



**STAR  
WARS**  
LEGIÓN

**APRENDE A JUGAR**



## INTRODUCCIÓN

*Nos encontramos en un periodo de guerra civil. El despótico Imperio Galáctico ha subyugado a toda la galaxia valiéndose de una abrumadora superioridad militar que despliega con una crueldad sin parangón. Contra su tiranía luchan los heroicos soldados de la Alianza Rebelde, que operan desde bases secretas en un movimiento de resistencia contra el maligno Imperio. Es una contienda desesperada en la que cada batalla bien podría significar la diferencia entre la victoria y la derrota...*

## RESUMEN DEL JUEGO

*STAR WARS: LEGIÓN* es un juego competitivo en el que cada jugador controla un contingente de soldados, vehículos y héroes que libran trepidantes escaramuzas en una galaxia desolada por la guerra. Las tropas maniobran a través de campos de batalla bombardeados, disparan andanadas de rayos bláster, se enfrentan en letales duelos con sables de luz y tratan de hacerse con la ventaja en un esfuerzo por capturar objetivos cruciales para la causa de sus respectivas facciones.

## CÓMO UTILIZAR ESTE CUADERNO INTRODUCTORIO

El reglamento que tienes en las manos está diseñado para aprender a jugar a *STAR WARS: LEGIÓN*. A fin de evitar problemas en vuestra primera partida, en este cuaderno se omiten ciertas excepciones a las reglas e interacciones entre cartas.

Si durante el transcurso de la partida surge alguna duda que no esté cubierta en este cuaderno, consulta la *Guía de referencia* disponible online en [FantasyFlightGames.es](http://FantasyFlightGames.es). Esta *Guía de referencia* contiene todas las reglas del juego organizadas por temas y listadas en orden alfabético.



# CONTENIDO



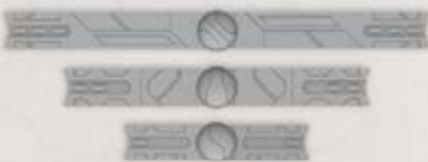
33 miniaturas



8 barricadas



15 dados



3 plantillas de movimiento



1 regla de alcance (en cuatro piezas)



8 cartas de Unidad



35 cartas de Mejora



14 cartas de Mando



12 cartas de Batalla



10 fichas de Acobardamiento



12 fichas de Herida



2 fichas de Lones



4 fichas de Pánico



6 fichas de Ataque apuntado



6 fichas de Alerta



6 fichas de Esquiva



8 fichas de Orden



6 fichas de Objetivo



18 fichas de Identificación



6 fichas de Condición



1 indicador de ronda



3 fichas de Daño a vehículo



12 fichas de Victoria



6 indicadores de despliegue



2 fichas de Comandante

# INSTRUCCIONES PARA MONTAR LAS MINIATURAS

Las miniaturas incluidas en la caja básica de *STAR WARS: LEGIÓN* vienen sin montar. Utiliza pegamento para montar las miniaturas en las peanas y para unir las piezas sueltas (recomendamos pegamento instantáneo de cianoacrilato para una fijación rápida y eficaz). No olvides consultar las medidas de seguridad correspondientes de todos los pegamentos y materiales que uses para el montaje de las miniaturas; en la página 28 te ofrecemos consejos e instrucciones adicionales.

Para montar las miniaturas es preciso seguir estos pasos:

1. Separa y agrupa las piezas de cada tipo de miniatura guiándote por las ilustraciones de este diagrama.
2. Monta cada miniatura utilizando las piezas adecuadas.
3. Espera a que se seque el pegamento antes de utilizar las miniaturas.



LUKE SKYWALKER  
SWL\_0001



DARTH VADER  
SWL\_0002



SOLDADO DE ASALTO  
SWL\_0003



SOLDADO DE ASALTO  
SWL\_0004



SOLDADO DE ASALTO  
SWL\_0005



SOLDADO DE ASALTO  
SWL\_0006



LÍDER DE UNIDAD DE SOLDADOS DE ASALTO  
SWL\_0007



SOLDADO DE ASALTO CON HH-12  
SWL\_0008



SOLDADO DE ASALTO CON DLT-19  
SWL\_0009



SOLDADO REBELDE  
SWL\_0010



SOLDADO REBELDE  
SWL\_0011



SOLDADO REBELDE  
SWL\_0012



SOLDADO REBELDE  
SWL\_0013



LÍDER DE UNIDAD DE SOLDADOS REBELDES  
SWL\_0014



SOLDADO REBELDE CON MPL-57  
SWL\_0015

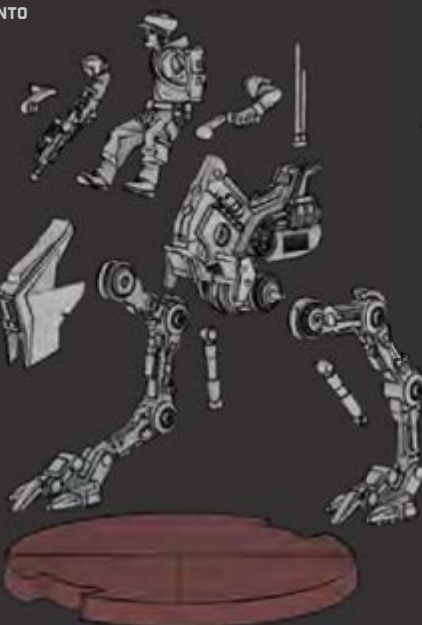


SOLDADO REBELDE CON Z-6  
SWL\_0016

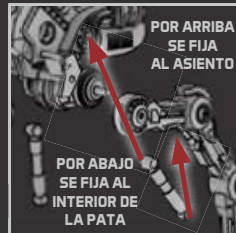


# INSTRUCCIONES PARA MONTAR LAS MINIATURAS (CONTINUACIÓN)

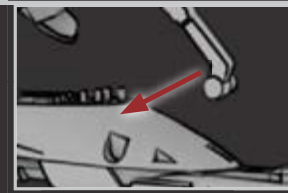
OPCIONES DE ARMAMENTO  
PARA EL AT-RT



PISTONES DEL AT-RT

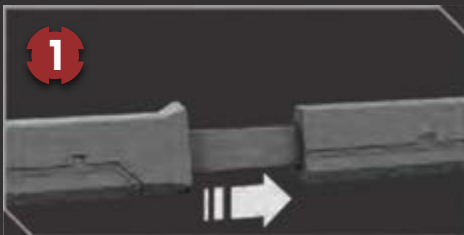


MANILLARES DE LA MOTO  
DESLIZADORA

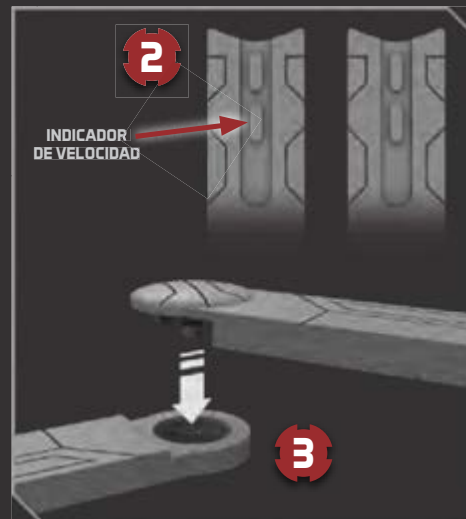


## MONTAJE DE LAS PLANTILLAS DE MOVIMIENTO Y LA REGLA DE ALCANCE

1. Para montar la regla de alcance basta con introducir los segmentos con lengüeta en los segmentos con orificio.



2. Para montar las plantillas de movimiento, en primer lugar hay que combinar ambas mitades de cada plantilla guiándose por los correspondientes símbolos que indican su Velocidad (los relieves ovalados próximos a los bordes cóncavos de las piezas).



3. Después se encajan ambas mitades tal y como se indica en la ilustración para montar cada plantilla de movimiento.





# APRENDER A JUGAR

Es recomendable que los jugadores noveles de **STAR WARS: LEGIÓN** empiecen jugando una breve batalla introductoria que puede organizarse rápidamente y en la que tendrán ocasión de aprender los fundamentos del juego.

Antes de comenzar esta batalla introductoria, es preciso que los jugadores se familiaricen con las reglas básicas descritas en este cuaderno. Para empezar, deben disponer la partida siguiendo las instrucciones de la sección "Preparación de la batalla introductoria" (ver más adelante).

Cuando los jugadores hayan terminado esta primera partida y ya dominen las reglas básicas, estarán listos para formar sus propios ejércitos e incorporar las mecánicas de juego adicionales descritas en la sección "Reglas avanzadas" (página 17).

## PREPARACIÓN DE LA BATALLA INTRODUCTORIA

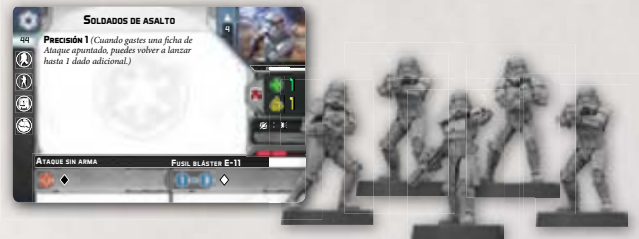
- 1. Delimitar el campo de batalla:** Prepara un campo de batalla de 90x90 cm sobre una superficie plana. Fuera de este espacio, en los márgenes, debe quedar espacio suficiente para que los jugadores coloquen sus unidades, cartas, fichas y demás componentes.
- 2. Escoger las facciones:** Cada jugador elige una facción, ya sea el disciplinado Imperio Galáctico (facción Imperial) o la heterogénea Alianza Rebelde (facción Rebelde). 
- 3. Preparar el indicador de ronda:** El jugador Rebelde coge el indicador de ronda, lo ajusta de tal modo que señale el número "1" y lo sitúa junto al extremo Rebelde del campo de batalla. 
- 4. Disponer las cartas de Unidad y las fichas de Orden:** Cada jugador coge todas las cartas de Unidad y fichas de Orden correspondientes a las unidades de su facción y las pone junto al campo de batalla, en su lado de la superficie de juego. **Acto seguido, el jugador Rebelde coloca la carta de Mejora "Cañón láser de AT-RT" junto a la carta de Unidad del AT-RT.** Cuando ataque, el AT-RT puede utilizar esta arma en vez de las armas que figuran en su carta de Unidad.



- 5. Preparar las cartas de Mando:** Cada jugador coge una copia de las cartas de Mando "Emboscada", "Ataque combinado", "Asalto" y "Órdenes vigentes", y forma con ellas una mano de cartas.



- 6. Preparar las unidades:** Cada jugador coge sus miniaturas y las sitúa junto a sus correspondientes cartas de Unidad. En esta batalla introductoria, cada unidad de Soldados rebeldes y Soldados de asalto consta de 4 miniaturas de infantería y 1 líder de unidad. Las miniaturas de Soldado rebelde con Z-6, Soldado rebelde con MPL-57, Soldado de asalto con DLT-19 y Soldado de asalto con HH-12 no se utilizan en esta batalla introductoria.



- 7. Colocar las unidades:** El jugador Imperial sitúa las barricadas en las posiciones aproximadas que se indican en el diagrama de preparación de la página siguiente. A continuación, cada jugador coloca sus unidades en los lugares aproximados del campo de batalla indicados en ese mismo diagrama (los líderes de las unidades de Soldados de asalto, Soldados rebeldes y Motos deslizadoras 74-Z aparecen resaltados en rojo).



- 8. Preparar el suministro común:** Las fichas de Ataque apuntado, Esquiva y Herida se colocan formando sendos montones junto al campo de batalla para formar un suministro común de fichas. Las plantillas de movimiento, la regla de alcance y los dados se dejan a un lado del campo de batalla donde ambos jugadores puedan cogerlos con facilidad.



Ficha de Ataque apuntado



Ficha de Esquiva



Fichas de Herida





# DIAGRAMA DE PREPARACIÓN DE LA BATALLA INTRODUCTORIA



1. Fichas de Orden Imperiales

2. Cartas de Unidad Imperiales

3. Mano Imperial de cartas de Mando

4. Regla de alcance y plantillas de movimiento

5. Dados y suministro común

6. Mano Rebelde de cartas de Mando

7. Fichas de Orden Rebeldes e indicador de ronda

8. Cartas de Unidad y Mejora Rebeldes

9. Unidades Rebeldes (miniaturas)

10. Unidades Imperiales (miniaturas)

# OBJETIVO DEL JUEGO

*STAR WARS: LEGIÓN* es un juego competitivo que enfrenta a dos ejércitos rivales en una lucha por completar objetivos tácticos. La partida termina al cabo de seis rondas o cuando todas las unidades de un jugador han sido derrotadas. Más adelante se describe con detalle el procedimiento para determinar al vencedor de la partida.

# CONCEPTOS IMPORTANTES

En esta sección se describen los principales conceptos en lo que respecta a las miniaturas utilizadas en el juego.

# UNIDADES

Los ejércitos de *STAR WARS: LEGIÓN* están compuestos por unidades de infantería y vehículos. La **INFANTERÍA** son los humanos, alienígenas y droides que conforman el núcleo de toda fuerza de combate en la galaxia. Poseen gran movilidad y protecciones escasas, y son indispensables para capturar objetivos. Los **VEHÍCULOS** representan los andadores, aerodeslizadores, tanques repulsores y motos deslizadoras que refuerzan cada ejército. Son más grandes, más resistentes y menos maniobrables que la infantería, y proporcionan apoyo de artillería al resto de su ejército.

El ejército de cada jugador está formado por múltiples unidades. Una **UNIDAD** es un conjunto de miniaturas que operan como un único grupo de combate. Algunas unidades, como las personalidades y los vehículos de gran tamaño, constan de una sola miniatura. Cada unidad posee su correspondiente carta de Unidad y una ficha de Orden vinculada a su categoría.



Carta de Unidad

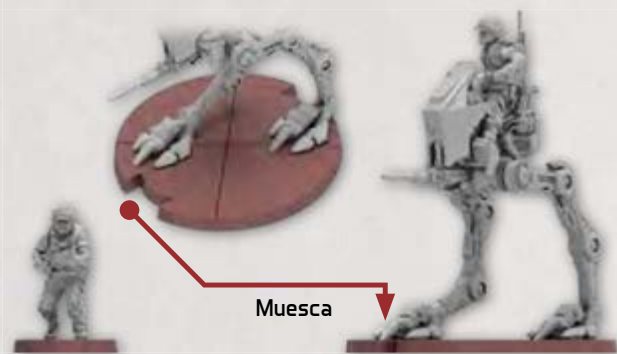


Ficha de Orden



Miniaturas

Cada combatiente de infantería se representa mediante una miniatura que va montada sobre una peana redonda. Cada vehículo se representa mediante una miniatura que va montada sobre una peana de mayor tamaño que tiene dos muescas, una frontal y otra trasera. Además, los vehículos se clasifican en **VEHÍCULOS TERRESTRES** y **VEHÍCULOS REPULSORES**. Estas distinciones se explicarán más adelante.



Infantería

Vehículo

La cifra que figura en la esquina superior derecha de cada carta de Unidad indica el número de miniaturas que componen dicha unidad. Una de estas miniaturas ha de ser el **LÍDER DE UNIDAD**. El líder de unidad se representa mediante una miniatura esculpida con algún tipo de galón, hombrera u otro distintivo de liderazgo. En los diagramas que ilustran este reglamento, los líderes de las unidades compuestas por múltiples miniaturas aparecen resaltados en rojo. Si una unidad está formada por una sola miniatura, se trata siempre del líder de esa unidad. **Para la batalla introductoria se ha añadido una quinta miniatura de infantería a cada unidad de Soldados de asalto y Soldados rebeldes.**



Infantería

Líder de unidad

Número de miniaturas que componen la unidad

Las unidades **ALIADAS** de un jugador son las unidades que él controla. Las unidades controladas por su adversario son unidades **ENEMIGAS**.

# CATEGORÍAS

Las unidades se clasifican en **CATEGORÍAS** para poder impartirles órdenes durante la fase de Mando. Estas categorías se identifican mediante el símbolo que aparece en la esquina superior derecha de sus cartas de Unidad, y son las siguientes:

- Comandante
- Tropa
- Fuerzas especiales
- Apoyo
- Pesada

Categoría de la unidad



# CÓMO JUGAR

Una partida de *STAR WARS: LEGIÓN* transcurre a lo largo de seis rondas. Cada ronda de juego consta de tres fases que los jugadores deben resolver en el siguiente orden: fase de Mando, fase de Activación y fase Final.

# FASE DE MANDO

Durante la fase de Mando, los jugadores tratan de imponer algo de orden en el caos de la batalla, utilizando sus comandantes para dirigir a las unidades próximas. El ejército de cada jugador está liderado por un **COMANDANTE**, un poderoso individuo que ayuda a impartir órdenes a tus unidades. Cada comandante dispone de un arsenal de estrategias de combate que se representan mediante una mano de cartas de Mando. Cada jugador utiliza una de estas cartas durante la fase de Mando para impartir órdenes a sus unidades en el campo de batalla. **En una partida normal cada jugador tendrá una mano de siete cartas de Mando, pero en la batalla introductoria cada jugador solamente usará las cuatro cartas recibidas durante la preparación de la partida.**



Para resolver la fase de Mando, los jugadores deben completar los siguientes pasos en el orden establecido:

1. **Seleccionar una carta de Mando:** Cada jugador escoge en secreto una carta de Mando de su mano y la pone boca abajo sobre la superficie de juego. Después, ambos jugadores muestran simultáneamente sus respectivas cartas.
2. **Determinar la prioridad:** Las cartas mostradas indican qué jugador tiene prioridad para resolver las primeras acciones del turno. La prioridad se determina en función del número de puntitos que aparecen en la esquina superior izquierda de las cartas. El jugador que tenga la carta con el **menor** número de puntitos tiene prioridad sobre su rival.  
  
Si ambas cartas presentan el mismo número de puntitos, el jugador que posea el indicador de ronda lanza un dado rojo de defensa (un dado rojo de seis caras). Si obtiene un bloqueo (♥) en el dado, ese jugador tendrá prioridad sobre su adversario. En caso contrario, será su rival quien tenga prioridad sobre él.
3. **Impartir órdenes:** Empezando por el que tenga la prioridad, cada jugador designa un comandante aliado y lo utiliza para impartir órdenes. El número de órdenes que pueden impartirse viene indicado en la barra de órdenes de la carta de Mando escogida. Sólo se pueden impartir órdenes a unidades válidas.

## IMPARTIR ÓRDENES

Si una unidad cumple los requisitos para recibir una orden, un comandante puede impartirle la orden tomando una ficha de Orden correspondiente a la categoría de esa unidad y colocándola boca arriba (con el símbolo de la categoría a la vista) sobre el campo de batalla junto al líder de esa unidad. **Estas unidades no se activan inmediatamente; la ficha de Orden situada boca arriba tan sólo indica que la unidad se activará en la siguiente fase de la ronda actual.**

Cuando ambos jugadores hayan resuelto sus cartas de Mando, las depositan boca arriba a un lado del campo de batalla. Algunas cartas de Mando poseen capacidades especiales que proporcionan a los jugadores efectos adicionales; mientras una carta de Mando esté boca arriba junto al campo de batalla, sus efectos se consideran activos y en vigor.

Por último, cada jugador reúne una **RESERVA DE ÓRDENES** con sus fichas de Orden sobrantes guardándolas dentro de un recipiente opaco o simplemente mezclándolas boca abajo sobre la superficie de juego, a un lado del campo de batalla. Una vez hecho esto, la partida prosigue con la fase de Activación.

## DETERMINAR SI UNA UNIDAD ES VÁLIDA

Para poder recibir una orden, una unidad debe cumplir todos estos requisitos:

- La unidad no puede haber recibido ya una orden durante la fase de Mando actual.
- La unidad debe estar a un alcance de 1–3 respecto al comandante designado.

## MEDIR EL ALCANCE

El **ALCANCE** es la distancia que separa a dos miniaturas, medida con la regla de alcance, que a su vez está dividida en cuatro segmentos. Para medir el alcance, se coloca un extremo de esta regla en contacto con la peana de la miniatura a partir de la cual ha de calcularse el alcance. A continuación se orienta la regla en dirección a la miniatura hacia la que desea medirse el alcance. Al resolver un ataque, el número de segmentos de la regla de alcance que haya entre el líder de la unidad y la miniatura más próxima del defensor es el alcance de ese ataque.



## ¿CUÁNDO SE PUEDE MEDIR EL ALCANCE?

Los jugadores pueden utilizar la regla de alcance en cualquier momento de la partida para medir alcances. Sin embargo, las plantillas de movimiento **sólo** se pueden situar junto al líder de una unidad y ajustarse libremente **durante la activación de esa unidad.**

## CÓMO IMPARTIR UNA ORDEN

1. El jugador Imperial muestra la carta "Ataque combinado" y designa a Darth Vader como comandante.
2. La carta "Ataque combinado" permite a Darth Vader impartir órdenes a dos unidades. Hay tres unidades situadas a alcance 1–3 de Darth Vader (incluido él mismo).
3. Darth Vader decide impartir órdenes a las Motos deslizadoras 74-Z y a sí mismo, de modo que coloca las fichas de Orden de cada unidad boca arriba junto a sus respectivos líderes de unidad.

**2 UNIDADES**

Número de unidades que pueden recibir una ficha de Orden



## FASE DE ACTIVACIÓN

Empezando por quien tiene la prioridad, cada jugador dispone de un turno para activar una de sus unidades. Ambos jugadores se turnan de este modo activando sus unidades de una en una hasta que se hayan activado todas las unidades desplegadas sobre el campo de batalla.

1. **Escoger una unidad:** El jugador elige entre seleccionar una unidad que tenga asignada una ficha de Orden boca arriba o bien coger una ficha de Orden al azar de su reserva de órdenes y escoger una unidad de esa misma categoría que no tenga ya asignada una ficha de Orden boca arriba.

Si el jugador opta por coger una ficha de Orden al azar de su reserva de órdenes y esa ficha no se corresponde con ninguna unidad que pueda activarse (normalmente porque esa unidad haya sido derrotada y no esté en el campo de batalla), el jugador debe dejar aparte esa ficha y coger otra distinta de su reserva de órdenes.

2. **Activar la unidad:** El jugador activa la unidad escogida, llevando a cabo con ella un máximo de dos acciones y cualquier número de acciones gratuitas. Las acciones gratuitas se describen más adelante.
3. **Colocar la ficha de Orden:** El jugador coge la ficha de Orden de la unidad y la pone boca abajo (con la categoría hacia abajo) sobre el campo de batalla junto al líder de la unidad. De este modo se indica que la unidad ha completado su activación y no puede volver a activarse en la misma ronda.

### ACTIVACIÓN DE UNIDADES

1. El jugador Rebelde decide coger una ficha al azar de su reserva de órdenes, que resulta ser una ficha de Tropa.



2. El jugador Rebelde elige una de sus unidades de Tropa y la activa.



3. Una vez finalizada la activación de la unidad, el jugador Rebelde coloca la ficha de Orden boca abajo junto al líder de la unidad.



## FASE FINAL

Una vez activadas todas las unidades durante la fase de Activación, los jugadores han de resolver una fase Final en preparación para la siguiente ronda. Ambos jugadores descartan todas las cartas de Mando que tengan boca arriba sobre el campo de batalla; ya no podrán volver a utilizarlas durante el resto de la partida.

A continuación, cada jugador devuelve sus fichas de Orden a las cartas de Unidad de las unidades que aún tengan en el campo de batalla; las fichas sobrantes se descartan. Luego retiran todas las fichas de Ataque apuntado, Esquiva y Alerta de sus respectivas unidades. Después retiran una ficha de Acobardamiento de cada una de sus unidades (si las tienen). Las fichas de Acobardamiento y Alerta no se utilizan en la batalla introductoria; las demás se describen más adelante.

Si todos los comandantes de un jugador han sido derrotados, empezando por el jugador que tenga prioridad deberán escoger al líder de una unidad de infantería y **ASCENDERLO** a comandante, lo cual se señala poniendo una ficha de Comandante junto a su miniatura. Acto seguido se descarta la ficha de Orden original de esa unidad y se pone una ficha de Orden de Comandante sobre su carta de Unidad. Ahora toda la unidad pertenece a la categoría Comandante, y se activará utilizando una ficha de Orden de Comandante. Si un jugador pierde a su último comandante y no le quedan más unidades de infantería que ascender, no podrá designar un nuevo comandante y por lo tanto ya no podrá seguir jugando cartas de Mando.



Ficha de Comandante

Por último, el jugador que tenga actualmente el indicador de ronda lo gira para marcar el siguiente número y luego se lo entrega a su adversario.

## CÓMO GANAR LA PARTIDA

Si todas las unidades de un jugador han sido derrotadas, ese jugador queda eliminado de la partida y su adversario es declarado vencedor. Si ninguno de los jugadores ha sido eliminado al cabo de seis rondas, la partida termina con la victoria del jugador que haya obtenido más fichas de Victoria. **En la batalla introductoria, los jugadores ganan una ficha de Victoria cada vez que destruyen una unidad enemiga.**

Si ambos jugadores poseen la misma cantidad de fichas de Victoria al final de la partida, cada uno debe contabilizar el coste total en puntos de las unidades enemigas destruidas. Gana la partida el jugador que sume más puntos.

Coste en puntos



## ACCIONES

Las acciones representan las capacidades de una unidad. Durante su activación, una unidad puede llevar a cabo dos de las siguientes acciones:

- **Movimiento**
- **Ataque**
- **Ataque apuntado**
- **Esquiva**

Una unidad puede realizar más de dos acciones si algún efecto de juego le proporciona acciones gratuitas, como por ejemplo la cualidad **IMPAREBLE** de Darth Vader; una unidad puede efectuar cualquier número de acciones gratuitas durante su activación. **Excepcionalmente, una unidad no puede realizar una misma acción más de una vez durante su activación, incluso aunque dichas acciones sean gratuitas.**



## ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Las unidades recorren el campo de batalla realizando **MOVIMIENTOS**. La acción de movimiento permite a una unidad efectuar un movimiento. Cada unidad posee una Velocidad de 1, 2 ó 3, representada por el número de barras rojas que aparecen en su carta de Unidad.



## MOVIMIENTO DE INFANTERÍA

Las peanas de la infantería carecen de muescas; esto indica que su movilidad no se ve impedida. Para realizar un movimiento con una unidad de infantería, el jugador ha de elegir una plantilla de movimiento de una Velocidad igual o inferior a la Velocidad de la unidad y colocarla en contacto con cualquier lado de la peana del líder de esa unidad.

El jugador puede ajustar como desee la orientación de la plantilla de movimiento; tan sólo ha de girarla por su punto de articulación. A continuación se coge la miniatura del líder de la unidad y se coloca en el otro extremo de la plantilla de movimiento. Esto se denomina **MOVIMIENTO COMPLETO**.

También se puede realizar un **MOVIMIENTO PARCIAL** empleando las mismas reglas. Sin embargo, en vez de colocar al líder de la unidad en el otro extremo de la plantilla de movimiento, el jugador lo sitúa en cualquier punto del recorrido de la misma y luego desliza la plantilla por debajo de la miniatura antes de depositar ésta sobre el campo de batalla.

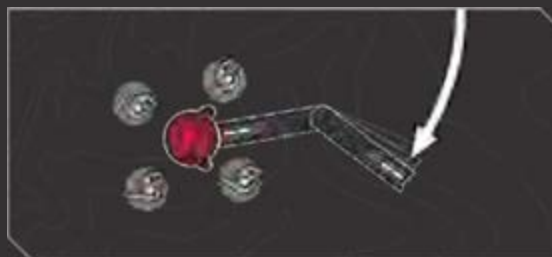
Después de haber movido de este modo al líder de la unidad, el jugador debe mover las demás miniaturas de esa unidad hasta posiciones en las que todas ellas queden **EN FORMACIÓN** con su líder. Una miniatura se encuentra en formación con el líder de su unidad si la distancia que separa sus respectivas peanas es igual o inferior a la longitud de la plantilla de movimiento de Velocidad 1.

## MOVIMIENTO (INFANTERÍA)

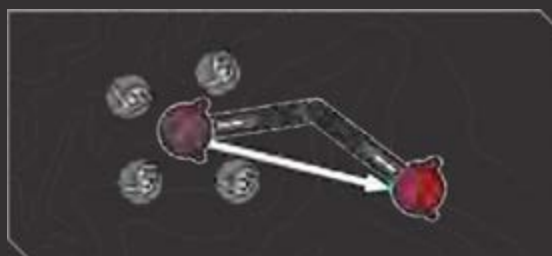
1. El jugador Imperial sitúa la plantilla de movimiento de Velocidad 2 en contacto con la peana del líder de una unidad de Soldados de asalto.



2. El jugador Imperial ajusta la orientación de la plantilla de movimiento hasta quedar satisfecho.



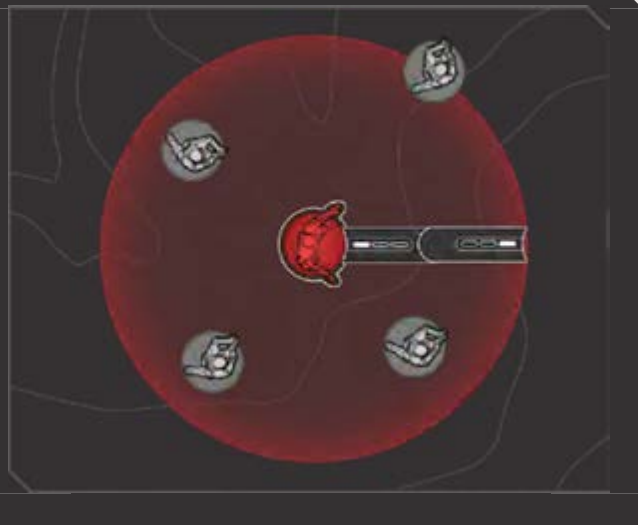
3. El jugador Imperial coge la miniatura del líder de la unidad de Soldados de asalto y la deposita en el otro extremo de la plantilla de movimiento. A continuación mueve las demás miniaturas de la unidad de tal modo que sigan estando en formación con el líder de la unidad (ver abajo).



## UNIDADES EN FORMACIÓN

Las miniaturas de una unidad deben mantener siempre la formación con su líder. Esto significa que todas las miniaturas que componen dicha unidad deben situarse de tal modo que alguna parte de sus peanas no esté más alejada del líder de la unidad que la longitud de una plantilla de movimiento de Velocidad 1. En el diagrama de la derecha, los cuatro Soldados de asalto están en formación con el líder de su unidad.

Para ahorrar tiempo, si un jugador desea realizar múltiples acciones de movimiento en una misma activación, puede completar todas esas acciones antes de establecer la formación final. También puede apartar todas las miniaturas de la unidad que va a moverse a fin de dejar espacio para colocar la plantilla de movimiento sobre la superficie de juego, y colocarlas después en formación una vez finalizado el movimiento del líder de la unidad.



## MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS

Las peanas de los vehículos tienen muescas que representan las limitaciones inherentes a su capacidad de maniobra. Para resolver una acción de movimiento de un vehículo ha de seleccionarse una plantilla de movimiento cuya Velocidad sea igual o inferior a la Velocidad de esa unidad, y luego encajar uno de los extremos de esa plantilla en la muesca frontal de la peana del líder de la unidad. El jugador puede ajustar como desee la orientación de la plantilla de movimiento; tan sólo ha de girarla por su punto de articulación. A continuación puede realizar un movimiento completo o bien un movimiento parcial. Para llevar a cabo un movimiento completo, el jugador levanta la miniatura del líder de la unidad y la sitúa sobre el campo de batalla en el otro extremo de la plantilla de movimiento, de manera que la punta de la plantilla encaje en la muesca trasera de su peana.

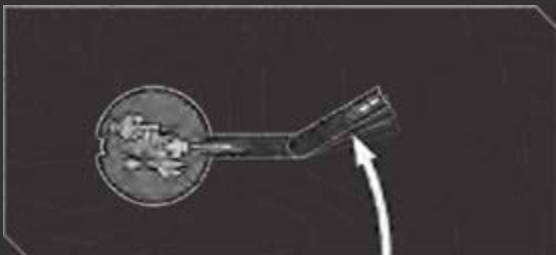
Para resolver un movimiento parcial, el jugador mueve la miniatura del líder de la unidad por la plantilla de movimiento, procurando que las muescas de su peana sigan alineadas con la misma.

### MOVIMIENTO (VEHÍCULO)

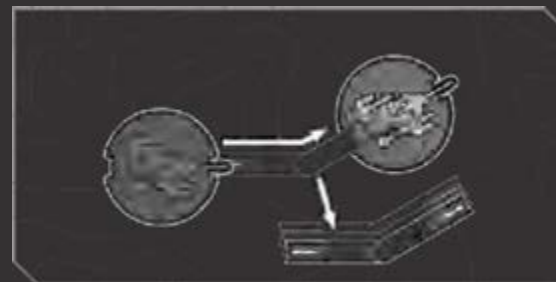
1. El jugador Rebelde encaja la parte delantera de la plantilla de movimiento de Velocidad 2 en la muesca frontal de la peana de un AT-RT.



2. El jugador Rebelde ajusta la orientación de la plantilla de movimiento hasta quedar satisfecho.



3. El jugador Rebelde efectúa una acción de movimiento parcial, avanzando la miniatura del AT-RT sobre la plantilla de movimiento hasta alcanzar la posición deseada; acto seguido, desliza la plantilla por debajo del AT-RT hasta apartarla.



En vez de encajar el extremo de la plantilla de movimiento en la muesca trasera de la peana del líder de la unidad, el jugador puede detener el movimiento de la unidad en cualquier punto de la plantilla y deslizar ésta por debajo de la miniatura hasta retirarla, para luego depositar finalmente la miniatura en el campo de batalla.

Una vez hecho esto, el jugador debe mover las demás miniaturas de esa unidad hasta posiciones en las que todas ellas queden en formación con su líder. Todas las miniaturas de la unidad deben orientarse en la misma dirección que el líder de su unidad.

## RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO

En esta sección se explican las restricciones al movimiento que los jugadores deberán aplicar durante la batalla introductoria. En la sección "Reglas avanzadas" de este mismo cuaderno se describen restricciones adicionales al movimiento de las miniaturas.

### CONTACTO ENTRE PEANAS

Las miniaturas de una misma unidad pueden colocarse de tal modo que sus peanas estén en contacto. Sin embargo, los jugadores no pueden colocar ninguna de sus miniaturas con las peanas en contacto con miniaturas de otras unidades aliadas.

Si un líder de unidad tiene un arma cuerpo a cuerpo, puede colocarse junto a una miniatura de una unidad enemiga de forma que sus peanas estén en contacto. Cuando esto ocurre, se dice que esas unidades han iniciado un **COMBATE CUERPO A CUERPO** (ver más adelante).

### OBSTÁCULOS PARA EL USO DE LAS PLANTILLAS DE MOVIMIENTO

A veces no es posible situar una plantilla de movimiento sobre el campo de batalla debido a la presencia de elementos de escenografía o de otras miniaturas. En estos casos puede sostenerse la plantilla por encima de tales obstáculos y mover al líder de la unidad por debajo de la misma, o bien señalar de algún modo la posición del obstáculo en cuestión y retirarlo provisionalmente para poder utilizar la plantilla de movimiento.

### SOLAPAMIENTO

Un jugador **no puede** mover su líder de unidad a través de la miniatura de un vehículo terrestre. No obstante, su plantilla de movimiento sí puede solaparse con un vehículo terrestre si el jugador está resolviendo un movimiento parcial para aproximar su unidad al vehículo sin llegar a pasar por encima de él. Un jugador **sí puede** mover su líder de unidad a través de miniaturas de infantería y vehículos repulsores.





# ACCIÓN DE ATAQUE

La acción de ataque permite a una unidad efectuar un ataque. Existen dos tipos de ataques: **A DISTANCIA** y **CUERPO A CUERPO**. Esta sección contiene las reglas necesarias para resolver ataques a distancia, que son los más habituales; los ataques cuerpo a cuerpo se explican más adelante.

Durante una acción de ataque, la unidad que ha realizado la acción es el **ATACANTE**, y el blanco del ataque es el **DEFENSOR**. Para resolver un ataque es preciso completar estos pasos en el orden indicado:

1. **Declarar al defensor:** El jugador atacante escoge una unidad enemiga como blanco de su ataque; esta unidad enemiga es ahora el defensor.

A continuación, el jugador atacante mide el alcance que hay desde el líder de la unidad atacante hasta la miniatura más próxima del defensor (ver “Medir el alcance” en la página 9) para determinar el alcance del ataque.

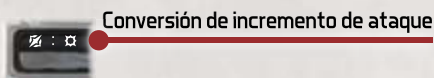
2. **Reunir una reserva de ataque:** Por cada miniatura que haya en su unidad, el atacante escoge un arma de entre las enumeradas en la parte inferior de su carta de Unidad cuyo alcance incluya el alcance del ataque. Las armas se describen con mayor detalle en la página 15.

Acto seguido el atacante coge la cantidad y color de dados indicados para el arma que va a utilizar cada miniatura. Por ejemplo, si una unidad de cinco Soldados de asalto atacase utilizando sus Fusiles bláster E-11, el atacante cogería cinco dados blancos (uno por cada Fusil). Estos dados conforman la reserva de ataque.



3. **Lanzar los dados de ataque:** Esta tirada se resuelve siguiendo este procedimiento:

- a. **Lanzar los dados.** El atacante efectúa la tirada usando los dados de su reserva de ataque.
- b. **Posibles repeticiones.** El atacante puede aplicar ahora cualquier capacidad especial que le permita volver a lanzar dados.
- c. **Convertir los incrementos de ataque.** El atacante cambia los incrementos de ataque (☞) obtenidos en la tirada por el resultado indicado en su carta de Unidad, volteando los dados hasta que muestren los símbolos correspondientes. Si no se indica ningún cambio para los incrementos, el atacante debe cambiarlos por caras vacías.



4. **Aplicar esquivas y cobertura:** Si el defensor tiene asignada una ficha de Esquiva o se halla tras cobertura, puede gastar fichas de Esquiva y aplicar los efectos de la cobertura para anular resultados de impacto (☛). Ni las fichas de Esquiva ni la cobertura se pueden utilizar para anular resultados de impacto crítico (☛). Más adelante se describe con detalle el uso de la cobertura y las fichas de Esquiva.
5. **Modificar los dados de ataque:** El atacante puede resolver cualquier capacidad especial de carta que le permita modificar los dados de ataque. A continuación el defensor puede resolver cualquier capacidad especial de carta que le permita modificar los dados de ataque.

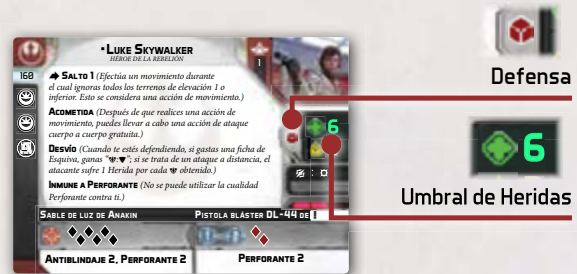
6. **Lanzar los dados de defensa:** Esta tirada se resuelve siguiendo este procedimiento:

- a. **Lanzar los dados.** Por cada impacto (☛) e impacto crítico (☛) obtenido en los dados de ataque, el defensor tira un dado del color correspondiente a su Defensa (que figura en su carta de Unidad).
- b. **Posibles repeticiones.** El defensor puede aplicar ahora cualquier capacidad especial que le permita volver a lanzar dados.
- c. **Convertir los incrementos de defensa.** El defensor cambia los incrementos de defensa (☛) obtenidos en la tirada por el resultado indicado en su carta de Unidad, volteando los dados hasta que muestren los símbolos correspondientes. Si no se indica ningún resultado para los incrementos, el atacante debe cambiarlos por caras vacías.



7. **Modificar los dados de defensa:** El defensor puede resolver cualquier capacidad especial de carta que le permita modificar los dados de defensa. A continuación el atacante puede resolver cualquier capacidad especial de carta que le permita modificar los dados de defensa.

8. **Comparar los resultados:** El atacante cuenta el número de impactos (☛) e impactos críticos (☛), y el defensor hace lo mismo con el número de bloqueos (☛). A continuación, el total del defensor se resta del total del atacante, y si éste último es mayor, el defensor sufre tantas Heridas como la diferencia entre ambos totales. Los resultados de impacto crítico (☛) no poseen efectos adicionales.



## CÓMO SUFRIR HERIDAS

Todas las miniaturas del ejército de un jugador poseen un **UMBRAL DE HERIDAS** impreso en su carta de Unidad. Este umbral de Heridas indica la cantidad de Heridas que puede sufrir cada una de las miniaturas que conforman la unidad. Si una miniatura sufre tantas Heridas como su umbral de Heridas, es **DERROTADA** y se retira del campo de batalla.



Cuando una unidad sufre Heridas, el jugador que la controla escoge una miniatura de esa unidad y le asigna Heridas colocando fichas de Herida junto a ella, sobre el campo de batalla, hasta que todas las Heridas hayan sido asignadas o hasta que esa miniatura sea derrotada. Si aún quedan Heridas por asignar después de que una miniatura sea derrotada, el jugador debe elegir otra miniatura de esa misma unidad y repetir este procedimiento hasta que todas las miniaturas de la unidad hayan sido derrotadas o hasta que se hayan asignado todas las Heridas sufridas.

Una miniatura que tiene Heridas asignadas está **HERIDA**. Cuando se asignan Heridas, siempre han de escogerse en primer lugar miniaturas que ya estén heridas. A un líder de unidad no se le pueden asignar Heridas hasta que todas las demás miniaturas de esa unidad hayan sido derrotadas.

## ACCIÓN DE ATAQUE APUNTADO

La acción de ataque apuntado permite a las unidades concentrarse mejor en atacar al enemigo. Para llevar a cabo una acción de ataque apuntado, se coloca una ficha de Ataque apuntado sobre el campo de batalla junto al líder de la unidad que ha realizado dicha acción. Cuando ataca, una unidad puede gastar fichas de Ataque apuntado para volver a lanzar un máximo de dos dados de ataque por cada ficha gastada de este modo.



Ficha de Ataque apuntado

## ACCIÓN DE ESQUIVA

La acción de esquivar permite a las unidades poner mayor énfasis en su supervivencia. Para llevar a cabo una acción de esquivar, se coloca una ficha de Esquiva sobre el campo de batalla junto al líder de la unidad que ha realizado dicha acción. Cuando se defiende, una unidad puede gastar fichas de Esquivar para anular un impacto (☒) por cada ficha gastada de este modo.



Ficha de Esquiva

## EJEMPLO DE ATAQUE A DISTANCIA

1. El jugador Imperial quiere atacar a una unidad de Soldados rebeldes. Primero mide la distancia que hay entre el líder de su unidad de Soldados de asalto y el Soldado rebelde más próximo de la unidad enemiga, y determina que dicha unidad se encuentra a alcance 2.



2. Cada Soldado de asalto puede añadir una de sus armas a la reserva de ataque. Los Soldados de asalto tienen dos armas disponibles, una para el combate cuerpo a cuerpo (☒) y otra de alcance 1-3. Como la unidad enemiga se encuentra a alcance 2, los Soldados de asalto únicamente pueden utilizar armas cuyo intervalo de alcance incluya el alcance 2. Los cuatro Soldados de asalto y su líder de unidad añaden un dado blanco de ataque cada uno a la reserva de ataque. A continuación el jugador Imperial lanza los dados de esta reserva, obteniendo un resultado de un impacto (☒) y un impacto crítico (☒).



3. El jugador Imperial gasta la ficha de Ataque apuntado de los Soldados de asalto para volver a lanzar dos dados, más un dado adicional otorgado por su cualidad **PRECISIÓN 1**, y obtiene dos impactos (☒) adicionales, lo que hace un total de tres impactos (☒) y un impacto crítico (☒).



4. La unidad de Soldados rebeldes tiene asignada una ficha de Esquivar que el jugador Rebelde decide gastar para anular un impacto (☒) del ataque.



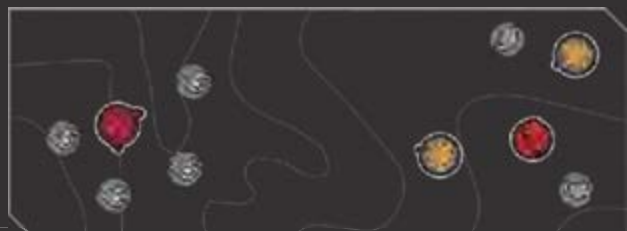
5. Aún sobran dos impactos (☒) y un impacto crítico (☒), de modo que el jugador Rebelde lanza tres dados blancos de defensa en los que obtiene un incremento de defensa (♣) y dos caras vacías. Los Soldados rebeldes convierten los incrementos de defensa (♣) en resultados de bloqueo (♠), así que el jugador Rebelde voltea el dado con el resultado del incremento de defensa (♣) para cambiarlo por un resultado de bloqueo (♠).



6. El defensor sustrae el bloqueo (♠) de los tres impactos (☒) y el impacto crítico (☒) obtenidos por el atacante, determinando finalmente que la unidad de Soldados rebeldes ha sufrido dos Heridas.





7. El umbral de Heridas de los Soldados rebeldes es de 1, así que el jugador Rebelde ha de escoger las dos miniaturas de Soldados rebeldes que son derrotadas.





## ARMAS

Todas las unidades tienen una o varias armas que se muestran en la parte inferior de su carta de Unidad. Cada arma se identifica mediante un nombre exclusivo y un icono que indica si se trata de un arma cuerpo a cuerpo o a distancia. También tienen un intervalo de alcance que determina las distancias mínima y máxima a las que puede utilizarse, tal y como se explica a continuación:

-  Un arma con uno de estos iconos es un arma a distancia y puede utilizarse en los alcances señalados, pero no cuando la peana de la miniatura está en contacto con la peana de una miniatura enemiga.
-  Un arma con este icono es un arma cuerpo a cuerpo que solamente puede utilizarse en combates cuerpo a cuerpo, cuando las peanas de las miniaturas están en contacto (ver más adelante).



Icono de combate cuerpo a cuerpo

Cada arma también tiene asociada una cantidad específica de dados de colores. Durante un ataque, cuando el jugador deba reunir su reserva de ataque, cada arma escogida para una de las miniaturas que conforman la unidad atacante contribuirá a esa reserva con sus dados.

## CUALIDADES DE LAS ARMAS

Algunas armas tienen cualidades, palabras clave impresas en la parte inferior de la carta de Unidad y cuyos efectos se describen en la otra cara. Estas cualidades modifican todos los ataques en los que se incluyan dichas armas. **Los efectos de estas cualidades no son acumulativos; cuando se realiza un ataque en el cual se incluyen dos armas con la cualidad ANTIBLINDAJE 1, no se combinan ambas para aplicar un efecto de ANTIBLINDAJE 2.**

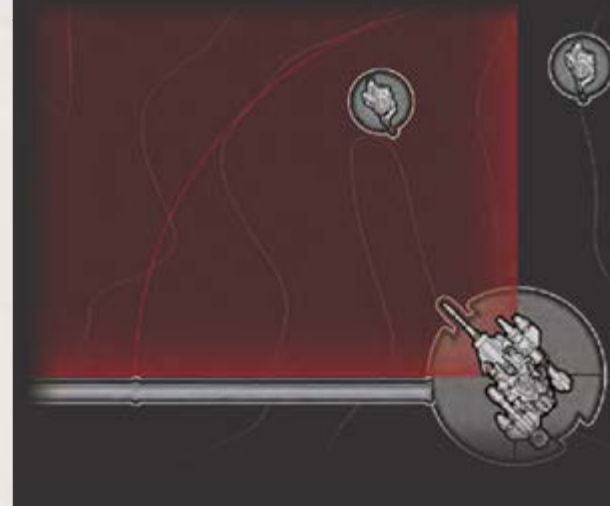
A continuación se describen los efectos de las cualidades que se utilizan durante la batalla introductoria; todas las demás deben ignorarse por el momento.

### ANTIBLINDAJE X

Cuando ataca a una unidad que posee la cualidad **BLINDAJE**, una unidad que realiza el ataque utilizando un arma con la cualidad **ANTIBLINDAJE X** puede cambiar tantos resultados de impacto (☒) por impactos críticos (☒) como el valor de X durante el paso de "Modificar los dados de ataque".



## EJEMPLO DE SECTOR DE TIRO



Al menos una de las miniaturas de la unidad enemiga se halla dentro del sector de tiro frontal del AT-RT, por consiguiente toda la unidad puede ser atacada por el Cañón láser del AT-RT, que posee la cualidad **ARMA FIJA: FRONTAL**.

### ARMA FIJA: FRONTAL

Para poder añadir un arma con la cualidad **ARMA FIJA: FRONTAL** a la reserva de ataque, el defensor debe hallarse dentro del sector de tiro frontal de la miniatura atacante que está equipada con dicha arma. Un **SECTOR DE TIRO** es la zona de forma cónica comprendida entre las dos líneas de tiro marcadas en las peanas de las miniaturas de vehículo. El sector de tiro de una miniatura se extiende hacia el campo de batalla a partir de su peana. Para delimitar los bordes del sector de tiro de una miniatura hay que alinear el borde de la regla de alcance con cada línea de tiro de su peana, creando así una proyección continua. Si cualquier parte de la peana de una miniatura del defensor cae dentro de la zona creada por estas líneas de tiro proyectadas, entonces el defensor está dentro de ese sector de tiro.

### PERFORANTE X

Una unidad que realiza un ataque con un arma que posee la cualidad **PERFORANTE X** puede anular tantos resultados de bloqueo (♥) como el valor de X durante el paso de "Modificar los dados de defensa".

## COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando una unidad se halla en contacto con alguna peana de una unidad enemiga, se produce un **COMBATE CUERPO A CUERPO**. Cuando una unidad efectúa un ataque contra otra unidad con la que se encuentra en combate cuerpo a cuerpo, se denomina ataque cuerpo a cuerpo. Para resolverlos se aplican las mismas reglas que en los ataques a distancia, con las siguientes excepciones:

- El atacante sólo puede utilizar armas que posean el icono de combate cuerpo a cuerpo (☒).
- El defensor debe estar en el mismo combate cuerpo a cuerpo que el atacante.

## CÓMO INICIAR UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Si una unidad dispone de un arma cuerpo a cuerpo, puede iniciar un combate cuerpo a cuerpo situando su peana en contacto con la de una miniatura enemiga. Para iniciar un combate cuerpo a cuerpo, el jugador debe completar estos pasos en el orden establecido:

1. **Mover al líder de la unidad:** El jugador realiza un movimiento para mover al líder de la unidad hasta situar su peana en contacto con una miniatura enemiga.  
Si una unidad carece de arma cuerpo a cuerpo, no puede situar su peana en contacto con miniaturas enemigas y por tanto no puede iniciar un combate cuerpo a cuerpo.
2. **Mover las demás miniaturas:** El jugador coloca las demás miniaturas de la unidad, manteniéndolas en formación con su líder, de tal modo que cada una de ellas tenga su peana en contacto con la peana de una miniatura de la unidad del adversario.
3. **El adversario mueve sus miniaturas:** Sin romper su formación, el adversario del jugador mueve sus restantes miniaturas cuyas peanas no estén ya en contacto con una miniatura enemiga de la unidad que ha iniciado el combate cuerpo a cuerpo.

Si la unidad del adversario carece de arma cuerpo a cuerpo, éste no podrá mover sus miniaturas para situar sus peanas en contacto con la unidad que ha iniciado el combate cuerpo a cuerpo.

Una unidad solamente puede iniciar un combate cuerpo a cuerpo con una unidad enemiga, aunque más adelante podrán incorporarse otras unidades a ese combate cuerpo a cuerpo.

## MINIATURAS TRABADAS

Mientras una **unidad de infantería** se encuentre en un combate cuerpo a cuerpo con **otra unidad de infantería**, se dice que ambas unidades están **TRABADAS**. Únicamente la infantería puede trabarse cuerpo a cuerpo; los vehículos pueden hallarse en un combate cuerpo a cuerpo, pero no pueden trabarse. Una unidad trabada no puede efectuar ataques a distancia, **no puede ser seleccionada como blanco de ataques a distancia** y tampoco puede realizar movimientos que no sean **RETIRADAS**. Para dejar de estar trabada y poder alejarse, una unidad debe efectuar una retirada dedicando toda su activación para llevar a cabo un movimiento a Velocidad 1. Una unidad en retirada no puede hacer nada más durante su activación salvo realizar este movimiento a Velocidad 1.

## TERRENO

El terreno representa toda clase de bosques, edificios, ruinas, barricadas y demás objetos físicos que influyen en la batalla. El terreno puede proporcionar cobertura, bloquear la línea de visión e impedir el movimiento. Las reglas de terreno que se describen en este cuaderno abarcan principalmente el uso de las barricadas de plástico incluidas en la caja básica. Para saber más sobre los distintos tipos de terreno y elementos de escenografía, consulta la *Guía de referencia* que está disponible online.



## COBERTURA

Durante un ataque, todo elemento de terreno que se interponga entre dos unidades puede ofrecer protección al defensor en forma de **COBERTURA**.

Para determinar si una unidad tiene cobertura, el atacante traza una línea imaginaria desde el centro de la peana del líder de su unidad hasta el centro de la peana de cada una de las miniaturas que conforman la unidad del defensor. Si alguna de estas líneas atraviesa un elemento de terreno, la miniatura en cuestión está **OCULTA**. Si al menos la mitad de las miniaturas de la unidad del defensor están ocultas, toda la unidad se considera oculta y se beneficia de la cobertura proporcionada por el tipo de terreno a través del cual pasa la línea imaginaria.

Al comprobar la cobertura, si el líder de la unidad atacante está en contacto con un elemento de terreno, éste se ignora en lo que respecta a determinar si una miniatura está oculta.

## BENEFICIOS DE LA COBERTURA

Cada elemento de terreno puede proporcionar **COBERTURA LIGERA** o bien **COBERTURA DENSA**.

- Si el terreno que oculta a una unidad proporciona cobertura ligera, esa unidad puede anular un impacto (★) durante el paso de “Aplicar esquivas y cobertura” de un ataque.
- Si el terreno proporciona cobertura densa, esa unidad puede anular hasta dos impactos (★).

Diversos efectos de juego pueden mejorar la cobertura. Si una unidad que carece de cobertura mejora ésta en un grado, obtiene los beneficios de la cobertura ligera, y si la unidad se halla tras cobertura ligera y la mejora en un grado, pasa a beneficiarse de cobertura densa. No se pueden mejorar los efectos de la cobertura por encima de la cobertura densa.

## BARRICADAS

Los elementos de escenografía incluidos en la caja básica de *STAR WARS: LEGIÓN* consisten en ocho barricadas imperiales. Estas barricadas proporcionan cobertura densa a la infantería, pero no a los vehículos. Durante la batalla introductoria, las unidades pueden moverse con total libertad por encima de las barricadas.

## LÍDERES Y COBERTURA



Este líder de unidad está en contacto con la barricada que tiene delante, así que cuando toda su unidad efectúe un ataque podrá ignorar la barricada a la hora de determinar si el defensor está oculto.



## TERRENO Y COBERTURA

El AT-RT atacante traza una línea desde el centro de su peana hasta el centro de las peanas de todas las miniaturas de la unidad defensora de Soldados de asalto.

La barricada oculta a tres de las cinco miniaturas de Soldados de asalto, pero hay dos que están expuestas. Al menos la mitad de las miniaturas están ocultas, de modo que toda la unidad se beneficia de la cobertura.

La barricada proporciona cobertura densa a las unidades de infantería, así que los Soldados de asalto están protegidos por una cobertura densa.



## CUALIDADES DE LAS UNIDADES

Una carta de Unidad puede contener diversas cualidades exclusivas de las unidades. Estas cualidades se enumeran siempre debajo del nombre de la carta de Unidad. A continuación se describen las cualidades que se utilizan en la batalla introductoria. Las demás (**MAESTRÍA CON LA FUERZA 1**, **SALTO 1**, **TREPADOR EXCEPCIONAL** y **VEHÍCULO TREPADOR**) se ignoran durante la batalla introductoria, y sus efectos se describen con detalle en la *Guía de referencia* online. Cada cualidad de una unidad aplica un efecto a toda la unidad al completo:

### ACOMETIDA

Si una unidad con la cualidad **ACOMETIDA** se encuentra en un combate cuerpo a cuerpo después de haber efectuado una acción de movimiento, puede llevar a cabo una acción de ataque gratuita.

### ÁGIL

Después de defenderse de un ataque en el que haya gastado al menos una ficha de Esquiva, una unidad **ÁGIL** gana 1 ficha de Esquiva.

### BLINDAJE

Durante el paso de “Modificar los dados de ataque” de un ataque, una unidad que posee la cualidad **BLINDAJE** anula todos los resultados de impacto (★).

### COBERTURA 1

Durante el paso de “Aplicar esquivas y cobertura” de un ataque, si el defensor tiene la cualidad **COBERTURA 1**, mejora su cobertura en un grado al defenderse contra ataques a distancia.

### DESLIZADOR 1

Cuando realiza un movimiento, una unidad que posee la cualidad **DESLIZADOR 1** ignora los terrenos de elevación 1 o inferior. La elevación se ignora en la batalla introductoria.

Cuando se activa una unidad que posee la cualidad **DESLIZADOR 1**, debe efectuar inmediatamente un movimiento obligatorio. Un movimiento obligatorio es un movimiento, pero no una acción de movimiento, y por lo tanto no cuenta como una de las dos acciones que puede llevar a cabo una unidad durante la fase de Activación. **Para realizar un movimiento obligatorio, la unidad efectúa un movimiento completo a su Velocidad máxima.** Si no puede hacerlo, en vez de eso ejecutará un movimiento parcial recorriendo la máxima extensión posible de la plantilla de movimiento. Si la unidad realiza un movimiento parcial de este modo, sufre tantas Heridas como su Velocidad. Si cuando el líder de la unidad termina su movimiento alguna parte de su peana queda fuera del campo de batalla, la unidad es derrotada.

### DESVÍO

Mientras una unidad con la cualidad **DESVÍO** se esté defendiendo, si gasta una ficha de Esquiva, su tabla de conversión de incrementos gana “♣ : ♥”; además, si se trata de un ataque a distancia, el atacante sufre 1 Herida por cada incremento de defensa (♣) obtenido durante el paso de “Lanzar los dados de defensa”.

### IMPARABLE

Después de que una unidad con la cualidad **IMPARABLE** realice una acción de movimiento, puede llevar a cabo una acción de ataque gratuita.

### INMUNE A PERFORANTE

Mientras una unidad con la cualidad **INMUNE A PERFORANTE** se esté defendiendo, el atacante no podrá utilizar la cualidad **PERFORANTE** para anular resultados de bloqueo (♥).

### PRECISIÓN 1

Durante el paso de “Posibles repeticiones” de un ataque, una unidad con la cualidad **PRECISIÓN 1** que gaste una ficha de Ataque apuntado puede volver a lanzar 1 dado de ataque adicional.

## ¡ESPERA!

Ya has leído todo lo que necesitas para jugar la batalla introductoria. Cuando termines esta primera partida, puedes continuar leyendo la sección “Reglas avanzadas”.

## REGLAS AVANZADAS

Después de librar la batalla introductoria, los jugadores ya estarán listos para aprender el resto de las reglas necesarias para jugar una partida convencional de *STAR WARS: LEGIÓN*. En esta sección se explican las mecánicas avanzadas para la resolución de ataques y movimientos, el uso de las fichas de Acobardamiento y las cartas de Batalla, la creación personalizada de ejércitos y la preparación de partidas.

## CARTAS DE MANDO

Algunas cartas de Mando son exclusivas de un solo personaje. Estas cartas se identifican por la ilustración que aparece en la esquina superior derecha, y que se corresponde con la ilustración de la carta de Unidad de ese personaje. Cuando se juega una de estas cartas en la fase de Mando, ese personaje debe haber sido designado para impartir órdenes. Si el personaje es derrotado, ya no se podrán jugar sus cartas de Mando.

En la barra de órdenes de algunas cartas de Mando se indica una unidad específica (como Darth Vader o Luke Skywalker) o bien un tipo concreto de unidad (como infantería o vehículo). Estas órdenes deben impartirse a la unidad o unidades apropiadas que se especifican en la carta de Mando.

## ACCIONES

Esta sección contiene reglas para las acciones que se han omitido durante la batalla introductoria: recuperación, acción de carta y alerta.

## ACCIÓN DE RECUPERACIÓN

La acción de recuperación permite a las unidades recobrar la entereza e incorporarse de nuevo al combate. Al llevar a cabo esta acción con una unidad, se retiran todas sus fichas de Acobardamiento (ver página 20) y se preparan todas las cartas de Mejora que tenga agotadas (ver página 22).

## ACCIÓN DE CARTA

Ciertas unidades y cartas de Mejora poseen acciones exclusivas que representan sus capacidades especiales, como el **SALTO 1** de Luke Skywalker. Estas acciones aparecen impresas en las cartas de Unidad y Mejora, precedidas siempre por el icono que las identifica como acciones de carta (♣).

Para realizar una acción de carta (♣), la unidad tan sólo ha de resolver el efecto descrito a continuación del icono de acción de carta (♣). Cada acción de carta solamente puede efectuarse una vez durante la activación de la unidad.

## ACCIÓN DE ALERTA

La acción de alerta permite a las unidades de infantería demorar su intervención. Si una unidad no ha realizado aún ningún ataque, puede llevar a cabo una acción de alerta. Al hacerlo se coloca una ficha de Alerta sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad de infantería que ha realizado esta acción. Una unidad de infantería no puede llevar a cabo una acción de alerta si ya ha efectuado un ataque durante su activación. **Únicamente las unidades de infantería pueden realizar acciones de alerta.**

## FICHAS DE ALERTA

Después de que una unidad enemiga situada a alcance 1-2 realice una acción, una unidad de infantería que tenga asignada una ficha de Alerta puede gastar esta ficha para efectuar un ataque o un movimiento.

Si una unidad de infantería recibe una ficha de Acobardamiento o lleva a cabo un movimiento, ataque o cualquier acción, debe descartar su ficha de Alerta. Una unidad no puede tener asignada más de una ficha de Alerta.



Ficha de Alerta

## ATAQUES

En esta sección se ofrecen reglas adicionales para los ataques, incluidas mecánicas para trazar líneas de visión y atacar a múltiples unidades.

## LÍNEA DE VISIÓN



1. Este Soldado rebelde se halla detrás de una pared que bloquea la línea de visión.
2. Este Soldado rebelde está al descubierto y se encuentra dentro de la línea de visión.
3. Este Soldado rebelde se ha parapetado tras una cobertura densa, pero sigue estando dentro de la línea de visión.

## LÍNEA DE VISIÓN

En *STAR WARS: LEGIÓN* se utiliza el concepto de líneas de visión auténticas. Esto significa que los jugadores deben trazar las líneas de visión desde la perspectiva de las miniaturas. La perspectiva de una miniatura parte del punto más alto del modelo físico, situado directamente sobre el centro de su peana. Si un jugador puede ver parte de una miniatura enemiga o de su peana desde esta perspectiva, entonces su miniatura tiene línea de visión hacia la miniatura de su adversario.

## LÍNEA DE VISIÓN BLOQUEADA

La línea de visión de una miniatura a otra puede verse **BLOQUEADA** por vehículos y por el terreno. Cuando se traza una línea de visión, si ninguna parte de una miniatura es visible porque se halla completamente detrás de un elemento de terreno o vehículo, entonces la línea de visión hacia esa miniatura está bloqueada.

La infantería no bloquea la línea de visión. Cuando se traza una línea de visión, si lo único que impide que un jugador vea una miniatura es que hay otras miniaturas de infantería interpuestas en el campo de batalla, entonces la línea de visión hacia la miniatura objetivo no se considera bloqueada.

## HERIDAS Y LÍNEA DE VISIÓN

Una miniatura perteneciente a la unidad defensora solamente puede sufrir Heridas si al menos una miniatura de la unidad atacante puede trazar línea de visión hacia ella. Si las líneas de visión de todas las miniaturas de la unidad atacante hacia una miniatura de la unidad defensora están bloqueadas, entonces esa miniatura defensora no puede sufrir Heridas. Esto puede dar lugar a situaciones en las que un líder de unidad sufra Heridas y sea derrotado mientras aún queden otras miniaturas de su unidad en el campo de batalla. Si esto ocurre, una de las miniaturas supervivientes es ascendida y se convierte en el nuevo líder de la unidad (el jugador debe cambiar su miniatura por la miniatura del líder de la unidad).



## LA RESERVA DE ATAQUE

Durante una partida normal, cuando haya que formar una reserva de ataque, solamente las miniaturas que tengan línea de visión hasta el defensor pueden utilizar un arma y contribuir con sus dados al ataque. Al formar la reserva de ataque, los jugadores han de completar estos pasos en el orden indicado:

1. **Determinar qué miniaturas son válidas:** Cada miniatura atacante puede contribuir a la reserva de ataque si es capaz de trazar una línea de visión hasta cualquier miniatura del defensor.
2. **Elegir las armas:** El atacante puede elegir un arma de cada miniatura válida para contribuir a la reserva de ataque. Para elegir un arma, el atacante debe cumplir todos los requisitos indicados por las cualidades de dicha arma, y además el alcance del arma escogida debe ser capaz de cubrir el alcance del ataque (determinado desde el líder de la unidad atacante hasta la miniatura más próxima de la unidad defensora).
3. **Reunir los dados:** El atacante coge el número y tipo de dados proporcionados por las armas elegidas y los sitúa sobre el campo de batalla, junto a la unidad defensora.

## ATAQUES CONTRA MÚLTIPLES UNIDADES

Cuando se efectúa un ataque, cada arma o grupo de armas que posean un nombre único en una unidad puede utilizarse para atacar a una unidad enemiga distinta (si es posible). Para ello basta con resolver este paso adicional después del paso 2 del procedimiento de ataque:

- **Declarar a un defensor adicional:** Si aún quedan armas disponibles que no se han añadido a la reserva de ataque, el jugador puede repetir los pasos 1 y 2 para formar una reserva de ataque independiente con esas nuevas armas.

También ha de completarse lo siguiente después del paso 8:

- **Reunir una reserva de ataque adicional:** Se repiten los pasos 4 a 9 del procedimiento para formar una nueva reserva de ataque.

*Por ejemplo, una unidad de seis Soldados de asalto está equipada con una carta de Mejora "Soldado de asalto con DLT-19", y decide atacar a una unidad de Soldados rebeldes con cinco de los Soldados de asalto que la integran, para lo cual forma una reserva de ataque con cinco Fusiles bláster E-11.*

*Sin embargo, el jugador que los controla desea atacar a otra unidad diferente con el Soldado de asalto que lleva el DLT-19. Hay otro blanco válido, un AT-RT situado dentro del alcance del DLT-19, así que el jugador opta por efectuar un ataque adicional usando el DLT-19 contra el AT-RT. La cualidad **ANTIPLINDAJE 1** del DLT-19 **solamente se aplica a la reserva de ataque a la cual se ha añadido dicha arma.***

## MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS

Cuando un vehículo efectúa un movimiento, en vez de moverse con normalidad puede **PIVOTAR**. Para ello se giran hasta 90° sobre sí mismos al líder de la unidad y a todas las miniaturas adicionales que la compongan. Todas las miniaturas de la unidad deben quedar orientadas exactamente en la misma dirección que su líder.

Además, hay dos clases de vehículos diferentes cuyos movimientos están sujetos a reglas y restricciones adicionales: vehículos terrestres y vehículos repulsores. Un vehículo repulsor es todo aquél que va montado sobre una peana aérea, mientras que los vehículos terrestres son los que van montados directamente sobre la peana.

## VEHÍCULOS TERRESTRES

Cuando un vehículo terrestre efectúa un movimiento, en vez de moverse con normalidad puede **DAR MARCHA ATRÁS**. Para ello se lleva a cabo un movimiento completo o parcial; sin embargo, el jugador debe encajar la plantilla de movimiento en la muesca trasera de la peana del líder de la unidad, y además este movimiento está limitado a Velocidad 1.

Durante su movimiento, una miniatura de vehículo terrestre puede pasar a través de otras miniaturas de vehículos repulsores, pero no puede terminar su movimiento encima de ellas. Además, una miniatura de vehículo terrestre puede pasar a través de miniaturas de infantería siempre que éstas no estén trabadas. Si una miniatura de vehículo terrestre se mueve de tal modo que su avance sobre la plantilla de movimiento la hace solaparse con una o varias miniaturas de infantería, entonces todas estas miniaturas de infantería a través de las cuales se ha movido son **DESPLAZADAS**.

Una miniatura desplazada se aparta provisionalmente para que la miniatura de vehículo pueda completar su acción de movimiento. A continuación, el jugador que no ha movido la miniatura del vehículo vuelve a colocar las miniaturas desplazadas sobre el campo de batalla.

## DESPLAZAMIENTO DE INFANTERÍA

1. El jugador Rebelde encaja la plantilla de movimiento de Velocidad 2 en la muesca frontal del AT-RT.



2. El jugador Rebelde mueve el AT-RT por la plantilla, solapándolo con dos miniaturas de Soldados de asalto y una miniatura de Soldado rebelde.



3. El jugador Imperial vuelve a colocar en formación las miniaturas solapadas.



Las miniaturas desplazadas deben colocarse en formación, y no pueden situarse de modo que sus peanas queden en contacto con peanas de miniaturas enemigas. Si el líder de una unidad es desplazado de este modo, su miniatura se coloca como máximo a alcance 1 de su posición original.

**Cuando una o varias de las miniaturas de una unidad son desplazadas, la unidad recibe una ficha de Acobardamiento.**

## VEHÍCULOS REPULSORES

Durante una acción de movimiento, una miniatura de vehículo repulsor puede pasar a través de todas las demás miniaturas, **incluidos los vehículos terrestres**. Si una miniatura de vehículo repulsor se mueve de tal modo que la plantilla de movimiento se solapa con miniaturas de otras unidades, el jugador puede sostener la plantilla por encima de las miniaturas.

Una vez alcanzada su posición final después del movimiento, la miniatura de vehículo repulsor no puede solaparse con otras miniaturas a menos que esté realizando un movimiento obligatorio. Si ha llevado a cabo un movimiento obligatorio, sí puede solaparse con miniaturas de infantería en su posición final; en tal caso, esas miniaturas de infantería son desplazadas.

## DAÑO A VEHÍCULOS

Los vehículos son inmunes al acobardamiento, pero si reciben daños graves su eficacia puede verse drásticamente mermada. Cada vehículo posee una puntuación de Resistencia impresa en su carta de Unidad.



Después de que una miniatura de vehículo haya recibido tantas Heridas como su puntuación de Resistencia, el jugador que la controla tira un dado rojo de defensa y aplica uno de los siguientes resultados:

- Si el resultado es un bloqueo (♥), la miniatura queda **DAÑADA** y recibe una ficha de Dañado. Cuando un jugador activa una unidad dañada, debe tirar un dado blanco de defensa. Si obtiene una cara vacía, ese vehículo dispondrá de una acción menos durante su activación.
- Si el resultado es una cara vacía, la miniatura queda **INUTILIZADA** y recibe una ficha de Inutilizado. Una unidad inutilizada no puede dar marcha atrás y debe gastar dos acciones para poder efectuar un único movimiento.
- Si el resultado es un incremento de defensa (♣), una de las armas de la miniatura ha sido destruida. El adversario del jugador elige una de estas armas y coloca una ficha de **ARMA DESTRUIDA** sobre la correspondiente carta; esa arma ya no podrá utilizarse más.

Estos efectos no se aplican a las unidades que tienen una puntuación de Resistencia de “-”.



Ficha de Dañado



Ficha de Inutilizado



Ficha de Arma destruida

## ACOBARDAMIENTO

Incluso los veteranos más fogueados se ponen a cubierto y agachan la cabeza cuando les cae encima una lluvia de rayos bláster. Las reglas de Acobardamiento representan el efecto de la moral en *STAR WARS: LEGIÓN* y pueden tener consecuencias críticas al neutralizar la capacidad combativa del enemigo o hacer que cunda el pánico entre sus filas.

## FICHAS DE ACOBARDAMIENTO

Las fichas de Acobardamiento marcan a las unidades que se arrojan cuerpo a tierra para ponerse a cubierto. Si una unidad de infantería tiene asignada una o más fichas de Acobardamiento, mejora su tipo de cobertura en un grado cuando se defiende contra ataques a distancia.



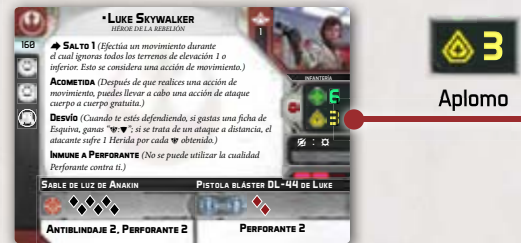
Ficha de Acobardamiento

## APLOMO

Toda unidad de infantería tiene una puntuación de Aplomo impresa en su carta de Unidad. Cuando una unidad acumula tantas fichas de Acobardamiento como su Aplomo o más, se dice que está **ACOBARDADA**. Una unidad acobardada dispone de una acción menos durante su activación. La unidad solamente pierde una acción, no importa el número de fichas de Acobardamiento que tenga asignadas. Las unidades que tienen una puntuación de Aplomo de “-” no pueden recibir fichas de Acobardamiento y por tanto no pueden acobardarse.

## CÓMO SUFRIR ACOBARDAMIENTO

La manera más habitual que tiene una unidad para recibir fichas de Acobardamiento consiste en ser el blanco de un ataque a distancia. Tras resolver dicho ataque a distancia, si el atacante ha obtenido en su tirada al menos un impacto (★) o impacto crítico (✳), el defensor recibe una ficha de Acobardamiento (incluso aunque esos impactos hayan sido anulados). Cuando una unidad recibe una ficha de Acobardamiento, ésta se coloca junto al líder de la unidad y permanece ahí hasta ser eliminada.



## CÓMO ELIMINAR EL ACOBARDAMIENTO

Después de que se active una unidad que tenga asignadas fichas de Acobardamiento, pero antes de pueda realizar ninguna acción, esa unidad debe **REAGRUPARSE**. Para ello, el jugador que la controla debe lanzar un dado blanco de defensa por cada ficha de Acobardamiento que tenga asignada la unidad. A continuación se le retira una ficha de Acobardamiento por cada bloqueo (♥) e incremento de defensa (♣) obtenidos en esta tirada. Si después de hacer esto la unidad tiene menos fichas de Acobardamiento que su puntuación de Aplomo, deja de estar acobardada y puede llevar a cabo sus dos acciones habituales durante su activación.

**Además, durante la fase Final se retira una ficha de Acobardamiento de cada unidad.**



## PÁNICO

Las unidades de infantería que se ven expuestas a un fuego demasiado intenso pueden perder la templanza y caer **PRESA DEL PÁNICO**. Después de que una unidad se reagrupe, si aún le quedan tantas fichas de Acobardamiento como el doble de su puntuación de Aplomo o más, la unidad es presa del pánico.



Ficha de Pánico

Cuando una unidad es presa del pánico, recibe una ficha de Pánico que se coloca junto a la miniatura de su líder. Una unidad presa del pánico también sufre los efectos del acobardamiento.

Durante su activación, una unidad presa del pánico solamente puede realizar una acción de movimiento, no puede llevar a cabo acciones gratuitas y debe moverse a su máxima Velocidad siguiendo la ruta más directa posible hacia el borde más próximo del campo de batalla. Si el líder de la unidad termina su movimiento con alguna parte de su peana fuera del campo de batalla, la unidad entera es derrotada. Si una unidad cae presa del pánico estando en un combate cuerpo a cuerpo, debe efectuar una retirada.

Si la cantidad de fichas de Acobardamiento asignadas a una unidad se reduce por debajo del doble de su puntuación de Aplomo, la unidad deja de estar presa del pánico y se le quita la ficha de Pánico.

Cuando haya que comprobar los efectos del pánico, una unidad situada a alcance 1-3 de un comandante aliado puede utilizar la puntuación de Aplomo de éste último en vez de la suya propia. Una puntuación de Aplomo de “-” se considera infinitamente alta.

## CREACIÓN DE EJÉRCITOS

En una partida convencional de *STAR WARS: LEGIÓN*, cada jugador despliega su propio ejército compuesto por sus personajes favoritos, estrategias emocionantes y trucos únicos.

La creación de un ejército personalizado permite a los jugadores reunir un contingente adaptado a su estilo de juego y a sus puntos fuertes. Donde un jugador podría crear una fuerza heterogénea y flexible, otro quizá diseñe un ejército especializado en una única estrategia que lleve a cabo con una eficacia despiadada.

A fin de crear un ejército lo bastante numeroso para una partida completa y disponer de mayores opciones a la hora de pertrecharlo, serán necesarios otros productos de la línea de *STAR WARS: LEGIÓN* que contendrán miniaturas y mejoras adicionales.

## PUNTOS

Cada ejército está compuesto por unidades, cartas de Mejora y cartas de Mando. Tanto las unidades como las cartas de Mejora cuestan puntos; el valor total en puntos de todo lo que se incluya en un ejército no puede superar los 800.



Valor en puntos



## FACCIONES

Hay dos facciones en el juego: el Imperio Galáctico (facción Imperial) y la Alianza Rebelde (facción Rebelde). En un ejército solamente se pueden incluir unidades de la misma facción. La facción a la que pertenece cada unidad se muestra en la esquina superior izquierda de su carta.

## CATEGORÍAS

La categoría de una unidad se utiliza para crear ejércitos. Cada ejército debe incluir lo siguiente:

- **Comandante:** De una a dos unidades Comandantes.
- **Tropa:** De tres a seis unidades de Tropa.
- **Fuerzas especiales:** Hasta tres unidades de Fuerzas especiales.
- **Apoyo:** Hasta tres unidades de Apoyo.
- **Pesada:** Hasta dos unidades Pesadas.

## MEJORAS

Las unidades de un ejército pueden equiparse con cartas de Mejora. Cada carta de Mejora cuesta tantos puntos como figura en su esquina inferior derecha. Por cada icono de Mejora que tenga una unidad en su barra de mejoras, dicha unidad podrá equiparse una carta que posea el icono correspondiente. Una unidad no puede equiparse más de una copia de la misma carta de Mejora.

Algunas cartas de Mejora presentan restricciones en su texto de reglas. Por ejemplo, una carta de Mejora con la restricción “Sólo Soldados de asalto” únicamente puede equipársela una unidad de Soldados de asalto. Además, ciertas cartas de Mejora tienen la restricción “Sólo Lado Luminoso” o bien “Sólo Lado Oscuro”. El Imperio Galáctico es afín al Lado Oscuro, así que sus unidades pueden equiparse cartas de Mejora con esta restricción; la Alianza Rebelde, por otra parte, es afín al Lado Luminoso y sus unidades pueden equiparse con cartas de Mejora que posean la restricción “Sólo Lado Luminoso”.

## CARTAS ÚNICAS

Algunas unidades y cartas de Mejora representan personajes específicos, armas exclusivas o singulares unidades de renombre. Cada una de estas unidades y cartas de Mejora tiene un nombre único señalado con un punto a la izquierda. Un jugador no puede incluir en su ejército más de una carta única que tenga el mismo nombre.

## MANO DE CARTAS DE MANDO

Como parte del procedimiento para crear un ejército, cada jugador escoge una mano de seis cartas de Mando. En esta mano debe hacer dos cartas de prioridad 1, dos cartas de prioridad 2 y dos cartas de prioridad 3, pero sólo se puede incluir una copia de cada carta de Mando. Para poder incluir cartas de Mando de un personaje único (como por ejemplo Darth Vader), dicho personaje debe formar parte del ejército. Después de haber elegido seis cartas de mando, cada jugador añade la carta de Mando “Órdenes vigentes” para formar una mano de siete cartas de Mando.

# FICHAS DE IDENTIFICACIÓN

Si un ejército tiene varias unidades del mismo tipo pero con distintas cartas de Mejora, puede resultar complicado diferenciarlas entre sí. Para facilitar la distinción de unidades del mismo tipo, al desplegarlas sobre el campo de batalla se coloca una ficha de Identificación única junto a la peana del líder de cada unidad, y acto seguido se coloca otra ficha de Identificación idéntica sobre su correspondiente carta de Unidad.



Fichas de Identificación

# CARTAS DE MEJORA

Las cartas de Mejora representan recursos como equipo, armas y personal adicional que incrementan las capacidades de las unidades. Cada carta de Mejora contiene un icono de mejora que determina su tipo:

- : Arma pesada
- : Personal
- : Fuerza
- : Mando
- : Afuste
- : Equipo
- : Granadas
- : Comunicaciones
- : Piloto

En cada carta de Unidad hay una barra de mejoras que contiene diversos iconos. Por cada icono presente en la barra de mejoras de una unidad, ésta puede equiparse con una carta de Mejora del tipo correspondiente a ese icono. Una unidad no puede equiparse con más de una copia de una misma carta de Mejora.



Barra de mejoras

# MEJORAS DE INFANTERÍA

Algunas cartas de Mejora tienen los iconos de Arma pesada (A) o Personal (P); se trata de mejoras para infantería. Las mejoras para infantería añaden miniaturas de infantería específicas a una unidad, esculpidas de distinta manera para diferenciarlas fácilmente de las demás. Estas miniaturas siempre poseen las mismas puntuaciones de Defensa, umbrales de Herida y armas descritas en su carta de Unidad.

# ARMA PESADA

Las miniaturas de infantería con Armas pesadas están esculpidas con armas especiales. Al atacar, únicamente la miniatura específica que está esculpida con esta arma puede utilizarla, aunque también puede escoger una de las otras armas de su unidad.



# PERSONAL

Las cartas de Mejora de tipo Personal pueden utilizarse para añadir especialistas como sanitarios e ingenieros a una unidad, o simplemente para engrosar sus filas con una miniatura de infantería adicional.



# MEJORAS DE ARMAS

Ciertas cartas de Mejora tienen los iconos de Afuste (A) o Granadas (G); se trata de mejoras de armas. Todas las miniaturas de la unidad pueden utilizar la mejora de arma equipada cuando atacan al enemigo.



# ACCIONES DE CARTA GRATUITAS

Algunas cartas de Mejora contienen acciones de carta gratuitas, cuyo enunciado va precedido del icono de acción de carta gratuita (C). Una acción de carta gratuita es una acción de carta que se lleva a cabo como una acción gratuita. Para resolverla basta con que la unidad aplique el efecto descrito a continuación del icono C. Cada acción de carta gratuita solamente puede realizarse una vez durante la activación de una unidad.



# AGOTAR MEJORAS

Algunas cartas de Mejora presentan el icono (R). Para poder utilizar este tipo de efecto, el jugador debe AGOTAR la carta girándola 90° hacia la derecha para colocarla en posición horizontal. Las cartas agotadas no pueden volver a utilizarse hasta que estén preparadas. Para PREPARAR una carta, el jugador ha de girarla 90° hacia la izquierda para colocarla en posición vertical. Una unidad puede efectuar una acción de recuperación para preparar todas las cartas de Mejora que tenga agotadas.





## FICHAS DE IONES

En ocasiones los ejércitos emplean armamento especializado diseñado para inutilizar vehículos enemigos mediante descargas iónicas. Estas armas pueden hacer que los vehículos reciban fichas de Iones. Cuando se activa una unidad, si tiene asignada al menos una ficha de Iones, pierde una acción por cada ficha de Iones (con un máximo de dos acciones perdidas) y luego descarta todas sus fichas de Iones.



Ficha de Iones

## MAZOS DE BATALLA

En *STAR WARS: LEGIÓN*, la victoria se decide completando objetivos que proporcionan puntos de Victoria al tiempo que se afrontan despliegues y condiciones inesperadas. Cada una de estas tres circunstancias de la batalla (el despliegue, los objetivos y las condiciones) se determinan utilizando tres mazos de Batalla. Una vez dispuesto el campo de batalla durante los preparativos de la partida, se reparten tres cartas al azar de cada uno de estos tres mazos de Batalla, y los jugadores se ponen de acuerdo para limitar estas opciones a una carta de cada tipo (ver "Preparación de la partida" en la página 24).

Estas tres cartas indican dónde pueden los jugadores desplegar sus ejércitos, los requisitos para ganar la partida y las posibles condiciones especiales que afecten a la batalla.

## DESPLIEGUE

Un comandante avezado demuestra su pericia escogiendo el entorno ideal para enfrentarse al enemigo, pero el caos de la guerra y las necesidades de la misión a menudo trastocan los mejores planes. En consecuencia, el despliegue de tropas varía considerablemente en cada escaramuza.

En cada carta de Despliegue se detallan las zonas del campo de batalla donde pueden desplegarse unidades. Antes de desplegarlas, cada jugador debe medir las zonas de despliegue siguiendo las indicaciones de la carta y delimitar cada una de ellas colocando indicadores de despliegue en las esquinas.



## OBJETIVOS

La guerra entre el Imperio Galáctico y la Alianza para la Restauración de la República es un conflicto desigual; los rebeldes no tienen ninguna esperanza de vencer confiando únicamente en la fuerza de las armas, y por tanto sólo han de enfrentarse al Imperio en situaciones ventajosas o cuando está en juego algún objetivo de crucial importancia. De igual modo, el Imperio es consciente de que no basta con derrotar a los rebeldes en las batallas; debe localizar sus células de resistencia y erradicarlas por completo. Es por estos motivos que el objetivo principal de toda batalla nunca es el mero desgaste de los recursos enemigos.

En cada carta de Objetivo se describen los distintos métodos que tienen a su disposición los jugadores para obtener puntos de Victoria durante la batalla. En estas cartas hay una sección titulada "Victoria" en la que se exponen los requisitos que debe cumplir cada jugador para ganar la batalla. Algunas cartas de Objetivo también contienen instrucciones para la preparación de la partida que los jugadores deberán leer y completar antes de empezar a jugar.



## FICHAS DE OBJETIVO

Muchas cartas de Objetivo requieren que los jugadores coloquen fichas de Objetivo sobre el campo de batalla. Cada una de estas fichas presenta dos caras: una de Objetivo capturado y otra de Objetivo sin capturar. Las fichas de Objetivo siguen las reglas que se explican a continuación.



Ficha de Objetivo capturado

Cuando un líder de unidad **CAPTUREA** una ficha de Objetivo, el jugador que controla dicha unidad le da la vuelta a la ficha para poner boca arriba su cara de "capturado" y la coloca en contacto con la peana del líder de la unidad. La ficha permanece en contacto con la peana del líder de la unidad mientras éste se mueve por el campo de batalla, a menos que caiga presa del pánico o sea derrotado.

Si un líder de unidad que tiene asignada una ficha de Objetivo capturado cae presa del pánico o es derrotado, antes de que el jugador retire o mueva al líder de unidad tiene que darle la vuelta a la ficha de Objetivo para dejar boca arriba su cara de "no capturado" y volver a situarla en contacto con la peana del líder de unidad. La ficha de Objetivo se quedará sobre el campo de batalla, justo donde acaba de colocarse, y puede volver a capturarse de la forma habitual.

Las miniaturas no pueden solaparse con fichas de Objetivo. Sólo se pueden capturar fichas de Objetivo que no estén capturadas.

## CONDICIONES

En una galaxia tan extensa como diversa, las características del campo de batalla nunca pueden predecirse con exactitud. Ya sean las condiciones climáticas, la geografía o alguna peculiaridad singular de la atmósfera planetaria o de la flora y fauna local, es mejor prepararse para lo inesperado.



Ficha de Condición

Las cartas de Condición describen reglas especiales adicionales que afectan a la partida. Ambos jugadores deben leer la carta de Condición en vigor antes de empezar a jugar.

Algunas de estas cartas utilizan fichas de Condición. Su uso se explica con detalle en la correspondiente carta de Condición.



# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para jugar una partida convencional de *STAR WARS: LEGIÓN* es preciso completar los siguientes pasos:

- 1. Establecer el campo de batalla y reunir los componentes:** Debe delimitarse un campo de batalla de 90×180 centímetros sobre una superficie plana. Los jugadores se sientan uno enfrente del otro, en los lados más anchos del campo de batalla, y colocan sus unidades, cartas, fichas de Orden, plantillas de movimiento y demás componentes de juego en su lado, fuera del campo de batalla. A continuación asignan fichas de Identificación a sus unidades en caso de que sean necesarias.
- 2. Definir el terreno:** Antes de empezar a jugar es importante determinar cuáles van a ser los efectos de los distintos terrenos utilizados. Los jugadores han de examinar los elementos de escenografía disponibles y concretar qué tipo de cobertura ofrece cada uno y las propiedades especiales que pueda tener.
- 3. Colocar el terreno:** Los jugadores deben ponerse de acuerdo para colocar los elementos de terreno. Si no logran un consenso o prefieren recurrir a otro método, pueden usar las reglas descritas en la sección "Colocación competitiva de terreno" de la *Guía de referencia* (disponible online).
- 4. Escoger bandos y colores:** El jugador cuyo ejército cueste la menor cantidad de puntos elige entre ser el jugador rojo o el jugador azul. A continuación, el jugador azul escoge uno de los lados anchos del campo de batalla y dispone su ejército junto al mismo. El jugador rojo ocupa el otro lado ancho del campo de batalla. Si los ejércitos de ambos jugadores tienen el mismo coste en puntos, se lanza una moneda al aire para determinar cuál de los jugadores puede escoger entre el azul y el rojo.
- 5. Mostrar las cartas de Batalla:** Se barajan por separado los mazos de cartas de Objetivo, Despliegue y Condición. Acto seguido se roban y se muestran tres cartas de cada mazo, distribuyéndolas en sendas filas horizontales según su tipo y orientadas hacia el lado de la superficie de juego correspondiente al jugador azul.

- 6. Delimitar el campo de batalla:** Empezando por el jugador azul, cada jugador se turna para escoger una fila de cartas y eliminar la primera empezando por la izquierda. Si lo prefiere, un jugador también puede renunciar a su turno para eliminar una carta. Cuando ambos jugadores hayan tenido dos oportunidades cada uno para eliminar una carta, se toma la primera carta de cada fila empezando por la izquierda para utilizarla durante la batalla. Si los jugadores eliminan las dos primeras cartas de una fila, ya no podrán eliminar la tercera y última.
- 7. Resolver las cartas de Objetivo y Condición:** Primero han de completarse las instrucciones de la carta de Objetivo mostrada que sean aplicables a la preparación de la partida, y luego se resuelven las que figuren en la carta de Condición.
- 8. Desplegar las unidades:** Empezando por el jugador azul, los jugadores se turnan para elegir una sola unidad de sus propios ejércitos y colocarla en sus respectivas zonas de despliegue. Este procedimiento se repite hasta que todas las unidades hayan sido desplegadas.
- 9. Preparar el suministro común:** Las fichas de Herida, Acobardamiento, Pánico y Daño a vehículo se colocan junto al campo de batalla formando un suministro común. El jugador azul coge el indicador de ronda y lo fija en el "1". ¡Una vez hecho esto, los jugadores ya están listos para empezar la partida!

## TERRENO Y ELEVACIÓN

Se anima a los jugadores a utilizar elementos de escenografía personalizados para representar los distintos terrenos en sus partidas de *STAR WARS: LEGIÓN*. Las reglas para el uso de estos elementos de escenografía pueden consultarse en la *Guía de referencia* (disponible online). Además, la *Guía de referencia* también proporciona a los jugadores reglas de movimiento específicas para subir y bajar por terrenos verticales. Las cualidades **TREPADOR EXCEPCIONAL** y **VEHÍCULO TREPADOR** que posee el AT-RT se han diseñado para sortear elementos de escenografía que representen un terreno elevado.

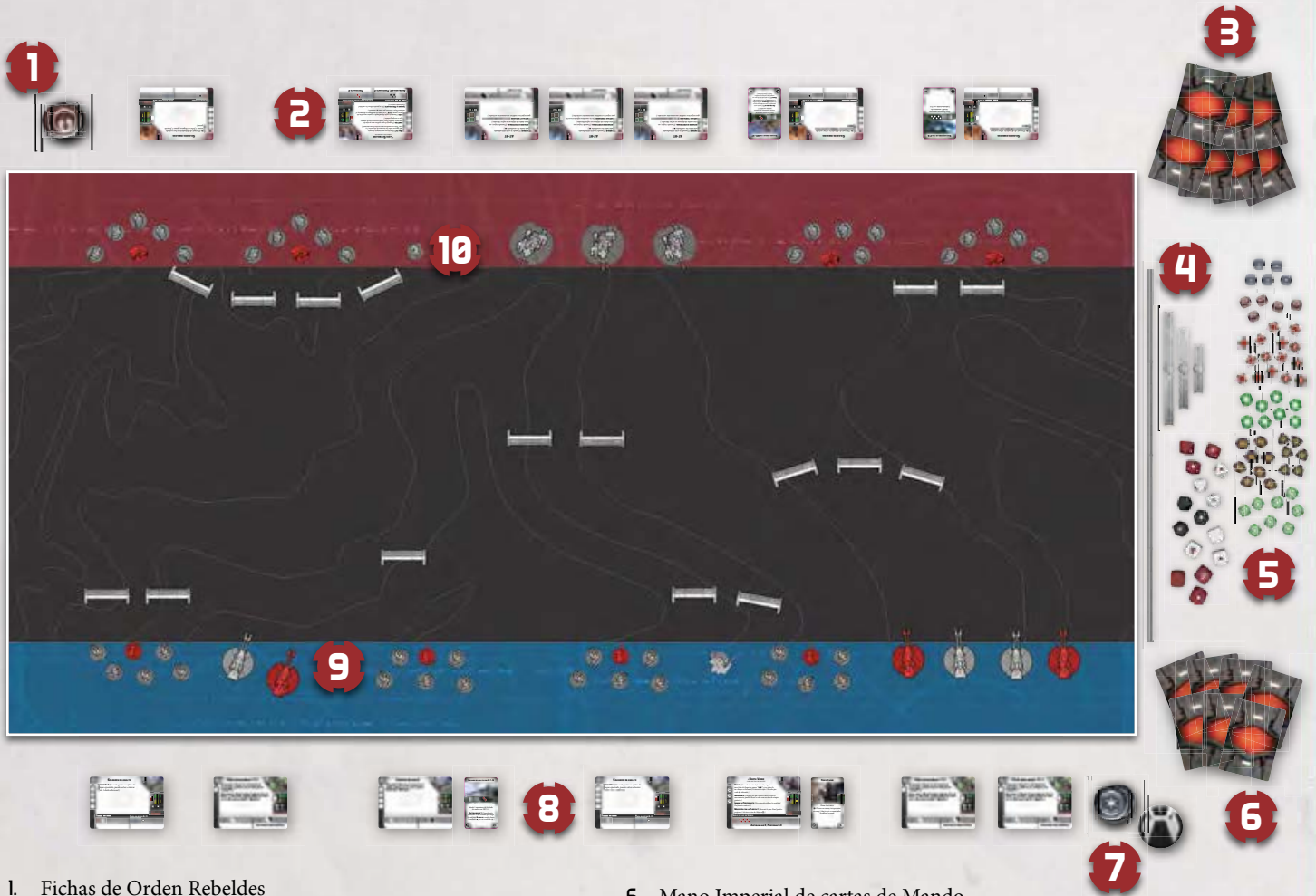
## CÓMO DEFINIR EL CAMPO DE BATALLA



1. El jugador azul escoge la fila correspondiente a las cartas de Despliegue y elimina la que está en el extremo izquierdo.
2. El jugador rojo selecciona la fila de las cartas de Condición y elimina la que está más a la izquierda.
3. El jugador azul escoge también la fila de cartas de Condición, y de nuevo elimina la primera empezando por la izquierda.
4. El jugador rojo no puede eliminar la última carta de la fila de cartas de Condición, así que opta por eliminar la que está más a la izquierda en la fila de cartas de Objetivo.
5. De todas las cartas sobrantes, las primeras por la izquierda de cada fila serán las que se utilizarán en esta partida.

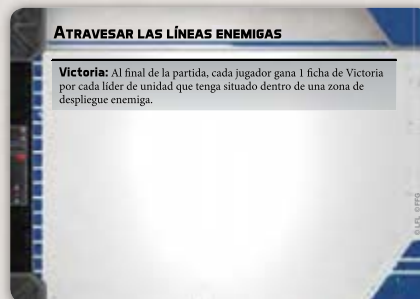


# DIAGRAMA DE PREPARACIÓN DE UNA BATALLA



1. Fichas de Orden Rebeldes
2. Cartas de Unidad y Mejora Rebeldes
3. Mano Rebelde de cartas de Mando
4. Regla de alcance y plantillas de movimiento
5. Dados y suministro común
6. Mano Imperial de cartas de Mando
7. Fichas de Orden Imperiales e indicador de ronda
8. Cartas de Unidad y Mejora Imperiales
9. Unidades Imperiales (miniaturas)
10. Unidades Rebeldes (miniaturas)

## CARTAS DE BATALLA UTILIZADAS EN ESTA PARTIDA







## STAR WARS: LEGIÓN COMO HOBBY

Jugar a *STAR WARS: LEGIÓN* consiste en algo más que librar batallas individuales. También implica diseñar y coleccionar un ejército temático y vistoso para disfrutar de partidas memorables con tus amigos. Crea tus propios ejércitos, consigue miniaturas y píntalas para adaptar la experiencia del juego a tus gustos y preferencias.

## AUMENTA TU COLECCIÓN

Cuando te hayas decidido por coleccionar un ejército Rebelde o uno Imperial (¡o los dos!), puedes empezar a añadirle variedad con un montón de opciones diferentes. Dispones de nuevas unidades, personajes y mejoras para crear una fuerza heterogénea y exclusiva que refleje tus aspectos preferidos del universo de *Star Wars*. En la página 22 de este mismo documento tienes las reglas para crear un ejército que puedas desplegar en una batalla individual; una colección bien surtida incluirá muchas unidades variadas para que puedas modificar tu ejército y probar distintas combinaciones y estrategias en cada partida.

Si buscas inspiración para diseñar y coleccionar un ejército, encontrarás una plétora de ideas en las películas, libros, cómics y juegos de la saga de *Star Wars*. ¿Piensas recrear alguna de las fuerzas de combate que aparecen en tu película favorita, o prefieres poner a prueba tu creatividad e idear un tema narrativo propio que influya en la composición de tu ejército? Tus opciones se multiplicarán con las cajas de expansión de *STAR WARS: LEGIÓN*, el mejor modo de aumentar tu colección y diversificar tus tácticas.





## LA COMUNIDAD

Los juegos de miniaturas suelen ser más exigentes que otros juegos de mesa, debido principalmente a la necesidad de espacio para jugar. Por suerte, muchos establecimientos comerciales cuentan con mesas de juego y disponen de sus propios elementos de escenografía. Las tiendas especializadas pueden ser el lugar ideal para conocer a otros jugadores, asistir a talleres de pintado de miniaturas para darle a tu ejército el acabado perfecto, o incluso organizar campañas o torneos. Fantasy Flight Games también pone a vuestra disposición un foro online oficial donde podéis comentar todos nuestros juegos; si queréis saber más sobre *STAR WARS: LEGIÓN*, no dudéis en visitarnos para conocer las opiniones de otros jugadores:

[www.FantasyFlightGames.es/Legion](http://www.FantasyFlightGames.es/Legion)

Evidentemente también podéis encontrar numerosas páginas en internet donde compartir vuestras tácticas, consejos para pintar las miniaturas, tutoriales para fabricar elementos de escenografía o ideas para diseñar campañas, pero el apoyo de una tienda especializada y el respaldo de una comunidad local suponen a menudo el modo más eficaz de disfrutar al máximo de *STAR WARS: LEGIÓN*. Pregunta al encargado de tu establecimiento habitual cómo puedes contribuir a que su local se convierta en un sitio ideal en el que reunirse, intercambiar estrategias, compartir técnicas de pintura y planificar eventos.

## JUEGO ORGANIZADO

Muchas tiendas especializadas celebran apasionantes eventos utilizando nuestro programa de juego organizado para *STAR WARS: LEGIÓN*. Sea cual sea tu grado de experiencia o tu habilidad con el juego, siempre podrás encontrar una amplia variedad de entornos para todo tipo de jugadores. Participando en estos eventos podrás conocer a otros jugadores, exhibir tus miniaturas pintadas y poner a prueba tus tácticas a todos los niveles, desde partidas amistosas e informales hasta torneos competitivos. ¡Los mejores jugadores pueden aceptar el reto de participar en nuestros campeonatos, que culminan cada año en un Campeonato Mundial celebrado en la sede de FFG en Roseville, Minnesota! Si te interesa saber más sobre nuestro programa de juego organizado y sobre cómo animar a tu tienda especializada favorita para que se una a él, visítanos en:

[www.FantasyFlightGames.es/Legion](http://www.FantasyFlightGames.es/Legion)





## MONTAJE DE MINIATURAS



Las miniaturas incluidas en esta caja básica vienen separadas en bolsas para las distintas poses. Es recomendable montarlas de una en una para no mezclar las piezas, ya que las configuraciones de brazos y cuerpos son específicas de cada pose. Separa todas las peanas por colores (las rojas a un lado y las grises a otro). Las miniaturas Imperiales van sobre las peanas grises, y las miniaturas Rebeldes se montan sobre las rojas.



A continuación utiliza una cuchilla de modelismo para limpiar y alisar las rebabas y las líneas de molde de todas las piezas; si la hoja está afilada, cortará el plástico fácilmente. Localiza la línea de molde en cada pieza y raspala pasando por encima la cuchilla en posición horizontal. Ten cuidado de no cortarte; para evitarlo, procura mover la cuchilla siempre en dirección opuesta a ti.



Comprueba la posición de todas las piezas antes de pegarlas para asegurarte de que encajan correctamente; recórtalas o límalas si es necesario. Vierte una gotita de pegamento en la pieza que vas a montar.



Une las piezas y apriétalas durante unos diez segundos. Luego pega la miniatura a su peana y déjala a un lado para que se seque el pegamento.



Si alguna pieza está torcida, puedes arreglarla sumergiéndola en agua caliente durante unos diez segundos hasta que se vuelva maleable.



Saca la pieza del agua y endereza el componente usando las manos. A medida que el plástico se vaya enfriando, conservará la forma que le has dado. Puede resultar útil disponer de otro recipiente lleno de agua fría en el que meter la pieza enderezada para acelerar el proceso de enfriamiento.



## PREPARACIÓN DE MINIATURAS PARA EL PINTADO



Para mejorar el aspecto de tus miniaturas, puedes decorar sus peanas añadiéndoles una textura que represente el terreno sobre el que se encuentra. Este procedimiento se denomina texturizado. Si lo llevas a cabo antes de aplicar la capa de imprimación, la textura se fijará mejor a la peana y adquirirá mayor consistencia para el pintado posterior. Aplica un poco de cola a la peana con un pincel y luego sumérgela entera en un recipiente lleno con el material que le dará la textura. Una mezcla de arena y guijarros te dará un resultado estupendo.



Antes de pintar tus miniaturas, deberías cubrirlas con una capa de imprimación para que la pintura se adhiera mejor y resista la manipulación y el paso del tiempo. Es preferible utilizar un spray de imprimación de acabado mate; no te recomendamos los satinados. Prepara una zona de imprimación colocando la miniatura delante de algo sólido que haga de fondo y cúbrela con rociadas cortas desde unos veinticinco centímetros de distancia. Una vez que la miniatura se haya secado, tumbala y vuelve a rociarla con el spray para alcanzar los resquicios que falten. Repite este procedimiento hasta que toda la miniatura esté cubierta por una capa de imprimación fina y uniforme.

## PINTADO DE MINIATURAS

Pintar las miniaturas puede parecer una tarea abrumadora para un principiante. Por suerte existe una inmensa variedad de recursos en internet sobre pinturas, técnicas y procedimientos que te ayudarán a dar los primeros pasos. Aunque los tutoriales en vídeo y los artículos de introducción al modelismo pueden resultar de gran utilidad para informarse sobre el arte de pintar miniaturas, a menudo el mejor modo de aprender consiste en acudir a una tienda especializada y sentarse con un experto para recibir consejos de primera mano. Habla con el encargado de tu establecimiento favorito para ver si puede organizar un taller de pintura semanal donde los jugadores puedan reunirse y trabajar colectivamente en sus miniaturas. Es una forma estupenda de aprender a pintar y de preparar tus miniaturas antes de que vean mesa.

Las imágenes que ves al pie de esta página ilustran el procedimiento habitual que se suele seguir para pintar una miniatura, partiendo de una figura imprimada a la que posteriormente se le aplican capas base de pintura acrílica. Luego se emplea un lavado de tinta diluida para definir mejor las zonas más hundidas, seguido de una aplicación de luces y sombras que aumenten el contraste de los colores. A continuación se pinta la peana y se corrigen los posibles errores en el pintado. Finalmente se añaden detalles para proporcionar a la miniatura un acabado espectacular.

Tanto si quieres que tus miniaturas representen fielmente a sus homólogos de las películas como si prefieres inventar tus propios esquemas cromáticos, en internet dispones de una fuente inagotable de material de referencia que puedes consultar. No te olvides de mostrar tus progresos en el foro de Fantasy Flight Games, donde podrás intercambiar ideas, consejos y técnicas con otros jugadores.



Imprimación



Capa base



Lavado de tinta



Luces



Detalles

## ESCENOGRAFÍA

Una partida de *STAR WARS: LEGIÓN* se disfruta mucho más cuando se utilizan elementos de escenografía. Estas piezas de modelismo aportan un interesante aspecto visual a la partida y contribuyen a evocar la parte narrativa del juego a medida que transcurre la partida.

Los elementos de escenografía pueden fabricarse con materiales como madera de balsa, cartón pluma y accesorios de maquetas ferroviarias. La mayoría de estos materiales los puedes conseguir en un establecimiento especializado o en una tienda de maquetas y modelismo. Una simple búsqueda en internet arrojará una miríada de tutoriales y consejos para empezar a fabricar el campo de batalla de tus sueños.

También dispones de otras opciones como los modelos de escenografía prefabricados que se venden en láminas de plástico o madera fina. En esta misma página se ilustran algunas muestras típicas en los juegos de miniaturas, acompañadas de sugerencias para que puedas ponerte manos a la obra y fabricarlos por tu cuenta.



Las barricadas y otros obstáculos de poca altura constituyen un método sencillo para ubicar parapetos de cobertura densa en el campo de batalla. Además de las barricadas que se incluyen en esta caja básica, también puedes emplear materiales comunes para construir otros obstáculos como troncos caídos o muros bajos de piedra.



Los bosques como el que puedes ver sobre estas líneas pueden fabricarse con árboles para maquetas y una base de madera de balsa o cartón. Pega los árboles por separado para que te resulte más fácil colocar miniaturas entre ellos.



Otros paisajes naturales, como estos promontorios rocosos, puedes fabricarlos con trozos de corcho, cortezas de madera, masilla de restauración y arena.

## CÓMO FABRICAR EDIFICIOS PARA EL DESIERTO



Este edificio está hecho con láminas de corcho blanco (poliestireno) y aglomerado pegadas con silicona caliente. El poliestireno es un material muy socorrido en la fabricación de elementos de escenografía porque es barato y se corta con mucha facilidad. Una vez recortadas las paredes, las pegamos para dar forma a la estructura y las texturizamos con una mezcla de pintura y masilla de restauración para darle aspecto de adobe o arcilla. Tras aplicar esta capa de textura y añadirle algunos detalles, el edificio ya estaba listo para pintarlo.



Al pintar elementos de escenografía fabricados con poliestireno, es importante cubrir todas las zonas expuestas del material si tienes intención de imprimirlos. Los sprays de pintura disuelven el poliestireno y causan desperfectos en la estructura. Imprima el edificio a mano utilizando pintura acrílica o asegúrate de taponar todas las zonas expuestas con una capa de cola blanca diluida o algún tipo de revestimiento protector.



# CRÉDITOS

## FANTASY FLIGHT GAMES

**Diseño y desarrollo del juego:** Alex Davy  
**Desarrollo adicional:** Luke Eddy  
**Redacción técnica:** Adam Baker  
**Producción:** Derrick Fuchs  
**Edición y revisión de texto:** Tina Fox con Autumn Collier  
**Traducción:** Juanma Coronil  
**Coordinador de juego de miniaturas:** John Shaffer  
**Diseño gráfico:** Evan Simonet  
**Coordinador de diseño gráfico:** Brian Schomburg  
**Ilustración de la caja:** Alex Kim  
**Ilustraciones del interior:** Jacob Atienza, Matt Bradbury, Tony Foti, Nasrul Hakim, Lukasz Jaskolski, Mark Molnar, Vlad Ricean y Ryan Valle  
**Dirección artística:** Crystal Chang y Andy Christensen  
**Esculpido de miniaturas:** Bexley Andrajack, Robert Brantseg, Cory DeVore y David Ferreira  
**Coordinador de los escultores:** Niklas Norman  
**Responsable de dirección artística:** Melissa Shetler  
**Pintado de miniaturas:** Bexley Andrajack, Tim Flanders, Mercedes Opheim y John Shaffer  
**Fotografías:** Ryan Thompson  
**Coordinador de control de calidad:** Zach Tewalthomas  
**Coordinador del proyecto:** John Franz-Wichlacz  
**Jefe de coordinación de desarrollo del producto:** Chris Gerber  
**Diseño de juego ejecutivo:** Corey Konieczka  
**Director creativo:** Andrew Navaro

## ASMODEE NORTEAMÉRICA

**Coordinadora de licencias:** Sherry Anisi  
**Responsable de licencias:** Simone Elliott  
**Coordinadores de producción:** Jason Beaudoin y Megan Duehn  
**Editor:** Christian T. Petersen

## LUCASFILM LIMITED

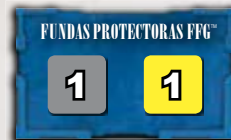
**Aprobación de licencias:** Brian Merten

## PRUEBAS DE JUEGO

Brad Bettger, Alex Birt, Andrew Brown, Joel Brygger, Josiah Burkhardsmeier, Daniel Casslasy, Federico Castelo, Lachlan Conley, Ian Cross, Sean Darby, Andrea Dell'Agnese, Mike Dennis, James Dowdall, Julia Faeta, Lindsey Ferrante, Mike Ferrante, Brooks Flugaur-Leavitt, Jaren Foss, Travis Foss, Jason Gemmell, Dan Grothe, Oskar Grothe, Iain Hamp, Jesper Hills, Cory Hynes-Cernia, Harvie Jariell, Chris Langland, Greg Larson, David Light, Daniel Lupo, Daniel Mahony, Erik Miller, Riley Mullins, Matthew Nott, Spencer Palmer, Andrew Pattison, Sean Poeschl, Daniel Poppe, Jared Porter, James Reijo, David Robison, Anthony Rossi, Chuck Sedor, Darron Tong, Dan Topczewski, Sean Vayda, Ryan Voigt, Chris Wheeler y Kelly Yuhas

*¡Un agradecimiento especial a Matrim Charlebois, Nick Kingery, Ryan McClanahan y AJ Swanson!*

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



# REFERENCIA RÁPIDA

## SECUENCIA DE LA RONDA

Una partida transcurre a lo largo de seis rondas de juego. Cada ronda consta de las tres fases siguientes:

### FASE DE MANDO

Los jugadores deben completar los siguientes pasos:

1. **Seleccionar una carta de Mando:** Cada jugador escoge en secreto una carta de Mando de su mano y la pone boca abajo sobre la superficie de juego. Después, ambos jugadores muestran simultáneamente sus cartas.
2. **Determinar la prioridad:** El jugador que tenga la carta con menos puntitos tiene prioridad sobre su rival. Si ambas cartas presentan el mismo número de puntitos, el jugador que posea el indicador de ronda actualmente lanza un dado rojo de Defensa. Si obtiene un bloqueo (▼) en el dado, tendrá prioridad sobre su adversario. En caso contrario, será su adversario quien tenga prioridad sobre él.
3. **Impartir órdenes:** Empezando por el que tenga la prioridad, cada jugador designa un comandante aliado y lo utiliza para impartir órdenes. El número de órdenes que pueden impartirse viene indicado en la barra de órdenes de la carta de Mando escogida.

### FASE DE ACTIVACIÓN

Empezando por el jugador que tiene la prioridad, los jugadores se turnan para activar una de sus unidades que aún no hayan activado, para lo cual ha de seguir estos pasos:

1. **Escoger una unidad:** El jugador elige entre seleccionar una unidad que tenga asignada una ficha de Orden boca arriba o bien coger una ficha de Orden al azar de su reserva de órdenes y escoger una unidad de esa misma categoría que no tenga ya asignada una ficha de Orden boca arriba.
2. **Activar la unidad:** El jugador activa la unidad designada, tira los dados para eliminar acobardamiento y comprueba si la unidad es presa del pánico. La unidad puede realizar un máximo de dos acciones (más las acciones gratuitas pertinentes).
3. **Colocar la ficha de Orden:** El jugador coge la ficha de Orden de la unidad y la pone boca abajo sobre el campo de batalla junto al líder de la unidad.

### FASE FINAL

Los jugadores restablecen el campo de batalla completando los siguientes pasos:

1. **Retirar fichas:** Los jugadores retiran todas las fichas de Ataque apuntado y Esquiva del campo de batalla, devuelven sus fichas de Orden a sus correspondientes cartas de Unidad y quitan una ficha de Acobardamiento de cada unidad.
2. **Designar a un nuevo comandante:** Si todos los comandantes de un jugador han sido derrotados, debe elegir al líder de una unidad de infantería y nombrarlo nuevo comandante.
3. **Adelantar el indicador de ronda:** El jugador que tenga actualmente el indicador de ronda lo gira para marcar el siguiente número y luego se lo entrega a su adversario.

## RESOLUCIÓN DE UN ATAQUE

Para efectuar un ataque, una unidad debe completar los pasos siguientes:

1. **Declarar al defensor:** El jugador atacante escoge una unidad enemiga como blanco de su ataque y mide el alcance que la separa de ella; esta unidad enemiga es ahora el defensor.
2. **Reunir una reserva de ataque:** Cada miniatura que haya en la unidad atacante y que pueda trazar línea de visión hasta el defensor puede añadir 1 arma válida a la reserva de ataque.
3. **Declarar a un defensor adicional:** Si aún quedan armas disponibles que no se han añadido a la reserva de ataque, el jugador puede repetir los pasos 1 y 2 para formar una reserva de ataque independiente con esas nuevas armas.
4. **Lanzar los dados de ataque:** Se escoge una reserva de ataque y se lanzan los dados. Luego se vuelven a lanzar los que sean necesarios y se convierten los incrementos de ataque pertinentes.
5. **Aplicar esquivas y cobertura:** Se aplican los efectos de las fichas de Esquiva y de la cobertura para anular impactos (✖).
6. **Modificar los dados de ataque:** Se resuelven los efectos que modifiquen los dados de ataque.
7. **Lanzar los dados de defensa:** Por cada impacto (✖) e impacto crítico (☒), el defensor tira un dado del color correspondiente a su Defensa.
8. **Modificar los dados de defensa:** Se resuelven los efectos que modifiquen los dados de defensa.
9. **Comparar los resultados:** El atacante cuenta el número de impactos (✖) e impactos críticos (☒), y el defensor hace lo mismo con el número de bloqueos (▼). El total del defensor se resta del total del atacante, y el defensor sufre tantas Heridas como la diferencia entre ambos totales.
10. **Reunir una reserva de ataque adicional:** Si el atacante ha declarado a múltiples defensores, se repiten los pasos 4 a 9 del procedimiento escogiendo una nueva reserva de ataque.

## DAÑOS A VEHÍCULOS

Después de que una miniatura de vehículo haya recibido tantas Heridas como su Resistencia, el jugador que la controla tira un dado rojo de defensa y aplica uno de los siguientes resultados:

- Si el resultado es un bloqueo (▼), la miniatura queda **DAÑADA** y recibe una ficha de Dañado. Cuando un jugador activa una unidad dañada, debe tirar un dado blanco de defensa. Si obtiene una cara vacía, ese vehículo dispondrá de una acción menos durante su activación.
- Si el resultado es una cara vacía, la miniatura queda **INUTILIZADA** y recibe una ficha de Inutilizado. Una unidad inutilizada no puede dar marcha atrás y debe gastar dos acciones para poder efectuar un único movimiento.
- Si el resultado es un incremento de defensa (♣), una de las armas de la miniatura ha sido destruida. El adversario del jugador elige una de estas armas y coloca una ficha de **ARMA DESTRUIDA** sobre la correspondiente carta; esa arma ya no podrá utilizarse más.