información de Leyenda, con las siguientes excepciones:

- ✗ Sustituye 2 **cartas de Habilidad** por 2 **cartas de Habilidad** **AUTÓMATA**.
- ✗ Sustituye 8 **cartas de Proeza** por 10 **cartas de Proeza** **AUTÓMATA**.

Coloca los componentes al alcance de todos, como se muestra en la imagen:

- 1 **Hoja de información de Leyenda**
- 2 **Miniatura de Leyenda** e **identificador de pelotón** del color de su pelotón (encaja el identificador alrededor de la peana de la miniatura)
- 3 **Miniaturas** para las habilidades de la Leyenda
- 4 **Cartas de Habilidad** **AUTÓMATA** (colócalas bocarriba)
- 5 **Cartas de Proeza** **AUTÓMATA** (colócalas bocabajo)
- 6 **Indicadores y fichas** (para las habilidades, tiempos de espera y demás)
- 7 **Carta de Leyenda** **AUTÓMATA**
- 8 **Marcador de Escudo y Salud**. Los puntos de Escudo (🛡) se fijan en 20 y los puntos de Salud (✚) se fijan en 40 (aunque puedes incrementar estos valores si quieres enfrentarte a un enemigo más duro).
- 9 **(Solo Batalla campal) 2 fichas de Caja de enemigo/Punto de Victoria**

- 10 Carta de Reclutamiento
- 11 1 ficha de Carga
- 12 1 carta de Arsenal AUTÓMATA aleatoria (colócala bocarriba)

Las miniaturas, indicadores y fichas conforman el suministro personal de la Leyenda Autómata.

Una vez que hayas preparado la partida, ve a la sección «Etapa 1: Pertrechar a las Leyendas» de **este libro** para empezar a jugar.



ETAPA 1: PERTRECHAR A LAS LEYENDAS

Los jugadores usan las reglas que se explican a continuación, en función del modo de juego seleccionado.

Los Autómatas no hacen nada en esta etapa.

Atención: los Autómatas no tienen Mochila ni casillas de Equipo, y por lo tanto no obtienen, usan ni descartan fichas de Botín.

BATALLA CAMPAL

Forma una reserva de Botín para cada Leyenda 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
- ✗ 2 fichas de Botín épico aleatorias de la bolsa de Botines épicos (se elige una y se descarta la otra)

Atención: en una partida cooperativa los jugadores actúan simultáneamente, y cada Leyenda puede ceder cualquier número de cartas de Arma y fichas de Botín a la otra Leyenda 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» en la página 11 del Reglamento Básico).
3. Todas las fichas de Botín y cartas de Arma que queden en las reservas de Botín se retiran de la partida.

TODOS CONTRA TODOS (POR EQUIPOS)

Puedes darle la vuelta a tu carta de Arsenal.

ETAPA 2: SALTO AÉREO

En la etapa 2 se aplican las siguientes reglas.

1. Cada **jugador** roba 3 cartas de Proezza de su mazo de Proezas y las añade a su mano.
2. El **pelotón del jugador** introduce todas sus Leyendas en el tablero, de una en una, siguiendo con cada una de ellas el método que se describe a continuación:
 - a. Elige por cuál de los bordes del tablero quieras entrar (varias Leyendas pueden escoger un mismo borde) y sitúa la miniatura de tu Leyenda fuera del tablero

junto a un espacio de ese borde. Se considera que esa Leyenda está ahora al nivel 0 de elevación.

- b. Realiza una acción de Movimiento 3. El primer espacio al que entres debe ser un espacio del tablero; a partir de ese momento, ya no podrás salir del tablero.

Introduce al Autómata en el tablero como si fuese una de tus Leyendas (es decir, tomando tú todas las decisiones pertinentes).

3. El **pelotón enemigo** entra en el tablero.



El Autómata que tenga la puntuación **más baja de iniciativa** en su carta de Leyenda **Autómata** entra primero en el tablero.

- a. Elige la Baliza de reaparición más alejada de cualquier enemigo (si hay varias a la misma distancia, elige una).
- b. Coloca la Leyenda del Autómata en la Baliza de reaparición seleccionada.
- c. Roba una carta de Ruta y colócala con el icono **A** en la esquina inferior derecha desde tu punto de vista.
- d. **Traslada** al Autómata al espacio indicado por el **◆**. Si ese espacio está ocupado o fuera del tablero, gira la carta 90° hacia la derecha tantas veces como necesites hasta que el

Autómata pueda trasladarse al espacio indicado por el . Si ya has girado la carta cuatro veces y no hay ningún espacio libre disponible, el Autómata se sitúa en el primer espacio libre adyacente a la Baliza de reaparición donde se había colocado (ver «*Colocación de miniaturas*» a la derecha).

- e. Sigue el procedimiento descrito arriba para el otro enemigo Autómata, utilizando la misma Baliza de reaparición.

Ejemplo:



El enemigo Autómata Gibraltor entra en el tablero. Su miniatura se coloca en la Baliza de reaparición más alejada de todos los enemigos de Gibraltor 

A continuación, robas una carta de Ruta y la depositas sobre la mesa de forma que el ícono  quede en la esquina inferior derecha de la carta desde tu punto de vista 



El  de la carta señala un espacio que está fuera del tablero, así que debes rotar la carta 90° hacia la derecha 

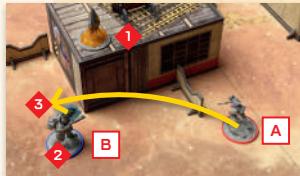
Ahora el  indica un espacio del tablero que está libre, por lo que Gibraltor se traslada a dicho espacio 

COLOCACIÓN DE MINIATURAS

A menos que se indique lo contrario, cada vez que un Autómata deba colocar una miniatura en un espacio o intersección libre, ya sea adyacente o cercano, siempre ha de colocarse en el **primer espacio o intersección disponible**: empieza por el espacio que esté en la esquina inferior izquierda de la Leyenda del Autómata (desde tu perspectiva) y continúa en sentido horario si está ocupado.

Atención: esto se aplica también a la colocación de la miniatura de un Autómata en un espacio adyacente o cercano a otras miniaturas, como por ejemplo el Tótem de la muerte de Revenant.

Ejemplo:



En la ronda anterior, la Autómata Wraith **A** se convirtió en Sombra debido al efecto del Tótem de la muerte de Revenant. Ahora sufre 12 de daño y debe trasladarse a un espacio libre cercano al Tótem de la muerte **1**. Como no se especifica qué espacio, la Autómata se traslada al primer espacio libre cercano, empezando por el que hay en la esquina inferior izquierda de la miniatura del Tótem de la muerte desde tu perspectiva **2**. Ese espacio está ocupado por Gibraltor **B**. Por tanto, debes proceder en sentido horario con el siguiente espacio cercano **3**. Ese espacio sí está libre, de modo que Wraith se traslada allí.

CARTAS DE RUTA



Los Autómatas utilizan cartas de Ruta para determinar sus movimientos. Cada carta de Ruta incluye los siguientes iconos:

- La posición inicial de la miniatura de la Leyenda del Autómata.
- ▲ La dirección a la que apunta la carta.
- ◆ La ruta blanca.
- Un espacio en la ruta blanca.



El espacio final de la ruta blanca.



La ruta verde.



Un espacio en la ruta verde.



El espacio final de la ruta verde.

Si no se indica lo contrario, cada vez que robas una carta de Ruta:

- ✖ Si no hay un enemigo principal establecido, coloca la carta de Ruta con el símbolo **A** en la esquina inferior derecha (desde la perspectiva del jugador que resuelve la acción del Autómata).
- ✖ Si hay un enemigo principal establecido, coloca la carta de Ruta para que apunte a dicho enemigo (consulta «Establecer prioridades» en la página 15).

La carta apunta al enemigo principal si el **△** apunta al cuadrante en el que se encuentra el enemigo principal. Si el enemigo principal está situado exactamente en un ángulo de 45° con respecto al Autómata que ha revelado la carta de Ruta, coloca la carta con el símbolo **A** en la esquina inferior derecha (desde la perspectiva del jugador que resuelve la acción del Autómata) y gírala en sentido horario 90° hasta que la carta apunte al enemigo principal.

Después de resolver el efecto de una carta de Ruta, colócalas inmediatamente en la pila de descartes del mazo de Ruta. Cuando te quedes sin cartas en el mazo de Ruta, baraja la pila de descartes para crear un nuevo mazo.

ETAPA 3: ENCUENTRO FINAL

Los jugadores resuelven su activación siguiendo las instrucciones del Reglamento Básico.

Los Autómatas siguen el método que se describe a continuación.

En el turno de tu pelotón, tú decides quién se activa primero (el Autómata o tú).

En el turno del pelotón enemigo, el enemigo Autómata que tenga la puntuación **más baja de iniciativa** se activa primero.

PARTICULARIDADES DE LOS AUTÓMATAS

En esta sección se explican las diferentes características y acciones de los Autómatas, que son distintas a las descritas en el Reglamento Básico.

Vida y muerte

Cada Autómata empieza la partida con **20 puntos de Escudo** (🛡) y **40 puntos de Salud** (_HP_), que también son sus valores máximos (si prefieres enfrentarte a un enemigo más duro, incrementa estas cifras). Un Autómata sufre daño igual que cualquier otra Leyenda. Si sus **puntos de Salud** se reducen a 0, queda eliminado (si esto ocurre durante su activación, su turno finaliza inmediatamente).

Reaparición

Si el Autómata no está sobre el tablero al comienzo de su activación, reaparece de la siguiente manera:

El jugador elige un espacio libre adyacente a cualquier Baliza de reaparición; el Autómata aparece en él.

La miniatura de la Leyenda Autómata se coloca en el espacio de la Baliza de reaparición más próxima a su compañero de pelotón. Si hay varias Balizas a la misma distancia de su compañero de pelotón (o si no hay ningún Autómata enemigo sobre el tablero), se elige la que esté más próxima a un enemigo. Si todavía hay varias Balizas de reaparición que cumplen estos requisitos, elige cualquiera de ellas.

Luego determina al **enemigo principal** (ver «*Establecer prioridades*» en la página 15) y coloca al Autómata en el primer espacio libre adyacente a la Baliza de reaparición de entre los que estén **más próximos** al enemigo principal (ver «*Colocación de miniaturas*» en la página 9).

Interacción

El Autómata no interactúa con objetos **INTERACTIVOS** realizando una acción. No obstante, aún puede beneficiarse del efecto de Depósitos de suministro y Tirolinas adyacentes (ver página 26).

Usar

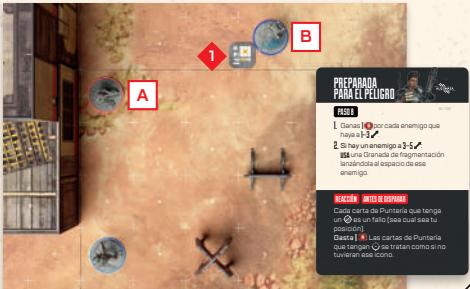
El Autómata dispone de un suministro ilimitado de Granadas de fragmentación. Lanzar una Granada de fragmentación es la **única** acción de **USAR** que puede llevar a cabo el Autómata.

Usar una Granada de fragmentación

Cuando una carta de Proeza  estipule que el Autómata debe usar una Granada de fragmentación:

1. Toma la ficha de Plantilla de Granada de fragmentación y colócala en el espacio ocupado por el enemigo que indique el enunciado de la carta de Proeza (si lo hay); de lo contrario, sigue el orden de prioridad de enemigos. Este espacio es el espacio de destino inicial.
2. Sigue las reglas de la página 31 del Reglamento Básico para determinar el espacio de destino final y el daño.
3. Despues de infijir daño, devuelve la ficha de Plantilla de Granada de fragmentación al suministro común.

Ejemplo:



Bangalore **A** se dispone a arrojar una Granada de fragmentación a un enemigo situado a 3-5 . Tiene dos enemigos a 3-5 , pero el enemigo principal es Gibraltar **B**, así que coloca una ficha de Plantilla de Granada de fragmentación en el espacio de Gibraltar **1**. Luego continúa resolviendo el procedimiento habitual para el lanzamiento de Granadas (es decir, roba 2 cartas de Puntería para determinar el espacio donde caerá finalmente e infijge daño a todas las Leyendas alcanzadas por el daño de área de efecto de la Granada).

Cartas de Proeza de Autómata

Cada Autómata tiene un mazo de Proeza . Cada carta está dividida en tres secciones:

- 1 En la parte de arriba figuran el nombre de la Proeza y el código de identificación de la carta.
- 2 La sección central indica el paso en que debe activarse (paso 5 o paso 8) y uno o varios efectos de dicha activación. Estos efectos se resuelven durante el paso correspondiente de la activación del Autómata (ver «Resolver Proeza de **PASO 5**» en la página 17 y «Resolver Proeza de **PASO 8**» en la página 30). En caso de que se citen múltiples efectos, se resuelven por orden de arriba abajo.
- 3 En la parte de abajo de una carta de Proeza de Autómata puede haber un efecto **MEJORA DE DISPARO** o bien de **REACCIÓN**. Estos

efectos se describen con detalle más adelante, en sus respectivas secciones.

Algunos efectos requieren gastar . Esto se indica junto al enunciado del efecto, y solamente se aplica a ese efecto concreto. Si el Autómata no tiene suficientes  para gastar, deberá resolver el enunciado que comienza con «De lo contrario» (si lo hay). Las fichas de Carga gastadas se devuelven al suministro común.

Cartas de Habilidad de Autómata



Cada Leyenda Autómata tiene 2 cartas de Habilidad únicas: 1 táctica y 1 definitiva. Las habilidades puede requerir de miniatu- ras e indicadores adiciona- les. Cada carta de Habilidad está dividida en dos secciones:

- 1 La sección superior muestra el nombre de la carta y su número de identificación.
 - 2 La sección principal indica un coste, el paso en el que debe activarse (paso 4 o paso 9) y uno o varios efectos de dicha activación.

Para poder usar una Habilidad, el Autómata primero debe cumplir su condición y pagar su coste en fichas de Energía. Si no puede pagar el coste, no puede usar la Habilidad. Los efectos se resuelven durante el paso correspondiente de la activación del Autómata.

[ver «Usar Habilidades de **PASO 4**» en la página 17 y «Usar Habilidades de **PASO 9**» en la página 30]. En caso de que la activación tenga múltiples efectos, se resuelven por orden de arriba abajo.

Jugar cartas para un compañero de pelotón Autómata

Puedes jugar algunas cartas que benefician a tus compañeros de pelotón (acciones gratuitas, acciones instantáneas y Reacciones) o les permitan realizar diversas acciones. Cuando juegues una de estas cartas para un compañero de pelotón Autómata, resuelve su efecto como si tú controlases la Leyenda Autómata (por ejemplo, si el Autómata realiza una acción de Movimiento 2, tú decides adónde se mueve).

Ejemplo:

Un enemigo ha realizado una acción de Disparo contra ti. Tú te das cuenta de que el otro enemigo se va a centrar en tu compañero de pelotón Autómata, que tiene menos puntos de Salud y está en una posición táctica menos ventajosa que la tuya. Decides jugar la carta «Susurros», una **REACCIÓN DESPUÉS DE DISPARAR** que os permite a tu compañero de pelotón o a ti llevar a cabo una acción de Movimiento 2. Como has optado por resolver la acción de la Leyenda Autómata, tú decides cómo utilizarás sus puntos de Movimiento (si el Autómata hubiese realizado la acción de Movimiento en su propio turno, habría que usar cartas de Ruta para determinar su desplazamiento).

ACTIVACIÓN DE AUTÓMATAS

Durante su activación, un Autómata no gasta puntos de Activación (PA). En vez de eso, se resuelven los pasos enumerados en su **carta de Leyenda**  por orden, desde el 1 hasta el 11. Si el Automata **no puede** resolver un paso, **omite** ese paso y continúa con el siguiente.

Nota: durante la **activación de los pasos 5-9**, si el Autómata no ha realizado una acción de Disparo aún, el efecto de Disparo óptimo se activa (ver «*Disparo óptimo*» en la página 17).



1. Establece prioridades (página 15)
2. Benefíciate de un Depósito de suministro (página 16)
3. Establece la Proezza activa (página 17)
4. Usa Habilidades de **PASO 4** (página 17)
5. Resuelve la Proezza activa de **PASO 5** (página 17)
6. Selecciona y resuelve un procedimiento (página 18)
7. Si hay un enemigo dentro de tu , realiza una acción de **DISPARO** (página 27)
8. Resuelve la Proezza activa de **PASO 8** (página 30)
9. Usa Habilidades de **PASO 9** (página 30)

10. Realiza un desplazamiento táctico (página 30)
11. Descarta la Proezza activa (página 33)

Atención: las cartas de Leyenda  de cada Leyenda pueden diferir en ciertos aspectos, pero todas ellas contienen los mismos 11 pasos. Cuando se utiliza la segunda persona («*tú*») en la carta de Leyenda de un Autómata, se refiere al Autómata.

1. Establecer prioridades

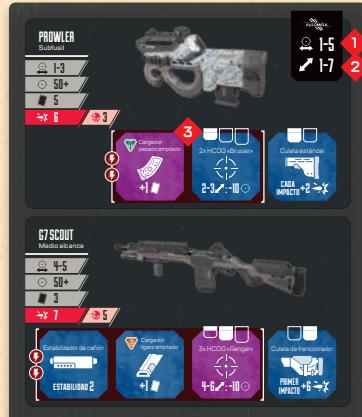
Si **no hay enemigos sobre el tablero**, el Autómata gana 2 ⚡ y recupera 10 ⚡ y 10 ⚡. Luego termina su activación inmediatamente (todos los pasos restantes de la activación del Autómata se omiten).

De lo contrario, el Autómata **establece un enemigo principal y un enemigo secundario** tal y como se describe más adelante. Los enemigos principal y secundario no cambiarán durante la activación del Autómata a menos que el enemigo principal sea eliminado. En ese caso, el enemigo secundario se convierte inmediatamente en el nuevo enemigo principal.

El Autómata siempre dará prioridad al enemigo principal cuando resuelva sus Habilidades, Proezas y movimientos (a menos que se indique otra cosa). Del mismo modo, cuando ciertos efectos requieran que el Autómata seleccione a «un enemigo» como objetivo de algún efecto, el Autómata siempre dará prioridad al enemigo principal. Si el enemigo principal no pudiera verse afectado, el Autómata escogerá al enemigo secundario.

A la hora de establecer las prioridades es necesario tener en cuenta los alcances de las Armas del Autómata (tanto el normal como el óptimo). Estos parámetros se encuentran en la carta de Arsenal del Autómata.

CARTA DE ARSENAL DE AUTÓMATA



Cada Autómata posee una carta de Arsenal en vez de cartas de Arma. En esta carta de Arsenal hay dos Armas con sus parámetros de juego, entre los que se incluyen su alcance normal **2** y también el alcance óptimo **1**.

Cada Arma tiene sus propios Accesorios con Cargas **3**. Su efecto solo puede aplicarse si el Autómata efectúa una acción de Disparo usando la Arma que tiene ese Accesorio (ver «Acción de Disparo», página 28).

Para establecer al enemigo principal, el Autómata ha de consultar la siguiente lista de prioridades en el orden indicado hasta dar con un candidato viable:

A. Enemigo en

Si solo hay un enemigo en  , se convierte en el enemigo principal.

B. Enemigo más débil

Suma los puntos de Escudo y Salud de cada enemigo; el que tenga la cifra total más baja se convierte en el enemigo principal.

C. Enemigo en

Si solo hay un enemigo en  , se convierte en el enemigo principal.

D. Enemigo más próximo

El enemigo que esté a menos  se convierte en el enemigo principal.

E. Enemigo aleatorio

Baraja las cartas de Reclutamiento de las Leyendas del pelotón enemigo y roba una al azar. La Leyenda que aparece en esa carta se convierte en el enemigo principal.

Una vez determinado el enemigo principal, la otra Leyenda se convierte en el enemigo secundario.

2. Beneficiarse de un Depósito de suministros

Si el Autómata está adyacente a un Depósito de suministros, recupera **5 puntos de Escudo** y **5 puntos de Salud**, además de ganar **1 ficha de Carga** (no importa si el Depósito de suministros está abierto o cerrado).

El estado del Depósito de suministros no cambia: los Autómatas **nunca abren** Depósitos de suministros.



FICHAS DE CARGA

Cada Autómata empieza la partida con 1 ficha de Carga; durante el transcurso de la partida, puede ganar y gastar estas fichas de Carga. Cuando se ganan fichas de Carga, se transfieren del suministro general al suministro personal del Autómata. Cuando se gastan fichas de Carga, se transfieren a la inversa (del suministro personal al general).

Un Autómata no puede tener más de 5 fichas de Carga en su suministro en ningún momento de la partida. Cuando alcance este límite de fichas de Carga, no ganará más hasta haber gastado alguna.

Ciertas acciones y efectos requieren que los Autómatas **tengan** una cantidad específica de fichas de Carga en su suministro (sin necesidad de gastarlas), mientras que otros requieren que los Autómatas **gasten** fichas de Carga de sus suministros.

3. Establecer la Proeza activa

Roba 1 carta del mazo de Proezas  y colócala bocarriba a la izquierda del mazo; esta carta de Proeza estará activa durante el resto de la activación del Autómata.

4. Usar Habilidades de **PASO 4**

Un Autómata puede tener ninguna, una o ambas Habilidades (táctica y definitiva) de **PASO 4**.

Los Autómatas que **no tienen** Habilidades de **PASO 4** **omiten este paso**.

Para que el Autómata utilice una Habilidad, deben cumplirse los siguientes requisitos:

- ✗ Su ficha de Habilidad está disponible.
- ✗ El Autómata tiene suficientes  en su suministro para cubrir el coste de la Habilidad.
- ✗ Se cumplen todas las condiciones descritas en la carta de Habilidad.

Si **no hay Habilidades disponibles**, se procede con el **siguiente paso de la activación**.

De lo contrario, se resuelven todas las Habilidades disponibles, empezando por la táctica:

1. Paga el coste de la Habilidad gastando la cantidad indicada de .
2. Resuelve los efectos de la Habilidad por orden, de arriba abajo.

En lo que respecta a las variables temporales (Demora / Duración) y los tiempos de espera, se aplican las instrucciones de la página 38 del Reglamento Básico.

5. Resolver Proeza de **PASO 5**

El efecto constante Dispar óptimo se activa en los pasos de activación 5-9 (ver más abajo).

Si la carta de Proeza activa es de **PASO 5**, se resuelve el enunciado de su efecto.

Algunos efectos requieren gastar . Esto se indica junto al enunciado del efecto, y solamente se aplica a ese efecto concreto. Si el Autómata no tiene suficientes  para gastar, deberá resolver el enunciado que comienza con «De lo contrario» (si lo hay). Las  gastadas se devuelven al suministro común.

Algunas cartas de Proeza de Autómata incluyen una acción de Movimiento (ver página 22).

EFFECTO CONSTANTE— DISPARO ÓPTIMO

Cada Autómata posee un efecto constante, denominado Disparo óptimo, que le permite realizar una acción de **Disparo** contra el **enemigo principal** a .

El efecto Disparo óptimo solo está **activo** durante los **pasos 5 a 9** de la activación del Autómata, y debe comprobarse si el enemigo principal está en .

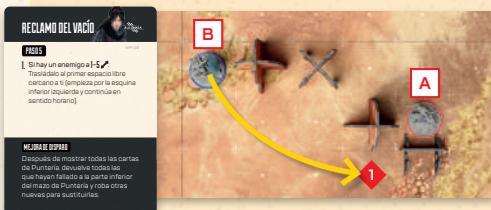
- ✗ Al comienzo del paso 5 (antes de resolver ningún efecto).
- ✗ Despues de que el Autómata entre en un espacio libre del tablero.

✖ Despues de que cambie la posición de cada miniatura de Leyenda sobre el tablero (ya sea mediante traslados o movimientos).

Si se cumple la condición, el Autómata interrumpe el paso actual de su activación para realizar inmediatamente una acción de Disparo (ver página 28). Una vez resuelta esta acción de Disparo, se reanuda la activación (por ejemplo, si se estaba moviendo, el Autómata seguirá moviéndose si le quedan PM).

Atención: si el Autómata ya ha realizado una acción de Disparo en algún momento previo de su activación, no es preciso comprobar el Disparo óptimo porque solo puede realizar una acción de Disparo en cada activación.

Ejemplo:



Durante el paso 5 de la activación de una Wraith Autómata **A** resuelve la Proeza «Reclamo del vacío» y traslada a

Gibraltar **B** a un espacio libre cercano al suyo **1**. Una vez resuelto este efecto, Wraith comprueba las condiciones de Disparo óptimo. Tiene a Gibraltar en su . Wraith todavía no ha realizado ninguna acción de Disparo en esta activación, de modo que el efecto de Disparo óptimo sigue activo. Por tanto, Wraith realiza inmediatamente una acción de Disparo contra Gibraltar.

6. Seleccionar y resolver un procedimiento

El Autómata resuelve un procedimiento en función de la percepción simulada de su entorno y las prioridades establecidas en su presente activación, siguiendo estos pasos:

1. Seleccionar un procedimiento
2. Ganar fichas de Carga
3. Realizar una acción de Movimiento

Seleccionar un procedimiento

Si el Autómata está en una **zona de peligro**, realiza un **procedimiento para zonas de peligro** (ver página 19).

De lo contrario, el Autómata se mueve en función de la situación de su **enemigo principal**, seleccionando la primera condición aplicable de la siguiente lista:

- A. El enemigo principal está dentro de su 
- B. El enemigo principal está dentro de su 
- C. El enemigo principal está dentro de su 
- D. El enemigo principal está fuera de su 

ZONAS DE PELIGRO

El Autómata recibirá daño si se halla en ciertos espacios al final de un turno o ronda (por ejemplo, dentro del área de efecto del Bombardeo defensivo de Gibraltar o fuera de los confines del Anillo), o si entra en determinados espacios durante su movimiento (por ejemplo, en espacios adyacentes a una Trampa de gas Nox de Caustic). Estos espacios se denominan **zonas de peligro**.



Ganar fichas de Carga

Una vez seleccionada la condición, el Autómata recibe las fichas de Carga indicadas para ese procedimiento.

Ejemplo:

dentro de  Ganas  MOVIMIENTO 2  

El Autómata tiene a su enemigo principal dentro de su , y por tanto aplica el procedimiento B. Gana 1 ficha de Carga.

Movimiento de Autómatas

El procedimiento seleccionado muestra una acción de Movimiento con el número de PM que recibirá el Autómata para moverse.

Ejemplo:

dentro de  Ganas  MOVIMIENTO 2  

Siguiendo con el ejemplo anterior, el Autómata realiza una acción de Movimiento 2, tal y como se indica en el procedimiento B (el enemigo principal está dentro de su )

Al moverse, el Autómata **no gasta PM adicionales para pasar por encima de «OBSTÁCULOS» ni para subir a un nivel de elevación superior** (pero sigue sin poder moverse a un espacio que esté 2 niveles por encima, a espacios con objetos **«INFRANQUEABLES»** ni a través de bordes o intersecciones que estén 2 niveles por encima o contengan objetos **«INFRANQUEABLES»**).

Además de los componentes habituales, los siguientes componentes también se consideran «**INFRANQUEABLES**» y «**OCCUPAN ESPACIO**» para los Autómatas:

- ✖ Barrancos
- ✖ Brecha dimensional
- ✖ Plataforma de salto

ICONOS DE MOVIMIENTO Y CARTAS DE RUTA

Cada acción de Movimiento se define mediante un par de iconos separados por una «/»:

- ✖ 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 **ha realizado** una acción de Disparo en la ronda actual.

El significado de estos iconos es el siguiente:

- ➡ : el Autómata se mueve por el camino blanco señalado en la carta de Ruta.
- ➡ : el Autómata se mueve por el camino verde señalado en la carta de Ruta.
- ✖ : el Autómata no se mueve.

Procedimiento para zonas de peligro

1. Roba una carta de Ruta y sitúala de forma que  señale al enemigo principal.
2. Si  no está en una zona de peligro y el Autómata **puede alcanzar ese espacio** (es decir, si el espacio está libre y el Autómata no ha de pasar a través de objetos «**INFRANQUEABLES**» ni subir 2 niveles con un solo punto de Movimiento):
 - a. Resuelve una **acción de Destrucción** (ver página 28).
 - b. Muévete al espacio del . Se considera que el Autómata dispone de la cantidad precisa de PM que necesita para efectuar una acción de Movimiento y terminar ese movimiento en ese espacio.

Si el Autómata realiza un Disparo óptimo mientras se mueve, continuará moviéndose después de resolver la acción de Disparo sin descartar la carta de Ruta (el color del camino seguido no varía). Terminará igualmente su movimiento en el espacio del .

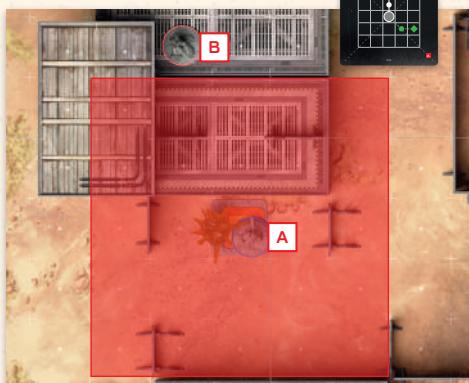
De lo contrario, gira la carta de Ruta 90° hacia la derecha y vuelve al paso 2. Si giras la carta 360° y aún no hay ningún espacio libre fuera de la zona de peligro, el Autómata se moverá en función de la situación de su enemigo principal (ver «**Seleccionar un procedimiento**» en la página 18).

Ejemplo:

Bloodhound Autómata comienza su paso de movimiento dentro de la zona de peligro **A**. Robas una carta de Ruta **1**, pero la posición inicial del \diamond no señala un espacio que esté fuera de la zona de peligro. Despues de girar la carta una vez **2** ya sí señala un espacio viable, por lo que Bloodhound se mueve a esa posición **B**.



Ejemplo:



Bloodhound Autómata comienza su paso de movimiento dentro de la zona de peligro **A**. Robas una carta de Ruta **1**, pero la posición inicial del \diamond no señala un espacio libre que esté fuera de la zona de peligro. Tras girar cuatro veces la carta, el \diamond sigue sin señalar un espacio libre fuera de la zona de peligro. En este caso, el Autómata debe elegir el procedimiento «Fuera de \odot » del paso de selección de procedimiento, ya que Gibraltar **B** es su enemigo principal y está fuera de su línea de visión.

Acción de Movimiento

Comprueba el ícono junto a la acción de Movimiento (ver «Iconos de Movimiento» en la página 20).

Si el ícono es  el Autómata **no se mueve**. Procede inmediatamente con la **activación del paso 7**.

De lo contrario, determina qué camino sigue el Autómata (blanco o verde) y resuelve el siguiente procedimiento:

1. **Roba una carta de Ruta** y sitúala de tal modo que el  señale hacia el enemigo principal. Comprueba los íconos que hay junto a la acción de Movimiento y determina qué camino ha de seguir el Autómata (blanco o verde), si es que se mueve.
2. Resuelve una **acción de Destrucción** (ver página 26).
3. Si se cumplen las condiciones de interacción con una Tirolina (ver «Interacción con Tirolina» en la página 26), interactúa con la Tirolina.
4. **Gasta 1 PM para mover al Autómata un espacio** por el camino designado.

Si el Autómata no puede entrar en ese espacio porque se cumple al menos una de las siguientes condiciones:

- ✗ Está ocupado y el movimiento terminaría en él (es decir, al Autómata no le quedarían PM)
- ✗ Es **INFRANQUEABLE**

✗ Está 2 niveles más arriba

✗ Está en una zona de peligro, y el Autómata se halla **fuera** de esa zona de peligro.

considera si el Autómata se ha movido ya usando esta carta de Ruta y sigue las instrucciones pertinentes:

- a. **No se ha movido** (su posición actual es la del ):
 - i. Gira la carta 90° hacia la derecha (si señala en la dirección opuesta al enemigo principal, vuelve a girarla inmediatamente).
 - ii. Regresa al paso 2 del procedimiento de la acción de Movimiento.

Si la carta ya se ha girado 360° y no se ha encontrado ningún espacio disponible, se repite el proceso (hasta girarla otros 360°) ignorando las restricciones de la zona de peligro.
- b. **Ya se ha movido** (su posición actual se corresponde con un  o ), descarta la carta de Ruta actual y vuelve al paso 1.
5. Si se cumple la condición «**Disparo óptimo**» (ver página 17):
 - a. Resuelve la acción de Disparo.
 - b. Si el Autómata todavía tiene PM disponibles, descarta la carta de Ruta y **vuelve al paso 1**.
6. Si se cumple la condición «**Interacción con Tirolina**» (ver página 26), resuelve la acción de Interacción.

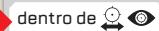
Los pasos 4 a 6 se repiten hasta que el Autómata se quede sin PM. Si el Autómata llega al último espacio del camino actual (el que tiene un  o ) y todavía le quedan PM, descarta la carta de Ruta y **vuelve al paso 1**.



Ejemplo:

Si el enemigo principal está:

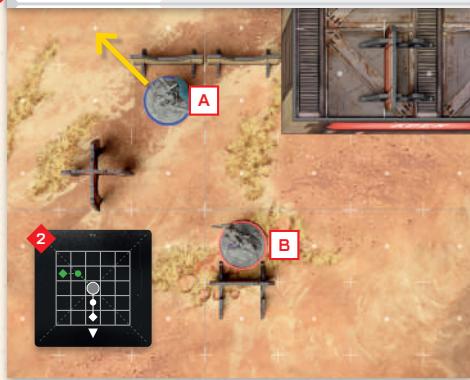
1



Ganas



MOVIMIENTO 1

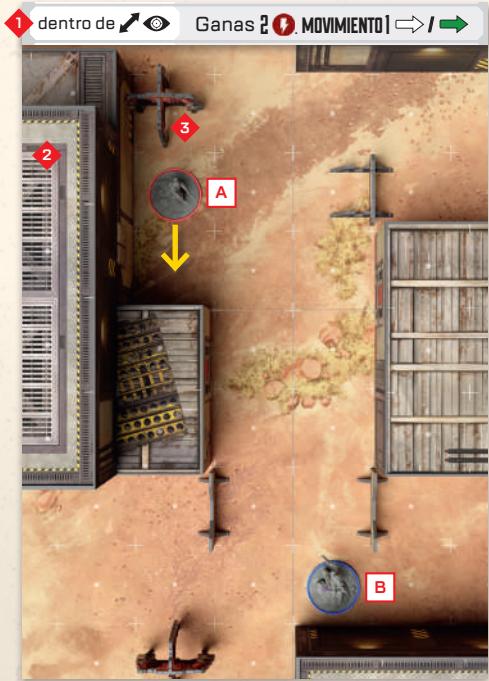


Gibraltar **A** tiene a su enemiga principal, Wraith **B** dentro de su  y ya ha realizado una acción de Disparo en un momento previo de la ronda.

El primer procedimiento aplicable es el **1**. Por tanto, gana 2 fichas de Carga y realiza una acción de Movimiento 1  (porque ya ha efectuado una acción de Disparo). Roba una carta de Ruta y la sitúa de forma que el  señale hacia Wraith, que es su enemiga principal **2**. La acción de Destrucción se omite porque no hay ningún objetivo válido en este camino.

Gibraltar se mueve al espacio indicado por el primer  y se detiene en él porque no le quedan PM para continuar moviéndose (de haber tenido, seguiría avanzando hacia el espacio señalado con el ).

Ejemplo:



Lifeline **A** tiene a su enemiga principal, Wraith **B**, dentro de su **visor** y todavía no ha realizado ninguna acción de Disparo en la ronda actual.

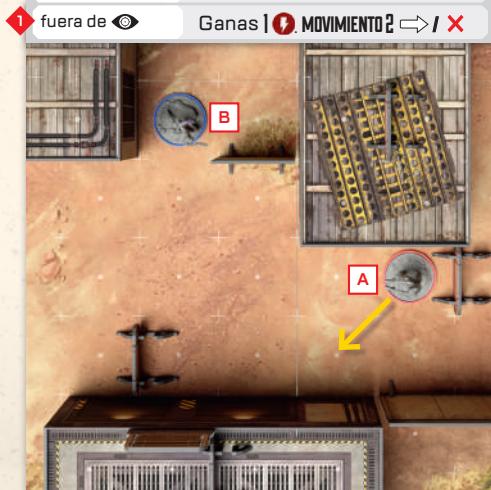


El primer procedimiento aplicable es el **I**. Por tanto, gana 1 ficha de Carga y realiza una acción de Movimiento 1 por **Roba una carta de Ruta y la sitúa de forma que \triangle señale a Wraith, que es su enemiga principal **I****. La acción de Destrucción se omite porque no hay ningún objetivo válido en este camino.

El primer **O** la haría moverse a un espacio que está 2 niveles por encima de ella, lo cual no está permitido **II**. Por tanto, la carta de Ruta debe girarse 90°. El espacio indicado por el primer **O** **II** está ocupado ahora por una Baliza de reaparición **III**, y Lifeline tendría que acabar su movimiento en él, lo cual tampoco está permitido. Se gira una vez más la carta de Ruta, y como el \triangle está señalando en la dirección opuesta a Wraith **III**, debe girarse una vez más **IV**. El primer **O** indica un espacio al que Lifeline por fin puede moverse, así que lo hace.

Acto seguido, comprueba si se cumple la condición del Disparo óptimo.

Ejemplo:



Lifeline **A** tiene a su enemiga principal, Wraith **B**, fuera de su y todavía no ha realizado ninguna acción de Disparo en la ronda actual. El primer procedimiento aplicable es el 1. Por tanto, gana 1 ficha de Carga y realiza una acción de Movimiento 2 por el camino . Roba una carta de Ruta y la sitúa de forma que el señale hacia Wraith, que es su enemiga principal **1**. La acción de Destrucción se omite porque no hay ningún objetivo válido en este camino.

El primer es un espacio válido, así que Lifeline se mueve allí. Ahora Wraith está dentro de su y del de su subfusil R-99, de modo que Lifeline efectúa un Disparo óptimo. Como aún le queda 1 PM, debe descartar la carta de Ruta y robar otra. Como Lifeline ya ha realizado una acción de Disparo, su ícono de movimiento es . Por tanto, procede inmediatamente con el siguiente paso de su activación.

DESTRUCCIÓN

Al resolver un efecto de Destrucción, se destruyen todos los objetos **«DESTRUCTIBLES»** que haya en el camino actual (→ o →). Todos los objetos son destruidos independientemente de la cantidad de PM disponibles y aunque estén fuera de .

Ejemplo:

Gibraltar **A** resuelve un movimiento → para el cual dispone de 1 PM. Antes de realizar ningún movimiento, destruye el Nodo de valla 1 y la Trampa de gas Nox 2 que están en el camino blanco. Luego lleva a cabo el movimiento.



INTERACCIÓN CON TIROLINA

Los Autómatas usarán Tirolinas siempre que les resulte posible. Si hay una Tirolina adyacente a un Autómata, se resuelve la condición que corresponda:

✖ **El Autómata se está moviendo por → y la Tirolina conectada está más cerca del enemigo principal:** el Autómata se traslada al espacio libre adyacente a la Tirolina conectada que esté más cerca de ese enemigo (si hay varios espacios libres a la misma distancia, empieza por el espacio de la esquina inferior izquierda y procede en sentido horario hasta encontrar el primero). Luego descarta la carta de Ruta actual y vuelve al **paso 1** de la acción de Movimiento.

✖ **El Autómata se está moviendo por → y la Tirolina conectada está más lejos del enemigo principal:** el Autómata se traslada al espacio libre adyacente a la Tirolina conectada que esté más lejos de ese enemigo (si hay varios espacios libres a la misma distancia, empieza por el espacio de la esquina inferior izquierda y procede en sentido horario hasta encontrar el primero). Luego descarta la carta de Ruta actual y vuelve al **paso 1** de la acción de Movimiento.

✖ **De lo contrario:** la acción de Movimiento se resuelve con normalidad.

Atención: si el efecto de Disparo óptimo está activo, recuerda comprobarlo después de mover al Autómata.

Ejemplo:



El enemigo principal de Wraith **A** es Gibraltar **B**. Está dentro de su pero fuera de su . Wraith resuelve el procedimiento correspondiente, ganando 1 y realizando una acción de Movimiento 3.

Recorre el camino , gastando 1 PM para entrar en un espacio adyacente a una Tirolina azul. Esto genera una interacción con la Tirolina que la trasladará más cerca de Gibraltar. Hay 2 espacios adyacentes a la Tirolina conectada que están a la misma distancia de Gibraltar.

Wraith se traslada al primer espacio posible (empezando por la esquina inferior izquierda y procediendo en sentido horario). Luego descarta la carta de Ruta.

A continuación, Wraith realiza una acción de Disparo propiciada por el efecto constante de Disparo óptimo.

Todavía le quedan 2 PM. Como ya ha realizado una acción de Disparo, debe seguir el camino . Primero interactúa de nuevo con la Tirolina adyacente, que la alejará de Gibraltar. Se traslada al espacio , el primero disponible de entre los que están más lejos de Gibraltar. Luego roba una carta de Ruta y realiza una acción de Movimiento 2 siguiendo el camino .

7. Si hay un enemigo dentro de tu , realiza una acción de DISPARO

Si el Autómata todavía **no ha realizado** una acción de Disparo durante esta activación y hay **un enemigo** dentro de su o , el Autómata efectúa una acción de Disparo.

Atención: siempre se dará prioridad a un enemigo situado dentro del alcance óptimo por encima de otro que esté dentro del alcance normal. Si hay 2 enemigos dentro del o del , siempre se dará prioridad al enemigo principal.

ACCIÓN DE DISPARO

El procedimiento de disparo depende de si el Autómata es el tirador o el objetivo.

Si el Autómata es el tirador

Se usa el procedimiento de disparo descrito en el Reglamento Básico (página 22), con las siguientes modificaciones:

Apuntar

a. **Elige un objetivo que esté dentro de tu** 

En la medida de lo posible deberá darse prioridad al enemigo principal dentro del alcance óptimo.

b. **Elige un Arma**

Usa el Arma que tenga al objetivo dentro de su alcance óptimo (o más cerca del mismo). Si el objetivo no está dentro del , se aplica una **penalización de +10 a la dificultad para impactar** por cada espacio que quede fuera del intervalo de alcance óptimo, como es habitual.

c. Si hay suficientes fichas de Carga en tu suministro, **aplica los efectos de los Accesorios con Cargas** (pero las fichas de Carga no se gastan).

d. Si la carta de Proeza activa tiene el efecto **MEJORA DE DISPARO** en la parte inferior, aplícalo.

e. **Determina la dificultad para impactar**

Si durante la acción de Disparo el Autómata elimina al único enemigo que haya en el tablero (es decir, no hay más enemigos en el tablero después de infilir el daño), procede con el paso 10 de la activación después de reiniciar el mazo de Puntería.

Atención: el jugador solo puede usar una **MEJORA DE DISPARO** para el Autómata (por ejemplo, la carta de acción instantánea de Bloodhound) si el Autómata no tiene ninguna en su carta de Proeza activa.

Si el Autómata es el objetivo

Muestra 1 carta de Proeza  en el paso de **Reacción enemiga—Antes de disparar**:

- ✗ Si tiene una **REACCIÓN ANTES DE DISPARAR**, su efecto se aplica inmediatamente.
- ✗ Si tiene una **REACCIÓN DESPUÉS DE DISPARAR**, su efecto se aplica en el paso **Reacción enemiga—Después de disparar**.

Una vez resuelto el efecto (o si no hay ninguna **REACCIÓN** en la carta mostrada), la carta de Proeza se descarta.

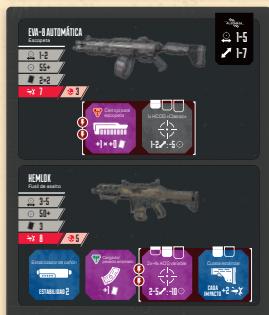
Atención: el jugador puede usar cartas con **REACCIÓN PELOTON** para el Autómata siguiendo las reglas habituales. Mientras dure la resolución de esa Reacción, el jugador toma el control de la miniatura del Autómata.

Atención: ciertas cartas pueden afectar al modo en que se resuelven otras cartas.

Cuando se impide una **REACCIÓN** antes de robar una carta, no se roba ninguna carta.

Cuando se ha mostrado una carta de **REACCIÓN** o **MEJORA DE DISPARO**, pero se anula su efecto, no se resuelve el efecto de **REACCIÓN** o **MEJORA DE DISPARO** de esa carta.

Ejemplo:



Gibraltar **A** tiene tanto a Wraith **B** como a Bangalore **C** dentro de su campo de visión y realiza una acción de Disparo. Su objetivo es Wraith, porque es su enemiga principal. Gibraltar usa su fusil de asalto Hemlok porque es el Arma que tiene a Wraith dentro de su campo de visión (tiene 3-5 espacios de distancia). Gibraltar tiene 2 fichas de Carga, así que aplica los efectos de su Mira y su Culata estándar. Luego aplica la **MEJORA DE DISPARO** de su carta de Proezza activa, que requiere gastar 1 **⚡**. La dificultad para impactar es de 40+ (debido al efecto de la Mira).

Ahora Wraith debe comprobar si puede usar una Reacción. Roba una carta de Proeza que contiene una **REACCIÓN** **ANTES DE DISPARAR**. Esto solo tendrá efecto después de que se haya infligido el daño.

Por tanto, Gibraltar muestra cartas e inflige daño a Wraith (al haber activado la Culata estándar, el primer impacto infinge +10 de daño por el efecto de la MEJORA DE DISPARO).

A continuación, ha de resolverse el paso **Reacción enemiga—Después de disparar**, que es cuando tiene lugar el efecto de la Reacción de Wraith. Actualmente tiene 0 puntos de Escudo, así que lo primero que hace es recuperar 5 puntos de Escudo. Por desgracia no tiene ninguna ficha de Carga, así que no puede recuperar 5 puntos de Escudo adicionales (para ello tendría que gastar 1 ficha de Carga).

REACCIÓN DESPUÉS DE DISPARAR
Recuperas 5 U. Si después de eso tienes 15 U. o menos: Gasta 1 U. para recuperar 5 U. adicionales.

8. Resolver Proeza de **PASO 8**

Si la carta de Proeza activa es de **PASO 8**, se resuelve el enunciado de su efecto.

Algunos efectos requieren gastar . Esto se indica junto al enunciado del efecto, y solamente se aplica a ese efecto concreto. Si el Autómata no tiene suficientes  para gastar, deberá resolver el enunciado que comienza con «De lo contrario» (si lo hay). Las fichas de Carga gastadas se devuelven al suministro común.

Algunas cartas de Proeza de Autómata incluyen una acción de Movimiento (ver página 22).

9. Usar Habilidades de **PASO 9**

Un Autómata puede tener ninguna, una o ambas Habilidades (táctica y definitiva) de **PASO 9**.

Para que el Autómata utilice una Habilidad, deben cumplirse los siguientes requisitos:

- ✗ Su ficha de Habilidad está disponible.
- ✗ El Autómata tiene suficientes  en su suministro para cubrir el coste de la Habilidad.
- ✗ Se cumplen todas las condiciones descritas en la carta de Habilidad.

Si **no hay Habilidades disponibles**, se procede con el **siguiente paso de la activación**.

De lo contrario, se resuelven todas las Habilidades disponibles, empezando por la táctica:

1. Paga el coste de la Habilidad gastando la cantidad indicada de .
2. Resuelve los efectos de la Habilidad por orden, de arriba abajo.

En lo que respecta a las variables temporales (Demora / Duración) y los tiempos de espera, se aplican las instrucciones del Reglamento Básico.

10. Si tienes fichas de Carga, realiza un desplazamiento táctico

Si tiene al menos 1 ficha de Carga en su suministro, el Autómata intentará llevar a cabo un desplazamiento táctico para situarse en una posición más ventajosa (por ejemplo, para salir de la  de sus enemigos o colocarse detrás de **COBERTURA**). Para ello **se trasladará a un espacio situado a 1**  **o bien se quedará en su espacio actual** si no hay ninguna posición mejor disponible. Los Autómatas nunca gastan fichas de Carga al realizar un desplazamiento táctico.

Atención: a menos que se indique lo contrario, los desplazamientos tácticos provocados por otros motivos (como una carta de Proeza) no requieren que el Autómata tenga fichas de Carga en su suministro.

DESPLAZAMIENTO TÁCTICO

Para realizar un desplazamiento táctico, comprueba si hay **espacios libres** a **0-1 ↗** que no estén 2 niveles por encima de la posición actual del Autómata.

Comprueba la siguiente lista por orden para **identificar la primera condición que se aplique** por lo menos a uno de esos espacios (recuerda que también has de tener en cuenta **el espacio ocupado por el Autómata**):

- ✗ Proporciona  a la menor cantidad de enemigos.
- ✗ Está 1 nivel más arriba.
- ✗ Está en tu mismo nivel.
- ✗ Está 1 nivel más abajo.
- ✗ Está 2 niveles más abajo.

Si hay un solo espacio que cumpla la condición, sitúa al Autómata en ese espacio (puede ser el mismo que ocupa actualmente). **De lo contrario**, elige uno que tenga **COBERTURA** adyacente. Si hay varios espacios entre los que elegir, elige el primero de ellos empezando por el espacio del Autómata, luego el espacio de la esquina inferior izquierda en relación a la Leyenda del Autómata (desde tu perspectiva), y a partir de ahí continúa comprobando en sentido horario.

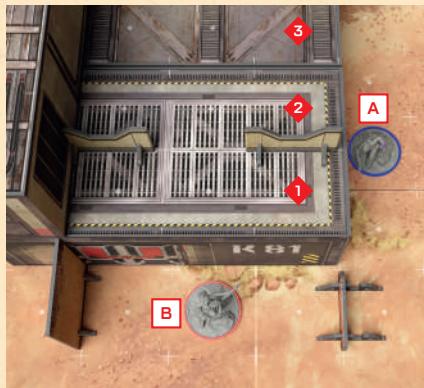
Ejemplo:



Bloodhound **A** tiene 1 ficha de Carga, así que debe efectuar un desplazamiento táctico. Como está dentro de la  de su enemigo principal, **Gibraltar** **B** comproueba si trasladarse a cualquier espacio situado a **1 ↗** (pero no 2 niveles por encima) le permitiría salir de esa . Solo hay un espacio que cumpla esta condición, de modo que Bloodhound se traslada a ese espacio **1**.



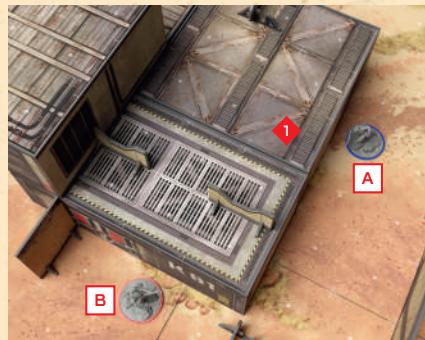
Ejemplo:



Wraith **A** tiene 1 ficha de Carga, así que debe efectuar un desplazamiento táctico. No está dentro de la **ocular** de su enemiga principal, Bangalore **B**, pero aún debe comprobar si hay algún espacio a 1 que le ofrezca una posición más ventajosa.

Wraith debe examinar los tres espacios que tiene a alcance 1 en un nivel de elevación superior. El espacio **1** está dentro de la **ocular** de Bangalore, así que no es un destino viable. Wraith seguiría fuera de la **ocular** de Bangalore en los espacios **2** y **3**, por lo que ambos son opciones válidas. Además, el espacio **2** está adyacente a una «COBERTURA», así que Wraith se traslada a ese espacio.

Ejemplo:



Wraith **A** tiene 1 ficha de Carga, así que debe efectuar un desplazamiento táctico. No está dentro de la **ocular** de su enemiga principal, Bangalore **B**, pero aún debe comprobar si hay algún espacio a alcance 1 que le ofrezca una posición más ventajosa.

Wraith debe examinar los tres espacios que tiene a alcance 1 en un nivel de elevación superior. En todos ellos Wraith estaría fuera de la **ocular** de Bangalore y en un nivel de elevación superior al que ocupa actualmente. Ninguno de ellos está adyacente a «COBERTURA». Wraith se traslada al primer espacio válido, empezando por la esquina inferior izquierda **1**.

11. Descartar la Proeza activa

La carta de Proeza activa se coloca en la pila de descartes.

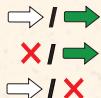
ICONOS



La carta con este ícono pertenece a un Autómata.



Ficha de Carga. Se usa para activar diferentes efectos de Proezas, Habilidad y Armas de Autómata.



Cada acción de Movimiento se describe usando un par de íconos separados por /:

- ✗ El ícono de la izquierda se aplica si el Autómata no ha realizado una acción de Disparo en la ronda actual.
- ✗ El ícono de la derecha se aplica si el Autómata ha realizado ya una acción de Disparo en la ronda actual.

El significado de los distintos íconos es el siguiente:



El Autómata se mueve por la ruta blanca indicada en la carta de Ruta.



El Autómata se mueve por la ruta verde indicada en la carta de Ruta.



El Autómata no se mueve.



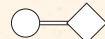
Cada carta de Ruta incluye los siguientes íconos:



Posición inicial de la miniatura de la Leyenda del Autómata.



Dirección en la que apunta la carta.



Ruta blanca.



Un espacio en la ruta blanca.



El espacio final de la ruta blanca.



Ruta verde.



Un espacio en la ruta verde.



El espacio final de la ruta verde.

CRÉDITOS

Publicación de la expansión:
Glass Cannon Unplugged

Diseño de la expansión:
Radosław Ignatów, David Turczi

Desarrollo de la expansión:
Grzegorz Przytarski, Joanna Kijanka, Rafał Pieczyński

Reglamento:
Miguel Conceição

Edición de texto:
Ryszard Chytrowski, Derek Allgire, Łukasz Potoczny

Pruebas de juego:
Krzysztof Politowski, Maciej Drewing

Traducción:
Juanma Coronil Maldonado

Revisión de la traducción:
Joaquín C. Martín-Rayó



Electronic Arts



©2024 Glass Cannon Unplugged Sp z o. o. Todos los derechos reservados. ©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 licenciatario autorizado de Electronic Arts.

Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.

