



STAR WARS

LEGIÓN

GUÍA DE REFERENCIA

VERSIÓN 1.3.0 En vigor desde 21.02.2019

- Agilidad mental
- Arma averiada
- Arma secundaria:
A distancia/Cuerpo
a cuerpo
- Astucia
- Autoridad
- Blindaje X
- Conversión

- Daño a vehículo,
fichas de
- Declaración de
terreno
- Disciplina X
- Doble cara, cartas de
- Efecto de juego
- Embarcar y
desembarcar

- Enfurecerse X
- Indómito
- Infiltración
- Intrépido
- Líder
- Manejar los hilos
- No combatiente
- Punto débil X:
Flancos/Posterior

- Reparación X:
Capacidad Y
- Restaurar
- Sentido del peligro X
- Séquito: Nombre de
unidad
- Táctica X
- Trabajo en equipo:
Nombre de unidad

- Transportar
- Transporte ligero X:
Abierto/Cerrado
- Transporte X:
Abierto/Cerrado
- Tratamiento X:
Capacidad Y
- Batalla por equipos
- Fe de erratas

Los cambios e incorporaciones a los epígrafes ya existentes se indican resaltados en rojo.

CÓMO USAR ESTA GUÍA DE REFERENCIA

El presente documento se ha diseñado como manual de consulta definitivo para todas las reglas de *STAR WARS: LEGIÓN*. Antes de utilizar este documento, los jugadores deberían leer y familiarizarse con las reglas descritas en el cuaderno *Aprende a jugar*. Los jugadores podrán consultar esta *Guía de referencia* para resolver las dudas que surjan durante la partida.

El grueso de esta guía está compuesto por el glosario de juego. Esta sección contiene un listado alfabético de términos y situaciones que puede encontrarse un jugador a lo largo de una partida. También se proporcionan reglas exhaustivas para la creación de ejércitos y la preparación de la partida, además de los efectos únicos de ciertos tipos de terreno.

Esta guía se compone de nueve secciones:

COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS PÁGINA 4

En esta sección se ofrece un desglose ilustrado de los elementos que componen las distintas cartas del juego.

CREACIÓN DE EJÉRCITOS PÁGINA 5

En esta sección se describe el método que ha de seguir cada jugador para crear un ejército utilizando sus unidades y mejoras con el fin de usarlo en una partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA PÁGINA 6

En esta sección se detallan los pasos que deben llevarse a cabo para preparar una partida de *STAR WARS: LEGIÓN*.

REGLAS DE TERRENO ADICIONALES PÁGINA 8

En esta sección se definen muchos de los tipos de terreno más habituales en los juegos de miniaturas, así como las reglas necesarias para utilizarlos durante las partidas.

MOVIMIENTO VERTICAL PÁGINA 10

En esta sección se exponen las reglas que permiten a las miniaturas escalar superficies verticales.

GLOSARIO PÁGINA 11

El grueso de esta guía de referencia lo ocupa el glosario, un listado detallado de reglas y aclaraciones enumeradas por temas siguiendo un orden alfabético.

REGLAS OPCIONALES PÁGINA 62

En esta sección se explica cómo librar batallas a gran escala (utilizando más miniaturas) y también cómo jugar partidas con un número ilimitado de rondas.

FE DE ERRATAS PÁGINA 64

En esta sección se incluyen correcciones para las erratas de los componentes impresos.

ÍNDICE ALFABÉTICO PÁGINA 65

Esta sección contiene un listado exhaustivo de los temas recogidos en esta guía, así como las correspondientes páginas en las que pueden encontrarse.

LA RONDA DE JUEGO

Una partida de *STAR WARS: LEGIÓN* transcurre a lo largo de seis rondas. Cada una de estas rondas consta de las tres fases siguientes:

FASE DE MANDO

Durante esta fase, los jugadores deben completar estos 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 respectivas cartas.
2. **Determinar la prioridad:** El jugador que tenga la carta con el menor número de puntitos tiene prioridad sobre su rival.
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.
4. **Crear la reserva de órdenes:** Cada jugador crea su propia reserva de órdenes, que consta de todas las fichas de Orden que no haya colocado sobre el campo de batalla al resolver el enunciado de su carta de Mando.

FASE DE ACTIVACIÓN

Empezando por quien tiene la prioridad, los jugadores se turnan para activar sus unidades completando los pasos siguientes:

1. **Escojer 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, realizando con ella 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. **Descartar cartas de Mando:** Cada jugador descarta la carta de Mando que ha mostrado; ya no podrá volver a utilizarla en lo que queda de partida.
2. **Retirar fichas:** Los jugadores retiran del campo de batalla todas las fichas de Ataque apuntado, Esquiva y Alerta, y también quitan una ficha de Acobardamiento de cada unidad.
3. **Actualizar la reserva de órdenes y efectuar ascensos:** Cada jugador coloca una ficha de Orden sobre la carta de cada unidad de la categoría correspondiente que aún no haya sido derrotada. Si todos los comandantes de un jugador han sido derrotados, debe elegir al líder de una unidad de infantería y nombrarlo nuevo comandante.
4. **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.

CONTENIDO



Cartas de Unidad



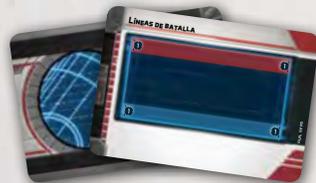
Cartas de Mejora



Dados



Cartas de Mando



Cartas de Batalla



Plantillas de movimiento



Fichas de Acobardamiento



Fichas de Pánico



Fichas de lones



Fichas de Ataque apuntado



Fichas de Alerta



Fichas de Esquiva



Regla de alcance (en cuatro piezas)



Fichas de Orden



Fichas de Objetivo



Fichas de Identificación



Fichas de Condición



Indicador de ronda



Fichas de Daño a vehículo



Fichas de Victoria



Indicador de despliegue



Ficha de Comandante



Fichas de Herida



COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS

CARTA DE UNIDAD (VEHÍCULO)

Nombre de la unidad: AT-RT

Facción: Imperio Galáctico

Valor en puntos: 55

Barra de mejoras: 3

Cualidades de la unidad: BLINDAJE (Cuando te estés defendiendo, anula todos los resultados \blacksquare). TREPADOR EXCEPCIONAL (Cuando trepas, no lanzas dados de defensa ni sufres Heridas.). VEHICULO TREPADOR (Se te considera infantería en lo que respecta a realizar movimientos verticales.)

Nombre del arma: PATAS PRENSILES, FUSIL BLÁSTER A-300

Alcance del arma: 1

Cualidades del arma: ANTILINDAJE 1

Categoría: Vehículo

N° de miniaturas: 1

Dado de defensa: 1

Tipo de unidad: Vehículo

Umbral de Heridas: 6

Aplomo: 4

Barra de incrementos: 1

Velocidad: 1

Dados del arma: 1

CARTA DE UNIDAD (INFANTERÍA)

Nombre de la unidad: LUKE SKYWALKER

Subtítulo: HEROE DE LA REBELIÓN

Facción: Rebelión

Valor en puntos: 150

Barra de mejoras: 3

Cualidades de la unidad: SALTO 1 (Efectúa un movimiento durante el cual ignoras todos los terrenos de elevación 1 o inferior. Esto se considera una acción de movimiento.). ACOMETIDA (Después de que realices una acción de movimiento, puedes llevar a cabo una acción de ataque cuerpo a cuerpo gratuita.). DESVÍO (Cuando te estés defendiendo, si gastas una ficha de Esquiva, ganas \heartsuit ; si se trata de un ataque a distancia, el atacante sufre 1 Herida por cada \heartsuit obtenido.). INMUNE A PERFORANTE (No se puede utilizar la cualidad Perforante contra ti.)

Nombre del arma: SABLE DE LUZ DE ANAKIN, PISTOLA BLÁSTER DL-44 DE LUKE

Alcance del arma: 1

Cualidades del arma: TIBLINDAJE 2, PERFORANTE 2

Categoría: Infantería

N° de miniaturas: 1

Dado de defensa: 1

Tipo de unidad: Infantería

Umbral de Heridas: 6

Aplomo: 3

Barra de incrementos: 1

Velocidad: 1

Dados del arma: 1

CARTA DE MANDO

Prioridad: 1

Nombre de la carta: NUEVAS FORMAS PARA MOTIVARLES

Comandante: DARTH VADER

Órdenes: 2 INFANTERÍA

Efecto: Cuando se active una unidad de infantería aliada que no sea Darth Vader y que tenga una ficha de Orden boca arriba, puede sufrir 1 Herida para realizar 1 acción gratuita.

CARTA DE INFANTERÍA

Nombre de la carta: SOLDADO DE ASALTO CON HH-12

Dados del arma: 1

Alcance del arma: 1

Restricción: SÓLO SOLDADOS DE ASALTO. Añade 1 miniatura de Soldado de asalto con HH-12.

Efecto: ANTILINDAJE 3 (Cuando estés atacando a una unidad que tenga la cualidad BLINDAJE, cambia hasta 3 resultados \blacksquare por resultados \heartsuit .)

Valor en puntos: 34

Tipo de mejora: Soldado

MEJORA DE ARMA

Nombre de la carta: BLÁSTER ROTATORIO DE AT-RT

Dados del arma: 1

Alcance del arma: 1

Restricción: SÓLO AT-RT.

Efecto: ARMA FIJA: FRONTAL (El defensor debe estar dentro de tu sector de tiro frontal.)

Valor en puntos: 30

Tipo de mejora: Arma

LAS REGLAS DE ORO

Estas reglas de oro son conceptos básicos sobre los que se sustentan todas las demás reglas del juego.

- Si alguna parte de este documento contradice lo descrito en el cuaderno *Aprende a jugar*, siempre se dará preferencia a la *Guía de referencia*.
- Si el efecto de una carta o cualquier otro componente de juego contradice las reglas descritas en el cuaderno *Aprende a jugar* o en esta *Guía de referencia*, siempre tendrá prioridad el efecto de dicho componente.
- Si el enunciado de una carta contiene la expresión “no puede”, se trata de un efecto de carácter absoluto que no puede verse anulado por ningún otro efecto de juego.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Los jugadores siempre han de procurar llegar a un acuerdo en toda disputa que surja en torno a cualquier situación en el campo de batalla. Si no consiguen ponerse de acuerdo (como por ejemplo a la hora de determinar el alcance comprendido entre dos miniaturas o la línea de visión de una unidad), el jugador que posea actualmente el indicador de ronda deberá lanzar un dado rojo de defensa; si obtiene un bloqueo (\heartsuit), su interpretación de la situación se considerará correcta y se reanudará la partida. En caso de obtener cualquier otro resultado en el dado, se dará la razón al jugador que no posee el indicador de ronda y luego se reanudará la partida.

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.

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.



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:

Toda unidad pertenece a una de estas categorías:

-  **Comandante:** En cada ejército deben incluirse de una a dos unidades Comandantes.
-  **Agente:** En cada ejército pueden incluirse hasta dos unidades Agente.
-  **Tropa:** En cada ejército deben incluirse de tres a seis unidades de Tropa.
-  **Fuerzas especiales:** En cada ejército pueden incluirse hasta tres unidades de Fuerzas especiales.
-  **Apoyo:** En cada ejército pueden incluirse hasta tres unidades de Apoyo.
-  **Pesada:** En cada ejército pueden incluirse 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 mejoras presentan personajes específicos, armas exclusivas o singulares unidades de renombre. Cada una de estas unidades y mejoras 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.

• LUKE SKYWALKER
HEROJE DE LA REBELIÓN

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. Las cartas que son exclusivas de un personaje presentan el nombre de ese personaje bajo su título. 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.



Prioridad

DARTH VADER

Personaje

FICHAS DE IDENTIFICACIÓN

Si un ejército tiene varias unidades con el mismo nombre pero con distintas mejoras, puede resultar complicado diferenciarlas entre sí. Para facilitar la distinción de unidades del mismo nombre, 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.



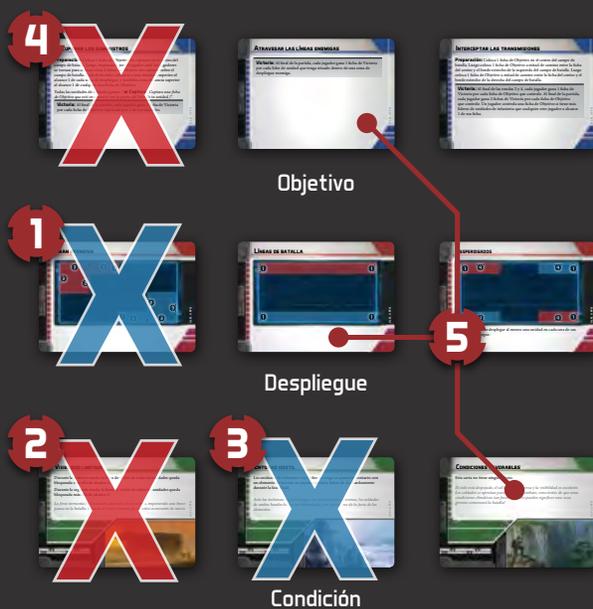
Fichas de Identificación

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

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

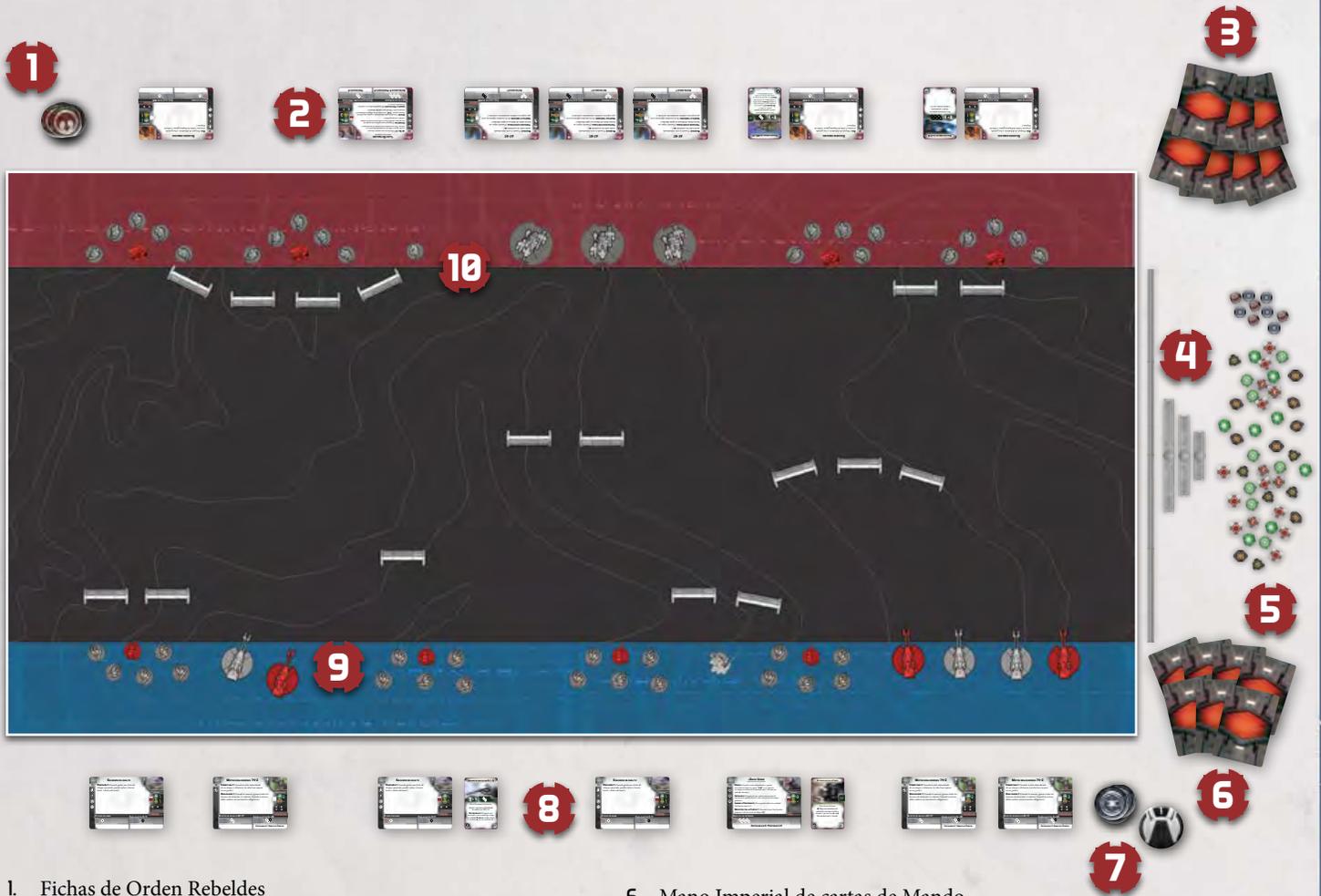
- Establecer el campo de batalla y reunir los componentes:** Debe delimitarse un campo de batalla de 90×180 centímetros sobre una superficie plana. Los jugadores se sientan uno enfrente del otro, en los lados más anchos del campo de batalla, y colocan sus unidades, cartas, fichas de Orden, plantillas 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.
- 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.
- 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" (ver página 9).
- Escoger lados 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 un dado o se arroja una moneda al aire para determinar cuál de los jugadores puede escoger color.
- Mostrar 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.
- Definir 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 (ver recuadro de ejemplo más abajo). 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.
- 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.
- Desplegar las unidades:** Se resuelven las instrucciones de la carta de Despliegue que afecten a la preparación de la partida (si las hay); algunas cartas de Despliegue poseen efectos continuos que se aplican durante este paso. A continuación, empezando por el jugador azul, los jugadores se turnan para elegir una sola unidad de sus ejércitos y colocarla dentro de sus respectivas zonas de despliegue. Este procedimiento se repite hasta que todas las unidades hayan sido desplegadas.
- Preparar el suministro común:** Las fichas de Herida, Acobardamiento, Ataque apuntado, Esquiva y demás 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!

CÓMO DEFINIR EL CAMPO DE BATALLA



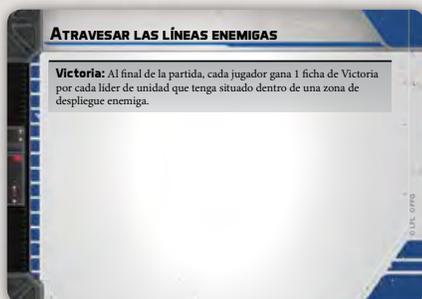
- El jugador azul escoge la fila correspondiente a las cartas de Despliegue y elimina la que está en el extremo izquierdo.
- El jugador rojo selecciona la fila de las cartas de Condición y elimina la que está más a la izquierda.
- El jugador azul escoge también la fila de cartas de Condición, y de nuevo elimina la primera empezando por la izquierda.
- 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.
- Dado que ambos jugadores han tenido dos oportunidades para eliminar cartas, las primeras por la izquierda de todas las cartas sobrantes serán las que se utilizarán en esta partida. Estas cartas determinarán el despliegue de fuerzas de cada jugador, el objetivo de la partida y las posibles condiciones especiales que afecten al juego.

DIAGRAMA DE PREPARACIÓN DE UNA BATALLA CONVENCIONAL



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. 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)

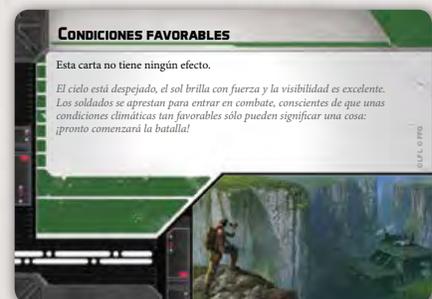
CARTAS DE BATALLA UTILIZADAS EN ESTA PARTIDA



Objetivo



Despliegue



Condición

REGLAS DE TERRENO ADICIONALES

Añadir distintos tipos de terreno al campo de batalla plantea desafíos y oportunidades de carácter exclusivo. Se puede utilizar prácticamente cualquier cosa en representación del terreno, desde árboles para maquetas de trenes hasta simples bloques de madera y otros juguetes similares. Muchos jugadores utilizan materiales y herramientas de modelismo para fabricarse sus propios elementos de escenografía.

Las reglas de terreno descritas en esta sección han sido diseñadas para contemplar el uso de estos elementos de escenografía, los más habituales en los juegos de miniaturas. No obstante, en lo que respecta a *STAR WARS: LEGIÓN*, lo único que importa es que los jugadores se pongan de acuerdo antes de empezar la partida sobre los tipos de terreno que van a utilizar y las reglas asociadas a ellos.

Este procedimiento es muy sencillo, ya que los jugadores solamente han de definir el tipo de cobertura y la dificultad para el movimiento que supone cada pieza de terreno colocada en el campo de batalla. Esta sección contiene reglas para los tipos de terreno más comunes, pero los jugadores son libres de expandirlas o modificarlas según crean conveniente.

TIPO DE COBERTURA

El grado de cobertura que proporciona el terreno varía según cada miniatura. Por norma general, cuando al menos la mitad de una miniatura queda fuera de la línea de visión por estar oculta detrás de un elemento de terreno, éste le proporciona cobertura (pero no así cuando más de la mitad de la miniatura sigue a la vista). Esto quiere decir que las miniaturas de infantería suelen beneficiarse de cobertura bastante más a menudo que los vehículos.

Dependiendo de las características del terreno, la cobertura que proporciona puede ser de tres tipos: ninguna, ligera o densa. Todo elemento de terreno que obstruye la línea de visión por completo siempre proporciona cobertura densa.

DIFICULTAD DE MOVIMIENTO

El impedimento que supone cada tipo de terreno para el movimiento varía en función de la unidad.

TERRENO DESPEJADO

El terreno despejado es toda parte del campo de batalla que está relativamente libre de obstáculos, como por ejemplo un suelo llano, una pradera de hierbas bajas o una playa de arenas lisas. Lo normal es que la mayor parte del campo de batalla sea terreno despejado. El terreno despejado no impide ni reduce el movimiento.

TERRENO DIFÍCIL

El terreno difícil es todo aquél que dificulta el movimiento, pero sin llegar a impedirlo del todo, como por ejemplo cráteres, escombros o árboles. La infantería que pasa por encima de barricadas o que sube por una colina empinada aunque poco elevada también sufre los efectos del terreno difícil.

Cuando una unidad empieza, recorre o termina su movimiento con alguna de sus miniaturas en terreno difícil, la Velocidad máxima de toda la unidad se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1).

El efecto del terreno difícil no es acumulativo. La Velocidad máxima de una unidad no puede verse reducida por debajo de 1 aunque atravesase varios tipos diferentes de terreno difícil.

TERRENO INFRANQUEABLE

El terreno infranqueable representa edificios, muros altos, vehículos siniestrados, simas profundas y demás obstáculos intransitables.

Los tipos de terreno que son infranqueables varían según la miniatura. Para la infantería, todo elemento de terreno que sea más alto que la propia miniatura se considera terreno infranqueable, mientras que para los vehículos solamente es infranqueable el terreno que supere la mitad de la altura de su miniatura. Una unidad no puede llevar a cabo un movimiento si algún punto de su recorrido pasa por encima de terreno infranqueable.

Aunque ninguna unidad pueda moverse a través de terreno infranqueable, a menudo la infantería podrá subirse a él trepando o escalando, siempre y cuando haya una superficie plana en la que puedan situarse las miniaturas. Además, ciertas unidades pueden ignorar terrenos infranqueables de determinada altura gracias a cualidades específicas que les permiten situarse encima de estos elementos de terreno o pasar por encima de ellos.

TIPOS DE TERRENO

En esta sección se describen muchos de los tipos de terreno más comunes, aunque no se trata de un listado exhaustivo. Por lo tanto, las reglas y tablas aquí incluidas han de tomarse como pautas generales y no como reglas definitivas. En última instancia, los jugadores deben decidir por sí mismos qué es lo que quieren representar en sus campos de batalla y adaptar estas reglas según estimen oportuno para adecuarlas a las piezas de escenografía de las que dispongan.

TERRENO DE ÁREA

El tipo de terreno más habitual en el campo de batalla es el terreno de área; aquí se incluyen bosques, extensiones de hierbas altas, ríos, cráteres y ruinas de edificios destruidos.

El terreno de área es único en tanto que representa una zona cubierta de terreno en lugar de objetos individuales de escenografía. A la hora de determinar el tamaño de un terreno de área, es preciso imaginar una zona que abarque desde la parte inferior del terreno hasta un punto paralelo al componente físico más elevado del terreno. Esto delimita una zona tridimensional, de forma comúnmente cilíndrica, dentro de la cual se imponen los efectos del terreno de área. Todo ataque efectuado a través de o hacia esta zona, aun cuando ninguno de sus componentes bloquee físicamente la línea de visión, estará sujeto a los efectos del terreno de área.

Los límites de estos tipos de terreno pueden definirse con facilidad cuando vienen montados sobre bases propias, con diversas piezas decorativas (como por ejemplo árboles) que pueden retirarse para posibilitar el movimiento y la colocación de miniaturas.

Terreno	Tipo de cobertura	Movimiento de infantería	Movimiento de vehículo terrestre	Movimiento de vehículo repulsor
Aguas poco profundas	Ninguna	Difícil	Difícil	Despejado
Aguas profundas	Ninguna	Infranqueable	Infranqueable	Despejado
Hierba alta	Ligera	Despejado	Despejado	Despejado
Bosque/selva	Ligera	Despejado	Despejado	Despejado
Ruinas	Densa	Difícil	Difícil	Difícil
Bosque/selva frondoso	Densa	Difícil	Difícil	Infranqueable

Pero esto puede resultar más complicado en algunos campos de batalla con elementos de escenografía integrados. Si los jugadores desean delimitar una zona de terreno que carece de un perímetro claro, pueden seleccionar otros elementos de terreno y trazar una línea imaginaria a su alrededor para determinar dónde empieza y dónde termina cada tipo de terreno.

Cuando un atacante ha de comprobar su línea de visión, los vehículos terrestres y la infantería de dotación se consideran terreno de área, y como tal, pueden proporcionar cobertura. Para determinar el tipo de cobertura que proporciona una de estas unidades, se toma su peana como si fuera el borde exterior del terreno, y el punto más elevado de la miniatura como si fuera la parte superior de la zona que ofrece cobertura. Por lo general, las dotaciones y los vehículos que caminan sobre patas proporcionan cobertura ligera, mientras que los vehículos con ruedas u orugas proporcionan cobertura densa.

BARRICADAS

Desde las barreras improvisadas con escombros hasta las posiciones fortificadas de las instalaciones imperiales, las barricadas representan un tipo de terreno construido de manera específica para la infantería.

Las barricadas suelen tener el tamaño justo para que las miniaturas de infantería puedan cubrirse tras ellas y disparar por encima. Normalmente este tipo de terreno consta de diversos segmentos de poca longitud que pueden combinarse para formar parapetos.

Terreno	Tipo de cobertura	Movimiento de infantería	Movimiento de vehículo terrestre	Movimiento de vehículo repulsor
Vallas	Ninguna	Difícil	Despejado	Despejado
Sacos terreros	Ligera	Difícil	Despejado	Despejado
Setos bajos	Ligera	Difícil	Despejado	Despejado
Terraplenes bajos	Ligera	Difícil	Despejado	Despejado
Muros de piedra bajos	Densa	Difícil	Despejado	Despejado
Barricadas	Densa	Difícil	Despejado	Despejado

HOYOS Y TRINCHERAS

Ciertas hondonadas en el campo de batalla (como pueden ser cráteres, pozos de tirador y trincheras) pueden proporcionar cobertura a las miniaturas de infantería, pero son especiales en tanto que solamente otorgan dicha cobertura a las miniaturas que se hallan completamente dentro del terreno en cuestión. Por lo general, a menos que estos hoyos sean muy profundos, tan sólo proporcionan cobertura a miniaturas de infantería, nunca a vehículos.

Cuando haya que determinar la cobertura, si el atacante puede trazar una línea de visión desde el líder de su unidad a través de un hoyo, cráter, trinchera u otra hondonada, ésta se ignora y no oculta a la miniatura objetivo que se encuentre más allá. No obstante, una miniatura de infantería cuya peana esté solapada con este tipo de terreno (por ejemplo, si está ubicada dentro de un cráter o trinchera) se beneficia de la cobertura correspondiente al tipo de terreno en cuestión, incluso aunque dicho terreno no oculte al menos la mitad de la miniatura.

Por último, las miniaturas de infantería que se mueven por el interior de una trinchera la tratan como terreno despejado, pero si tienen que entrar en ella, salir de ella o atravesarla por completo, entonces la trinchera se considera terreno difícil.

Terreno	Tipo de cobertura	Movimiento de infantería	Movimiento de vehículo terrestre	Movimiento de vehículo repulsor
Bache	Ligera	Difícil	Despejado	Despejado
Trinchera	Densa	Difícil	Despejado	Despejado
Cráter hondo	Densa	Difícil	Difícil	Despejado

OBJETOS GRANDES

Los objetos de gran tamaño como edificios, recolectores de humedad, colinas y muros elevados poseen un efecto considerable en el entorno, puesto que a menudo bloquean por completo la línea de visión y el movimiento.

Algunos elementos de escenografía no pueden englobarse fácilmente dentro de una sola categoría, sino que están compuestos por distintos tipos de terreno. El ejemplo más habitual son los edificios.

Existen edificios de muchas formas y tamaños, desde las sencillas chozas de Tatoonie hasta los búnkeres fortificados construidos por el Imperio Galáctico. En aras de la sencillez, lo mejor es tratar la mayoría de los edificios como piezas únicas de terreno infranqueable, pero en ocasiones los jugadores preferirán un mayor nivel de detalle en sus características.

En estos casos, algunas zonas concretas de un edificio pueden ser terreno infranqueable mientras que otras quizá se consideren terreno difícil o despejado; una miniatura puede pasar a través de puertas o ventanas definidas como terreno despejado, pero las paredes del edificio seguirán siendo infranqueables. Si se van a utilizar piezas de escenografía con distintos tipos de terreno combinados, los jugadores deben determinarlos de manera precisa para que no haya confusión posible.

Terreno	Tipo de cobertura	Movimiento de infantería	Movimiento de vehículo terrestre	Movimiento de vehículo repulsor
Colinas y dunas	Ligera	Despejado	Despejado	Despejado
Setos altos	Ligera	Difícil	Infranqueable	Infranqueable
Terraplenes altos	Ligera	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable
Muros de piedra altos	Densa	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable
Edificios	Densa	Infranqueable	Infranqueable	Infranqueable

COLOCACIÓN COMPETITIVA DE TERRENO

Para simular las maniobras de dos ejércitos con el fin de ocupar posiciones estratégicas antes de entrar en combate, los jugadores pueden disponer el terreno como consideren oportuno para disfrutar de ciertas ventajas durante la batalla.

1. Los jugadores apartan un número par de elementos de terreno que cubran alrededor de una cuarta parte del campo de batalla, seleccionando unos que bloqueen la línea de visión y otros que simplemente proporcionen cobertura.
2. Empezando por el jugador cuyo ejército valga menos puntos (en caso de empate, se decide al azar), ambos jugadores se van turnando para colocar un elemento de terreno sobre el campo de batalla, a una distancia superior al alcance 1 con respecto de todos los demás elementos de terreno ya dispuestos. Si no fuera posible colocar una pieza a una distancia superior al alcance 1, podrá situarse en cualquier lugar del campo de batalla siempre y cuando no esté en contacto con ningún otro elemento de terreno.
3. Una vez colocado todo el terreno, los jugadores continúan a partir del paso 4 de la preparación de la partida.

MOVIMIENTO VERTICAL

Hay ocasiones en que las unidades de infantería pueden disfrutar de ciertas ventajas si escalan hasta posiciones de tiro elevadas; para ello deben llevar a cabo un movimiento vertical. Para resolver este tipo de movimientos no se utiliza la plantilla de movimiento; en vez de eso, si el líder de una unidad de infantería se coloca de forma que su peana queda en contacto con un elemento de terreno infranqueable, puede **ESCALAR** o bien **TREPAR**.

Para escalar, una unidad debe realizar dos acciones de movimiento a fin de ascender o descender una distancia máxima equivalente a 1 de altura (un único segmento de la regla de alcance), pero sólo si hay una superficie plana donde pueda colocarse el líder de la unidad al final de este movimiento sin que la unidad pierda la formación.

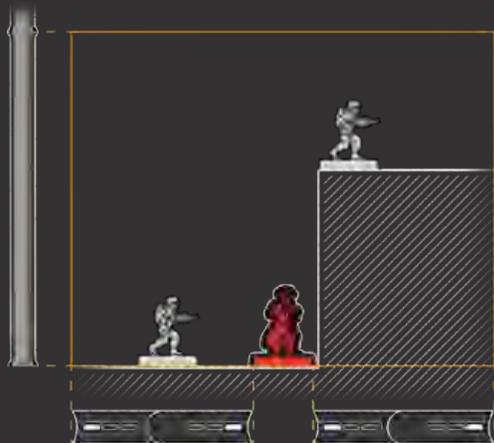
Al finalizar este movimiento, el líder de la unidad se sitúa sobre la superficie plana que haya en la parte superior o inferior de la estructura infranqueable, lo más cerca posible del borde, y las restantes miniaturas de su unidad han de colocarse en formación. Para seguir en formación, ninguna de las miniaturas que componen la unidad puede alejarse del líder a una distancia superior a la longitud de la plantilla de movimiento de Velocidad 1 (para saber más sobre la colocación de miniaturas en formación dentro de tipos específicos de terreno, ver "Formación" en la página 38). Por último, todas las miniaturas de la unidad deben estar como mucho a una distancia vertical equivalente al alcance 1.

Cuando una unidad escala, todo obstáculo de altura superior a 1 desde la posición del líder de la unidad se considera demasiado abrupto para sortearlo en lo que dura una sola activación.

FORMACIÓN EN VERTICAL

Esta unidad se halla en formación porque cumple los tres requisitos siguientes:

1. En el plano horizontal, ninguna miniatura está más alejada del líder de su unidad que la longitud marcada por la plantilla de movimiento de Velocidad 1.
2. Todas las miniaturas de la unidad están como máximo a una altura de 1 con respecto a las demás.
3. La unidad ha descendido escalando durante la ronda actual, y todas sus miniaturas se han colocado de modo que la distancia que las separa del líder supone un movimiento viable de Velocidad 1.

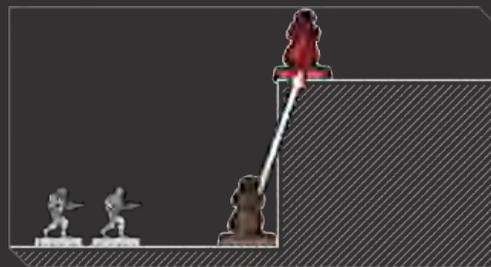


Hay veces en que merece la pena arriesgarse a trepar apresuradamente para sortear un obstáculo. Las unidades pueden trepar de este modo para subir o bajar una distancia máxima equivalente a 1 de altura efectuando una única acción de movimiento, pero esto conlleva ciertos riesgos: la unidad debe tirar tantos dados blancos de defensa como las miniaturas que la componen, y sufre 1 Herida por cada resultado de bloqueo (♥) obtenido. La unidad también puede gastar dos acciones de movimiento para subir o bajar una distancia equivalente a 2 de altura, pero en tal caso deberá tirar dos dados blancos de defensa por cada miniatura y sufrirá 1 Herida por cada resultado de bloqueo (♥) que obtenga. Para más información, consulta el epígrafe "Escalar y trepar" en la página 35).

Cuando una unidad trepa por escalerillas de mano, escalones o asideros tallados en una superficie vertical, no tiene que lanzar dados ni sufre Heridas. Los jugadores han de definir estas zonas en el campo de batalla durante el paso 2 de la preparación de la partida.

TREPAR

1. La peana del líder de la unidad de Soldados rebeldes está en contacto con una pieza de terreno infranqueable cuya altura no es superior a 1. El jugador Rebelde gasta una acción de movimiento para trepar rápidamente y coloca al líder de la unidad en la parte de arriba.



2. A continuación, el jugador Rebelde tira tres dados blancos de defensa, uno por cada miniatura de la unidad. Obtiene un resultado de bloqueo (♥), de modo que la unidad sufre 1 Herida y pierde uno de los Soldados rebeldes que la integran.



3. El Soldado rebelde que queda se coloca en formación.



GLOSARIO

Este glosario contiene reglas detalladas para jugar a *STAR WARS: LEGIÓN*.

A ALCANCE X

Esta expresión se utiliza en las cartas y en el reglamento para definir un alcance concreto.

- Una unidad se encuentra al alcance indicado si la parte de la peana de la miniatura que está más próxima al objeto desde el cual se mide el alcance se halla dentro del segmento correspondiente a dicho alcance.
- Si la peana de la miniatura hacia la que se mide el alcance está en contacto con la protuberancia que separa dos segmentos de la regla de alcance, pero sin llegar a cruzarla, la miniatura se halla al alcance indicado por el segmento inferior de los dos que separa esa protuberancia.

Véase también: A alcance X o inferior; Alcance; Armas; Ataque; Más allá de alcance X; Medición previa.

A ALCANCE X O INFERIOR

Esta expresión se utiliza en las cartas y en el reglamento para definir un intervalo de alcance concreto. Una unidad se encuentra al alcance indicado o inferior si la peana de la miniatura está completamente dentro del segmento correspondiente a dicho alcance.

- Una unidad puede estar dentro de un alcance que se extienda a través de múltiples segmentos.

Por ejemplo, una miniatura puede estar a alcance 1-2 o inferior si la totalidad de su peana está en alguna parte situada entre los segmentos primero y segundo de la regla de alcance.

- Si una unidad está a un alcance determinado o inferior, se considera que también se encuentra a ese alcance concreto.

Véase también: A alcance X; Alcance; Ataque; Más allá de alcance X; Medición previa.

A CUBIERTO X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Empleando una acción de carta, una unidad que posee la cualidad **A CUBIERTO X** puede escoger hasta X unidades aliadas situadas a alcance 1. Cada unidad escogida de este modo gana 1 ficha de Esquiva.

- Este efecto no equivale a realizar una acción de esquiva, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.
- La unidad que utiliza la cualidad **A CUBIERTO X** puede escogerse a sí misma como una de las unidades aliadas.

Véase también: Acciones; Acciones de carta; Esquiva.

ACCIONES

Durante la fase de Activación, cada unidad puede realizar acciones.

- Cuando se activa una unidad, puede llevar a cabo dos acciones de entre las siguientes:

- » Movimiento
- » Ataque
- » Ataque apuntado
- » Esquiva
- » Alerta
- » Recuperación
- » Acción de carta

- Una unidad no puede efectuar la misma acción más de una vez durante su activación, con la excepción de la acción de movimiento, que sí puede realizarse varias veces.

- Si el enunciado de una capacidad va precedido del icono de acción de carta (♠), dicha capacidad es una acción de carta.

- » Cada acción de carta es una acción exclusiva; una unidad puede llevar a cabo distintas acciones de carta durante su activación. Sin embargo, una unidad no puede realizar la misma acción de carta más de una vez durante su activación.

- Si el enunciado de una capacidad va precedido del icono de acción de carta gratuita (♠), dicha capacidad es una acción de carta gratuita. Las acciones de carta gratuitas no se cuentan de cara al límite de dos acciones que puede llevar a cabo una unidad durante su activación.

- » Cada acción de carta gratuita es una acción exclusiva; una unidad puede llevar a cabo distintas acciones de carta gratuitas durante su activación. Sin embargo, una unidad no puede realizar la misma acción de carta gratuita más de una vez durante su activación.

- El acobardamiento y el daño pueden reducir el número de acciones disponibles para una unidad durante su activación.

- Una unidad puede realizar más de dos acciones si dispone de acciones gratuitas.

- Si un efecto de juego proporciona a una unidad algún tipo de acción gratuita (por ejemplo, una acción de ataque gratuita), realizar dicha acción gratuita no se cuenta de cara al límite de dos acciones por activación de esa unidad, pero sí se considera una acción en lo que respecta a otros efectos de juego, y por tanto no permite que la unidad realice varias veces durante su activación una misma acción que no sea de movimiento.

Por ejemplo, Darth Vader efectúa una acción de movimiento, activando su capacidad IMPARABLE que le permite llevar a cabo una acción de ataque gratuita. Una vez que ha resuelto esta acción de ataque gratuita Darth Vader aún dispone de su segunda acción, aunque no puede utilizarla para realizar otra acción de ataque.

- Si un efecto de juego proporciona una acción gratuita a una unidad sin especificar de qué tipo es dicha acción, esa unidad puede llevar a cabo cualquier acción que sea capaz de efectuar normalmente. Realizar esa acción gratuita no se cuenta de cara al límite de dos acciones por activación de esa unidad, pero sí se

considera una acción en lo que respecta a otros efectos de juego, y por tanto no permite que la unidad realice varias veces durante su activación una misma acción que no sea de movimiento.

- Durante su activación, es posible que una unidad realice múltiples ataques utilizando cartas de Mando u otras capacidades. Si algún efecto de juego proporciona a una unidad un ataque durante su activación, y dicho ataque no es una acción ni una acción gratuita, la realización de ese ataque no se cuenta de cara al límite de una sola acción de ataque por cada activación de la unidad. Como no se trata de una acción, no consume una de las dos acciones disponibles en su activación, y en consecuencia tampoco provoca la activación de capacidades que se apliquen después de realizar una acción.

Por ejemplo, la carta de Mando “El hijo de Skywalker” está activa cuando Luke Skywalker lleva a cabo una acción de ataque. Después de resolver este ataque, la carta de Mando le permite efectuar un ataque adicional. Dicho ataque adicional no está considerado como una acción de ataque, y por tanto se puede realizar incluso aunque Luke Skywalker ya haya efectuado una acción de ataque en su activación.

- Ciertos efectos de juego pueden hacer que una unidad reciba fichas de Ataque apuntado, Esquiva y Alerta. Si algún efecto de juego proporciona de manera específica una de estas fichas a una unidad, dicho efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, esquiva o alerta, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.

Véase también: Acciones de carta; Acciones de carta gratuitas; Acciones gratuitas; Acobardamiento; Activación, fase de; Activación de unidades; Alerta; Aplomo; Ataque; Ataque apuntado; Capacidades; Dañado; Esquiva; Movimiento; Recuperación.

ACCIONES DE CARTA

Una acción de carta es un tipo de acción. Si el enunciado de una capacidad va precedido del icono de acción de carta (♣), se trata de una acción de carta.

- Cada acción de carta es una acción exclusiva; una unidad puede llevar a cabo distintas acciones de carta durante su activación. Sin embargo, una unidad no puede realizar la misma acción de carta más de una vez durante su activación.
- Algunas acciones de carta se tratan como otros tipos de acciones, como por ejemplo acciones de movimiento o de ataque. Esto se indicará en el propio enunciado de la carta. Cuando una unidad realice esa acción de carta, se considera que es del tipo indicado en su enunciado, pero también se considera una acción de carta, en lo que respecta a todos los demás efectos de juego y capacidades (incluyendo la activación de otras capacidades que se apliquen después de haber realizado una acción del tipo indicado).

Por ejemplo, después de llevar a cabo un movimiento, si Darth Vader tiene equipada la carta de Mejora “Arrojar sable de luz”, puede utilizar su cualidad IMPARABLE para efectuar un ataque a distancia utilizando la acción de carta descrita en “Arrojar sable de luz”.

- Si una acción de carta proporciona un movimiento o un ataque que **no** se considera una acción de movimiento ni de ataque, llevar a cabo ese movimiento o ataque no se considera realizar una acción de movimiento o de ataque, aun cuando el resultado final sea el mismo.

- Las acciones de carta pueden hacer que una unidad reciba fichas de Ataque apuntado, Esquiva o Alerta. Si una acción de carta proporciona de manera específica una de estas fichas a una unidad, dicho efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, esquiva o alerta, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.

Véase también: Acciones; Acciones de carta gratuitas; Acciones gratuitas; Activación de unidades; Agotar; Capacidades; Cualidades; Mejora, cartas de.

ACCIONES DE CARTA GRATUITAS

Una acción de carta gratuita es un tipo de acción gratuita. Si el enunciado de una capacidad va precedido del icono de acción de carta gratuita (♣), esa capacidad es una acción de carta gratuita. Las acciones de carta gratuitas no se cuentan de cara al límite de dos acciones que puede realizar una unidad durante su activación.

- Toda acción de carta gratuita es única; una unidad puede realizar distintas acciones de carta gratuitas durante su activación. Sin embargo, la unidad no puede utilizar la misma acción de carta gratuita más de una vez durante su activación.
- Las acciones de carta gratuitas solamente pueden utilizarse durante la activación de una unidad.
- Las acciones de carta gratuitas solamente pueden utilizarse cuando una unidad pueda llevar a cabo una acción con normalidad, nunca entre la resolución de un efecto de juego y la resolución de una capacidad que haya sido provocada por ese mismo efecto de juego.

Por ejemplo, si Darth Vader efectúa una acción de movimiento, después no podrá usar la acción de carta gratuita de su carta de Mejora “Empujar con la Fuerza” antes de aplicar el efecto de su capacidad IMPARABLE. Debe elegir entre utilizar la acción de carta gratuita antes de moverse o bien después de resolver el efecto de IMPARABLE.

- Las acciones de carta gratuitas pueden hacer que una unidad reciba fichas de Ataque apuntado, Esquiva y Alerta. Si el efecto de una acción de carta proporciona de manera específica una de estas fichas a una unidad, dicho efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, esquiva o alerta, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.

Véase también: Acciones; Acciones de carta; Acciones gratuitas; Activación de unidades; Agotar; Capacidades; Cualidades; Mejora, cartas de.

ACCIONES GRATUITAS

Mediante el uso de acciones gratuitas, una unidad puede llevar a cabo más de dos acciones durante su activación.

- Una unidad no puede efectuar la misma acción más de una vez durante su activación, con la excepción de la acción de movimiento, que sí puede realizarse varias veces.
- Si un efecto de juego proporciona a una unidad algún tipo de acción gratuita (por ejemplo, una acción de ataque gratuita), realizar dicha acción gratuita no se cuenta de cara al límite de dos acciones por activación de esa unidad, pero sí se considera una acción en lo que respecta a otros efectos de juego, y por tanto no permite que la unidad realice varias veces durante su activación una misma acción que no sea de movimiento.

Por ejemplo, Darth Vader efectúa una acción de movimiento, activando su capacidad **IMPARABLE** que le permite llevar a cabo una acción de ataque gratuita. Una vez que ha resuelto esta acción de ataque gratuita Darth Vader aún dispone de su segunda acción, aunque no puede utilizarla para realizar otra acción de ataque.

- Si un efecto de juego proporciona una acción gratuita a una unidad sin especificar de qué tipo es dicha acción, esa unidad puede llevar a cabo cualquier acción que sea capaz de efectuar normalmente. Realizar esa acción gratuita no se cuenta de cara al límite de dos acciones por activación de esa unidad, pero sí se considera una acción en lo que respecta a otros efectos de juego, y por tanto no permite que la unidad realice varias veces durante su activación una misma acción que no sea de movimiento.
- Una unidad de infantería que ha perdido una acción debido al acobardamiento sigue pudiendo realizar cualquier número de acciones gratuitas.
- Una unidad de vehículo que ha perdido una acción por haber resultado dañada sigue pudiendo realizar cualquier número de acciones gratuitas.
- Las acciones gratuitas pueden hacer que una unidad reciba fichas de Ataque apuntado, Esquiva y Alerta. Si algún efecto de juego proporciona de manera específica una de estas fichas a una unidad, dicho efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, esquiva o alerta, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.

Véase también: Acciones; Acciones de carta gratuitas; Activación, fase de; Activación de unidades; Alerta; Ataque; Capacidades; Movimiento.

ACOBARDAMIENTO

Una unidad puede recibir fichas de Acobardamiento de diversas maneras. Las unidades que tienen fichas de Acobardamiento mejoran su cobertura, pero pueden sufrir ciertas penalizaciones cuando son activadas.



Ficha de Acobardamiento

- Cuando una unidad recibe una ficha de Acobardamiento, debe cogerse la ficha del suministro común y colocarse sobre el campo de batalla junto a esa unidad.
- Si una unidad de infantería tiene fichas de Acobardamiento asignadas, su cobertura mejora en un grado cuando se defiende contra ataques a distancia.
- Durante el paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad, el jugador que la controla debe lanzar un dado blanco de defensa por cada ficha de Acobardamiento que tenga la unidad. Por cada resultado de bloqueo (♥) o incremento de defensa (.) obtenido en esta tirada, se quita una ficha de Acobardamiento a la unidad.
- Si una unidad de infantería tiene asignado en cualquier momento un número de fichas de Acobardamiento que iguala o excede su puntuación de Aplomo, dicha unidad queda acobardada.
- Inmediatamente después del paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad de infantería, si dicha unidad está acobardada, pierde una de las dos acciones que tiene disponibles durante su activación.

- Una unidad no puede perder una acción por recibir fichas de Acobardamiento y quedar acobardada después de haber completado su paso de “Reagrupamiento”. Tampoco puede recuperar una acción perdida si se le quitan suficientes fichas de Acobardamiento para dejar de estar acobardada.
- Inmediatamente después del paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad de infantería, si esa unidad tiene asignadas un número de fichas de Acobardamiento igual o superior al doble de su puntuación de Aplomo, entonces la unidad es presa del pánico. Cuando una unidad es presa del pánico, también sufre los efectos del acobardamiento. Además, durante su activación, una unidad presa del pánico no puede realizar acciones gratuitas y debe gastar la acción que le queda para efectuar un movimiento a su máxima Velocidad siguiendo la ruta más directa posible hacia el borde más próximo del campo de batalla.
- Después de realizar un ataque, si en los dados de ataque se ha obtenido al menos un impacto (✖) o un impacto crítico (⚡), se trataba de un ataque a distancia y el defensor es una unidad de infantería, entonces el defensor recibe una ficha de Acobardamiento.
 - » El defensor recibe esta ficha de Acobardamiento después de que se haya resuelto la acción de ataque.
 - » El defensor recibe esta ficha de Acobardamiento incluso aunque todos los impactos (✖) e impactos críticos (⚡) hayan sido anulados, e incluso aunque no haya sufrido ninguna Herida.
- Si una miniatura de vehículo desplaza una miniatura de infantería, la unidad a la que pertenece la miniatura desplazada recibe una ficha de Acobardamiento.
 - » Una unidad no puede recibir más de una ficha de Acobardamiento por haber sido desplazada, sin importar cuántas de sus miniaturas han sido desplazadas.

- Durante la fase Final, cada jugador retira una ficha de Acobardamiento de todas las unidades aliadas que tengan asignadas fichas de Acobardamiento.
- Al retirar una ficha de Acobardamiento de una unidad, se coge la ficha del campo de batalla y se devuelve al suministro común.

Véase también: Acciones; Acciones gratuitas; Activación, fase de; Activación de unidades; Aplomo; Cobertura; Dados; Desplazamiento; Final, fase; Infantería; Pánico; Recuperación; Unidad; Vehículos.

ACOMETIDA (CUALIDAD DE UNIDAD)

Después de que una unidad provista de la cualidad **ACOMETIDA** efectúe una acción de movimiento que sitúe su peana en contacto con una unidad enemiga para iniciar un combate cuerpo a cuerpo contra ella, puede realizar una acción de ataque cuerpo a cuerpo gratuita contra esa unidad.

- Esta acción de ataque es una acción gratuita, y por tanto no se cuenta como una de las dos acciones de la unidad.
- Una unidad que ya ha realizado una acción de ataque durante su activación no puede llevar a cabo esta acción de ataque gratuita.
- Una unidad que ya ha realizado una acción de ataque gratuita durante su activación no puede llevar a cabo otra acción de ataque.

Véase también: Acciones gratuitas; Arma cuerpo a cuerpo; Ataque; Combate cuerpo a cuerpo; Contacto (peana); Movimiento.

ACTIVACIÓN DE UNIDADES

Durante la fase de Activación, los jugadores se turnan para activar sus unidades.

- Cuando se activa una unidad, ésta puede realizar un máximo de dos acciones.
 - Para activar una unidad es preciso resolver este procedimiento:
1. **Inicio de la activación de la unidad:** Si la unidad posee una capacidad que entre en vigor “cuando” se activa o “al comienzo” de su activación, su efecto se aplica durante este paso.
 - » Al comienzo de la activación de una unidad de vehículo, si ésta ha recibido daños, debe lanzarse un dado blanco de defensa. Si se obtiene una cara vacía en el dado, la unidad solamente podrá realizar una acción en vez de dos.

2. **Reagrupamiento:** Si la unidad posee al menos una ficha de Acobardamiento, debe lanzarse un dado blanco de defensa por cada ficha de Acobardamiento que tenga. Por cada resultado de bloqueo (♥) o incremento de defensa (.) obtenido en esta tirada, se quita una ficha de Acobardamiento a la unidad.

3. **Acciones:** Una unidad que no está acobardada puede realizar hasta dos acciones y cualquier número de acciones gratuitas. Una unidad acobardada, o que ha perdido una acción a consecuencia de los daños que ha sufrido, solamente puede llevar a cabo una acción y cualquier número de acciones gratuitas.

- » Después de haber activado una unidad, el jugador ha de poner su ficha de Orden boca abajo (con la cara de su categoría hacia abajo) sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad.

- Si hay varios efectos que tienen lugar al final de la activación de una unidad, el jugador que la controla decide en qué orden se aplican dichos efectos.

Véase también: Acciones; Acciones gratuitas; Acobardamiento; Activación, fase de; Aplomo; Dañado; Orden, fichas de; Pánico; Reserva de órdenes.

ACTIVACIÓN, FASE DE

Durante la fase de Activación, los jugadores se turnan para activar sus unidades.

- Empezando por quien tenga la prioridad, cada jugador dispone de un turno para activar una de sus unidades que aún no haya activado en la ronda actual. Ambos jugadores se turnan de este modo hasta haber activado todas las unidades desplegadas sobre el campo de batalla.
 - » Si un jugador tiene más unidades sobre el campo de batalla que su adversario, después de que éste haya activado su última unidad el primero resolverá múltiples turnos consecutivos hasta haber activado su última unidad.

- En cada uno de sus turnos de activación de unidades, un jugador debe resolver estos pasos:

1. **Escoger una unidad:** El jugador elige entre seleccionar una unidad aliada 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 aliada de esa misma categoría que no tenga ya asignada una ficha de Orden boca arriba.

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.

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.

- Si un 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.

- Una vez que se hayan activado todas las unidades, termina la fase de Activación y la partida prosigue con la fase Final.

Véase también: Acciones; Acciones gratuitas; Acobardamiento; Activación de unidades; Aplomo; Categoría; Impartir órdenes; Orden, fichas de; Pánico; Prioridad; Reserva de órdenes.

AGENTE

Una unidad que posee el icono ▲ tiene la categoría de Agente. Los agentes son héroes y villanos formidables, pero normalmente no imparten órdenes a otras unidades. Al crear un ejército convencional, un jugador puede incluir un máximo de dos unidades agentes.



Icono de agente

- Todo agente posee tres cartas de Mando exclusivas que solamente pueden utilizarse si ese agente se ha incluido en el ejército.

- » Las cartas de Mando específicas de cada agente se identifican mediante la ilustración que figura en la esquina superior derecha, y que se corresponde con la ilustración de la carta de Unidad del agente en cuestión.

- Al jugar una carta de Mando de un agente, el jugador no designa a un comandante; en vez de eso deberá designar al agente, que será quien imparta las órdenes.

- Al jugar una carta de Mando que no sea específica de un agente, el jugador no podrá designar a un agente para impartir las órdenes.

- Un agente designado sólo podrá impartir órdenes a las unidades indicadas en una de sus cartas de Mando si esas unidades se encuentran a alcance 1–3. Un agente designado siempre está a alcance 1–3 respecto de sí mismo.

- Si todos los comandantes de un jugador han sido derrotados, puede ascenderse a un agente para ejercer como nuevo comandante. Al ser ascendido de este modo, el agente pierde la categoría de Agente y a partir de ese momento podrá ser designado como comandante e impartir órdenes utilizando cartas de Mando que no sean específicas de otros comandantes durante la fase de Mando.

Véase también: Categoría; Comandante; Impartir órdenes; Mando, cartas de; Mando, fase de; Orden, fichas de; Unidad.

ÁGIL (CUALIDAD DE UNIDAD)

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

Véase también: Ataque; Esquiva.

AGILIDAD MENTAL (CUALIDAD DE UNIDAD)

Realizando una acción de carta, una unidad provista de la cualidad **AGILIDAD MENTAL** puede ganar 1 ficha de Ataque apuntado y 1 ficha de Esquiva.

- Este efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, y por lo tanto no provoca la aplicación de capacidades que se utilicen después de efectuar una acción de ataque apuntado.
- Este efecto no equivale a realizar una acción de esquiva, y por lo tanto no provoca la aplicación de capacidades que se utilicen después de efectuar una acción de esquiva.

Véase también: Acciones de carta; Ataque apuntado; Esquiva.

AGOTAR

Algunas cartas de Mejora deben agotarse para que puedan aplicarse sus capacidades. Una carta agotada no puede volver a agotarse hasta que vuelva a estar preparada.



Icono de agotar

- Si una carta presenta el icono de agotar en la parte derecha, por encima del texto de reglas, entonces un jugador deberá agotarla para poder utilizar sus capacidades.
- Para agotar una carta, debe girarse 90° hacia la derecha hasta colocarla en posición horizontal.
- Cuando una unidad realiza una acción de recuperación, todas las cartas de Mejora que tenga agotadas se preparan.
- Para preparar una carta agotada, debe girarse 90° hacia la izquierda hasta colocarla en posición vertical.
- Todas las cartas de Mejora empiezan la partida preparadas.
- No se pueden agotar cartas que no posean el icono de agotar.

Véase también: Acciones de carta; Acciones de carta gratuitas; Armas; Capacidades; Mejora, cartas de; Recuperación.

ALCANCE

El alcance es la distancia que separa a dos miniaturas en el campo de batalla.

- Para medir el alcance se utiliza la regla de alcance, que a su vez está dividida en cuatro segmentos de la misma longitud. El primer segmento equivale a alcance 1, el segundo equivale a alcance 2, y así sucesivamente.
 - » El extremo inicial de la regla de alcance es plano y presenta una ligera elevación.
 - » Cada sección de plástico de la regla de alcance equivale a un segmento de alcance.

- Para medir el alcance hasta una miniatura, se coloca el extremo inicial 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 en cuestión. El número de segmentos (totales y parciales) comprendidos entre las peanas de ambas miniaturas es el alcance.

» Si la peana de la miniatura hacia la que se mide el alcance está en contacto con la protuberancia que separa dos segmentos de la regla de alcance, pero sin llegar a cruzarla, la miniatura se halla al alcance indicado por el segmento inferior de los dos que separa esa protuberancia.

» Cuando se utiliza la regla de alcance para medir una distancia, el jugador debe emplear un único lado de la misma; el grosor y la anchura de la regla no han de tenerse en cuenta.

» El alcance se mide siempre paralelamente a la superficie del campo de batalla. Si dos miniaturas se encuentran a distinta altura, para medir el alcance se sujeta la regla por encima de ambas miniaturas, paralela al campo de batalla, y se mirará desde arriba a fin de determinar el alcance.

- Los alcances de las armas se indican en las cartas mediante los siguientes iconos:

» Alcance 1

» Alcance 2

» Alcance 3

» Alcance 4

» Más allá de alcance 4

» El primero de los alcances indicados en la descripción de un arma es su alcance mínimo; el segundo es su alcance máximo.

» Si en la descripción de un arma solamente se da un alcance, entonces es tanto su alcance mínimo como su alcance máximo.

» Para utilizar un arma en un ataque, el blanco de la unidad debe estar situado a un alcance igual o superior al alcance mínimo del arma, y a un alcance igual o inferior al alcance máximo del arma.

- Cuando se mide el alcance entre unidades para resolver efectos de juego que no sean ataques, la medición ha de realizarse desde la miniatura más cercana de una unidad hasta la miniatura más cercana de la otra unidad.

» En los ataques, el alcance se mide desde el líder de la unidad atacante hasta la miniatura más cercana de la unidad defensora.

- Los jugadores pueden utilizar la regla de alcance para medir distancias en cualquier momento de la partida.

- Para definir alcances se utilizan las siguientes expresiones:

» **A ALCANCE X:** Una unidad se encuentra al alcance indicado si la parte de la peana de la miniatura que está más próxima al objeto desde el cual se mide el alcance se halla dentro del segmento correspondiente a dicho alcance.

- Si la peana de la miniatura hacia la que se mide el alcance está en contacto con la protuberancia que separa dos segmentos de la regla de alcance, pero sin llegar a cruzarla, la miniatura se halla al alcance indicado por el segmento inferior de los dos que separa esa protuberancia.
- » **A ALCANCE X O INFERIOR:** Una unidad se encuentra al alcance indicado o inferior si la peana de la miniatura está completamente dentro del segmento correspondiente a dicho alcance.
- Una unidad puede estar dentro de un alcance que se extienda a través de múltiples segmentos.
- » **MÁS ALLÁ DE ALCANCE X:** Una unidad se encuentra más allá de un alcance determinado si ninguna parte de su peana se encuentra entre el primer segmento de la regla de alcance y el extremo del segmento correspondiente al alcance indicado.

Véase también: A alcance X; A alcance X o inferior; Arma a distancia; Armas; Ataque; Impartir órdenes; Líder de unidad; Línea de visión; Más allá de alcance X; Medición previa.

ALERTA

Las unidades de infantería y los vehículos terrestres puede realizar una acción de alerta. Una unidad sólo puede realizar una acción de alerta si no ha efectuado un ataque durante su activación. Para resolver una acción de alerta, se coloca una ficha de Alerta sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad que ha realizado esta acción.



Ficha de Alerta

Después de que una unidad enemiga ataque, se mueva o realice una acción, si dicha unidad está situada a alcance 1-2 y dentro de la línea de visión de una unidad que tiene asignada una ficha de Alerta, ésta puede gastar esa ficha para efectuar una acción de ataque gratuita o una acción de movimiento gratuita.

- Una unidad no puede llevar a cabo una acción de alerta si ha efectuado un ataque durante su activación.
- Si una unidad de infantería recibe una ficha de Acobardamiento o lleva a cabo un movimiento, ataque o acción, pierde todas las fichas de Alerta que tenga.
- Si una unidad de vehículo terrestre lleva a cabo un movimiento, ataque o acción, pierde todas las fichas de Alerta que tenga.
- Una unidad no puede tener asignada más de una ficha de Alerta.
- Durante la fase Final, todas las fichas de Alerta que no se hayan gastado se devuelven al suministro común.
- Para poder gastar su ficha de Alerta, la unidad debe tener línea de visión hasta la unidad enemiga que se mueve, ataca o realiza una acción.
- Una unidad que tiene asignada una ficha de Alerta mide el alcance desde cualquiera de las miniaturas que la componen hasta cualquiera de las miniaturas de la unidad enemiga que ha atacado, se ha movido o ha realizado una acción. Sin embargo, al gastar una ficha de Alerta para efectuar un ataque, el alcance del **ataque** se sigue midiendo desde el líder de la unidad atacante hasta cualquier miniatura de la unidad defensora.
- Se puede gastar una ficha de Alerta **antes** de que se produzca cualquier efecto que se aplique después de un ataque, una acción de ataque, un movimiento o una acción de movimiento.

Por ejemplo, Darth Vader realiza una acción de movimiento para situarse a alcance 2 de una unidad de Soldados rebeldes que tiene asignada una ficha de Alerta. Antes de que Vader pueda aplicar su cualidad IMPARABLE para efectuar un ataque con su carta de Mejora "Arrojar sable de luz", los Soldados rebeldes gastan su ficha de Alerta para realizar un movimiento que los sitúa más allá de alcance 2 con respecto a Darth Vader. Al no tener ninguna unidad enemiga a alcance 1-2, Darth Vader ya no puede efectuar un ataque.

- » Recibir una ficha de Acobardamiento constituye parte de un ataque, y no es un efecto que se active después de un ataque. Por tanto, una unidad de infantería **no puede** gastar una ficha de Alerta después de defenderse contra un ataque **antes** de recibir por ello una ficha de Acobardamiento y quedarse sin su ficha de Alerta.
- » Si una unidad es derrotada por una unidad enemiga que la ha atacado tras haber gastado una ficha de Alerta, la unidad derrotada no podrá activar ningún otro efecto después.

Por ejemplo, una unidad de Soldados de las nieves realiza un movimiento que la sitúa a alcance 2 de una unidad de Soldados de la Flota que tienen asignada una ficha de Alerta. Los Soldados de la Flota gastan su ficha de Alerta para efectuar una acción de ataque gratuita. Durante este ataque, la unidad de Soldados de las nieves recibe suficientes Heridas para ser derrotada. Como los Soldados de las nieves han sido derrotados, ya no pueden aplicar el efecto de su cualidad DISPARO EN MOVIMIENTO.

Véase también: Acciones; Acciones gratuitas; Acobardamiento; Ataque; Infantería; Movimiento; Vehículos.

ALIADO

Todas las unidades controladas por un jugador son unidades aliadas para ese jugador.

Véase también: Enemigo; Unidad.

ALTA VELOCIDAD (CUALIDAD DE ARMA)

Durante un ataque en el que se incluya un arma con la cualidad **ALTA VELOCIDAD**, si todas las armas incluidas en la reserva de ataque poseen dicha cualidad, el defensor no puede gastar fichas de Esquiva durante el paso de "Aplicar esquivas y cobertura".

- Si la unidad atacante ha reunido múltiples reservas de ataque para distintos defensores, la cualidad **ALTA VELOCIDAD** sólo se aplicará a la reserva de ataque en la que se haya incluido el arma que la posee, y únicamente si todas las armas incluidas en esa reserva de ataque poseen la cualidad **ALTA VELOCIDAD**.
- Una unidad defensora que no pueda gastar fichas de Esquiva tampoco podrá utilizar la cualidad **DESvíO**.

Véase también: Armas; Ataque; Esquiva.

ALTURA

La altura es una medida vertical de los objetos que hay en el campo de batalla. La altura de un objeto se mide utilizando la regla de alcance.

- Para medir la altura de un objeto, se coloca el extremo de la regla de alcance lo más cerca posible del objeto en cuestión, perpendicular a la superficie del campo de batalla. El segmento de la regla hasta el que llega el objeto determina su altura.
 - » Si el objeto llega justamente a la línea que separa dos segmentos de la regla de alcance sin cruzarla, entonces su altura es igual al segmento más bajo de los separados por dicha línea. Pero si cruza esa línea, la altura del objeto es igual al segmento más alto de los separados por ella.
- Algunos elementos de escenografía pueden presentar varias superficies a distintas alturas. Cuando haya que determinar la altura de una superficie en lo que respecta a escalar o trepar, debe realizarse la medición desde la superficie en la que se encuentra la miniatura hasta la superficie a la que pretende escalar o trepar.

Véase también: Deslizador X (cualidad de unidad); Escalar y trepar; Salto X (cualidad de unidad). Ver además “Reglas de terreno adicionales en la página 8 y “Movimiento vertical” en la página 10.

ANTIBLINDAJE X (CUALIDAD DE ARMA)

Durante el paso de “Modificar los dados de ataque” de un ataque, si el defensor posee la cualidad **BLINDAJE**, una unidad cuya reserva de ataque incluya un arma provista de la cualidad **ANTIBLINDAJE X** puede modificar los resultados de la tirada de ataque canjeando impactos (✳) por impactos críticos (⚡). La unidad puede canjear un máximo de impactos igual al valor de X.

- Si el atacante está efectuando un ataque contra múltiples objetivos, solamente podrá modificar los dados de la reserva de ataque a la que haya contribuido el arma provista de la cualidad **ANTIBLINDAJE X**.
- Si una unidad realiza un ataque empleando varias armas provistas de la cualidad **ANTIBLINDAJE X** y esas armas aportan dados a la misma reserva de ataque, los valores de X de todas las cualidades de **ANTIBLINDAJE X** se suman.

*Por ejemplo, una unidad lleva a cabo un ataque utilizando un arma con **ANTIBLINDAJE 1** y otra con **ANTIBLINDAJE 2**. Ambas contribuyen a la misma reserva de ataque, por lo que se considera un único ataque con el equivalente a **ANTIBLINDAJE 3** y se podrán cambiar hasta tres impactos (✳) por impactos críticos (⚡).*

- El atacante resuelve las capacidades que tienen lugar durante el paso de “Modificar los dados de ataque” antes de que el defensor resuelva las suyas propias. Así, la cualidad **ANTIBLINDAJE X** puede utilizarse para cambiar impactos (✳) por impactos críticos (⚡) antes de que pueda aplicarse la cualidad **BLINDAJE** para anular impactos (✳).

Véase también: Armas; Ataque; Blindaje (cualidad de unidad); Blindaje X (cualidad de unidad); Dados.

ANULAR

Algunas capacidades permiten que un jugador anule el resultado de un dado.

- Cuando un jugador anula el resultado de un dado, éste se retira y su resultado se ignora.
- Durante un ataque, el defensor no lanza dados de defensa por los resultados de impacto (✳) e impacto crítico (⚡) que han sido anulados.

Véase también: Ataque; Blindaje (cualidad de unidad); Blindaje X (cualidad de unidad); Cobertura; Dados; Esquiva; Perforante X (cualidad de arma).

APARATOSA (CUALIDAD DE ARMA)

Una unidad equipada con un arma que posee la cualidad **APARATOSA** no puede moverse y atacar utilizando dicha arma durante una misma activación, a menos que su movimiento consista en pivotar.

- Si una unidad realiza un ataque utilizando un arma que posee la cualidad **APARATOSA** durante su activación, ya no podrá llevar a cabo un movimiento en la misma activación (a excepción de pivotajes).
- Si una unidad efectúa un movimiento que no sea un pivotaje durante su activación, no podrá realizar un ataque empleando un arma que posea la cualidad **APARATOSA** durante esa misma activación.
- Una unidad puede utilizar un arma que posea la cualidad **APARATOSA** en un ataque provocado por el gasto de una ficha de Alerta, incluso aunque dicha unidad se haya movido durante su activación en un momento previo de la misma ronda.

Véase también: Armas; Ataque; Movimiento.

APLOMO

El Aplomo es un atributo presente en las cartas de Unidad de todas las unidades de infantería.



- La puntuación de Aplomo de una unidad de infantería es la cifra que figura junto al icono de Aplomo. **Puntuación de Aplomo**
- Si una unidad de infantería tiene asignado en cualquier momento un número de fichas de Acobardamiento que iguala o excede su puntuación de Aplomo, dicha unidad queda acobardada.
- Inmediatamente después del paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad de infantería, si dicha unidad está acobardada, pierde una de las dos acciones que tiene disponibles durante su activación.
- Una unidad no puede perder una acción por recibir fichas de Acobardamiento y quedar acobardada después de haber completado su paso de “Reagrupamiento”. Tampoco puede recuperar una acción perdida si se le quitan suficientes fichas de Acobardamiento para dejar de estar acobardada.
- Inmediatamente después del paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad de infantería, si esa unidad tiene asignadas un número de fichas de Acobardamiento igual o superior al doble de su puntuación de Aplomo, entonces la unidad es

presa del pánico. Cuando una unidad es presa del pánico, también sufre los efectos del acobardamiento. Además, durante su activación, una unidad presa del pánico no puede realizar acciones gratuitas y debe gastar la acción que le queda para efectuar un movimiento 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 y alguna parte de su peana ha quedado fuera del campo de batalla, toda la unidad es derrotada.
 - » 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 cuando deba comprobar si es presa del pánico.
- Algunas unidades de infantería carecen de puntuación de Aplomo. Estas unidades tienen un “-” en el lugar de su carta de Unidad donde figura normalmente la puntuación de Aplomo.
 - » Una unidad que carece de puntuación de Aplomo no puede recibir fichas de Acobardamiento, y por tanto nunca puede acobardarse ni caer presa del pánico.

Véase también: Acciones; Acobardamiento; Activación, fase de; Activación de unidades; Comandante; Infantería; Pánico; Reagrupamiento; Salir del campo de batalla.

ARMA A DISTANCIA

Un arma señalada con un icono azul de alcance (1 2 3 4) es un arma a distancia. Las armas a distancia solamente pueden utilizarse para realizar ataques a distancia.



- Si en una unidad hay varias miniaturas con armas a distancia, todas las que se llamen igual deberán añadirse a la misma reserva de ataque. Las armas a distancia que tengan nombres diferentes podrán añadirse a otras reservas de ataque distintas.
- No pueden añadirse armas a distancia a reservas de ataque en las que haya armas que no sean a distancia.

Véase también: Armas; Ataque; Dados; Línea de visión; Medición previa.

ARMA CON ÁREA DE EFECTO

Un arma señalada con un icono amarillo de alcance (1 2 3 4) es un arma con área de efecto. Al utilizar una de estas armas, debe realizarse un ataque por separado contra cada unidad que esté dentro de la línea de visión y del alcance estipulado por el número que figura dentro del icono de alcance.



- Las armas con área de efecto solamente pueden utilizarse mediante capacidades y otros efectos de juego que permitan su uso de manera específica.
- Por lo general, el uso de armas con área de efecto se asocia a fichas de Carga o de Condición, y se utilizan al detonar esas fichas.
- Los ataques efectuados por un arma con área de efecto se consideran ataques a distancia.

- Los ataques a distancia efectuados por un arma con área de efecto alcanzan a todas las unidades situadas dentro de su alcance y su línea de visión, incluso a las que están trabadas en combate.
- Un arma con área de efecto no puede incluirse en la misma reserva de ataque junto con otra arma.
- Las armas con área de efecto no pueden añadirse a una reserva de ataque durante un ataque efectuado por una unidad.
- No pueden añadirse otras armas a una reserva de ataque en la que ya esté incluida un arma con área de efecto, aunque esas nuevas armas también tengan área de efecto.

Véase también: Armar X: Tipo de carga (cualidad de arma); Armas; Ataque; Carga, fichas de; Detonación; Detonar X: Tipo de carga (cualidad de arma); Reserva de ataque.

ARMA CUERPO A CUERPO

Un arma señalada con un icono rojo de combate cuerpo a cuerpo (☒) es un arma cuerpo a cuerpo. Las armas cuerpo a cuerpo solamente pueden utilizarse para realizar ataques cuerpo a cuerpo.



- Si en una unidad hay varias miniaturas con armas cuerpo a cuerpo, todas las que se llamen igual deberán añadirse a la misma reserva de ataque. Las armas cuerpo a cuerpo que tengan nombres diferentes podrán añadirse a otras reservas de ataque distintas.
- No pueden añadirse armas cuerpo a cuerpo a reservas de ataque en las que haya armas que no sean cuerpo a cuerpo.

Véase también: Armas; Ataque; Combate cuerpo a cuerpo; Dados.

ARMA AVERIADA

Una de las armas de un vehículo puede averiarse cuando esa unidad tiene un número de fichas de Herida igual o superior a su puntuación de Resistencia (ver “Resistencia” en la página 55).



- Cuando se avería una de las armas de una unidad de vehículo, se coloca una ficha de Arma averiada sobre la carta de Mejora de esa arma o bien sobre la correspondiente sección de la carta de Unidad del vehículo.
- » Las armas que tienen encima una ficha de Arma averiada solamente añaden la mitad de sus dados (de cualquier color y redondeando hacia arriba) a las reservas de ataque.
- La ficha de Arma averiada es uno de los tres tipos distintos de fichas de Daño a vehículos.
- Si un arma que posee la cualidad **ROCIADA** tiene asignada una ficha de Arma averiada, cada vez que sus dados se sumen a una reserva de ataque por efecto de la cualidad **ROCIADA** solamente se añadirán la mitad de esos dados (de cualquier color y redondeando hacia arriba).

Véase también: Armas; Ataque; Dados; Heridas; Mejora, cartas de; Resistencia; Vehículos.

ARMA FIJA: FRONTAL/POSTERIOR (CUALIDAD DE ARMA)

Algunas armas poseen la cualidad **ARMA FIJA: FRONTAL** o **ARMA FIJA: POSTERIOR**.

- Para poder añadir un arma con la cualidad **ARMA FIJA: FRONTAL** o **ARMA FIJA: POSTERIOR** a una reserva de ataque, la unidad del defensor debe hallarse dentro del sector de tiro especificado de la miniatura atacante.
- Si cualquier parte de la peana de una miniatura cae dentro de un sector de tiro, entonces la unidad a la que pertenece dicha miniatura está dentro de ese sector de tiro.
 - » Si el atacante es un grupo de varias miniaturas, una miniatura atacante no podrá aportar los dados de su arma fija a la reserva de ataque a no ser que por lo menos una miniatura de la unidad del defensor esté dentro de su sector de tiro.

Véase también: Armas; Ataque; Muesca; Peana; Reserva de ataque; Sectores de tiro; Vehículos.

ARMA SECUNDARIA: A DISTANCIA/CUERPO A CUERPO (CUALIDAD DE MEJORA)

Si una carta de Mejora que añade una miniatura a una unidad posee la cualidad **ARMA SECUNDARIA: A DISTANCIA** o bien **ARMA SECUNDARIA: CUERPO A CUERPO**, la miniatura añadida no podrá utilizar ninguna otra arma durante la resolución de ataques a distancia o ataques cuerpo a cuerpo, respectivamente, que no sea el arma descrita en la carta de Mejora que ha añadido esa miniatura.

*Por ejemplo, la carta de Mejora "Guardia con bastón de energía" describe un arma de combate cuerpo a cuerpo e incluye la cualidad **ARMA SECUNDARIA: CUERPO A CUERPO**. La miniatura añadida por esa carta debe usar el arma descrita en ella, y ninguna otra, cuando realice ataques cuerpo a cuerpo. Pese a ello, seguirá pudiendo utilizar cualquier otra arma a distancia que tenga disponible (en este caso, el arma a distancia descrita en la carta de Unidad "Guardia Real del Emperador") si efectúa un ataque a distancia.*

Véase también: Arma a distancia; Arma cuerpo a cuerpo; Reserva de ataque.

ARMAR X: TIPO DE CARGA (CUALIDAD DE ARMA)

Una unidad equipada con una carta que posea la cualidad **ARMAR X: TIPO DE CARGA** puede realizar una acción para colocar X fichas de Carga del tipo especificado en cualquier lugar situado a un alcance máximo de 1 y dentro de la línea de visión del líder de la unidad.

- Las fichas de Carga no pueden solaparse con ninguna ficha de Objetivo ni de Condición, ni tampoco con otras fichas de Carga. Además, deben situarse sobre una superficie plana y al mismo nivel que ésta (es decir, totalmente en horizontal y sin que ninguna parte de la ficha quede más elevada que el resto).

- Al colocar fichas de Carga, el jugador azul debe colocarlas con la cara azul hacia arriba, y el jugador rojo debe colocarlas con la cara roja hacia arriba.

Véase también: Arma con área de efecto; Armas; Carga, fichas de; Detonación; Detonar X: Tipo de carga (cualidad de arma).

ARMAS

Cada unidad tiene una o varias armas que aparecen en la parte inferior de su carta de Unidad.

- Un arma señalada con un icono azul de alcance (1 2 3 4 5) es un arma a distancia. Las armas a distancia solamente pueden utilizarse para realizar ataques a distancia.
- Un arma señalada con un icono amarillo de alcance (1 2 3 4) es un arma con área de efecto. Las armas con área de efecto solamente pueden utilizarse mediante capacidades y otros efectos de juego que permitan su uso de manera específica. Los ataques efectuados por un arma con área de efecto se consideran ataques a distancia.
- Un arma señalada con un icono rojo de combate cuerpo a cuerpo (☒) es un arma cuerpo a cuerpo. Las armas cuerpo a cuerpo solamente pueden utilizarse para realizar ataques cuerpo a cuerpo.
- Un arma que tenga un icono de combate cuerpo a cuerpo (☒) y cualquier icono azul de alcance (1 2 3 4) es al mismo tiempo un arma cuerpo a cuerpo y un arma a distancia, y por consiguiente se puede utilizar para efectuar ambos tipos de ataques.
- En la descripción de cada arma se indica la cantidad y el color de los dados que aporta a una reserva de ataque cuando se utiliza.
- Muchas armas poseen cualidades, capacidades inherentes a su uso que se presentan como parte de su descripción en una carta de Unidad o de Mejora.
 - » Si un arma posee una cualidad que altera el modo en que los resultados de la reserva de ataque afectan al defensor, toda la reserva de ataque al completo afectará al defensor de ese modo, no sólo los dados que haya aportado el arma en cuestión.

*Por ejemplo, si un arma dotada de la cualidad **DEFLAGRACIÓN** ha aportado dados a una reserva de ataque, los resultados que arrojen todos los dados de dicha reserva ignorarán la cobertura del defensor.*

- El reverso de cada carta de Unidad contiene recordatorios de las cualidades de sus armas.
 - » Estos recordatorios no constituyen descripciones exhaustivas de las reglas de dichas cualidades. En caso de duda sobre el efecto de una cualidad concreta, los jugadores han de consultar su correspondiente sección en este glosario.
- Ciertas mejoras de Personal y de Arma pesada añaden miniaturas de infantería a una unidad. Al atacar, estas miniaturas pueden utilizar las armas de la carta de Unidad a la que se han incorporado.
 - » Las cartas de Mejora de Arma pesada incluyen los alcances, dados de ataque, cualidades y demás reglas específicas de las armas que proporcionan a la unidad.

- » Al atacar, únicamente la miniatura específica que tiene esculpida el arma puede utilizarla, aunque también puede optar por emplear una de las otras armas de la unidad.
- Las cartas de Mejora de Granadas y Afuste añaden armas opcionales a una unidad. Estas cartas incluyen los alcances, dados de ataque, cualidades y demás reglas específicas de las armas que proporcionan a la unidad.
- » Al atacar, cada miniatura de la unidad equipada con una carta de Mejora de Granadas o de Afuste puede utilizar esa arma opcional en vez de cualquiera de las que figuran en su carta de Unidad o en otra carta de Mejora que tengan equipada.

Véase también: Agotar; Alcance; Arma a distancia; Arma con área de efecto; Arma cuerpo a cuerpo; Arma averiada; Ataque; Capacidades; Combate cuerpo a cuerpo; Cualidades; Línea de visión; Medición previa; Mejora, cartas de; Miniatura; Reserva de ataque; Sectores de tiro.

ARSENAL X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Al seleccionar armas durante el paso “Reunir una reserva de ataque” de la resolución de un ataque, cada miniatura de una unidad que posea la cualidad **ARSENAL X** puede elegir tantas de sus armas como el valor de X. Cada una de las armas escogidas de este modo aporta sus dados y sus cualidades a la reserva de ataque.

- Para utilizar un arma durante un ataque, el defensor debe estar dentro de alguno de los alcances del arma.
- Una miniatura dotada de la cualidad **ARSENAL X** puede repartir sus armas entre cualquier número de unidades, formando una reserva de dados independiente para cada arma o combinación de las mismas.

Véase también: Armas; Ataque; Capacidades; Reserva de ataque.

ASCENSOS

Ver “Comandante” en la página 22.

ASTUCIA (CUALIDAD DE UNIDAD)

Las unidades que poseen la cualidad **ASTUCIA** son muy hábiles poniendo en práctica sus propios planes, y gozan de cierta ventaja cuando se utiliza una de sus cartas de Mando. Durante la fase de Mando, si un jugador muestra una carta de Mando específica de un comandante o agente aliado que posee la cualidad **ASTUCIA**, y se produce un empate de prioridad, se considera que esa carta de mando tiene un punto menos de prioridad.

- Si ambos jugadores muestran una carta de Mando específica de un comandante o agente que posee la cualidad **ASTUCIA**, seguirán estando empatados a prioridad.

Véase también: Comandante; Mando, cartas de; Prioridad.

ATAQUE

Las unidades pueden efectuar ataques para intentar derrotar a las unidades enemigas.

- Una unidad puede realizar un ataque llevando a cabo una acción de ataque durante su activación.
- Durante su activación, es posible que una unidad realice múltiples ataques mediante el uso de capacidades de carta u otros efectos; no obstante, esa unidad solamente puede efectuar una acción de ataque dentro de una misma activación, tanto si se trata de una acción de ataque normal o gratuita.
- Durante un ataque, la unidad que lo está llevando a cabo es el atacante, y el objetivo de su ataque es el defensor.
 - » Es posible seleccionar varias unidades como defensores (ver paso 3).
- Existen dos tipos de ataques: cuerpo a cuerpo y a distancia.
 - » Durante un ataque a distancia, atacante y defensor no se hallan trabados en un combate cuerpo a cuerpo, y el atacante sólo puede utilizar armas que posean un icono azul de alcance (🔵, 🔵, 🔵, 🔵, 🔵).
 - » Durante un ataque cuerpo a cuerpo, atacante y defensor se hallan trabados en combate cuerpo a cuerpo, y el atacante sólo puede utilizar armas que posean un icono rojo de combate cuerpo a cuerpo (🔴).
- Ciertas cartas de Mando, capacidades de unidades y otros efectos de juego pueden permitir que las unidades efectúen ataques. El enunciado del efecto en cuestión indicará si se trata de una acción de ataque normal, gratuita o ninguna de las dos.
- Para realizar un ataque, el jugador ha de resolver el siguiente procedimiento:
 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 para determinar el alcance del ataque.
 2. **Reunir una reserva de ataque:** La reserva de ataque se compone de todos los dados que lanzará el atacante contra este defensor. Para reunir esta reserva de ataque, deben completarse estos pasos en el orden indicado:
 - a. **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.
 - b. **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).
 - c. **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.

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.

- » Una reserva de ataque puede contener dados de distintas armas, pero todas las que posean el mismo nombre deben aportar sus dados a la misma reserva de ataque.
- » Los dados que conforman cada reserva de ataque deben colocarse junto al defensor correspondiente.

4. **Lanzar los dados de ataque:** El atacante escoge una reserva de ataque y resuelve el siguiente procedimiento en el orden indicado:

- Lanzar los dados:** El atacante tira los dados de la reserva de ataque.
- Posibles repeticiones:** El atacante puede aplicar ahora cualquier capacidad que le permita volver a lanzar dados de ataque.
- 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.

5. **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 (⚔).

- » Los efectos de la cobertura sólo se aplican contra ataques a distancia.

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

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

- Lanzar los dados:** Por cada impacto (⚔) e impacto crítico (⚔) obtenidos en los dados de ataque, el defensor tira un dado del color correspondiente a su Defensa (que figura en su carta de Unidad).
- Posibles repeticiones:** El defensor puede aplicar ahora cualquier capacidad que le permita volver a lanzar dados de defensa.
- 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.

8. **Modificar los dados de defensa:** El defensor puede resolver cualquier capacidad de carta que le permita modificar los dados de defensa. A continuación el atacante puede resolver cualquier capacidad de carta que le permita modificar 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 (⚔). 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.

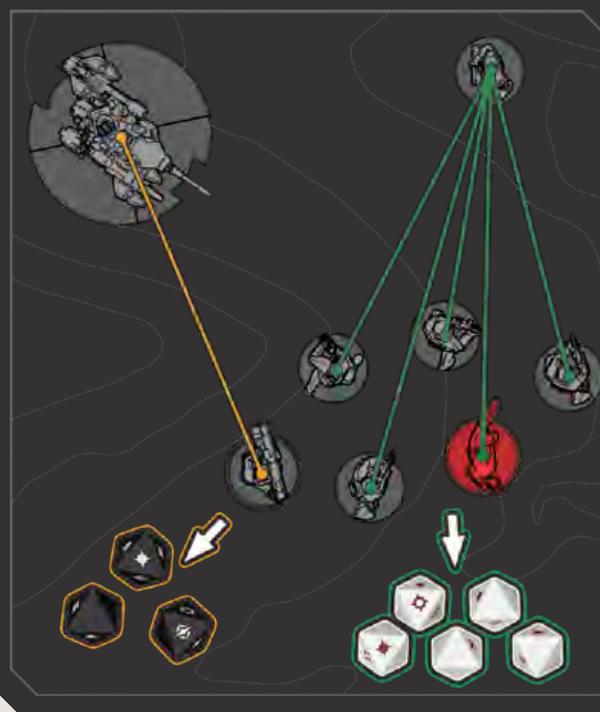
- » Los impactos críticos (⚔) no poseen efectos adicionales.

10. **Reunir una reserva de ataque adicional:** Si al atacante le queda alguna reserva de ataque por tirar, debe repetir los pasos 4 a 9 del procedimiento escogiendo una nueva reserva de ataque y lanzando los dados contra el defensor al que se ha asignado esa reserva.

- » Después de resolver cada reserva de ataque de un ataque a distancia, si en algún momento se ha obtenido al menos un impacto (⚔) o impacto crítico (⚔) en los dados de una reserva de ataque y el defensor es una unidad de infantería, ésta recibe una ficha de Acobardamiento.

ATAQUES CONTRA MÚLTIPLES UNIDADES

- Una unidad de seis Soldados de asalto ataca a una unidad de Soldados rebeldes con cinco de sus Soldados de asalto, formando una reserva de ataque con cinco Fusiles bláster E-11.
- El sexto Soldado de asalto de la unidad está equipado con un lanzacohetes HH-12. Hay otro blanco válido, un AT-RT, dentro de su alcance; el jugador opta por realizar un ataque adicional contra este AT-RT empleando el HH-12, de modo que reúne otra reserva de ataque usando los dados de dicha arma.
- A continuación, el jugador resuelve ambas reservas de ataque en el orden que prefiera. La cualidad ANTIBLINDAJE 3 del HH-12 solamente se aplica a su propia reserva de ataque.



- » Cuando una unidad atacante reúne múltiples reservas de ataque, la resolución de cada una de estas reservas de ataque se considera un ataque independiente en lo que respecta a otros efectos y capacidades de juego; no obstante, se sigue considerando que la unidad ha efectuado un único ataque o acción de ataque.
- » Una unidad enemiga no podrá gastar una ficha de Alerta hasta que todas las reservas de ataque se hayan resuelto por completo.

Véase también: Acciones; Acobardamiento; Alcance; Anular; Arma a distancia; Arma cuerpo a cuerpo; Armas; Ataque apuntado; Cobertura; Combate cuerpo a cuerpo; Dados; Esquiva; Heridas; Incrementos; Líder de unidad; Medición previa; Reserva de ataque; Sectores de tiro.

ATAQUE APUNTADO

Las unidades pueden recibir fichas de Ataque apuntado que les permiten volver a lanzar dados durante la resolución de un ataque.



Ficha de Ataque apuntado

- Cuando una unidad realiza una acción de ataque apuntado, recibe una ficha de Ataque apuntado. Esta ficha se coloca sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad, y la acompañará en sus movimientos por el campo de batalla.
- Diversas capacidades de unidad y efectos de juego pueden hacer que las unidades obtengan fichas de Ataque apuntado. Si algún efecto de juego proporciona de manera específica una de estas fichas a una unidad, dicho efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.
- Durante la activación de una unidad, puede ocurrir que ésta reciba varias fichas de Ataque apuntado; sin embargo, esa unidad solamente puede llevar a cabo una acción de ataque apuntado.
- Durante un ataque, una unidad puede gastar fichas de Ataque apuntado para volver a lanzar un máximo de dos dados por cada ficha gastada.
 - » Las fichas de Ataque apuntado se gastan durante el punto “b. Posibles repeticiones” del paso “Lanzar los dados de ataque” de la resolución de un ataque.
- Para gastar una ficha de Ataque apuntado de una unidad, el jugador ha de quitarla del campo de batalla y devolverla al suministro común.
- Si una unidad dispone de múltiples fichas de Ataque apuntado, puede optar por gastarlas de una en una después de haber determinado los resultados de las repeticiones otorgadas por las fichas de Ataque apuntado gastadas previamente.
- Una unidad puede volver a lanzar un mismo dado varias veces gastando múltiples fichas de Ataque apuntado; no obstante, cada dado solamente puede volver a lanzarse una vez por cada ficha de Ataque apuntado gastada.
- Durante la fase Final, todas las fichas de Ataque apuntado que no se hayan gastado se devuelven al suministro común.

Véase también: Acciones; Ataque; Dados; Observador X (cualidad de unidad), Precisión X (cualidad de unidad); Preparación X (cualidad de unidad).

AUTORIDAD (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad que posee la cualidad **AUTORIDAD** puede obligar a otra unidad a seguir moviéndose aun cuando en circunstancias normales se viera impedida por efecto del acobardamiento. Después de que una unidad de infantería situada a alcance 1-2 de una unidad aliada con **AUTORIDAD** resuelva su “Reagrupamiento”, si esa unidad de infantería está acobardada pero no ha sido presa del pánico, puede ganar 1 ficha de Acobardamiento para realizar una acción de movimiento gratuita.

- Como ya ha resuelto su paso de “Reagrupamiento”, una unidad que recibe una ficha de Acobardamiento por efecto de la cualidad **AUTORIDAD** no es presa del pánico aunque con esa nueva ficha haya acumulado tantas como el doble de su Aplomo.
- Una unidad provista de la cualidad **AUTORIDAD** no puede utilizar dicha cualidad sobre sí misma.

Véase también: Acobardamiento; Aplomo; Movimiento; Pánico.

AZUL Y ROJO

Ver “Preparación de la partida” en la página 6.

BARRICADAS

Una barricada es un tipo de terreno.

- Las barricadas incluidas en la caja básica del juego proporcionan cobertura densa a la infantería. Otras barricadas pueden proporcionar un tipo distinto de cobertura en función de su composición (ver **página 8**).
- Una barricada proporciona cobertura a la infantería de dotación.
- Una barricada no proporciona cobertura a vehículos.
- Todas las unidades pueden moverse por encima de una barricada.
 - » Una barricada se considera terreno difícil en lo relativo al movimiento de unidades de infantería.

Véase también: Cobertura; Terreno difícil. Además, ver “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

BATALLA, CARTAS DE

Las cartas de Batalla se utilizan para definir el campo de batalla durante la preparación de la partida.

- Existen tres tipos de cartas de Batalla: Condición, Despliegue y Objetivo.

Véase también: Condición, cartas de; Condición, fichas de; Definir el campo de batalla; Despliegue; Objetivo, cartas de; Objetivo, fichas de.

BLINDAJE (CUALIDAD DE UNIDAD)

Durante el paso de “Modificar los dados de ataque” de un ataque, si la unidad defensora posee la cualidad **BLINDAJE**, puede anular todos los resultados de impacto (★) obtenidos en la tirada de ataque.

CAPACIDADES

Las cartas contienen capacidades especiales que los jugadores pueden resolver para aplicar diversos efectos de juego.

- Las capacidades descritas en las cartas de Unidad se presentan como cualidades. En el anverso de estas cartas se ofrece un enunciado resumido de las cualidades de la unidad. El reverso de cada carta de Unidad contiene enunciados resumidos de las cualidades de sus armas.
 - Estos enunciados abreviados no constituyen descripciones exhaustivas de las reglas de dichas cualidades. En caso de duda sobre el efecto de una cualidad concreta, los jugadores han de consultar su correspondiente sección en este glosario.
- Las cartas de Mejora y las cartas de Mando también contienen capacidades especiales. En sus respectivos enunciados se describe cuándo y cómo han de resolverse.
- Si el enunciado de una capacidad va precedido del icono de acción de carta (♣), dicha capacidad puede aplicarse empleando una acción de carta con una de las dos acciones que puede llevar a cabo una unidad durante su activación.
- Si el enunciado de una capacidad va precedido del icono de acción de carta gratuita (♠), dicha capacidad puede aplicarse como acción de carta gratuita además de las dos acciones que puede llevar a cabo una unidad durante su activación.
- Algunas cartas deben agotarse para cubrir el coste que conlleva utilizar su capacidad. Tales cartas presentan el icono ♣.
 - Si una carta con este icono ya está agotada, no se podrá resolver su capacidad hasta que la carta vuelva a estar preparada.
 - Una unidad puede preparar cualquier número de cartas que tenga agotadas llevando a cabo una acción de recuperación.
- Si el enunciado de una capacidad marca el momento en que ha de utilizarse mediante la palabra “después”, su efecto se aplica inmediatamente después de que se produzca la condición especificada.
- Si el enunciado de una capacidad marca el momento en que ha de utilizarse mediante la palabra “cuando”, su efecto se aplica en el momento exacto en que se produzca la condición especificada.
- Si una capacidad permite que una unidad aplique un efecto de juego después de moverse, dicha unidad puede activar ese efecto después de un movimiento (normal u obligatorio), así como después de escalar, trepar, pivotar o dar marcha atrás, pero no después de haber efectuado una retirada.
- Si una capacidad proporciona a una unidad un movimiento o un ataque durante su activación (por ejemplo, un movimiento o ataque otorgado por una carta de Mando), la realización de dicho movimiento o ataque no es una acción y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una acción de movimiento o de ataque.
- Ciertas capacidades de unidades y armas pueden hacer que una unidad reciba fichas de Ataque apuntado, Esquiva y Alerta. Si algún efecto de juego proporciona de manera específica una de estas fichas a una unidad, dicho efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, esquiva o alerta, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.

Véase también: Acciones; Acciones de carta; Acciones de carta gratuitas; Acciones gratuitas; Agotar; Cualidades; Mando, cartas de; Mejora, cartas de.

- El atacante resuelve las capacidades que tienen lugar durante el paso de “Modificar los dados de ataque” antes de que el defensor resuelva las suyas propias. Así, la cualidad **ANTI BLINDAJE X** puede utilizarse para cambiar impactos (✖) por impactos críticos (⚡) antes de que pueda aplicarse la cualidad **BLINDAJE** para anular impactos (✖).
- Cuando un jugador anula un resultado de impacto (✖), ese dado se retira de la reserva de ataque.

Véase también: Antiblindaje X (cualidad de arma); Anular; Ataque; Blindaje X (cualidad de unidad); Punto débil X: Flancos/Posterior (cualidad de unidad).

BLINDAJE X (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **BLINDAJE X** funciona de un modo similar a la cualidad **BLINDAJE**, pero representa una protección más limitada o liviana. Durante el paso de “Modificar los dados de ataque” de un ataque, si la unidad defensora posee la cualidad **BLINDAJE X**, puede anular hasta X resultados de impacto (✖) obtenidos en la tirada de ataque.

- La cualidad **ANTI BLINDAJE X** puede utilizarse contra una unidad que tenga la cualidad **BLINDAJE X**.
- El atacante resuelve las capacidades que tienen lugar durante el paso de “Modificar los dados de ataque” antes de que el defensor resuelva las suyas propias. Así, la cualidad **ANTI BLINDAJE X** puede utilizarse para cambiar impactos (✖) por impactos críticos (⚡) antes de que pueda aplicarse la cualidad **BLINDAJE X** para anular impactos (✖).
- Cuando un jugador anula un resultado de impacto (✖), ese dado se retira de la reserva de ataque.

Véase también: Antiblindaje X (cualidad de arma); Anular; Ataque; Blindaje (cualidad de unidad); Punto débil X: Flancos/Posterior (cualidad de unidad).

BLOQUEAR

Ver “Línea de visión” en la página 44.

CABLE DE REMOLQUE (CUALIDAD DE ARMA)

Después de que un vehículo resulte herido por un ataque en el que se haya utilizado un arma provista de la cualidad **CABLE DE REMOLQUE**, el jugador que ha efectuado el ataque pivota el vehículo que ha resultado herido.

Véase también: Armas; Ataque; Movimiento; Pivotar.

CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla es el nombre que recibe la zona de juego sobre la que transcurre la partida.

- Se recomienda utilizar un campo de batalla de 90x180 centímetros para jugar una partida normal a 800 puntos.

Véase también: Definir el campo de batalla; Despliegue; Salir del campo de batalla.

CAPTURAR

Ver “Objetivo, ficha de” en la página 50.

CARGA, FICHAS DE

Cada ficha de Carga es de un tipo distinto que puede identificarse por el icono que aparece en la propia ficha. Cada uno de estos tipos de ficha de Carga se corresponde con una cualidad **ARMAR X: TIPO DE CARGA** y con una cualidad **DETONAR X: TIPO DE CARGA**; ambas cualidades definen los procedimientos específicos para su colocación en el campo de batalla y su posterior detonación.



Fichas de Carga

- Las fichas de Carga no pueden solaparse con ninguna ficha de Objetivo ni de Condición, ni tampoco con otras fichas de Carga. Además, deben situarse sobre una superficie plana y al mismo nivel que ésta (es decir, totalmente en horizontal y sin que ninguna parte de la ficha quede más elevada que el resto).
- Al colocar fichas de Carga, el jugador azul debe colocarlas con la cara azul hacia arriba, y el jugador rojo debe colocarlas con la cara roja hacia arriba.

Véase también: Arma con área de efecto; Armar X: Tipo de carga (cualidad de arma); Armas; Detonación; Detonar X: Tipo de carga (cualidad de arma).

CATEGORÍA

Las unidades se clasifican en distintas categorías que se identifican mediante el símbolo que aparece en la esquina superior derecha de su carta de Unidad.

- Cada unidad puede pertenecer a una de las siguientes categorías:



• Comandante



• Agente



• Tropa



• Fuerzas especiales



• Apoyo



• Pesada

- Cada ficha de Orden contiene un símbolo que se corresponde con una categoría. Los jugadores utilizan estas fichas de Orden para activar unidades de las correspondientes categorías durante la fase de Activación.
- Al crear un ejército convencional, algunas categorías deben incluirse forzosamente y otras sólo pueden incluirse en cantidades limitadas:

- »  **Comandante:** En cada ejército deben incluirse de una a dos unidades Comandantes.
- »  **Agente:** En cada ejército pueden incluirse hasta dos unidades Agente.
- »  **Tropa:** En cada ejército deben incluirse de tres a seis unidades de Tropa.
- »  **Fuerzas especiales:** En cada ejército pueden incluirse hasta tres unidades de Fuerzas especiales.
- »  **Apoyo:** En cada ejército pueden incluirse hasta tres unidades de Apoyo.
- »  **Pesada:** En cada ejército pueden incluirse hasta dos unidades Pesadas.

Véase también: Activación, fase de; Activación de unidades; Comandante; Impartir órdenes; Mando, cartas de; Mando, fase de; Orden, fichas de; Reserva de órdenes; Unidad. Ver además “Creación de ejércitos” en la página 5.

CENTINELA (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad que posee la cualidad **CENTINELA** puede gastar una ficha de Alerta después de que una unidad enemiga ataque, se mueva o realice una acción y se encuentre situada a alcance 1-3 (en lugar de a alcance 1-2).

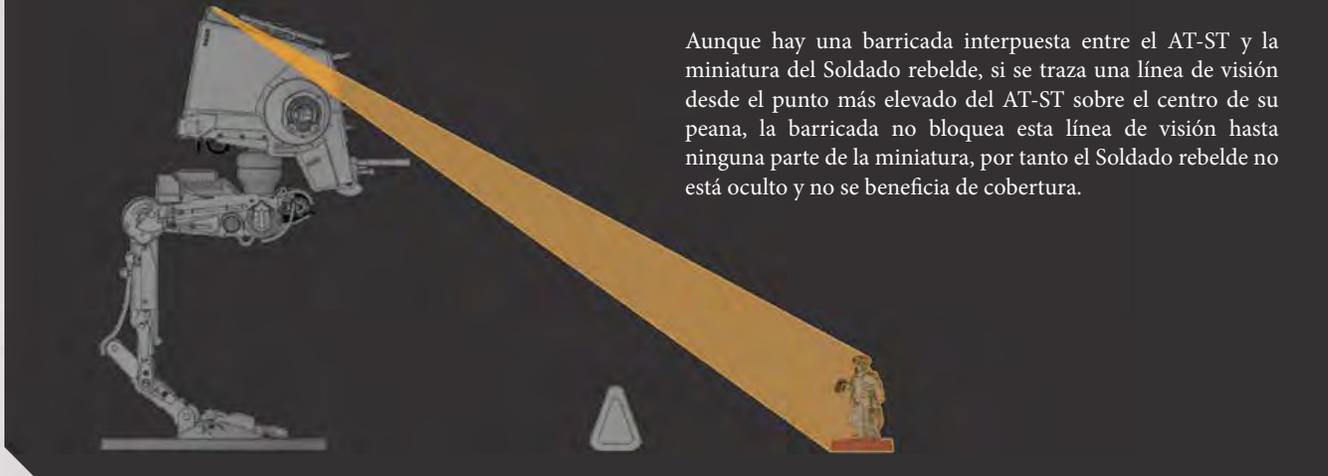
Véase también: Alerta.

COBERTURA

Durante la resolución de un ataque a distancia, todo terreno interpuesto entre dos unidades puede otorgar protección al defensor en forma de cobertura.

- Sólo existen dos tipos de cobertura: ligera y densa. Normalmente es el tipo de terreno lo que proporciona cobertura.
 - » Las barricadas proporcionan cobertura densa a las unidades de infantería que se ocultan tras ella.
 - » La infantería de dotación proporciona cobertura ligera a las unidades que se ocultan tras ella.
 - » Los vehículos terrestres proporcionan cobertura ligera o densa a las unidades que se ocultan tras ellos.
 - » Los elementos de terreno creados por los jugadores pueden proporcionar cobertura ligera o densa a las unidades. Antes de empezar la partida, ambos jugadores deben acordar qué tipo de cobertura proporciona cada uno de estos componentes.
- Durante el paso “Aplicar esquivas y cobertura” de un ataque a distancia, una unidad situada tras cobertura ligera puede anular un impacto (✖) obtenido en la tirada de ataque, y una unidad situada tras cobertura densa puede anular hasta dos impactos (✖) obtenidos en la tirada de ataque.
 - » La cobertura no anula impactos críticos (☠).
- Diversos efectos de juego, como las fichas de Acobardamiento y la cualidad **COBERTURA**, pueden mejorar la cobertura de una unidad en uno o varios grados.

COMPROBACIÓN DE LÍNEA DE VISIÓN PARA DETERMINAR LA COBERTURA



Aunque hay una barricada interpuesta entre el AT-ST y la miniatura del Soldado rebelde, si se traza una línea de visión desde el punto más elevado del AT-ST sobre el centro de su peana, la barricada no bloquea esta línea de visión hasta ninguna parte de la miniatura, por tanto el Soldado rebelde no está oculto y no se beneficia de cobertura.

- » Si una unidad que carece de cobertura mejora ésta en un grado, obtiene los beneficios de la cobertura ligera.
 - » Si una unidad que carece de cobertura mejora ésta en dos grados o más, obtiene los beneficios de la cobertura densa.
 - » Si una unidad situada tras cobertura ligera mejora ésta en un grado o más, pasa a beneficiarse de cobertura densa.
 - » No se pueden mejorar los efectos de la cobertura por encima de la cobertura densa.
- Para comprobar si una unidad disfruta de cobertura contra un ataque, deben resolverse estos pasos:
1. **Determinar el número de miniaturas ocultas:** El jugador comprueba la línea de visión desde la miniatura del líder de la unidad atacante hasta cada una de las miniaturas que conforman la unidad defensora. Si cualquier parte de una miniatura defensora (incluida su peana) está detrás de un elemento de terreno, entonces el jugador traza una línea imaginaria desde el centro de la peana del líder de la unidad atacante hasta el centro de la peana de la miniatura defensora. Si esta línea imaginaria atraviesa el elemento de terreno que bloquea la línea de visión, entonces esa miniatura estará oculta. El jugador ha de repetir este procedimiento con todas las miniaturas de la unidad defensora a fin de comprobar cuántas de ellas están ocultas.
 - » Si la peana del líder de la unidad atacante está en contacto con un elemento de terreno, dicho elemento no podrá ocultar a ninguna miniatura de la unidad defensora a menos que obstruya por completo la línea de visión desde el líder de la unidad atacante hasta esa miniatura.
 - » Los vehículos terrestres y la infantería de dotación pueden proporcionar cobertura. A la hora de determinar si una miniatura defensora está oculta, todas las unidades de vehículos terrestres e infantería de dotación han de considerarse elementos de terreno de área.
 - » Si la peana del líder de la unidad atacante está en contacto con la peana de otra miniatura, ésta no podrá ocultar ninguna miniatura de la unidad defensora, a menos que la línea de visión trazada desde el líder de la unidad hasta la miniatura defensora esté completamente bloqueada.
 - » Cuando haya que determinar si un elemento de terreno bloquea la línea de visión hacia una miniatura defensora que tiene una peana con muescas, si esta miniatura defensora se halla separada de su peana mediante una clavija transparente, entonces ni la clavija ni la peana se consideran parte de la miniatura.

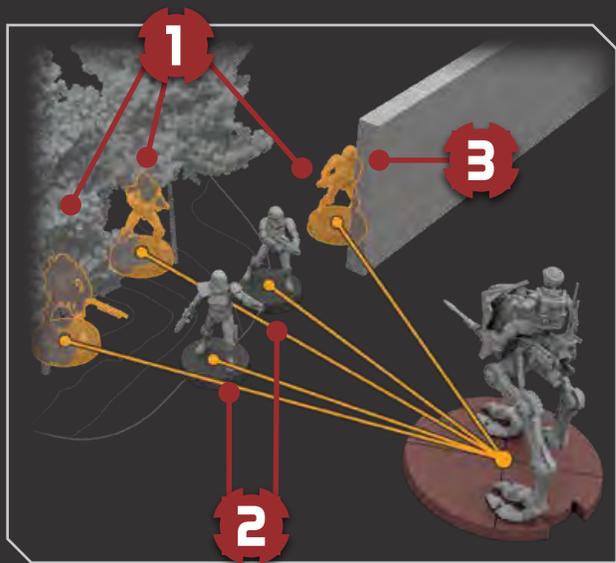
UNIDADES COMO TERRENO DE ÁREA



Cuando se considera un elemento más de terreno de área, el AT-RT constituye una zona cilíndrica definida por los bordes de la peana y el punto más elevado de su miniatura. Al trazar líneas de visión, toda miniatura defensora oculta detrás de esta zona imaginaria se beneficiará de cobertura ligera.

TERRENO Y COBERTURA

1. Al menos la mitad de las miniaturas de la unidad defensora están ocultas (tres de las cinco), así que toda la unidad se beneficia de cobertura.
2. Dos de las tres miniaturas se ocultan en una cobertura ligera (el bosque), y la tercera se halla tras una cobertura densa (la pared, que bloquea por completo la línea de visión). Como hay más miniaturas con cobertura ligera que con cobertura densa, se considera que toda la unidad se beneficia de cobertura ligera contra este ataque.
3. Además, dado que la línea de visión del AT-RT hacia uno de los Soldados de asalto está totalmente bloqueada, éste no puede ser derrotado ni siquiera aunque la unidad sufra 5 Heridas o más. En este caso, si las cuatro miniaturas visibles (incluyendo al líder de la unidad) fueran derrotadas, la miniatura restante se convertiría en el nuevo líder de la unidad.



» Cuando haya que determinar si una línea imaginaria trazada entre los centros de las peanas de dos miniaturas cruza un elemento de terreno, se considera que dicha línea discurre paralela a la superficie del campo de batalla. Es preciso mirar “a vista de pájaro” para determinar si la línea cruza el elemento de terreno o no.

2. **Determinar la cobertura:** Si al menos la mitad de las miniaturas de la unidad defensora están ocultas, toda la unidad se beneficia de la cobertura proporcionada por el objeto tras el cual se ocultan las miniaturas, en función de lo siguiente:
 - » Si las miniaturas ocultas se hallan tras un vehículo terrestre, la unidad se beneficia de cobertura ligera.
 - » Si las miniaturas ocultas se hallan tras una barricada y se trata de una unidad de infantería, la unidad se beneficia de cobertura densa.
 - » Si las miniaturas ocultas se hallan tras un elemento de terreno, la unidad se beneficia del tipo de cobertura proporcionado por ese terreno (ver página 8).
 - » En caso de que algunas de las miniaturas ocultas se hallen tras un objeto que proporciona cobertura ligera y las restantes miniaturas ocultas se hallen tras un objeto que proporciona cobertura densa, entonces la unidad se beneficia de cobertura densa salvo que haya más miniaturas ocultas detrás de un objeto que proporcione cobertura ligera, en cuyo caso la unidad entera se beneficiará de cobertura ligera.
 - » Si una miniatura individual está oculta por un objeto que proporciona cobertura ligera y también por otro objeto que proporciona cobertura densa, entonces esa miniatura se considera oculta tras cobertura densa.
 - » Si una unidad defensora se halla sobre un elemento de terreno situado a mayor altura que la unidad atacante, por lo general gozará de cobertura. La razón es que, al comprobar la línea de visión partiendo del líder de la unidad atacante, lo más probable es que una parte de la peana de cada miniatura defensora esté oculta por el terreno sobre el que se encuentra situada.

Véase también: Acobardamiento; Anular; Ataque; Barricadas; Cobertura X (cualidad de unidad); Contacto (peana); Dados; Líder de unidad; Peana. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

COBERTURA X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Durante el paso “Aplicar esquivas y cobertura” de un ataque a distancia, si el defensor posee la cualidad **COBERTURA X**, su cobertura mejora tantos grados como el valor de X.

Véase también: Anular; Ataque; Cobertura; Deflagración (cualidad de arma); Tirador de primera X (cualidad de unidad).

COMANDANTE

Una unidad que posee el icono  tiene la categoría de Comandante. Los comandantes son héroes y villanos formidables que pueden impartir órdenes a otras unidades. Al crear un ejército convencional, un jugador puede incluir un máximo de dos unidades comandantes.



Icono de comandante

- Todo comandante único posee tres cartas de Mando exclusivas que solamente pueden utilizarse si ese comandante se ha incluido en el ejército.
 - » Las cartas de Mando específicas de cada comandante se identifican mediante la ilustración que figura en la esquina superior derecha, y que se corresponde con la ilustración de la carta de Unidad del comandante en cuestión, así como por el nombre del comandante, que aparece bajo el título de la carta de Mando.
 - » Si un comandante forma parte del ejército de un jugador, éste puede incluir en su mano de cartas de Mando cualquier número de cartas de Mando de ese comandante, pero no más de una copia de cada carta.
- Si el último comandante de un jugador es derrotado, ese jugador puede ascender a un nuevo comandante durante la fase Final.
 - » Para ascender a un nuevo comandante, el jugador ha de escoger cualquiera de las unidades de infantería que tenga sobre el campo de batalla y colocar una ficha de Comandante junto a esa unidad.



Ficha de Comandante

- » Cuando un jugador asciende a un nuevo comandante, debe descartar la ficha de Orden de esa unidad y sustituirla por una ficha de Orden de categoría Comandante.
 - » El comandante ascendido se activa utilizando una ficha de Orden de categoría Comandante en lugar de la categoría impresa en la carta de esa unidad.
 - » Una unidad que ha sido ascendida a comandante no conserva su anterior categoría. A partir del ascenso se considera un comandante y por tanto pertenece a la categoría de Comandante a todos los efectos.
 - » Si se da el poco probable caso de que un jugador no tenga ninguna unidad de infantería a la que ascender, entonces ya no tendrá comandante y no podrá jugar cartas de Mando.
- Si una unidad está situada a alcance 1-3 de un comandante aliado, puede utilizar la puntuación de Aplomo de ese comandante en lugar de la suya propia cuando deba comprobar si es presa del pánico.
 - » Una puntuación de Aplomo de “-” se considera infinita en lo que respecta a comprobar si una unidad cae presa del pánico; esto incluye aquellas situaciones en que la unidad esté utilizando la puntuación de Aplomo de un comandante aliado.

Véase también: Acobardamiento; Alcance; Aplomo; Categoría; Impartir órdenes; Mando, cartas de; Mando, fase de; Medición previa; Pánico. Ver además “Creación de ejércitos” en la página 5.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Un combate cuerpo a cuerpo representa un enfrentamiento directo y cercano entre unidades rivales. Cuando las peanas de dos miniaturas que pertenecen a unidades de jugadores enemigos están en contacto, ambas unidades están librando un combate cuerpo a cuerpo.

- Si dos unidades de infantería están librando un combate cuerpo a cuerpo, se dice que están trabadas. Cualquier tipo de unidad puede estar librando un combate cuerpo a cuerpo, pero solamente las unidades de infantería pueden trabarse.
- Cuando una unidad efectúa un ataque contra una unidad enfrentada a ella en combate cuerpo a cuerpo, dicho ataque es un ataque cuerpo a cuerpo. Los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven siguiendo el mismo procedimiento que los ataques a distancia, pero con las siguientes excepciones:
 - » El atacante sólo puede utilizar armas que posean el icono de combate cuerpo a cuerpo (☒).
 - » El blanco del ataque debe estar en el mismo combate cuerpo a cuerpo que el atacante.
- Si una unidad posee un arma cuerpo a cuerpo, puede iniciar un combate cuerpo a cuerpo moviéndose hasta entrar en contacto con la peana de una miniatura enemiga. Para iniciar un combate cuerpo a cuerpo, es preciso seguir estos pasos por orden:
 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 la de una miniatura enemiga.
 2. **Mover las demás miniaturas:** Sin romper su formación, el jugador coloca las demás miniaturas de la unidad que ha iniciado el combate cuerpo a cuerpo de tal modo que cada una de ellas tenga su peana en contacto con la peana de una miniatura de la misma unidad enemiga a la que pertenece la miniatura que está en combate cuerpo a cuerpo con el líder de la unidad atacante.

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.

- No se puede mover una unidad de modo que entre en contacto con peanas de múltiples unidades enemigas (lo que en la práctica iniciaría un combate cuerpo a cuerpo contra todas ellas).
- Es posible estar en un combate cuerpo a cuerpo contra múltiples unidades si alguna otra unidad se incorpora al mismo más adelante.
- Si una unidad carece de arma cuerpo a cuerpo, no podrá moverse de forma que le permita iniciar un combate cuerpo a cuerpo.
- Al mover miniaturas para situar sus peanas en contacto con las peanas de miniaturas enemigas después de haberse iniciado un combate cuerpo a cuerpo, si no hay suficiente espacio para colocar una miniatura en contacto con una miniatura enemiga del mismo grupo de combatientes, esa miniatura deberá colocarse en formación a pesar de todo.
- Las miniaturas cuyas peanas no estén en contacto con la peana de una miniatura enemiga aún pueden participar en un ataque cuerpo a cuerpo si la unidad a la que pertenecen está librando un combate cuerpo a cuerpo.
- Una unidad no puede separarse de un combate cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga y luego volver a entrar en combate cuerpo a cuerpo contra esa misma unidad en la misma activación.

REGLAS AVANZADAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO



Una unidad de Soldados de asalto trabada en combate con una unidad de Soldados rebeldes efectúa un ataque cuerpo a cuerpo que se salda con la derrota de una miniatura de Soldado rebelde. Después del ataque, una de las miniaturas de Soldado de asalto ya no está en contacto con la peana de ninguna miniatura enemiga. Como la miniatura del Soldado de asalto aún está librando un combate cuerpo a cuerpo, debe moverse de tal modo que su peana quede en contacto con la peana de una miniatura enemiga que esté librando el mismo combate cuerpo a cuerpo contra la unidad de Soldados de asalto.

- Siempre que haya miniaturas cuyas peanas no estén en contacto con la de una miniatura enemiga, pero que posean armas cuerpo a cuerpo y pertenezcan a una unidad que está librando un combate cuerpo a cuerpo, esas miniaturas deberán colocarse de tal modo que sus peanas estén en contacto con la de una miniatura enemiga de ese mismo combate (siempre en la medida de lo posible). Esto puede ocurrir cuando algunas de las miniaturas de un combate cuerpo a cuerpo sufren Heridas y son derrotadas, dejando así espacio libre para otras miniaturas que originalmente no estuviesen en contacto.
- » Si ambos jugadores tienen miniaturas que no están en contacto con una miniatura enemiga y deberían estarlo, el jugador que está activando una unidad en este momento o que haya activado una unidad más recientemente (aun cuando esa unidad no sea la que tiene miniaturas que debieran estar en contacto con miniaturas enemigas) ha de mover sus miniaturas hasta situar sus peanas en contacto con peanas de miniaturas enemigas antes de que el otro jugador haga lo mismo. Si ninguno de los jugadores ha activado ninguna miniatura aún en la ronda actual, el jugador azul será el primero en mover sus miniaturas.
- » Las miniaturas que dejan de estar en contacto siempre deben volver a ponerse en contacto con la peana de una miniatura enemiga en la medida de lo posible, incluso aunque todas las miniaturas enemigas con cuyas peanas estuviere en contacto hayan sido derrotadas. Esto puede ocurrir cuando la unidad defensora carece de armas de combate cuerpo a cuerpo y no todas las miniaturas defensoras tuvieran sus peanas en contacto con las de una miniatura enemiga.

Por ejemplo, Luke Skywalker tiene su peana en contacto con la de una Moto deslizadora 74-Z enemiga, y en esa misma unidad hay otra miniatura enemiga que no está en contacto con la peana de Luke Skywalker. Después de efectuar un ataque, Luke Skywalker derrota a la Moto deslizadora 74-Z enemiga y deja de estar en contacto con una miniatura enemiga. Como aún queda otra miniatura de Moto deslizadora 74-Z de esa misma unidad, Luke Skywalker debe recolocarse inmediatamente de modo que su peana quede en contacto con la peana de esa miniatura.

- » Si por algún motivo no pudieran colocarse las miniaturas de forma que sus peanas estén en contacto con miniaturas enemigas, y por consiguiente ninguna de las miniaturas que pertenecen a esa unidad estuviesen en contacto con una miniatura enemiga, entonces esas miniaturas se quedarán donde están en el campo de batalla y la unidad ya no estará participando en un combate cuerpo a cuerpo.

Véase también: Arma cuerpo a cuerpo; Ataque; Contacto (peana); Formación; Inmune al combate cuerpo a cuerpo (cualidad de unidad); Líder de unidad; Movimiento; Peana; Retirada; Trabrar en combate.

CONDICIÓN, CARTAS DE

Durante la preparación de la partida, los jugadores escogen una carta de Condición que determina las características del entorno en el que va a librarse la batalla. Cada carta de Condición afecta a la partida de un modo único, tal y como se describe en ella.

- Algunas cartas de Condición requieren el uso de fichas de Condición.

Véase también: Batalla, cartas de; Campo de batalla; Condición, fichas de; Definir el campo de batalla. Ver además “Preparación de la partida” en la página 6.

CONDICIÓN, FICHAS DE

Algunas cartas de Condición requieren la colocación de fichas de Condición sobre el campo de batalla. Los efectos concretos de estas fichas se describen en dichas cartas.



Ficha de Condición

- Las miniaturas pueden moverse a través de las fichas de Condición, pero no pueden solaparse con ellas.
- Las fichas de Condición no pueden solaparse con fichas de Objetivo (y viceversa).
- Cada ficha de Condición está señalada con una cantidad variable de puntos brillantes. A menos que la carta de Condición aluda expresamente a estos puntos, deberán ignorarse durante la partida.
- Las fichas de Condición que deban colocarse sobre el campo de batalla no podrán colocarse debajo de elementos de escenografía.

Véase también: Batalla, cartas de; Campo de batalla; Condición, cartas de; Definir el campo de batalla. Ver además “Preparación de la partida” en la página 6.

CONTACTO (PEANA)

La peana de una miniatura está en contacto con otro componente de juego cuando lo está tocando físicamente; por lo general esto se aplica a un elemento de terreno, a una ficha de Objetivo o a la peana de otra miniatura.

- Si las peanas de dos miniaturas están tocándose mutuamente, se dice que ambas están en contacto.
- Si la peana de una miniatura está tocando un elemento de terreno o una ficha de Objetivo, se dice que hay contacto entre ambos componentes.
- Las peanas de miniaturas aliadas de unidades diferentes pueden estar en contacto unas con otras.
- Las peanas de las miniaturas no pueden estar en contacto con peanas de miniaturas que pertenezcan a unidades enemigas, a menos que el líder de la unidad tenga un arma cuerpo a cuerpo (☒), en cuyo caso el líder de la unidad podrá efectuar un movimiento que sitúe su peana en contacto con la de una miniatura que pertenezca a una unidad enemiga para iniciar un combate cuerpo a cuerpo contra ella.

Véase también: Arma cuerpo a cuerpo; Cobertura; Combate cuerpo a cuerpo; Escalar y trepar; Objetivo, fichas de; Peana; Trabado en combate.

CONVERSIÓN (CUALIDAD DE MEJORA)

La cualidad **CONVERSIÓN** permite darle la vuelta a una carta de Mejora de doble cara. Cuando una unidad equipada con una carta de Mejora que presenta la cualidad **CONVERSIÓN** se recupera o realiza una acción de recuperación, el jugador que controla esa unidad puede darle la vuelta a esa carta de Mejora para dejar boca arriba su otra cara.

- Si una carta de Mejora tiene el icono de agotamiento, utilizar la cualidad **CONVERSIÓN** no hará que esa carta de Mejora se agote.
- Cuando una unidad se recupera, el jugador que la controla puede preparar y al mismo tiempo dar la vuelta a una carta de Mejora que tenga la cualidad **CONVERSIÓN**.

Véase también: Armas; Doble cara, cartas de; Mejora, cartas de.

CREACIÓN DE EJÉRCITOS

Ver "Creación de ejércitos" en la página 5.

CUALIDADES

Las cualidades son capacidades que poseen las unidades o las armas.

- Existen dos tipos de cualidades: de unidad y de arma.
 - » Una cualidad de unidad es una capacidad inherente a una unidad que aparece descrita en su carta de Unidad o que se le puede añadir utilizando una carta de Mejora.
 - » Una cualidad de arma es una capacidad inherente a un arma que aparece descrita en la sección de armas de una carta de Unidad o bien en una carta de Mejora.
- Toda cualidad de unidad proporciona una capacidad especial a una unidad; en su enunciado siempre se indicará su efecto concreto y el momento exacto en que puede aplicarse.
- Toda cualidad de arma añade una capacidad especial a la reserva de ataque para la que se utilice dicha arma.
- Los efectos de toda cualidad que tenga asociado un valor numérico (una puntuación "X") son acumulativos. Esto incluye tanto las cualidades de armas como las cualidades de unidades (también las cualidades de unidad que sean acciones de carta, como por ejemplo **SALTO X**).

*Por ejemplo, un AT-ST posee la cualidad **ARSENAL 2**; si utilizase la acción de carta gratuita proporcionada por la carta de Mejora "General Weiss" para obtener **ARSENAL 2**, entonces el AT-ST tendría **ARSENAL 4**. De igual modo, cuando una unidad de Soldados de asalto compuesta por cuatro miniaturas efectúa un ataque, si cada miniatura optase por utilizar el arma descrita en la carta de Mejora "Granadas antiblindaje", su reserva de ataque se beneficiaría de cuatro aplicaciones de la cualidad **ANTIPLINDAJE 1**, y en consecuencia tendría **ANTIPLINDAJE 4**.*

- En el anverso de cada carta de Unidad se ofrece un enunciado resumido de las cualidades de la unidad. El reverso de cada carta de Unidad contiene enunciados resumidos de las cualidades de sus armas.
 - » Estos enunciados abreviados no constituyen descripciones exhaustivas de las reglas de dichas cualidades. En caso de duda sobre el efecto de una cualidad concreta, los jugadores han de consultar su correspondiente sección en este glosario.

Véase también: Armas; Ataque; Capacidades; Reserva de ataque; Unidad.

DADOS

Los dados se utilizan para resolver ataques, quitar fichas de Acobardamiento, comprobar daños a vehículos y determinar si una unidad de infantería sufre daños cuando escala o trepa por una superficie vertical.

- Hay dos tipos de dados: de ataque y de defensa. Los resultados que pueden arrojar estos dados son los siguientes:
 - » : Impacto
 - » : Incremento de defensa
 - » : Impacto crítico
 - » : Bloqueo
 - » : Incremento de ataque
 - » : Cara vacía
- Los dados de ataque pueden presentar tres colores distintos: rojo, blanco y negro. Estos dados se representan en las cartas mediante los siguientes iconos:
 - » Dado de ataque rojo
 - » Dado de ataque blanco
 - » Dado de ataque negro
- Los dados de defensa pueden presentar dos colores distintos: rojo y blanco. Estos dados se representan en las cartas de Unidad mediante los siguientes iconos:
 - » Dado de defensa rojo
 - » Dado de defensa blanco

Véase también: Ataque; Incrementos.

DAÑADO

Una unidad de vehículo puede resultar dañada cuando tiene una cantidad de fichas de Herida igual o superior a su puntuación de Resistencia (ver página 55).



Ficha de Dañado

- Cuando una unidad de vehículo resulta dañada, recibe una ficha de Dañado. Esta ficha se coloca sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad, y la acompañará en todos sus movimientos.
- Cuando un jugador activa una unidad dañada, antes de realizar ninguna acción con ella debe tirar un dado blanco de defensa. Si obtiene una cara vacía, ese vehículo dispondrá de una acción menos durante su activación.
 - » Una unidad que pierde una acción de este modo sigue pudiendo llevar a cabo cualquier número de acciones gratuitas.
 - » La ficha de Dañado es uno de los tres tipos distintos de fichas de Daño a vehículos.

Véase también: Acciones; Activación de unidades; Dados; Heridas; Resistencia; Vehículos.

DAÑO A VEHÍCULO, FICHAS DE

Cuando un vehículo sufre una cantidad de Heridas que iguala o excede su puntuación de Resistencia, el jugador que lo controla tira un dado rojo de defensa y el vehículo recibe un tipo de ficha de Daño a vehículo determinado por el resultado de esa tirada. Las reglas sobre la obtención de fichas de Daño a vehículo se explican en el epígrafe “Resistencia” (ver página 55).



Fichas de
Daño a vehículo

- Las fichas de Dañado, Inutilizado y Arma averiada son distintos tipos de fichas de Daño a vehículo. Cada una de estas fichas tiene sus propias reglas y efectos.

Véase también: Arma averiada; Dañado; Heridas; Inutilizado; Resistencia; Vehículos.

DECLARACIÓN DE TERRENO

Antes de empezar a jugar es imperativo determinar con claridad los efectos que tendrá cada elemento de terreno. Los jugadores deben aprovechar mientras preparan la partida para comentar brevemente cada una de las piezas de escenografía que coloquen en el campo de batalla, y llegar a un acuerdo sobre el tipo de cobertura que proporcionan y cualquier otra característica que puedan tener.

- Que un elemento de terreno proporcione o no cobertura a una unidad suele depender de su tamaño en relación a las miniaturas que componen dicha unidad. Por norma general, cuando al menos la mitad de una miniatura queda fuera de la línea de visión por estar oculta detrás de un elemento de terreno, éste le proporciona cobertura (pero no así cuando más de la mitad de la miniatura sigue a la vista). Esto quiere decir que las miniaturas de infantería suelen beneficiarse de cobertura bastante más a menudo que los vehículos.
 - » La decisión de si un elemento de terreno proporciona o no cobertura (y en caso afirmativo, a qué unidades se la proporciona) debe tomarse **durante** la preparación de la partida.
- Dependiendo de las características del terreno, la cobertura que proporciona puede ser de tres tipos: ninguna, ligera o densa. Todo elemento de terreno que obstruye la línea de visión por completo siempre proporciona cobertura densa.
 - » El grado de cobertura proporcionado por un elemento de terreno, así como el tipo de unidades que pueden beneficiarse de ella, debe determinarse **durante** la preparación de la partida.
- Los jugadores deben consultar la sección “Tipos de terreno” (página 8) durante la preparación de la partida para determinar los efectos de los distintos elementos de terreno que vayan a utilizar.
- Una vez determinado el grado de cobertura que proporciona un elemento de terreno, éste proporcionará ese tipo de cobertura a todas las unidades afectadas sin importar cuánta superficie de sus miniaturas quede oculta detrás del elemento de terreno.
 - » Comprobar si un elemento de terreno obstruye al menos la mitad de una miniatura (o no) solamente es necesario durante la preparación de la partida a fin de determinar si esa pieza de escenografía en concreto proporcionará cobertura durante el transcurso de la partida.

Véase también: Cobertura; Línea de visión; Preparación de la partida.

DEFINIR EL CAMPO DE BATALLA

Durante la preparación de la partida, los jugadores definen el campo de batalla seleccionando cartas de Objetivo, Condición y Despliegue. En primer lugar se barajan por separado los mazos de Objetivo, Despliegue y Condición. Luego 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. A continuación, empezando por el jugador azul, ambos jugadores se turnan para escoger una fila de cartas y eliminar la primera empezando por la izquierda hasta que hayan tenido dos oportunidades cada uno para eliminar una carta. Una vez hecho esto, se toma la primera carta de cada fila empezando por la izquierda para utilizarla durante la partida (ver ejemplo en la página 6).

- Si lo prefiere, un jugador puede renunciar a su oportunidad para eliminar una carta.
- Si los jugadores eliminan las dos primeras cartas de una fila, ya no podrán eliminar la tercera y última.

Véase también: Campo de batalla; Condición, cartas de; Condición, fichas de; Despliegue; Objetivo, cartas de; Objetivo, fichas de. Ver además “Preparación de la partida” en la página 6.

DEFLAGRACIÓN (CUALIDAD DE ARMA)

Una reserva de ataque en la que se incluye un arma provista de la cualidad **DEFLAGRACIÓN** ignora los efectos de la cobertura.

- Durante el paso “Aplicar esquivas y cobertura” de un ataque, el defensor no puede aplicar los efectos de cobertura ligera o densa para anular impactos (✖) obtenidos en una reserva de ataque si ésta contiene algún dado aportado por un arma que posee la cualidad **DEFLAGRACIÓN**.

Véase también: Ataque; Cobertura; Cobertura X (cualidad de unidad); Reserva de ataque.

DERROTA

Cuando una miniatura es derrotada, se retira del campo de batalla y deja de estar disponible para el resto de la partida.

- Si una miniatura tiene tantas Heridas como el umbral de Heridas de su unidad, esa miniatura es derrotada.
- Si una unidad realiza un movimiento por el cual alguna parte de la peana de su líder queda fuera del campo de batalla (incluido el desplazamiento a lo largo de una plantilla de movimiento), toda la unidad es derrotada.
- En el caso poco probable de que el líder de una unidad sea derrotado y aún queden en pie miniaturas de esa unidad, el jugador que la controla ha de elegir inmediatamente otra miniatura de esa unidad y nombrarla como nuevo líder (basta con reemplazar su miniatura por la del líder de la unidad).
 - » Si el líder de una unidad que tiene una ficha de Objetivo capturada es derrotado, antes de que el jugador retire o mueva al líder de la unidad tiene que darle la vuelta a la ficha de Objetivo para dejar boca arriba su cara de “no capturado” y volver a depositarla en el campo de batalla en el **mismo** sitio y en contacto con la peana del líder de la unidad. La ficha de Objetivo se deja donde estaba y puede volver a capturarse de la forma habitual.

- Si el comandante de un jugador es derrotado, las cartas de Mando exclusivas de ese comandante que el jugador tenga en su mano ya no podrán utilizarse.

Véase también: Ataque; Comandante; Heridas; Líder de unidad; Objetivo, fichas de; Salir del campo de batalla; Unidad.

DESLIZADOR X (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **DESLIZADOR X** indica que un vehículo se halla en constante movimiento, lo que se representa mediante movimientos obligatorios. También sirve para determinar la altura del terreno sobre el que puede moverse el vehículo.

- Cuando se activa una unidad que posee la cualidad **DESLIZADOR X**, debe llevar a cabo un movimiento obligatorio.
 - » Un movimiento obligatorio es un movimiento, pero no una acción de movimiento, y por lo tanto no activa capacidades que se apliquen después de realizarse acciones de movimiento ni tampoco se cuenta como una de las dos acciones que puede llevar a cabo la unidad durante su activación.
 - » Para realizar un movimiento obligatorio, la unidad efectúa un movimiento completo a su Velocidad máxima. Si no puede hacerlo, o si alguna parte de la peana del líder de la unidad saliera del campo de batalla al realizar un movimiento completo, 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 inmediatamente tantas Heridas como su Velocidad máxima.
 - Si cuando el líder de la unidad termina su movimiento alguna parte de su peana queda fuera del campo de batalla, la unidad entera es derrotada.
 - » Cuando un vehículo repulsor termina un movimiento, su posición final no puede solaparse con la de otra unidad a menos que esté llevando a cabo un movimiento obligatorio. Si éste es el caso, su posición final puede solaparse con la de miniaturas de infantería, en cuyo caso éstas son desplazadas.
 - Las miniaturas de infantería que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden ser desplazadas por un movimiento obligatorio. Si, después de ejecutar un movimiento obligatorio, la posición final de un vehículo repulsor se solapase con una miniatura de infantería que está trabada en combate cuerpo a cuerpo, en vez de eso el vehículo deberá realizar un movimiento parcial.
- Durante un movimiento, una unidad que posee la cualidad **DESLIZADOR X** puede moverse por encima de terrenos con una altura igual o inferior a X.
- Una unidad que posee la cualidad **DESLIZADOR X** puede terminar su movimiento encima de un elemento de terreno cuya altura sea igual o inferior a X.
- Después de efectuar cualquier tipo de movimiento, una unidad que posee la cualidad **DESLIZADOR X** debe colocarse sobre el campo de batalla en una superficie lo más plana posible. No todos los elementos de terreno en los que puede terminar su movimiento la unidad serán planos, y antes de empezar la partida los jugadores deberían acordar en cuáles de ellos no se podrá

terminar el movimiento de unidades; como norma general, si al solaparse con un elemento de terreno una miniatura quedase en equilibrio precario y pudiera volcarse con facilidad, o si al colocarse sobre él quedase inclinada en un ángulo superior a los 45°, entonces la miniatura no podrá terminar su movimiento en esa posición.

- » Si al realizar un movimiento obligatorio la unidad no puede completar un movimiento completo sin solaparse con un elemento de terreno que no es lo bastante plano como para situarse encima de él, en vez de eso deberá realizar un movimiento parcial y sufrirá tantas Heridas como su Velocidad máxima.
- Después de cualquier movimiento, la posición final de una unidad no puede solaparse con la de ninguna ficha de Objetivo ni de Condición.
 - Cuando una unidad realiza un movimiento obligatorio, las peanas de las miniaturas que la integran pueden asomar parcialmente por el borde de un nivel de elevación superior, siempre y cuando todas las miniaturas se mantengan estables y no se coloquen en un equilibrio precario. Si en la superficie a la que se mueve una unidad no hubiera espacio suficiente para la peana de su líder, o si no pudiera situarse la peana de alguna de sus miniaturas sin romper la formación, entonces la unidad no podrá completar el movimiento obligatorio.
 - Durante un movimiento obligatorio, si el líder de la unidad va a terminar su movimiento sobre un elemento de terreno que en circunstancias normales ignoraría por tener la cualidad **DESLIZADOR X** o por ser un vehículo repulsor, podrá retroceder a lo largo de la plantilla de movimiento una distancia no superior a la mitad de la longitud de su peana, de tal modo que ésta pueda colocarse en una posición válida sobre el campo de batalla o el elemento de terreno. No podrá hacerlo si ese tipo de terreno no puede ignorarse por tener la cualidad **DESLIZADOR X** o por ser un vehículo repulsor, y en ese caso la unidad no podría completar el movimiento obligatorio.
 - » La peana del líder de la unidad sólo podrá retroceder a lo largo de la plantilla de movimiento; no podrá moverse hacia delante más allá del extremo de la plantilla.
 - » La peana del líder de la unidad no puede retroceder una distancia superior a la mitad de su diámetro.
 - » El líder de la unidad debe cubrir toda la distancia marcada por la plantilla de movimiento en la medida de lo posible; únicamente retrocederá para que su peana se pueda colocar en una posición válida y estable sobre el campo de batalla o el elemento de terreno.
 - » Si el líder de la unidad sigue sin poder colocarse en una posición válida sobre el campo de batalla, recorrerá tanta distancia por la plantilla de movimiento como le resulte posible y sufrirá tantas Heridas como su Velocidad por no haber logrado completar este movimiento obligatorio.

Véase también: Altura; Derrota; Desplazamiento; Líder de unidad; Movimiento; Movimiento obligatorio; Salir del campo de batalla; Vehículos. Ver además "Reglas de terreno adicionales" en la página 8.

DESPLAZAMIENTO

Cuando un vehículo terrestre se mueve a través de miniaturas de infantería, las desplaza.

- Cuando la miniatura de un vehículo terrestre se mueve a lo largo del recorrido marcado por una plantilla de movimiento, si su peana se solapa con miniaturas de infantería, esas miniaturas son desplazadas.
- Cuando la miniatura de un vehículo repulsor debe realizar un movimiento **obligatorio** y su posición final la solapa con una o varias miniaturas de infantería, éstas son desplazadas.
 - » Los vehículos repulsores no pueden desplazar infantería cuando realizan un movimiento que no es obligatorio.
- Las unidades de infantería que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden ser desplazadas; esto significa que los vehículos terrestres no puede moverse a través de ellas. Los vehículos repulsores y otras unidades de infantería sí pueden moverse a través de unidades de infantería que estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo.
- Para desplazar una unidad, los jugadores han de resolver los pasos siguientes:
 1. **Apartar las miniaturas:** Las miniaturas desplazadas se colocan a un lado del campo de batalla, sin alterar la posición de otras miniaturas y objetos. Si el líder de una unidad es desplazado, debe utilizarse una ficha cualquiera para señalar su posición original.
 2. **Resolver el movimiento:** La miniatura del vehículo terrestre que ha desplazado a la infantería reanuda su movimiento con normalidad sin verse impedida por las miniaturas que ha desplazado.
 3. **Colocar las miniaturas:** El jugador que no ha movido el vehículo coge todas las miniaturas desplazadas (tanto aliadas como enemigas) y vuelve a colocarlas sobre el campo de batalla.
 - » Cada miniatura debe colocarse en formación con el líder de su unidad.
 - » Si el líder de una unidad es desplazado, su miniatura ha de colocarse como máximo a alcance 1 de su posición original. Una vez colocado el líder, todas las miniaturas de esa unidad que no estén en formación deben colocarse en formación; esto puede hacer que se mueva una miniatura que no ha sido desplazada.
 - » Al colocar una miniatura desplazada, su peana no puede quedar en contacto con la peana de una miniatura enemiga.
 - » Al colocar una miniatura desplazada, debe permanecer a la misma altura en la medida de lo posible.
 4. **Asignar acobardamiento:** Cuando una o varias de las miniaturas de una unidad son desplazadas, la unidad recibe una ficha de Acobardamiento.
 - » Una unidad no puede recibir más de una ficha de Acobardamiento como consecuencia de un desplazamiento, sin importar cuántas de sus miniaturas hayan sido desplazadas.

Véase también: Acobardamiento; Deslizador X (cualidad de unidad); Formación; Infantería; Líder de unidad; Movimiento; Movimiento obligatorio; Trabar en combate; Vehículos.

DESPLIEGUE

Antes de empezar la partida, los jugadores se turnan para desplegar sus unidades sobre el campo de batalla.

- Cada campo de batalla tiene zonas de despliegue rojas y azules definidas por la carta de Despliegue seleccionada durante la preparación de la partida. Los colores de estas zonas se corresponden con los colores de los jugadores.
- Las medidas de cada zona de despliegue se indican como alcances en la carta de Despliegue. Antes de desplegar sus unidades, cada jugador debe medir sus zonas de despliegue utilizando la regla de alcance y delimitar los confines de estas zonas empleando indicadores de despliegue.
- El jugador azul, determinado durante la preparación de la partida, escoge una de sus unidades y la despliega sobre el campo de batalla. A continuación el jugador rojo hace lo mismo con una de sus unidades. Ambos jugadores se turnan para desplegar unidades siguiendo este procedimiento hasta haberlas desplegado todas.
 - » Si un jugador tiene más unidades que su adversario, después de que éste haya desplegado su última unidad, el primero desplegará varias unidades de forma consecutiva hasta haberlas desplegado todas.
 - » Si se ha seleccionado la carta de Condición “Refuerzos rápidos” durante la preparación de la partida, cada jugador habrá apartado un máximo de dos unidades para desplegarlas en un momento posterior.
- Para desplegar una unidad, el jugador ha de escoger una de sus unidades y colocar todas las miniaturas que la conforman dentro de los confines de una de las zonas de despliegue correspondientes a su color.
 - » Las peanas de todas estas miniaturas deben estar completamente dentro de los confines de una zona de despliegue; es decir, no pueden estar en contacto ni solaparse con un indicador de despliegue ni con la frontera imaginaria de una zona de despliegue formada por estos indicadores y por los bordes mismos del campo de batalla.
 - » Todas las miniaturas de una unidad deben colocarse en formación con su líder.

Véase también: Campo de batalla; Definir el campo de batalla. Ver además “Preparación de la partida” en la página 6.

DESTRUIR

Ver “Derrota” en la página 30 y “Resistencia” en la página 55.

DESVÍO (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **Desvío** permite a una unidad obtener beneficios adicionales al gastar fichas de Esquiva.

- Cuando una unidad con la cualidad **Desvío** se esté defendiendo, si gasta una ficha de Esquiva, los incrementos de defensa (♥) que obtenga se convierten en resultados de bloqueo (♥); además, si se trata de un ataque a distancia, el atacante sufre 1 Herida por cada incremento de defensa (♥) que obtenga el defensor durante el paso de “Lanzar los dados de defensa”.

- El defensor debe gastar una ficha de Esquiva para beneficiarse de la cualidad **DESvíO**. Gastar esta ficha de Esquiva anula un impacto (★) de la forma habitual. El defensor puede gastar fichas de Esquiva adicionales para anular más impactos además del primero; sin embargo, esto no mejora ni acumula los beneficios de la cualidad **DESvíO**.
- Si el defensor utiliza la cualidad **DESvíO** durante un ataque, es posible que el atacante sea derrotado durante el paso de “Lanzar los dados de defensa”. Si la cualidad **DESvíO** inflige suficientes Heridas para derrotar al atacante, aun así el ataque ha de resolverse y el defensor todavía puede sufrir Heridas.

Véase también: Anular; Ataque; Dados; Esquiva; Heridas; Incrementos.

DETONACIÓN

Cuando se produce la detonación de una ficha de Condición o de Carga (ya sea por el uso de una capacidad o por algún otro efecto de juego), se resuelve un ataque por separado contra cada unidad (sin importar quién sea su propietario) que esté dentro de la línea de visión de la ficha detonada, aplicando el área de efecto, la tabla de conversión de incrementos y las cualidades de arma de la carta correspondiente a la ficha detonada.

Cuando una ficha de Condición o de Carga detona, se retira del campo de batalla.

- Un icono amarillo de alcance (1 2 3 4) indica que el arma posee un área de efecto. Cuando se detona una ficha de Condición o de Carga, debe utilizarse el arma con área de efecto que figure en la carta asociada a esa ficha.
- Al utilizar un arma con área de efecto, debe realizarse un ataque por separado contra cada unidad que esté dentro de la línea de visión y al alcance indicado por el número que aparece dentro del icono de alcance, calculado desde el borde de la ficha de Condición o de Carga que se ha detonado.
- En cada ataque efectuado al detonar una ficha de Condición o de Carga, esa ficha se considera el atacante.
- Todo ataque realizado al detonar una ficha de Condición o de Carga es un ataque a distancia.
- Los ataques a distancia efectuados por un arma con área de efecto alcanzan a todas las unidades situadas dentro de su alcance y su línea de visión, incluso a las que están trabadas en combate.
- Cuando se detona una ficha de Condición o de Carga, debe consultarse la tabla de conversión de incrementos asociada a esa ficha, no importa qué unidad colocalice la ficha ni qué capacidad se haya utilizado para detonarla.
- Cuando se detona una ficha de Condición o de Carga no pueden gastarse fichas de Ataque apuntado para modificar los dados de ataque, no importa qué unidad colocalice la ficha ni qué capacidad se haya utilizado para detonarla.
- Si una ficha de Condición o de Carga debe detonarse después de que una unidad lleve a cabo un movimiento o cualquier acción, la detonación tendrá lugar antes de que se apliquen otras capacidades o efectos que se produzcan después de que una unidad se mueva o realice una acción, con la excepción del uso de fichas de Alerta, que podrán gastarse antes de que se produzca la detonación de la ficha.
- Las fichas de Condición y de Carga no pueden sufrir Heridas.

- Para trazar una línea de visión desde una ficha de Condición o de Carga hasta una unidad, ha de determinarse a la inversa (esto es, partiendo de la unidad hacia la ficha). Si alguna miniatura de la unidad tiene línea de visión hasta la ficha, entonces la ficha tiene línea de visión hasta esa unidad y las miniaturas que la conforman.

- Cuando se detona una ficha de Carga, si hay varias unidades defensoras, el jugador que controla la unidad que ha utilizado una capacidad para detonar la ficha escoge el orden en que se resolverán los ataques efectuados por esa ficha.
- Cuando se detona una ficha de Condición, si hay varias unidades defensoras, el jugador que controla la unidad que ha provocado la detonación de la ficha escoge el orden en que se resolverán los ataques efectuados por esa ficha.

Véase también: Arma con área de efecto; Armar X: Tipo de carga (cualidad de arma); Armas; Ataque; Carga, fichas de; Detonar X: Tipo de carga (cualidad de arma); Reserva de ataque.

DETONAR X: TIPO DE CARGA (CUALIDAD DE ARMA)

Después de que una unidad controlada por cualquier jugador realice una acción, cada unidad que posea un arma con la cualidad **DETONAR X: TIPO DE CARGA** puede detonar X fichas de Carga aliadas del tipo especificado (ver “Detonar” en la página 33).

- Las cualidades de unidad que posea la unidad que detona la ficha de Carga no se aplican a ninguno de los ataques efectuados cuando se detona esa ficha.
- Cuando se detona una ficha de Carga, la unidad que la ha detonado no puede gastar fichas de Ataque apuntado para volver a lanzar dados de ataque.
- Cuando se detona una ficha de Carga, la unidad que la ha detonado no puede añadir ninguna otra arma a ninguna de las reservas de ataque.
- Cuando se detona una ficha de Carga, no se consulta la tabla de conversión de incrementos de la unidad que la ha detonado. Cada tipo de Carga tiene su propia tabla de conversión de incrementos en la misma carta en la que figura el perfil de ataque asociado a ese tipo de Carga.
- Después de que una unidad realice una acción, puede detonarse una ficha de Carga antes de que se apliquen otras capacidades o efectos que se tengan lugar después de que una unidad realice una acción, con la excepción del uso de fichas de Alerta, que podrán gastarse antes de que se produzca la detonación de la ficha.
- Si, después de que una unidad realice una acción, ambos jugadores tienen unidades con la cualidad **DETONAR X: TIPO DE CARGA** en situación de detonar fichas de Carga, el jugador que no controle la unidad que acaba de realizar esa acción podrá utilizar en primer lugar la cualidad **DETONAR X: TIPO DE CARGA** de su unidad.
- Se puede utilizar la cualidad **DETONAR X: TIPO DE CARGA** después de que una unidad realice o gaste una acción de cualquier modo o utilice toda su activación, incluyendo después de que una unidad efectúe una retirada o lleve a cabo un movimiento estando inutilizada.

Véase también: Arma con área de efecto; Armar X: Tipo de carga (cualidad de arma); Armas; Ataque; Carga, fichas de; Detonación; Reserva de ataque.

DISCIPLINA X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando se imparte una orden a una unidad que posee la cualidad **DISCIPLINA X**, se le pueden quitar también hasta X fichas de Acobardamiento.

Véase también: Acobardamiento; Impartir órdenes.

DISPARO EN MOVIMIENTO (CUALIDAD DE UNIDAD)

Después de que una unidad con la cualidad **DISPARO EN MOVIMIENTO** realice una acción de movimiento, puede efectuar una acción de ataque a distancia gratuita.

- Esta acción de ataque es una acción gratuita, y por tanto no se cuenta como una de las dos acciones de la unidad.
- Una unidad que ya ha realizado una acción de ataque durante su activación no puede llevar a cabo esta acción de ataque gratuita.
- Una unidad que ya ha realizado una acción de ataque gratuita durante su activación no puede llevar a cabo otra acción de ataque.

Véase también: Acciones; Acciones gratuitas; Ataque; Movimiento.

DOBLE CARA, CARTAS DE

Algunas cartas de Mejora tienen información de juego por las dos caras: representan armas, equipo o adiestramiento especial con dos estados o modalidades diferentes.

- Al diseñar un ejército, si se incluye una carta de Mejora de doble cara, sólo costará los puntos que figuren en una de ellas (las dos presentan el mismo valor).
- Al desplegar una unidad equipada con una carta de Mejora de doble cara, su propietario decide cuál de esas caras está boca arriba.
- Durante el transcurso de la partida solamente estará en vigor y podrá utilizarse la cara que esté boca arriba.
- Algunas cartas de doble cara poseen cualidades, como por ejemplo **CONVERSIÓN**, que permiten darle la vuelta para poner boca arriba su otra cara.

Véase también: Cartas; Conversión (cualidad de Mejora); Mejora.

DURO DE PELAR (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando una unidad que posee la cualidad **DURO DE PELAR** se defiende, lanza tantos dados de defensa adicionales como el valor de **PERFORANTE X** de la reserva de ataque.

- El número de dados de defensa adicionales que se lanzan no tiene nada que ver con la cantidad de resultados **✖** y **☒** obtenidos en el ataque.

*Por ejemplo, durante un ataque, después del paso “Modificar los dados de ataque”, hay dos resultados **✖** y 1 resultado **☒**, y la reserva de ataque tiene la cualidad **PERFORANTE 3**. Si el defensor posee la cualidad **DURO DE PELAR**, tirará 6 de sus dados de defensa durante el paso “Lanzar los dados de defensa”.*

- Después de lanzar los dados de defensa adicionales, los resultados **▼** se anulan siguiendo el procedimiento habitual aplicando la cualidad **PERFORANTE X** durante el paso “Modificar los dados de defensa”.

*Por ejemplo, en el ataque descrito más arriba, una vez lanzados los dados de defensa, hay 4 resultados **▼**. La cualidad **PERFORANTE 3** anula 3 de estos resultados **▼**, con lo cual sólo queda 1 resultado **▼**. El ataque original generó 2 resultados **✖** y 1 resultado **☒**; por tanto, durante el paso “Comparar los resultados”, el defensor sufriría 2 Heridas.*

- Un defensor **DURO DE PELAR** lanza tantos dados adicionales como la puntuación de **PERFORANTE X** de la reserva de ataque, no importa si el efecto de **PERFORANTE X** se aplica a los dados del defensor o a los que tire una unidad al usar la cualidad **GUARDIÁN X** durante el ataque.

Véase también: Ataque; Dados; Perforante X (cualidad de arma).

EFEECTO DE JUEGO

El término “efecto de juego” alude a toda aparición, aplicación o requerimiento durante la partida de cualquier regla, efecto de carta de Batalla o Mando, capacidad de unidad, cualidad de arma o enunciado de carta. Todo lo que suceda dentro del marco estructural que conforman las reglas del juego, así como todo resultado del enunciado de texto de una carta, es un efecto de juego.

- Las conversaciones que mantengan los jugadores y la estructura de un torneo (si la hay) son dos ejemplos de cosas que no son efectos de juego.

Véase también: Capacidades; Cualidades.

EMBARCAR Y DESEMBARCAR

Embarcar y desembarcar son acciones de movimiento que permiten a una unidad entrar o salir de un vehículo que posea las cualidades **TRANSPORTE X** o **TRANSPORTE LIGERO X**. Para embarcar, una unidad ha de realizar un movimiento normal que sitúe la peana de su líder en contacto con la de un vehículo aliado capaz de transportar ese tipo de unidad. A continuación se quita la unidad del campo de batalla y se colocan un par de fichas de Identificación, una junto a la peana del vehículo y otra junto a la unidad, para señalar que ésta viaja transportada dentro del vehículo. Para desembarcar una unidad que esté siendo transportada, primero se coloca su líder de modo que su peana quede en contacto con la del vehículo, y después la unidad efectúa un movimiento de Velocidad 1. El transporte de unidades se cubre con más detalle en el epígrafe “Transportar” (ver página 59).

- Cuando una unidad embarca, todas las fichas que tenga asignada se quitan del campo de batalla junto con ella. La unidad seguirá teniendo asignadas esas fichas.
- Cuando una unidad desembarca, todas las fichas que se quitaran del campo de batalla junto con ella vuelven a colocarse a su lado en el campo de batalla. La unidad sigue teniendo asignadas

esas fichas.

- Cuando una unidad desembarca, si el vehículo que la transportaba ha efectuado más de un movimiento normal durante la ronda actual, desembarcar consume toda la activación de la unidad y no podrá realizar acciones adicionales ni tampoco gratuitas.
- Una unidad que desembarca no puede situar su peana en contacto con ninguna unidad enemiga al resolver el movimiento de Velocidad 1.
- Las capacidades que se apliquen después de que una unidad efectúe un movimiento se aplicarán también (si es posible) después de que una unidad embarque o desembarque.
- Las capacidades que se apliquen después de que una unidad realice una acción de movimiento se aplicarán también (si es posible) después de que una unidad realice una acción de movimiento para embarcar o desembarcar.
- Una unidad no puede embarcar y desembarcar durante la misma activación.
- Las unidades cuya Velocidad máxima es 0 no pueden embarcar ni desembarcar.
- Las unidades que poseen la cualidad **INMÓVIL** no pueden embarcar ni desembarcar.
- Una unidad que tiene capturada una ficha de Objetivo no puede embarcar ni desembarcar.
- Embarcar y desembarcar no se consideran movimientos normales.
- Si algún efecto de juego permite o requiere que una unidad realice un movimiento de Velocidad X, no podrá usar ese movimiento para embarcar ni para desembarcar.

Véase también: Movimiento; Transportar; Transporte ligero X: Abierto/Cerrado (cualidad de unidad); Transporte X: Abierto/Cerrado (cualidad de unidad).

ENEMIGO

Todas las unidades controladas por el adversario de un jugador son unidades enemigas para ese jugador.

Véase también: Aliado; Unidad.

ENFURECERSE X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Mientras una unidad que posee la cualidad **ENFURECERSE X** tenga como mínimo X fichas de Herida, se considera que su Aplomo es “-” y gana la cualidad **ACOMETIDA**.

- Si una unidad provista de la cualidad **ENFURECERSE X** tiene como mínimo X fichas de Herida, pero luego algún otro efecto de juego le quita fichas de Herida hasta dejarla con menos de X, la unidad pierde los beneficios otorgados por esta cualidad.
- Mientras el Aplomo de una unidad sea “-”, no podrá ganar fichas de Acobardamiento. Todas las fichas de Acobardamiento que tuviera antes de que su puntuación de Aplomo pase a considerarse “-” se descartan.

Véase también: Acobardamiento; Aplomo; Capacidades; Heridas.

EQUIPO DE ARMA PESADA (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad que posee la cualidad **EQUIPO DE ARMA PESADA** debe equiparse con una carta de Mejora de tipo Arma pesada. La miniatura que esa carta añade a la unidad es el líder de la misma.

- Si el líder de una unidad que posee la cualidad **EQUIPO DE ARMA PESADA** es derrotado, debe sustituirse una de las miniaturas restantes por una miniatura con un arma pesada que figure en una carta de Mejora de tipo Arma pesada que tenga equipada esa unidad.

Véase también: Líder de unidad; Mejora, cartas de.

ESCALAR Y TREPAR

“Escalar” y “trepar” son dos tipos de movimiento que permiten a una unidad moverse verticalmente para subir o pasar por encima de un terreno elevado. Al trepar, una unidad puede sufrir daño.

- Si la peana del líder de una unidad de infantería está en contacto con un elemento de terreno vertical, la unidad puede **ESCALAR**.
 - » Cuando escala, una unidad puede realizar dos acciones de movimiento para ascender o descender de forma segura una distancia máxima equivalente a altura 1, siempre que al finalizar este movimiento haya una superficie lisa donde colocar al líder de la unidad y ésta no pierda la formación. Al terminar este movimiento, el líder de la unidad se sitúa sobre la superficie lisa en la parte superior o inferior de la estructura vertical, lo más cerca posible del borde.
- Si la peana del líder de una unidad de infantería está en contacto con un elemento de terreno vertical, la unidad puede **TREPAR**.
 - » Cuando trepa, una unidad puede realizar una acción de movimiento para ascender o descender una distancia máxima equivalente a altura 1, o bien dos acciones de movimiento para ascender o descender una distancia máxima equivalente a altura 2, siempre que al finalizar este movimiento haya una superficie lisa donde colocar al líder de la unidad y ésta no pierda la formación. Al terminar este movimiento, el líder de la unidad se sitúa sobre la superficie lisa en la parte superior o inferior de la estructura vertical, lo más cerca posible del borde.
 - » Después de trepar, cada miniatura de la unidad debe lanzar un dado blanco de defensa si ha recorrido una altura máxima de 1, o bien dos dados blancos de defensa si ha recorrido una altura máxima de 2. Por cada resultado de bloqueo (♥) obtenido en esta tirada, la unidad sufre 1 Herida.
 - Esta tirada se efectúa después de mover al líder de la unidad, pero antes de colocar las demás miniaturas en formación.
 - Estas Heridas deben asignarse en primer lugar a las miniaturas que no sean el líder de la unidad.
 - » Las unidades que poseen la cualidad **TREPADOR EXCEPCIONAL** no tienen que lanzar estos dados y no pueden sufrir daños cuando trepan.
 - » Las escaleras y demás asideros facilitan de manera considerable el movimiento vertical. Cuando una unidad trepa para ascender o descender por una superficie provista de tales

- accesorios, no tiene que lanzar dados ni tampoco sufre Heridas. La presencia de este tipo de soportes debe definirse claramente durante la preparación de la partida.
- Si el líder de una unidad de infantería tiene su peana en contacto con un elemento de terreno vertical sobre el que **no hay** una superficie plana en la que pueda colocarse su miniatura (por ejemplo, una verja o una pared de escaso grosor), puede **trepar** y saltar por encima de ese elemento de terreno, finalizando su movimiento al otro lado, siempre y cuando la altura del terreno sea igual o inferior a 1.
 - » Para trepar por un elemento de terreno vertical que no está coronado por una superficie plana, una unidad puede gastar **dos** acciones que le permitirán moverse por encima del terreno. Al finalizar este movimiento, el líder de la unidad debe situarse en una superficie plana al fondo del otro lado de la estructura vertical que acaba de trepar, y tan cerca de ésta como sea posible.
 - » Después de que una unidad haya trepado de este modo, se tiran dos dados blancos de defensa por cada miniatura que haya en la unidad. Por cada resultado de bloqueo (♥) obtenido en esta tirada, la unidad sufre 1 Herida.
 - Después de que el líder de una unidad haya escalado o trepado, todas las demás miniaturas de la unidad se colocan en formación siguiendo el procedimiento habitual.
 - » Las miniaturas de una misma unidad pueden colocarse en distintos niveles verticales, pero todas deben hallarse a una altura igual o inferior a 1 con respecto al líder de la unidad.
 - Al determinar la formación entre dos miniaturas que se encuentran en distintos niveles verticales, debe emplearse la plantilla de movimiento de Velocidad 1 para medir la distancia que separa a cada una del líder de la unidad, situándola por encima del campo de batalla como si ambas miniaturas estuviesen a la misma altura (ver ejemplo de la página 8).
 - » Cuando una miniatura está separada del líder de su unidad por una distancia vertical, sus posiciones relativas no deben exceder lo que pueda cubrirse con un movimiento de escalada viable. Si el líder de una unidad se ha colocado en terreno elevado, todas las miniaturas de esa unidad que estén en niveles inferiores deben estar colocadas con las peanas en contacto con ese elemento de terreno de tal modo que las posiciones del líder de la unidad y de cualquiera de las miniaturas de esa unidad no estén más distanciadas de lo que pueda cubrirse con un movimiento de escalada viable.
 - Para que la distancia comprendida entre la posición de una miniatura y la posición del líder de su unidad pueda cubrirse con un movimiento de escalada viable, dicha distancia no puede exceder una altura de 1.
 - » Después de escalar o trepar, el líder de una unidad terminará situado por defecto en el borde del terreno más próximo al lugar que estaba en contacto con su peana antes de escalar o trepar. Las miniaturas que no se sitúen en el mismo borde del terreno en el que se haya colocado el líder de la unidad deberán ponerse de forma que sus peanas estén en contacto con ese terreno y lo más cerca posible de este lugar.
 - » Al situar una miniatura en formación, no podrá colocarse en un lugar más elevado que la posición hasta la que ha escalado o trepado el líder de su unidad (ni a menor altura que éste, si la unidad se ha movido hacia abajo).
 - » Al situar una miniatura en formación, no podrá colocarse a una altura **distinta** al líder de su unidad, a menos que éste acabe de trepar o escalar. Toda miniatura ha de colocarse siempre a la misma altura que el líder de su unidad para mantener la formación.
 - Una unidad no tiene por qué escalar ni trepar para pasar por encima de un elemento de terreno cuya altura sea igual o inferior a la altura de la miniatura del líder de esa unidad.

Por ejemplo, una unidad de Soldados de asalto puede efectuar un movimiento normal para pasar por encima de una barricada. No obstante, al hacerlo su Velocidad máxima se reduce en 1 porque una barricada se considera terreno difícil para las unidades de infantería.
 - Una unidad no tiene por qué escalar ni trepar para ascender por una pendiente gradual (como por ejemplo una colina). Como norma general, si puede colocarse una miniatura en una pendiente sin que vuelque, cualquier unidad podrá ascender por esa pendiente realizando un movimiento normal. Los jugadores deben definir claramente este tipo de terrenos durante la preparación de la partida.
 - Cuando una unidad escala o trepa, las peanas de las miniaturas que la integran pueden asomar parcialmente por el borde de un nivel de elevación superior, siempre y cuando todas las miniaturas se mantengan estables y no se coloquen en un equilibrio precario. Si en la superficie a la que escala o trepa una unidad no hubiera espacio suficiente para la peana de su líder, o si no pudiera situarse la peana de alguna de sus miniaturas sin romper la formación, entonces la unidad no podrá realizar la acción de escalar o trepar.
 - Los vehículos no pueden escalar ni trepar, con una excepción: todo vehículo que posea la cualidad **VEHÍCULO TREPADOR** se considera infantería en lo relativo al movimiento vertical.
 - Cuando una miniatura provista de una peana con muesca escala o trepa, su peana debe orientarse en la misma dirección hacia la que miraba antes de comenzar a escalar o trepar.
 - Si algún efecto de juego se aplica como consecuencia del movimiento de una unidad, dicho efecto puede aplicarse cuando una unidad escala o trepa.
- Véase también:** Altura; Contacto (peana); Dados; Formación; Heridas; Infantería; Líder de unidad; Movimiento; Trepador excepcional (cualidad de unidad); Vehículo trepador (cualidad de unidad); Vehículos. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8 y “Movimiento vertical” en la página 10.

ESQUIVA

Las unidades pueden recibir fichas de Esquiva que les permiten anular los impactos sufridos durante un ataque.



Ficha de Esquiva

- Cuando una unidad realiza una acción de esquiva, recibe una ficha de Esquiva. Esta ficha se coloca sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad, y la acompañará en sus movimientos por el campo de batalla.
- Durante el paso “Aplicar esquivas y cobertura” de un ataque, una unidad puede gastar fichas de Esquiva para anular un impacto (☠) por cada ficha gastada.
- No se pueden gastar fichas de Esquiva para anular impactos críticos (☠).

- Para gastar la ficha de Esquiva de una unidad, debe quitarse la ficha del campo de batalla y devolverse al suministro común.
- Durante la fase Final, todas las fichas de Esquiva que no haya gastado una unidad se quitan del campo de batalla.
- Cuando una unidad gasta una ficha de Esquiva para aplicar la cualidad **DESVÍO**, esa unidad también se beneficia del efecto de esa ficha de Esquiva además del efecto de la cualidad **DESVÍO**.
- Ciertas capacidades de unidades y armas pueden hacer que una unidad reciba fichas de Esquiva. Si algún efecto de juego proporciona de manera específica una de estas fichas a una unidad, dicho efecto no equivale a realizar una acción de esquiva, aun cuando el resultado final sea el mismo.
- Durante la activación de una unidad, puede ocurrir que ésta reciba varias fichas de Esquiva; sin embargo, esa unidad solamente puede recibir una ficha de Esquiva como consecuencia de haber realizado una acción de esquiva durante la misma activación.
- Una unidad puede gastar una ficha de Esquiva incluso aunque no haya impactos que anular.

Véase también: Acciones; Ágil (cualidad de unidad); Anular; Ataque; Dados; Desvío (cualidad de unidad).

EXPLORADOR X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando se despliega una unidad que posee la cualidad **EXPLORADOR X**, ésta puede efectuar un movimiento normal a una Velocidad no superior a X.

- Este movimiento puede ser completo o parcial.
- Una unidad puede efectuar este movimiento sin importar cuál sea su Velocidad máxima.
 - » Aunque la unidad que posee la cualidad **EXPLORADOR X** tenga una Velocidad máxima de 0, podrá realizar un movimiento de Velocidad X al desplegarse.
- El efecto de la cualidad **EXPLORADOR X** es acumulativo. Por tanto, si una unidad con **EXPLORADOR 2** ganase **EXPLORADOR 1**, tendría el equivalente a **EXPLORADOR 3**.
 - » El valor de X en la cualidad **EXPLORADOR X** no puede ser mayor que 3. Si en algún momento una unidad tuviese una puntuación superior a 3 en la cualidad **EXPLORADOR X**, en vez de eso se considerará que tiene **EXPLORADOR 3**.
- Una unidad que posee la cualidad **INMÓVIL** no puede realizar movimientos normales aunque tenga también la cualidad **EXPLORADOR X**.
- Los efectos del terreno difícil se ignoran durante este movimiento.
- Todo movimiento realizado al utilizar la cualidad **EXPLORADOR X** es un movimiento, pero no una acción de movimiento.
- La cualidad **EXPLORADOR X** solamente se utiliza después de desplegar una unidad. Si la unidad se coloca en el campo de batalla por medio de otro efecto de juego, como por ejemplo la carta de Condición “Refuerzos rápidos”, entonces no se aplicará el efecto de la cualidad **EXPLORADOR X**.

Véase también: Despliegue; Movimiento.

FACCIONES

Hay dos facciones en el juego: el Imperio Galáctico (facción Imperial) y la Alianza Rebelde (facción Rebelde).

- Cada facción se representa mediante un icono de facción exclusivo:



Imperio Galáctico



Alianza Rebelde

- Todas las unidades de un ejército deben pertenecer a la misma facción.
- Únicamente las unidades de la facción del Imperio Galáctico pueden equiparse cartas de Mejora que posean la restricción “Sólo Lado Oscuro”.
- Únicamente las unidades de la facción de la Alianza Rebelde pueden equiparse cartas de Mejora que posean la restricción “Sólo Lado Luminoso”.

Véase también: Mejora, cartas de. Ver también “Creación de ejércitos” en la página 5.

FINAL, FASE

Durante la fase Final, los jugadores realizan los preparativos necesarios para comenzar la siguiente ronda. A fin de resolver esta fase Final, deben completarse estos pasos en el orden indicado:

1. **Descartar cartas de Mando:** Cada jugador descarta la carta de Mando que había mostrado; ya no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida.
 - » Si un jugador ha utilizado la carta de Mando “Órdenes vigentes” o no ha podido jugar una carta de Mando en la ronda actual, no tendrá ninguna carta que descartar.
2. **Retirar fichas:** Los jugadores retiran todas las fichas de Ataque apuntado, Esquiva y Alerta asignadas a sus unidades, y también quitan una ficha de Acobardamiento de cada unidad.
3. **Actualizar la reserva de órdenes y realizar ascensos:** Cada jugador coloca una de sus fichas de Orden sobre cada carta de las unidades de la categoría correspondiente que aún no hayan sido derrotadas.
 - » Las fichas que sobran se retiran del juego. Si todos los comandantes de un jugador han sido derrotados, empezando por el jugador azul deberán ascender al líder de una de sus unidades de infantería colocando la ficha de Comandante junto a su miniatura. Luego se descarta la ficha de Orden original de esa unidad y en su lugar se coloca una ficha de Orden de categoría Comandante encima de la carta de esa unidad.
 - » En el caso poco probable de que un jugador no tenga ninguna unidad de infantería a la que ascender, ese jugador se habrá quedado sin comandante y no podrá utilizar cartas de Mando.
4. **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.
 - » La partida termina al finalizar la sexta ronda de juego.

Véase también: Categoría; Comandante; Derrota; Ganar la partida; Indicador de ronda; Mando, cartas de; Orden, fichas de; Reserva de órdenes; Ronda.

FORMACIÓN

Toda miniatura de una unidad que no sea el líder debe estar siempre en formación con dicho líder.

- Después de que el líder de una unidad se mueve, se despliega o es desplazada por el campo de batalla, todas las demás miniaturas de esa unidad deben colocarse en formación con el líder.
- Una miniatura se halla en formación con el líder de su unidad si la distancia que separa a ambos es igual o inferior a la longitud de la plantilla de movimiento de Velocidad 1.
 - » Si la peana del líder de una unidad está en contacto con un extremo de la plantilla de movimiento de Velocidad 1, y la peana de otra miniatura de esa unidad está en contacto con el otro extremo de la plantilla de movimiento de Velocidad 1, entonces ambas miniaturas se encuentran a la distancia máxima permitida para considerarse en formación.
- Cuando se coloca en formación una miniatura cuya peana tiene muescas, dicha peana debe orientarse en la misma dirección exacta que la peana del líder de su unidad.
- Cuando se coloca una miniatura en formación, su peana no puede quedar en contacto con peanas de miniaturas enemigas a menos que su unidad esté trabada en un combate cuerpo a cuerpo (ver “Combate cuerpo a cuerpo” en la página 27).
- Cuando se mueve al líder de una unidad, está permitido apartar al resto de miniaturas de esa unidad para facilitar la colocación de la plantilla de movimiento sobre el campo de batalla.
- Si hay que mover varias unidades al mismo tiempo como consecuencia de un efecto de desplazamiento, se pueden mover en primer lugar los líderes de esas unidades y después colocarse las demás miniaturas en formación con sus respectivos líderes.
- Cuando se colocan miniaturas en formación, sus peanas pueden sobresalir por el borde de una superficie elevada, siempre y cuando las miniaturas se mantengan estables y no se coloquen en un equilibrio precario.
- Cuando se coloca una miniatura en formación con el líder de su unidad, esa miniatura debe situarse de tal modo que la distancia entre ella y el líder de la unidad se pueda recorrer con un movimiento viable de Velocidad 1 partiendo desde la posición final del líder de la unidad.
 - » Esto significa que, al colocar una miniatura en formación con el líder de su unidad, no puede situarse al otro lado de un elemento de terreno infranqueable.
 - » Las miniaturas cuyas peanas tienen muescas deben acatar esta regla; sin embargo, el movimiento de Velocidad 1 comprendido entre la posición de la miniatura y la del líder de su unidad se determina como si éste pudiese pivotar hasta 180° antes de medir el movimiento en sí.

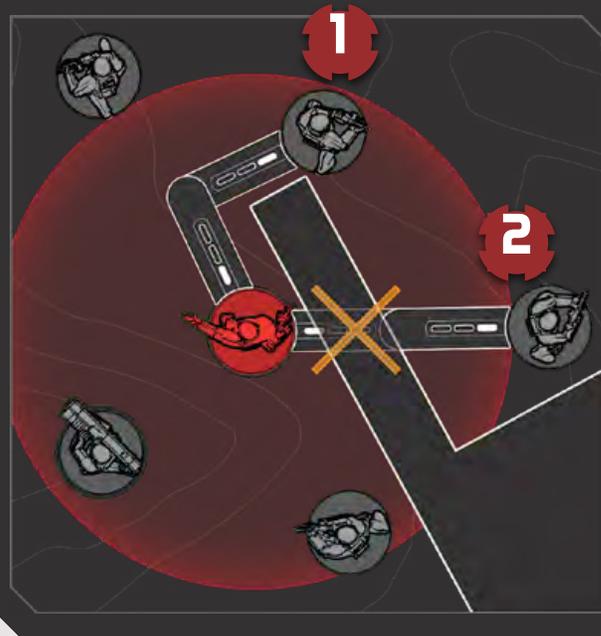
Por ejemplo, una miniatura se ha situado de tal forma que la distancia entre ella y el líder de su unidad es igual o inferior a la longitud de la plantilla de movimiento de Velocidad 1; no obstante, hay una pieza de terreno interpuesta entre ambas miniaturas. Si la posición de la miniatura le permitiese realizar un movimiento de Velocidad 1 para sortear el terreno interpuesto y llegar hasta el líder de su unidad, entonces estaría en formación; pero si no fuese viable ningún movimiento de Velocidad 1 entre la posición de la miniatura y la del líder de su unidad, entonces no se hallaría en formación.

- Cuando una miniatura se halla separada del líder de su unidad por una distancia vertical, esta distancia también ha de poderse recorrer con un movimiento de escalada viable. Si el líder de la unidad se encuentra en terreno elevado, toda miniatura de esa unidad que esté a una altura inferior deberá colocarse con la peana en contacto con ese elemento de terreno, de tal forma que pueda recorrerse con un movimiento de escalada viable la distancia que separa a cada miniatura del líder de su unidad.
 - » Para que la distancia comprendida entre la posición de una miniatura y la posición del líder de su unidad pueda recorrerse con un movimiento de escalada viable, dicha distancia no puede exceder una altura de 1.
 - » Después de escalar o trepar, el líder de una unidad terminará situado por defecto en el borde del terreno más próximo al lugar que estaba en contacto con su peana antes de escalar o trepar. Las miniaturas que no se sitúen en el mismo borde del terreno en el que se haya colocado el líder de la unidad deberán ponerse de forma que sus peanas estén en contacto con ese terreno y lo más cerca posible de este lugar.
 - » Al situar una miniatura en formación, no podrá colocarse en un lugar más elevado que la posición hasta la que ha escalado o trepado el líder de su unidad (ni a menor altura que éste, si la unidad se ha movido hacia abajo).
 - » Al situar una miniatura en formación, no podrá colocarse a una altura **distinta** al líder de su unidad, a menos que éste acabe de trepar o escalar. Toda miniatura ha de colocarse siempre a la misma altura que el líder de su unidad para mantener la formación.

Véase también: Altura; Desplazamiento; Escalar y trepar; Líder de unidad; Movimiento. Ver además “Movimiento vertical” en la página 10.

FORMACIÓN AVANZADA

1. Este Soldado de asalto se halla en formación porque la distancia que lo separa del líder de su unidad es igual a la longitud de la plantilla de movimiento de Velocidad 1 y además puede realizar un movimiento de Velocidad 1 para rodear el terreno infranqueable.
2. Este Soldado de asalto no está en formación porque no puede llevar a cabo un movimiento válido de Velocidad 1 para pasar a través del terreno infranqueable.



FUEGO DE CONTENCIÓN (CUALIDAD DE ARMA)

Después de defenderse contra un ataque en el que se haya incluido un arma provista de la cualidad **FUEGO DE CONTENCIÓN**, el defensor recibe una ficha de Acobardamiento.

- La ficha de Acobardamiento adjudicada por la cualidad **FUEGO DE CONTENCIÓN** se añade a las demás fichas de Acobardamiento que pueda ganar el defensor como consecuencia del ataque.
- El efecto de la cualidad **FUEGO DE CONTENCIÓN** sólo se aplica a una reserva de ataque en la que se incluya un arma dotada de tal cualidad. Así, únicamente recibe una ficha de Acobardamiento el defensor contra el que se ha utilizado dicha arma.
- El efecto de la cualidad **FUEGO DE CONTENCIÓN** no es acumulativo; aunque se añadan a una reserva de ataque varias armas provistas de esta cualidad, el defensor sólo recibirá una ficha de Acobardamiento.

Véase también: Acobardamiento; Armas; Ataque; Reserva de ataque.

FURTIVO (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando se defiende de un ataque, si una unidad que posee la cualidad **FURTIVO** se halla tras cobertura ligera, mejora su cobertura en un grado.

- Siempre se aplican en primer lugar los modificadores positivos a la cobertura (sin exceder el valor de la cobertura densa), y luego se aplican los modificadores negativos.

*Por ejemplo, si una unidad que tiene asignada una ficha de Acobardamiento y posee la cualidad **FURTIVO** es atacada por una unidad con la cualidad **TIRADOR DE PRIMERA 1**, se beneficiaría de cobertura ligera.*

- La cobertura se determina durante el paso “Aplicar esquivas y cobertura” de un ataque.
- La cobertura no se aplica en ataques cuerpo a cuerpo.

Véase también: Ataque; Cobertura.

GUARDIÁN X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando una unidad de infantería aliada situada a alcance 1 y dentro su de línea de visión se esté defendiendo contra un ataque a distancia, una unidad que posea la cualidad **GUARDIÁN X** puede anular hasta X impactos (✖). Por cada impacto (✖) anulado de este modo, la unidad que posee la cualidad **GUARDIÁN X** tira un dado de defensa del color correspondiente a su Defensa. Después de convertir los incrementos de defensa (♥) pertinentes, la unidad que posee la cualidad **GUARDIÁN X** sufre 1 Herida por cada cara vacía.

- **GUARDIÁN X** no puede utilizarse para anular impactos críticos (☠).
- Los impactos (✖) se anulan durante el paso de “Modificar los dados de ataque” de un ataque.

- Una unidad que utiliza la cualidad **GUARDIÁN X** para anular impactos (✖) no se considera defensora y no recibe fichas de Acobardamiento.
- Si una unidad que posee la cualidad **GUARDIÁN X** logra anular todos los impactos (✖) recibidos por una unidad defensora, ésta sigue considerándose defensora y por tanto recibe una ficha de Acobardamiento como es habitual.
- Una unidad no puede utilizar la cualidad **GUARDIÁN X** si la unidad defensora también posee esta cualidad.
- Se puede utilizar la cualidad **PERFORANTE X** para anular bloqueos (♥) obtenidos en los dados de defensa que lance una unidad para resolver el efecto de **GUARDIÁN X**; en este caso, los resultados de bloqueo (♥) anulados se consideran caras vacías. Después de emplear la cualidad **PERFORANTE X** de este modo, cualquier valor de **PERFORANTE X** que no haya sido utilizado podrá aplicarse para anular bloqueos (♥) obtenidos por la unidad defensora.

*Por ejemplo, una unidad con **PERFORANTE 3** ataca a una unidad enemiga, y otra unidad enemiga distinta utiliza **GUARDIÁN 2** para anular 2 impactos (✖). Después de convertir los incrementos (♥), la unidad que ha usado **GUARDIÁN** ha obtenido 2 bloqueos (♥). La unidad atacante usa **PERFORANTE** para anular estos 2 bloqueos (♥), y en consecuencia la unidad con **GUARDIÁN** sufre 2 Heridas. A continuación la unidad defensora lanza sus dados de defensa, y la unidad atacante puede anular 1 bloqueo (♥) adicional de los que obtenga, ya que hasta ahora solamente ha utilizado 2 de los 3 puntos de su cualidad **PERFORANTE**.*

- Si varias unidades aliadas pueden utilizar la cualidad **GUARDIÁN X** durante un ataque, el jugador que controla esas unidades declara cuál de ellas va a utilizar esta cualidad y resolver su efecto antes de decidir si quiere que otra unidad use también su cualidad **GUARDIÁN X**.

Véase también: Anular; Armas; Ataque; Dados; Perforante X (cualidad de arma).

GANAR LA PARTIDA

Un jugador gana la partida cuando derrota a todas las unidades de su adversario o bien consiguiendo la mayor cantidad de fichas de Victoria al cabo de seis rondas de juego.

- 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.
 - » Si ambos jugadores poseen la misma cantidad de fichas de Victoria, gana la partida el jugador que haya obtenido la puntuación más alta. La puntuación de cada jugador es igual a la suma de los valores en puntos de todas las unidades enemigas que ha derrotado. En esta cifra total se incluyen también los valores en puntos de las cartas de Mejora que tuvieran equipadas esas unidades. Si el empate aún persiste, se declara vencedor al jugador azul.

Véase también: Derrota; Objetivo, cartas de; Objetivo, fichas de; Ronda; Victoria, fichas de. Ver además “Creación de ejércitos” en la página 5 para determinar el valor en puntos de cada ejército.

GASTAR

Diversos efectos de juego pueden requerir que se gasten fichas o acciones.

- Cuando una unidad gasta una ficha, ésta se devuelve al suministro común.
- Cuando una unidad gasta una acción, pierde dicha acción. Para poder gastar más de una acción, la unidad debe ser capaz de realizar dos acciones consecutivas y no puede haber perdido una acción por estar dañada o acobardada.

Por ejemplo, durante el paso de "Acciones" de su activación, un AT-RT inutilizado decide moverse. Al estar inutilizado, el AT-RT debe gastar dos acciones para poder efectuar este movimiento. Como ya no le quedan más acciones y tampoco dispone de acciones gratuitas, el AT-RT se ve obligado a dar por finalizada su activación.

Véase también: Acciones; Ágil (cualidad de unidad); Alerta; Ataque; Ataque apuntado; Desvío (cualidad de unidad); Esquiva; Inutilizado; Retirada.

HERIDAS

Todas las miniaturas del ejército de un jugador poseen un umbral de Heridas impreso en su carta de Unidad.



Umbral de Heridas

- 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 fichas de Herida 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.
 - » A un líder de unidad no se le pueden asignar Heridas a menos que todas las demás miniaturas de esa unidad hayan sido derrotadas, que sea la única miniatura de esa unidad con Heridas o que sea la única miniatura de la unidad que está dentro de la línea de visión del ataque.
- Si durante un ataque no puede trazarse línea de visión hacia una miniatura del defensor desde ninguna de las miniaturas del atacante, entonces esa miniatura del defensor no puede sufrir Heridas.
- Una miniatura que tiene al menos una ficha de Herida asignada está herida. Cuando se asignan fichas de Herida, siempre han de escogerse en primer lugar miniaturas que ya estén heridas. Si el líder de la unidad está herido, se le deberán asignar Heridas antes que a otras miniaturas de la unidad que no tengan fichas de Herida. Si varias miniaturas de la misma unidad están heridas, se deberán asignar Heridas en primer lugar a las que tengan más fichas de Herida.
- Si hay al menos una miniatura herida en una unidad, entonces toda la unidad se considera herida.



Ficha de Herida

- Después de asignar Heridas a una unidad de vehículo, si tiene tantas fichas de Herida como su puntuación de Resistencia o más, el jugador que la controla tira un dado rojo de defensa y aplica uno de los siguientes resultados:

- » **DAÑADA:** Si el resultado es un bloqueo (♥), la unidad 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.
- » **INUTILIZADA:** Si el resultado es una cara vacía, la unidad queda inutilizada y recibe una ficha de Inutilizado. Una unidad inutilizada no puede dar marcha atrás y debe realizar dos acciones para poder efectuar un movimiento normal.
- » **ARMA AVERIADA:** Si el resultado es un incremento de defensa (♣), una de las armas de la unidad ha sido averiada. El adversario del jugador elige una de las armas de esa unidad y coloca una ficha de Arma averiada sobre la carta correspondiente. Cuando se utilice el arma en una reserva de ataque, solamente podrán añadirse la mitad de sus dados (de cualquier color y redondeando hacia arriba).

Véase también: Arma averiada; Armas; Ataque; Dañado; Derrota; Desvío (cualidad de unidad); Inutilizado; Líder de unidad; Línea de visión; Miniatura; Resistencia; Unidad.

HOYOS Y TRINCHERAS

Ver "Reglas de terreno adicionales" en la página 8.

IDENTIFICACIÓN, FICHAS DE

Las fichas de Identificación permiten a los jugadores distinguir entre varias unidades del mismo tipo que estén equipadas con distintas cartas de Mejora. Al desplegar estas unidades, 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

Véase también: Ver "Creación de ejércitos" en la página 5 y "Preparación de la partida" en la página 6.

IMPARABLE (CUALIDAD DE UNIDAD)

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

- Esta acción de ataque es una acción gratuita, y por tanto no se cuenta como una de las dos acciones que puede llevar a cabo la unidad.
- Si la unidad ya ha efectuado una acción de ataque durante su activación, no podrá llevar a cabo una acción de ataque gratuita.
- Si la unidad ya ha efectuado una acción de ataque gratuita durante su activación, no podrá llevar a cabo otra acción de ataque.

Véase también: Acciones; Acciones gratuitas; Ataque; Movimiento.

IMPARTIR ÓRDENES

Durante la fase de Mando, cuando llega el turno de un jugador para resolver la carta de Mando que ha mostrado, ha de designar uno de los comandantes que tenga en el campo de batalla. La carta de Mando mostrada determina el número de órdenes que imparte ese comandante y los tipos de unidades a las que pueden impartirse.

- Para poder recibir una orden, una unidad debe cumplir todos estos requisitos:
 - » La unidad debe pertenecer a uno de los tipos que figuran en la carta de Mando mostrada por el jugador.
 - » La unidad debe estar a un alcance de 1–3 respecto al comandante designado por el jugador.
 - » La unidad no puede haber recibido ya una orden durante la ronda actual.
- Al impartir una orden a una unidad, se coge una ficha de Orden correspondiente a la facción y la categoría de la unidad que ha recibido la orden y se coloca junto a ella en el campo de batalla, boca arriba (con el símbolo de la categoría a la vista).
- Cuando se usa una carta de Mando perteneciente a un agente, el jugador no tiene que designar a ningún comandante; en vez de ello designará al agente, y será éste quien imparta las órdenes.
- Si un jugador no tiene un comandante ni un agente en el campo de batalla, no podrá utilizar una carta de Mando durante la fase de Mando.
- Las órdenes se imparten de una en una, en la sucesión escogida por el jugador que controla la unidad que está impartíendolas. Todos los efectos de juego que se apliquen cuando se imparta o después de que se imparta una orden han de resolverse de uno en uno, en el momento pertinente (cuando se imparta la orden o después de impartirla), y antes de que puedan impartirse otras órdenes.
- Durante la fase de Mando, una orden solamente puede impartirse una vez a una unidad, incluso aunque un efecto de juego obligue a cancelar esa orden o impartirla a otra unidad.

Véase también: Alcance; Categoría; Comandante; Mando, cartas de; Mando, fase de; Orden, fichas de.

INCREMENTOS

Los incrementos son iconos que aparecen en los dados de ataque y defensa. Por sí solo un incremento carece de efecto inherente, pero ciertas unidades pueden canjearlos por otros iconos tras efectuar una tirada de ataque o defensa.

- Cada carta de Unidad contiene una tabla de conversión de incrementos ofensivos y defensivos que indica si esa unidad puede cambiar iconos de incremento por otros iconos. Si alguna de las tablas de conversión de incrementos de una unidad está vacía, entonces la unidad no puede convertir los incrementos correspondientes.
 - » : Incremento de ataque. Las unidades que tienen este icono cambian los incrementos de ataque () por impactos () o impactos críticos () cuando atacan.
 - » : Incremento de defensa. Las unidades que tienen este icono cambian los incrementos de defensa () por resultados de bloqueo () cuando se defienden.

- Algunas capacidades permiten utilizar los incrementos obtenidos en los dados para aplicar efectos adicionales. Estos efectos específicos se describen en los enunciados de dichas capacidades.

Véase también: Ataque; Capacidades; Dados; Desvío (cualidad de unidad); Resistencia.

INDICADOR DE RONDA

El indicador de ronda se utiliza para señalar cuál es la ronda actual.



Indicador de ronda

- Durante la fase Final, el jugador que tiene actualmente el indicador de ronda lo gira para marcar el siguiente número (identificando con ello la ronda actual), y luego se lo entrega a su adversario.
- Durante la fase de Mando, si ambos jugadores muestran una carta con la misma prioridad, el jugador que posea el indicador de ronda lanza un dado rojo de defensa. 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.

Véase también: Activación, fase de; Final, fase; Ganar la partida; Mando, fase de; Prioridad; Ronda. Ver además “La ronda de juego” en la página 2.

INDÓMITO (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando una unidad que posee la cualidad **INDÓMITO** resuelve su paso de Reagrupamiento, lanza tantos dados rojos de defensa (en vez de blancos) como la cantidad de fichas de Acobardamiento que tenga.

Véase también: Acobardamiento; Dados; Reagrupamiento.

INFANTERÍA

La infantería es un tipo de unidad compuesta por una o varias miniaturas que van montadas sobre peanas redondas pequeñas.

- El tipo o subtipo al que pertenece cada unidad se especifica en su carta de Unidad, debajo de su ilustración.
- Cada unidad de infantería tiene una puntuación de Aplomo que determina la cantidad de fichas de Acobardamiento que se le pueden asignar antes de quedar acobardada o de ser presa del pánico.
- Las reglas de movimiento de la infantería son las siguientes:
 - » La infantería puede escalar y trepar.
 - » La infantería no puede pivotar ni dar marcha atrás.
 - » La infantería puede moverse a través de vehículos repulsores, pero no a través de vehículos terrestres.
 - » La infantería puede moverse a través de otras miniaturas de infantería.
- La infantería puede librar combates cuerpo a cuerpo, y si libran un combate cuerpo a cuerpo con otras miniaturas de infantería, entonces están trabadas. Las unidades de infantería son las únicas que pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo.

- La infantería no oculta a otras miniaturas ni tampoco proporciona cobertura.
- Las miniaturas de infantería no bloquean la línea de visión.
- La infantería de dotación es un subtipo de unidad que se engloba dentro de la infantería. Poseen reglas adicionales que se explican con más detalle en el epígrafe “Infantería de dotación” (página 42).

Véase también: Acobardamiento; Aplomo; Combate cuerpo a cuerpo; Desplazamiento; Escalar y trepar; Formación; Infantería de dotación; Línea de visión; Movimiento; Pánico; Retirada; Trabar en combate; Unidad; Vehículos. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

INFANTERÍA DE DOTACIÓN

La infantería de dotación es un subtipo de unidad que se engloba dentro de la infantería.

- Todo efecto de juego que se aplique o se dirija contra la infantería también podrá aplicarse o dirigirse contra la infantería de dotación.
- Las unidades de infantería de dotación siguen las mismas reglas que las unidades de infantería convencionales, con las siguientes excepciones:
 - » La infantería de dotación va montada sobre una peana mediana, grande o enorme provista de muescas.
 - » Cuando la infantería de dotación realiza un movimiento normal, el jugador debe encajar la plantilla de movimiento en la muesca delantera de su peana.
 - » La infantería de dotación puede proporcionar ocultación a otras miniaturas, en cuyo caso éstas se consideran situadas tras cobertura ligera.
 - » La infantería de dotación no puede escalar ni trepar.
 - » La infantería de dotación puede pivotar.
 - » La infantería de dotación no puede capturar componentes ni utilizar la cualidad **SABOTAJE/REPARACIÓN**.
 - » La infantería de dotación no puede ser desplazada.
 - » Los vehículos terrestres no pueden moverse a través de la infantería de dotación.
 - » Las demás unidades no pueden terminar un movimiento obligatorio solapadas con una miniatura de infantería de dotación.

Véase también: Infantería; Movimiento.

INFILTRACIÓN (CUALIDAD DE UNIDAD)

Algunas unidades están especializadas en infiltración y pueden ocupar posiciones en el campo de batalla antes incluso de que empiece el combate. Durante la preparación de la partida, una unidad que tiene la cualidad **INFILTRACIÓN** puede desplegarse en cualquier lugar situado más allá de alcance 3 con respecto de todas las unidades enemigas.

- Si no hubiera unidades enemigas en el campo de batalla, una unidad que posea la cualidad **INFILTRACIÓN** podrá desplegarse en cualquier lugar del campo de batalla.
- Siguiendo el procedimiento habitual, una unidad que posea la cualidad **INFILTRACIÓN** también puede desplegarse en cualquier lugar dentro de una zona de despliegue aliada.

Véase también: Alcance; Despliegue.

INMÓVIL (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad que posee la cualidad **INMÓVIL** no puede realizar movimientos ni se pueden efectuar movimientos con ella mediante otros efectos de juego, ya sea durante su activación o fuera de ella, a menos que ese movimiento consista en pivotar.

- Cuando se activa una unidad que posee la cualidad **INMÓVIL**, si después de su paso de “Reagrupamiento” la unidad es presa del pánico, no realizará ninguna acción y se dará por finalizada su activación.

Véase también: Movimiento.

INMOVILIZACIÓN, FICHAS DE

La Velocidad máxima de una unidad se reduce en 1 por cada ficha de Inmovilización que tenga. Una unidad cuya Velocidad máxima sea 0 y que tenga al menos una ficha de Inmovilización no podrá trepar, escalar, dar marcha atrás ni pivotar. Al finalizar la activación de la unidad, se descartan todas las fichas de Inmovilización que tenga.



Ficha de Inmovilización

- Una unidad que tiene al menos 1 ficha de Inmovilización aún puede efectuar movimientos de “Velocidad X” y también se le pueden aplicar otros efectos de juego que realicen movimientos de “Velocidad X” con ella fuera de su activación normal, incluso aunque su Velocidad máxima sea 0.
- Cuando una unidad lleva a cabo un movimiento, todos los efectos que aumenten su Velocidad máxima (nunca a más de 3) se aplican antes que los efectos que la reduzcan.

Véase también: Acciones; Activación de unidades; Activación, fase de; Movimiento.

INMUNE A DEFLAGRACIÓN (CUALIDAD DE UNIDAD)

Mientras una unidad con la cualidad **INMUNE A DEFLAGRACIÓN** se esté defendiendo, se ignoran los efectos de la cualidad **DEFLAGRACIÓN**.

Véase también: Ataque; Cobertura; Deflagración (cualidad de arma).

INMUNE A DESVÍO (CUALIDAD DE UNIDAD)

Durante un ataque para el cual se utilice una reserva de ataque en la que se incluya un arma provista de la cualidad **INMUNE A DESVÍO**, el defensor no puede utilizar la cualidad **DESVÍO**.

Véase también: Ataque; Desvío (cualidad de unidad).

INMUNE A PERFORANTE (CUALIDAD DE UNIDAD)

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 (▼) obtenidos por el defensor en los dados de defensa.

- La cualidad **PERFORANTE** se puede utilizar sobre los dados de defensa lanzados por una unidad al aplicar el efecto de la cualidad **GUARDIÁN**, incluso durante un ataque en el que el defensor posea la cualidad **INMUNE A PERFORANTE**.

Véase también: Ataque; Perforante X (cualidad de arma).

INMUNE AL COMBATE CUERPO A CUERPO (CUALIDAD DE UNIDAD)

No pueden colocarse unidades de modo que sus peanas queden en contacto con la peana de una unidad que posee la cualidad **INMUNE AL COMBATE CUERPO A CUERPO**.

Véase también: Combate cuerpo a cuerpo; Contacto (peana).

INSPIRADOR X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Después de que una unidad provista de la cualidad **INSPIRADOR X** complete su Reagrupamiento, se retira un total máximo de X fichas de Acobardamiento de otras unidades aliadas situadas a alcance 1-2.

- Una unidad debe completar su paso de Reagrupamiento incluso aunque no tenga fichas de Acobardamiento.

Véase también: Acobardamiento; Activación, fase de; Activación de unidades; Aplomo; Pánico.

INTRÉPIDO (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad que posee la cualidad **INTRÉPIDO** puede continuar avanzando bajo fuego enemigo, sobreponiéndose a los efectos del acobardamiento. Después de que una unidad que posea la cualidad **INTRÉPIDO** resuelva su "Reagrupamiento", si está acobardada pero no ha sido presa del pánico, puede ganar 1 ficha de Acobardamiento para realizar una acción de movimiento gratuita.

- Como ya ha resuelto su paso de "Reagrupamiento", una unidad que recibe una ficha de Acobardamiento por efecto de la cualidad **INTRÉPIDO** no es presa del pánico aunque con esa nueva ficha haya acumulado tantas como el doble de su Aplomo.

Véase también: Acobardamiento; Aplomo; Movimiento; Pánico

INUTILIZADO

Una unidad de vehículo puede quedar inutilizada cuando tiene tantas fichas de Herida como su puntuación de Resistencia (ver página 55).



Ficha de Inutilizado

- Cuando una unidad de vehículo resulta inutilizada, recibe una ficha de Inutilizado. Esta ficha se coloca sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad, y la acompañará en todos sus movimientos.
- Una unidad inutilizada no puede dar marcha atrás y debe gastar dos acciones para llevar a cabo un movimiento normal. Aunque esté inutilizada, la unidad puede realizar una acción de pivotar gastando una acción durante su activación.
- La ficha de Inutilizado es uno de los tres tipos distintos de fichas de Daño a vehículos.

Véase también: Acciones; Dados; Heridas; Marcha atrás; Movimiento; Pivotar; Resistencia; Vehículos.

IONES, FICHAS DE

Al comienzo de la activación de una unidad, si tiene asignada al menos una ficha de Iones, pierde una acción por cada ficha de Iones que tenga. Al final de su activación, se descartan todas las fichas de Iones que tenga asignadas.



Ficha de Iones

- Un vehículo que sufre Heridas al defenderse contra un ataque efectuado con un arma provista de la cualidad **IÓNICA X** recibe X fichas de Iones.
- Incluso aunque pierda sus dos acciones debido al efecto de fichas de Iones, una unidad sigue pudiendo realizar acciones gratuitas si se las otorga alguna capacidad o carta de Mejora.

Véase también: Acciones; Activación, fase de; Activación de unidades; Iónica X (cualidad de arma); Vehículos.

IÓNICA X (CUALIDAD DE ARMA)

La cualidad **IÓNICA X** se utiliza para obligar a las unidades enemigas a recibir fichas de Iones.

- Un vehículo que sufre Heridas al defenderse contra un ataque efectuado con un arma provista de la cualidad **IÓNICA X** recibe X fichas de Iones.

Véase también: Armas; Ataque; Capacidades; Iones, fichas de; Reserva de ataque; Vehículos.

LENTITUD (CUALIDAD DE UNIDAD)

Después de que una miniatura con la cualidad **LENTITUD** realice un movimiento normal durante su activación, no podrá efectuar movimientos normales adicionales durante esa misma activación.

- Una unidad que posee la cualidad **LENTITUD** no puede realizar múltiples movimientos normales durante su activación, no importa si tales movimientos son acciones, acciones gratuitas o ninguna de ambas.

Véase también: Movimiento.

LÍDER (CUALIDAD DE MEJORA)

Si una carta de Mejora que añade una miniatura a una unidad posee la cualidad **LÍDER**, la miniatura añadida pasa a considerarse el líder de esa unidad.

Véase también: Líder de unidad; Unidad.

LÍDER DE UNIDAD

Una de las miniaturas que componen una unidad es el líder de dicha unidad.

- El líder de una unidad se representa mediante una miniatura esculpida con algún tipo de galón, hombrera u otro distintivo de liderazgo.
- En las unidades compuestas por una sola miniatura, ésta es también el líder de la unidad.

Véase también: Activación de unidades; Alcance; Ataque; Categoría; Cobertura; Derrota; Desplazamiento; Formación; Heridas; Línea de visión; Medición previa; Movimiento; Salir del campo de batalla; Unidad.

LÍNEA DE VISIÓN

La línea de visión se utiliza para averiguar si una miniatura puede ver a otra miniatura. Se determina desde la perspectiva de cada miniatura, partiendo del punto más alto de su figura física, 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 esa miniatura enemiga.

- Si una miniatura no tiene línea de visión hasta otra miniatura, entonces se dice que la línea de visión está bloqueada.
 - » Los elementos de escenografía (terrenos) y los vehículos pueden bloquear la línea de visión.
 - » Las miniaturas de infantería no bloquean 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.
- Durante un ataque, cada miniatura atacante puede aportar dados a la reserva de ataque si tiene línea de visión hasta **cualquiera** de las miniaturas del defensor.
- Durante un ataque, si la línea de visión de todas las miniaturas del atacante hasta una de las miniaturas del defensor está bloqueada, entonces esa miniatura del defensor no podrá sufrir Heridas.
- Una miniatura no puede bloquear su propia línea de visión.

Véase también: Armas; Ataque; Heridas; Miniatura; Peana. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

MAESTRÍA CON LA FUERZA X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Al final de su activación, una unidad que posee la cualidad **MAESTRÍA CON LA FUERZA X** puede preparar un máximo de X cartas de Mejora de la Fuerza (☺) que tenga agotadas.

Véase también: Acciones de carta; Acciones de carta gratuitas; Agotar; Mejora, cartas de.

MANDO, CARTAS DE

Cada jugador resuelve una carta de Mando durante la fase de Mando de cada ronda.

- Existen cuatro cartas de Mando disponibles para todos los comandantes: “Emboscada”, “Ataque combinado”, “Asalto” y “Órdenes vigentes”.
- Cada comandante dispone además de tres cartas de Mando exclusivas que sólo se pueden utilizar si dicho comandante forma parte del ejército.
 - » Las cartas de Mando específicas de cada comandante se identifican mediante la ilustración que figura en la esquina superior derecha, y que se corresponde con la ilustración de la carta de Unidad del comandante en cuestión, así como por el nombre del comandante, que aparece bajo el título de la carta de Mando.
- Cada agente dispone también de tres cartas de Mando exclusivas que sólo se pueden utilizar si dicho agente forma parte del ejército.
 - » Las cartas de Mando específicas de cada agente se identifican mediante la ilustración que figura en la esquina superior derecha, y que se corresponde con la ilustración de la carta de Unidad del agente en cuestión, así como por el nombre del agente, que aparece bajo el título de la carta de Mando.
- Cada jugador empieza la partida con una mano de siete cartas de Mando.
 - » Cada jugador debe incluir en su mano de cartas de Mando un total de dos cartas de prioridad 1, dos cartas de prioridad 2, dos cartas de prioridad 3 y la carta “Órdenes vigentes”.
 - » Un jugador no puede incluir en su mano de cartas de Mando múltiples copias de una misma carta de Mando.
- Cada carta de Mando tiene una prioridad que oscila entre 1 y 4, representada por los puntitos que aparecen en la esquina superior izquierda de la carta. Estos puntitos sirven para determinar cuál de los jugadores tiene prioridad en cada ronda.
- En cada carta de Mando se indica el número y tipo de unidades a las que se pueden impartir órdenes, o bien el nombre (o nombres) de unidades específicas a las que se pueden impartir órdenes.
- Solamente pueden impartirse órdenes a las unidades indicadas en una carta de Mando si se encuentran a alcance 1-3 de la unidad designada. Dicha unidad designada está siempre a alcance 1 respecto de sí misma.
- Siempre deben impartirse órdenes a tantas de las unidades indicadas por la carta de Mando como resulte posible.

- Algunas cartas de Mando poseen capacidades que proporcionan efectos exclusivos a los jugadores. En la descripción de estas capacidades se indica cuándo y cómo pueden resolverse.
- Toda carta de Mando que no haya vuelto a la mano de cartas de Mando se descarta durante la fase Final y sus efectos se dan por finalizados.
- Durante la fase de Mando, es obligatorio jugar una carta de Mando si existe la posibilidad de hacerlo.
- Si un jugador no puede jugar una carta de Mando y su adversario sí lo hace, entonces su adversario tendrá prioridad sin importar el valor de prioridad que tenga la carta de Mando que ha jugado.
- Si ninguno de los jugadores puede jugar una carta de Mando, el que posea actualmente el indicador de ronda ha de lanzar un dado rojo para determinar cuál de ellos tiene la prioridad, como si los dos adversarios hubieran jugado cartas de Mando con el mismo valor de prioridad (ver “Prioridad” en la página 53).
- Si el comandante de un jugador es derrotado, las cartas de Mando exclusivas de ese comandante ya no podrán utilizarse durante la fase de Mando.
- Si durante la fase de Mando un jugador muestra una carta de Mando que no es válida, dicha carta se sustituye por la carta de Mando “Órdenes vigentes” (si es posible).
- Al jugar una carta de Mando exclusiva de un agente, el jugador no tiene que designar a ningún comandante; en vez de eso, designará al agente y éste impartirá las órdenes.
- Al jugar una carta de Mando que no sea específica de un agente, el jugador no podrá designar a un agente para impartir las órdenes.

Véase también: Alcance; Comandante; Impartir órdenes; Mando, fase de; Medición previa; Orden, fichas de; Prioridad; Reserva de órdenes. Ver además “Composición de las cartas” en la página 4 y “Creación de ejércitos” en la página 5.

MANDO, FASE DE

Durante la fase de Mando, cada jugador escoge una carta de Mando de su mano y elige un comandante para impartir órdenes a una o varias de las unidades que tiene sobre el campo de batalla.

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

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.
 - » Si un jugador no tiene ningún comandante ni agente sobre el campo de batalla, no selecciona ni resuelve ninguna carta de Mando.
 - » Cada jugador debe seleccionar una carta de Mando si puede hacerlo.
2. **Determinar la prioridad:** 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.

- » Si un jugador muestra una carta de Mando y su adversario no lo hace, entonces el primero tiene prioridad sobre el segundo.

3. **Impartir órdenes:** Empezando por el que tenga la prioridad, cada jugador designa un comandante o agente 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.

- » Si la carta de un jugador pertenece a un comandante o agente específico, debe designar a dicho comandante o agente.
- » Al jugar una carta de Mando que no sea específica de un agente, el jugador no podrá designar a un agente para impartir las órdenes.
- » Para que un comandante o agente pueda impartir una orden a una unidad, ésta debe poder recibir esa orden, lo cual implica cumplir los siguientes 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 o agente designado.
 - Si la carta de Mando seleccionada especifica un tipo de unidad (por ejemplo, infantería), la unidad a la que se imparte la orden debe ser de ese tipo.

4. **Crear la reserva de órdenes:** Cada jugador crea una reserva de órdenes compuesta por todas las fichas de Orden que no hayan colocado sobre el campo de batalla mientras resolvían su carta de Mando.

- » Se recomienda que los jugadores coloquen sus fichas de Orden en el interior de un recipiente opaco; por otra parte, también pueden crearse las reservas de órdenes depositando las fichas boca abajo junto al campo de batalla y mezclándolas bien.

- Una vez resueltos estos cuatro pasos, la partida continúa con la fase de Activación.

Véase también: Alcance; Comandante; Impartir órdenes; Mando, cartas de; Medición previa; Orden, fichas de; Prioridad; Reserva de órdenes.

MANEJAR LOS HILOS (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad que posee la cualidad **MANEJAR LOS HILOS** ejerce una poderosa influencia sobre las demás unidades que la rodean. **MANEJAR LOS HILOS** es una capacidad de carta y puede utilizarse gastando una acción durante la activación de esa unidad. Cuando una unidad utiliza la cualidad **MANEJAR LOS HILOS**, elige otra unidad de infantería aliada situada a alcance 1-2. La unidad elegida puede realizar una acción de ataque gratuita o una acción de movimiento gratuita.

- La acción de ataque o movimiento proporcionada por la cualidad **MANEJAR LOS HILOS** es una acción gratuita, de modo que provoca la activación de capacidades que se apliquen como respuesta al uso de acciones, acciones de ataque o acciones de movimiento.
- El ataque o movimiento proporcionado por la cualidad **MANEJAR LOS HILOS** provoca la activación de capacidades que tengan lugar después de que se realice un ataque o un movimiento.

- El ataque proporcionado por la cualidad **MANEJAR LOS HILOS** no consume la única acción de ataque disponible para la unidad durante su activación en esa ronda.

Véase también: Acciones de carta; Acciones gratuitas.

MARCHA ATRÁS

Dar marcha atrás es un tipo de movimiento que permite recular a una miniatura provista de una peana con muescas.

- Para realizar un movimiento de marcha atrás, el jugador debe empezar encajando el extremo inicial de la plantilla de movimiento en la muesca trasera de la peana de la miniatura. Al terminar un movimiento completo de marcha atrás, ha de encajarse el extremo final de la plantilla de movimiento en la muesca delantera de la peana de la miniatura. Si el jugador lo prefiere, puede efectuar una marcha atrás parcial con una miniatura
- Solamente las unidades de vehículo terrestre pueden dar marcha atrás.
- Si algún efecto de juego se aplica en respuesta al movimiento de una unidad, dicho efecto de juego se aplicará si la unidad da marcha atrás.
- Al resolver un movimiento de marcha atrás, la Velocidad máxima de la unidad se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1) sólo para ese movimiento.
 - » Otros efectos de juego que reducen la Velocidad máxima de una unidad pueden combinarse con la marcha atrás para reducir la Velocidad máxima de esa unidad por debajo de 1.

Véase también: Acciones; Inutilizado; Movimiento; Muesca; Terreno difícil; Vehículos.

MÁS ALLÁ DE ALCANCE X

Esta expresión se utiliza en las cartas y en el reglamento para definir un intervalo de alcance.

- Una unidad se encuentra más allá de un alcance determinado si ninguna parte de su peana se encuentra entre el primer segmento de la regla de alcance y el extremo del segmento correspondiente al alcance indicado.

Véase también: A alcance X; A alcance X o inferior; Alcance; Ataque; Medición previa.

MEDICIÓN PREVIA

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

Véase también: Alcance; Ataque; Impartir órdenes; Movimiento.

MEJORA, CARTAS DE

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



• Entrenamiento



• Generador



• Armamento



• Tripulación

- 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.
 - » La cifra que aparece en la esquina inferior derecha de cada carta de Mejora es su valor en puntos. Cuando un jugador crea un ejército, puede gastar puntos para equipar sus unidades con las cartas de Mejora.
- Algunas cartas de Mejora presentan restricciones en su texto de reglas, como “Sólo Soldados de asalto”, “Sólo Lado Luminoso” o “Sólo Lado Oscuro”. Cuando equipan sus unidades con cartas de Mejora, los jugadores han de acatar estas restricciones.
 - » Sólo una unidad cuyo nombre figura en el texto de la restricción puede equiparse con una carta de Mejora restringida a dicha unidad (por ejemplo, las cartas con la restricción “Sólo Soldados de asalto” únicamente pueden equipárselas unidades que se llamen “Soldados de asalto”).
 - » Las unidades de la facción del Imperio Galáctico son las únicas que pueden equiparse con cartas de Mejora que posean la restricción “Sólo Lado Oscuro”.
 - » Las unidades de la facción de la Alianza Rebelde son las únicas que pueden equiparse con cartas de Mejora que posean la restricción “Sólo Lado Luminoso”.
- Algunas cartas de Mejora tienen los iconos de Arma pesada (🔱) o Personal (👤); 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, pero también pueden tener armas exclusivas adicionales.
- Algunas cartas de Mejora tienen los iconos de Afuste (🔫) o Granadas (💣); se trata de mejoras de armas. Estas mejoras no añaden miniaturas a la unidad, sino que todas las miniaturas que componen dicha unidad podrán utilizar esa arma cuando ataquen a un enemigo.
- Algunas cartas de Mejora contienen acciones de carta, cuyo enunciado va precedido del icono de acción de carta (👉).
- Algunas cartas de Mejora contienen acciones de carta gratuitas, cuyo enunciado va precedido del icono de acción de carta gratuita (👉).

Véase también: Acciones de carta; Acciones de carta gratuitas; Agotar; Armas; Capacidades; Cualidades; Facciones; Miniatura; Recuperación; Única (carta). Ver además “Composición de las cartas” en la página 4 y “Creación de ejércitos” en la página 5.

MINIATURA

Cada escultura de plástico es una miniatura.

- Toda miniatura va montada sobre una peana y forma parte de una unidad.
- Las miniaturas de infantería se montan sobre peanas redondas de las pequeñas.
- Las miniaturas de vehículos terrestres se montan directamente sobre peanas medianas, grandes o enormes provistas de muescas.
- Las miniaturas de vehículos repulsores se instalan sobre clavijas transparentes que a su vez se montan sobre peanas medianas, grandes o enormes provistas de muescas.

Véase también: Infantería; Muesca; Peana; Unidad; Vehículos.

MOVILIDAD (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad que posee la cualidad **MOVILIDAD** no se ve ralentizada al atravesar terreno difícil. Cuando una unidad que tiene la cualidad **MOVILIDAD** realiza un movimiento, su Velocidad no se reduce al entrar, salir o pasar a través de terreno difícil.

Véase también: Movimiento; Terreno difícil. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

MOVIMIENTO

Cada unidad puede moverse por el campo de batalla de distintas maneras.

- El principal método para mover una unidad consiste en realizar una acción de movimiento. Cuando una unidad lleva a cabo una acción de movimiento, ejecuta un movimiento normal, da marcha atrás, pivota, escala o trepa.
- Para resolver un movimiento normal deben completarse los pasos siguientes:
 1. **Coger una plantilla de movimiento:** El jugador escoge una plantilla de movimiento.
 - » Cada unidad tiene una Velocidad máxima de 1, 2 ó 3, representada por el número de barras rojas que aparecen en su carta de Unidad. Cuando una unidad ejecuta un movimiento normal, debe utilizar una plantilla de movimiento cuyo valor sea igual o inferior al de su Velocidad máxima.
 2. **Colocar la plantilla de movimiento:** El jugador sitúa la plantilla de movimiento en contacto con la peana de la unidad que va a moverse, según el tipo de peana que tenga:
 - » **Si la peana no tiene muescas:** El jugador sitúa uno de los extremos de la plantilla de movimiento en contacto con cualquier parte de la peana de la miniatura del líder de la unidad.

» **Si la peana tiene muescas:** El jugador encaja uno de los extremos de la plantilla de movimiento en la muesca delantera de la peana del vehículo.

3. **Ajustar la plantilla de movimiento:** El jugador puede reorientar la plantilla de movimiento girándola por el punto de articulación como considere oportuno. La posición final de la plantilla establece el trayecto que recorrerá la miniatura al moverse.

4. **Ejecutar un movimiento total o parcial:** El jugador elige entre llevar a cabo un movimiento total o uno parcial.

» **Movimiento completo:** Una vez fijada la plantilla en su posición definitiva, el jugador coge la miniatura del líder de la unidad y la desliza a lo largo de la plantilla de movimiento, procurando que su peana esté siempre centrada en relación al ancho de la plantilla. A continuación, si la peana de la miniatura no tiene muescas, se coloca al final de la plantilla de movimiento, en contacto con el extremo de la misma. Si la peana de la miniatura tiene muescas, ésta debe situarse al final de la plantilla de movimiento de tal modo que el extremo de la plantilla encaje en la muesca trasera de la peana.

» **Movimiento parcial:** Una vez fijada la plantilla en su posición definitiva, el jugador coge la miniatura del líder de la unidad y la desliza a lo largo de la plantilla de movimiento, procurando que su peana esté siempre centrada en relación al ancho de la plantilla. A continuación se coloca la miniatura en cualquier punto del recorrido creado por la plantilla de movimiento, apartando ésta para poder depositar la miniatura sobre el campo de batalla. Para resolver un movimiento parcial de una miniatura con una peana que tiene muescas, dicha unidad debe colocarse de forma que el eje central formado por las muescas delantera y trasera de la miniatura corra paralelo a la sección de la plantilla de movimiento que haya alcanzado la miniatura en el punto más alejado de su recorrido.

5. **Establecer la formación:** Después de mover la unidad, todas las miniaturas que no sean el líder de la unidad deben colocarse en formación con éste (ver “Formación” en la página 38).

» Cuando una miniatura que tenga una peana con muescas deba colocarse en formación, su peana ha de orientarse en la misma dirección exacta que la peana del líder de su unidad.

• Además del movimiento normal, cada tipo de unidad puede realizar otros tipos de movimientos:

» **Toda infantería que no sea de dotación puede escalar y trepar.**

» **La infantería de dotación puede pivotar.**

» La infantería trabada en combate puede retirarse.

» Los vehículos repulsores pueden pivotar.

» Los vehículos terrestres pueden pivotar y dar marcha atrás.

• Durante la activación de una unidad, es posible realizar con ella múltiples acciones de movimiento. A diferencia de las demás acciones, una unidad **no está** limitada a una sola acción de movimiento por activación.

• Cuando se mueve una miniatura a lo largo del recorrido trazado por una plantilla de movimiento, si la peana de esa miniatura choca contra algún objeto, debe detenerse en el acto a menos que disponga de alguna capacidad que le permita atravesar, pasar por encima o subirse a ese objeto interpuesto.

- Al resolver un movimiento normal o de marcha atrás, si fuera evidente que la miniatura puede recorrer sin impedimento alguno el recorrido trazado por la plantilla de movimiento, podrá colocarse la miniatura directamente en su posición final.
- Al mover una unidad, si no fuera posible colocar la plantilla de movimiento sobre el campo de batalla, puede sostenerse por encima de los objetos que impidan su colocación o señalarse la posición de los mismos y retirarlos provisionalmente del campo de batalla a fin de poder resolver el movimiento.
- Una miniatura solamente puede moverse para que su peana entre en contacto con la de una miniatura enemiga si dispone de un arma cuerpo a cuerpo y va a entrar en combate cuerpo a cuerpo con esa unidad enemiga.
- Si una unidad efectúa un movimiento durante el cual alguna parte de la peana de su líder sale del campo de batalla (incluyendo el desplazamiento a lo largo de una plantilla de movimiento), toda la unidad es derrotada.
- A menos que una unidad pueda desplazar a otras miniaturas, en su posición final después de un movimiento no podrá quedar solapada con las peanas de otras miniaturas.
- En su posición final después de un movimiento, una unidad no puede quedar solapada con fichas de Objetivo ni de Condición.
- Una miniatura puede colocarse de forma que alguna parte de su peana sobresalga por el borde de una superficie elevada, siempre y cuando se mantenga estable y no quede en equilibrio precario.
- Después de realizar cualquier tipo de movimiento con una unidad, ésta debe colocarse sobre el campo de batalla en una superficie que sea lo más plana posible. No todos los elementos de terreno en los que puede terminar su movimiento la unidad serán planos, y antes de empezar la partida los jugadores deberían acordar en cuáles de ellos no se podrá terminar el movimiento de unidades; como norma general, si al solaparse con un elemento de terreno una miniatura quedase en equilibrio precario y pudiera volcarse con facilidad, o si al colocarse sobre él quedase inclinada en un ángulo superior a los 45°, entonces la miniatura no podrá terminar su movimiento en esa posición.
- Si algún efecto de juego permite u obliga a una unidad realizar un movimiento de Velocidad X, dicha unidad ejecutará un movimiento normal (ya sea completo o parcial) con una Velocidad igual o inferior al valor de "X". Trepas, escalar, dar marcha atrás y pivotar no son movimientos normales, y por tanto no pueden llevarse a cabo en lugar de un movimiento de Velocidad X.

RESUMEN DE MOVIMIENTO DE INFANTERÍA

- Una miniatura de infantería puede moverse a través de unidades de infantería y vehículos repulsores tanto aliadas como enemigas.
- Una miniatura de infantería no puede moverse a través de vehículos terrestres (sean aliados o enemigos).
- Al realizar un movimiento normal, una miniatura de infantería puede subirse o pasar por encima de un elemento de terreno cuya altura sea igual o inferior a la altura de la miniatura del líder de su unidad.
- Una miniatura de infantería puede escalar para subir a un terreno cuya altura sea igual o inferior a 1.
- Una miniatura de infantería puede trepar para subir a un terreno cuya altura sea igual o inferior a 2.

RESUMEN DE MOVIMIENTO DE INFANTERÍA DE DOTACIÓN

- Una miniatura de infantería de dotación puede moverse a través de unidades de infantería y vehículos repulsores tanto aliadas como enemigas.
- Una miniatura de infantería de dotación no puede moverse a través de vehículos terrestres (sean aliados o enemigos).
- Al realizar un movimiento normal, una miniatura de infantería de dotación puede subirse o pasar por encima de un elemento de terreno cuya altura sea igual o inferior a la altura de la miniatura del líder de su unidad.
- Una miniatura de infantería de dotación no puede escalar ni trepar.
- Una miniatura de infantería de dotación puede pivotar.

RESUMEN DE MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS TERRESTRES

- Una miniatura de vehículo terrestre puede moverse a través de vehículos repulsores tanto aliados como enemigos.
- Una miniatura de vehículo terrestre no puede escalar ni trepar, a menos que posea la cualidad **VEHÍCULO TREPADOR**.
- Una miniatura de vehículo terrestre puede dar marcha atrás.
- Una miniatura de vehículo terrestre puede pivotar, y si su peana no es redonda, al hacerlo desplazará miniaturas de infantería tanto aliadas como enemigas.
- Una miniatura de vehículo terrestre puede desplazar miniaturas de infantería tanto aliadas como enemigas moviéndose a través de ellas.
 - » Una miniatura de vehículo terrestre no puede desplazar ni moverse a través de una miniatura de infantería que esté trabada en combate.
 - » Una miniatura de vehículo terrestre no puede desplazar ni moverse a través de miniaturas de infantería de dotación.
- Una miniatura de vehículo terrestre no puede moverse a través de vehículos terrestres (sean aliados o enemigos).
- Al realizar un movimiento normal, un vehículo terrestre puede subirse o pasar por encima de un elemento de terreno cuya altura sea igual o inferior a la **mitad** de la altura de la miniatura del líder de su unidad.

RESUMEN DE MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS REPULSORES

- Una miniatura de vehículo repulsor puede moverse a través de cualquier tipo de unidad.
- Una miniatura de vehículo repulsor no puede dar marcha atrás, escalar ni trepar.
- Una miniatura de vehículo repulsor puede pivotar.
- Al realizar un movimiento normal, un vehículo repulsor puede subirse o pasar por encima de un elemento de terreno cuya altura sea igual o inferior a la altura de la miniatura del líder de su unidad.

- Cuando un vehículo repulsor debe efectuar un movimiento **obligatorio** y en su posición final acabaría solapándose con una o varias miniaturas de infantería, éstas son desplazadas.
 - » Los vehículos repulsores no pueden desplazar miniaturas de infantería cuando realizan cualquier otro movimiento que no sea obligatorio.
 - » Un vehículo repulsor que efectúa un movimiento obligatorio no puede desplazar a una miniatura de infantería que esté trabada en combate.
 - » Un vehículo repulsor que efectúa un movimiento obligatorio no puede desplazar miniaturas de infantería de dotación.

Véase también: Acciones; Deslizador X (calidad de unidad); Desplazamiento; Escalar y preparar; Infantería; Marcha atrás; Movimiento obligatorio; Muesca; Peana; Pivotar; Retirada; Terreno despejado; Terreno difícil; Terreno infranqueable; Unidad; Vehículos. Ver además “Movimiento vertical” en la página 10.

MOVIMIENTO OBLIGATORIO

Algunos efectos de juego requieren que una unidad realice un movimiento obligatorio cuando es activada.

- Un movimiento obligatorio es un movimiento, pero no una acción de movimiento; en consecuencia, no provoca la aplicación de capacidades que se usen después de haber realizado una acción de movimiento ni tampoco se cuenta de cara a las dos acciones disponibles durante la activación de la unidad.
- Para realizar un movimiento obligatorio, la unidad efectúa un movimiento completo a su Velocidad máxima. Si no puede hacerlo, o si alguna parte de la peana del líder de la unidad saliera del campo de batalla al realizar un movimiento completo, 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 inmediatamente tantas Heridas como su Velocidad máxima.
 - » 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.
- La posición final de un vehículo repulsor tras haber efectuado un movimiento no puede estar solapada con otra unidad a menos que esté llevando a cabo un movimiento obligatorio. Si el vehículo ha efectuado un movimiento obligatorio, sí puede quedar solapado con otras miniaturas de infantería en su posición final, en cuyo caso estas miniaturas de infantería son desplazadas.
 - » Las miniaturas de infantería que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden ser desplazadas por un movimiento obligatorio. Si, después de ejecutar un movimiento obligatorio, la posición final de un vehículo repulsor se solapa con una miniatura de infantería que está trabada en combate cuerpo a cuerpo, en vez de eso el vehículo deberá realizar un movimiento parcial.
- Al llevar a cabo un movimiento obligatorio, si la Velocidad máxima de una unidad se ve reducida a causa de terreno difícil, a pesar de ello se sigue considerando que la unidad está realizando un movimiento a su Velocidad máxima.
- Cuando una unidad realiza un movimiento obligatorio, las peanas de las miniaturas que la integran pueden asomar parcialmente por el borde de un nivel de elevación superior, siempre y cuando todas las miniaturas se mantengan estables y no se

coloquen en un equilibrio precario. Si en la superficie a la que se mueve una unidad no hubiera espacio suficiente para la peana de su líder, o si no pudiera situarse la peana de alguna de sus miniaturas sin romper la formación, entonces la unidad no podrá completar el movimiento obligatorio.

- Durante un movimiento obligatorio, si el líder de la unidad va a terminar su movimiento sobre un elemento de terreno que en circunstancias normales ignoraría por tener la calidad **DESGLIZADOR X** o por ser un vehículo repulsor, podrá retroceder a lo largo de la plantilla de movimiento una distancia no superior a la mitad de la longitud de su peana, de tal modo que ésta pueda colocarse en una posición válida sobre el campo de batalla o el elemento de terreno. No podrá hacerlo si ese tipo de terreno no puede ignorarse por tener la calidad **DESGLIZADOR X** o por ser un vehículo repulsor, y en ese caso la unidad no podría completar el movimiento obligatorio.
 - » La peana del líder de la unidad sólo podrá retroceder a lo largo de la plantilla de movimiento; no podrá moverse hacia delante más allá del extremo de la plantilla.
 - » La peana del líder de la unidad no puede retroceder una distancia superior a la mitad de su diámetro.
 - » El líder de la unidad debe cubrir toda la distancia marcada por la plantilla de movimiento en la medida de lo posible; únicamente retrocederá para que su peana se pueda colocar en una posición válida y estable sobre el campo de batalla o el elemento de terreno.
 - » Si el líder de la unidad sigue sin poder colocarse en una posición válida sobre el campo de batalla, recorrerá tanta distancia por la plantilla de movimiento como le resulte posible y sufrirá tantas Heridas como su Velocidad por no haber logrado completar este movimiento obligatorio.

Véase también: Activación de unidades; Deslizador X (calidad de unidad); Desplazamiento; Movimiento; Salir del campo de batalla.

MOVIMIENTO VERTICAL

Ver “Movimiento vertical” en la página 10 y también “Escalar y preparar” en la página 35.

MUESCA

Algunas unidades, principalmente los vehículos, van montadas sobre peanas que tienen una muesca en la parte delantera y otra en la parte trasera.

- Cuando se mueve una miniatura que tiene una peana con muescas, ha de encajarse la plantilla de movimiento en la muesca delantera o en la trasera.
 - » Para realizar un movimiento normal, el jugador debe empezar encajando el extremo inicial de la plantilla de movimiento en la muesca delantera de la peana de la miniatura. Al terminar un movimiento completo, ha de encajarse el extremo final de la plantilla de movimiento en la muesca trasera de la peana de la miniatura.
 - » Para dar marcha atrás, el jugador debe empezar encajando el extremo inicial de la plantilla de movimiento en la muesca trasera de la peana de la miniatura. Al terminar un movimiento completo de marcha atrás, ha de encajarse el extremo final de la plantilla de movimiento en la muesca delantera de la peana de la miniatura.

- Cuando una miniatura que tiene una peana con muescas deba colocarse en formación, su peana debe orientarse en la misma dirección exacta que la peana del líder de su unidad.
- Cuando una miniatura que tiene una peana con muescas escala o trepa, su peana debe orientarse en la misma dirección exacta hacia la que miraba antes de escalar o trepar.

Véase también: Formación; Marcha atrás; Movimiento; Peana; Sectores de tiro; Vehículos.

NO COMBATIENTE (CUALIDAD DE MEJORA)

Si una carta de Mejora que añade una miniatura a una unidad posee la cualidad **NO COMBATIENTE**, la miniatura añadida no puede utilizar armas y todas las Heridas que se inflijan a su unidad deberán asignarse en primer lugar a otras miniaturas que no sean el líder de su unidad.

- Mientras una unidad esté defendiendo, si una miniatura añadida por una carta de Mejora que posee la cualidad **NO COMBATIENTE** es la única que no es líder y está dentro de la línea de visión de la unidad atacante, se le deberán asignar Heridas aun cuando todavía queden miniaturas de esa unidad que no sean líderes.
- Si una miniatura añadida por una carta de Mejora que posee la cualidad **NO COMBATIENTE** ya tiene fichas de Herida asignadas, se le deberán asignar fichas de Herida antes que a otras miniaturas que no tengan ninguna ficha de Herida.

Véase también: Heridas; Líder de unidad.

OBJETIVO, CARTAS DE

Las cartas de Objetivo definen los objetivos que se disputan los jugadores durante una partida.

- El objetivo de cada partida se decide al definir el campo de batalla durante la preparación de la partida.
- Cada carta de Objetivo indica dónde han de colocarse fichas de Objetivo y cómo pueden los jugadores obtener fichas de Victoria capturando o controlando dichos objetivos.
- Cada carta de Objetivo contiene un recuadro de texto con el encabezado “Victoria” en el que se describe cómo pueden obtenerse fichas de Victoria o el modo de ganar la partida.

Véase también: Campo de batalla; Definir el campo de batalla; Ganar la partida; Objetivo, fichas de; Victoria, fichas de. Ver además “Preparación de la partida” en la página 6.

OBJETIVO, FICHAS DE

Muchas cartas de Objetivo señalan la colocación de fichas de Objetivo en el campo de batalla. Los jugadores pueden capturar estas fichas de Objetivo para ganar puntos de Victoria.



Ficha de
Objetivo
capturada



Ficha de
Objetivo no
capturada

- Las miniaturas pueden moverse a través de fichas de Objetivo, pero no pueden solaparse con ellas.
- Cada ficha de Objetivo tiene dos caras: una para cuando está capturada y otra para cuando no lo está.

- Algunas cartas de Objetivo especifican que estas fichas de Objetivo pueden ser capturadas por unidades. Para capturar una ficha de Objetivo es preciso seguir estas reglas:

» Sólo un líder de unidad puede capturar una ficha de Objetivo. Para ello su peana debe estar en contacto con la ficha de Objetivo.

» Cuando un líder de unidad captura una ficha de Objetivo, el jugador que lo controla le da la vuelta a la ficha para poner boca arriba su cara de “capturado” y vuelve a colocarla en el campo de batalla en el **mismo** sitio y 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.

» Después de que un líder de unidad que tenga capturada una ficha de Objetivo realice un movimiento, el jugador que lo controla debe coger la ficha de Objetivo capturada y situarla **en cualquier lugar** en contacto con la peana del líder de unidad.

» Si un líder de unidad que tiene capturada una ficha de Objetivo 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 el **mismo** sitio y 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.

» Una ficha de Objetivo que ha sido capturada por un líder de unidad no puede salir del campo de batalla ni colocarse total o parcialmente fuera del mismo en ningún momento.

- Si en la carta de Objetivo no se especifica que puedan capturarse fichas de Objetivo, entonces no podrán capturarse fichas de Objetivo durante la partida. Normalmente esto ocurre cuando las fichas sirven para señalar zonas concretas o cuando tienen otros usos descritos en la carta de Objetivo.

- En algunas cartas de Objetivo se especifica que las unidades provistas de la cualidad **SABOTAJE/REPARACIÓN** pueden interactuar con las fichas de Objetivo. Para utilizar esta cualidad es preciso acatar estas reglas:

» Sólo un líder de unidad cuya peana esté en contacto con la ficha de Objetivo puede utilizar la cualidad **SABOTAJE/REPARACIÓN**.

» Únicamente pueden colocarse fichas de Herida sobre fichas de Objetivo mediante el uso de la cualidad **SABOTAJE/REPARACIÓN**. Las fichas de Objetivo no pueden sufrir Heridas causadas por ataques ni por ningún otro efecto de juego que no sea la cualidad **SABOTAJE/REPARACIÓN**.

» Una ficha de Objetivo no puede tener menos de 0 fichas de Herida.

- Las fichas de Objetivo que deban colocarse sobre el campo de batalla no podrán colocarse debajo de piezas de escenografía.

Véase también: Campo de batalla; Definir el campo de batalla; Ganar la partida; Infantería; Objetivo, cartas de; Victoria, fichas de. Ver además “Preparación de la partida” en la página 6.

OBSERVADOR X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Empleando una acción de carta, una unidad que posee la cualidad **OBSERVADOR X** puede elegir hasta X unidades aliadas situadas a alcance 1. Cada una de estas unidades gana 1 ficha de Ataque apuntado.

- Este efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.
- La unidad que utiliza la cualidad **OBSERVADOR X** puede escogerse a sí misma como una de las unidades aliadas.

Véase también: Acciones; Acciones de carta; Ataque apuntado.

OCULTACIÓN

Ver “Cobertura” en la página 24.

ORDEN, FICHAS DE

Cada unidad tiene una ficha de Orden que se corresponde con su facción y su categoría. Los jugadores utilizan estas fichas de Orden para activar sus unidades.



Fichas de Orden

- Cada ficha de Orden tiene una cara con el emblema de la facción a la que pertenece (el Imperio Galáctico o la Alianza Rebelde). En la otra cara se indica la categoría de la unidad: Comandante (♣), Agente (♠), Tropa (♠), Fuerzas especiales (♠), Apoyo (♠) o Pesada (♠). Cuando la cara de la categoría está a la vista, se dice que la ficha está boca arriba.
- Durante la fase de Mando, cuando un jugador utiliza una carta de Mando para impartir órdenes a una unidad, se coloca junto a dicha unidad una ficha de Orden boca arriba (es decir, con la cara de la categoría a la vista).
- Después de impartir órdenes a sus unidades durante la fase de Mando, el jugador debe devolver a su reserva de órdenes todas las fichas de Orden que no haya colocado sobre el campo de batalla.
- Durante la fase de Activación, cada jugador elige entre activar una unidad aliada que tenga asignada una ficha de Orden boca arriba o bien coger una ficha de Orden al azar de su reserva de órdenes y activar una unidad aliada de esa misma categoría que no tenga ya asignada una ficha de Orden.
- Después de activar la unidad, su ficha de Orden se pone boca abajo sobre el campo de batalla junto al líder de la unidad (con la categoría hacia abajo y la facción hacia arriba). De este modo se indica que la unidad ya se ha activado en la ronda actual.
- Cuando una unidad es derrotada, su ficha de Orden se retira de la partida (ya sea cuando se robe de la reserva y su categoría no se corresponda con ninguna unidad que no haya sido activada, o bien durante la fase Final).

Véase también: Activación, fase de; Activación de unidades; Categoría; Comandante; Impartir órdenes; Mando, cartas de; Mando, fase de; Reserva de órdenes.

PÁNICO

Si una unidad recibe demasiadas fichas de Acobardamiento, puede caer presa del pánico e intentar huir del campo de batalla.



Ficha de Pánico

- Después del paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad, si ésta tiene asignadas un número de fichas de Acobardamiento igual o superior al doble de su puntuación de Aplomo, entonces la unidad es presa 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 cuando deba comprobar si es presa del pánico.
- Cuando una unidad es presa del pánico, recibe una ficha de Pánico. Esta ficha se coloca sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad, y la acompañará en sus movimientos por el campo de batalla.
- Después del paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad, si ésta ha sido presa del pánico, solamente podrá realizar una acción en vez de dos, y esa acción deberá ser forzosamente una acción de movimiento en dirección al borde más próximo del campo de batalla.
- Al realizar esta acción de movimiento, una unidad presa del pánico debe intentar salir del campo de batalla de la manera más eficaz posible. Esto significa que la unidad ha de recorrer toda la longitud de su plantilla de movimiento en dirección al borde más próximo del campo de batalla. Si le resultara más eficaz seguir una ruta menos directa a fin de evitar algún elemento de terreno, la unidad recorrerá esta ruta alternativa. No obstante, una vez que se ha movido al líder de la unidad, las demás miniaturas de esa unidad se colocan en formación siguiendo el procedimiento habitual. Si el líder de la unidad logra salir del campo de batalla, la unidad entera es derrotada.
- Si una unidad presa del pánico pierde fichas de Acobardamiento y ya no tiene tantas como el doble de su puntuación de Aplomo o más, deja de ser presa del pánico y se le retira la ficha de Pánico.
- Una unidad presa del pánico no puede llevar a cabo acciones gratuitas.
- Si una unidad presa del pánico se ve obligada a realizar un movimiento vertical para salir del campo de batalla, deberá hacerlo trepando.
- Si una unidad presa del pánico está trabada en combate cuerpo a cuerpo, deberá efectuar una retirada y moverse hacia el borde más cercano del campo de batalla.
- Una unidad que es presa del pánico no puede moverse para iniciar un combate cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga.

Véase también: Acobardamiento; Activación de unidades; Activación, fase de; Aplomo; Comandante; Movimiento; Retirada; Salir del campo de batalla.

PEANA

Cada miniatura va montada sobre una peana.

- Las miniaturas de infantería se montan sobre peanas redondas de las pequeñas.
- Las miniaturas de vehículos terrestres se montan directamente sobre peanas medianas, grandes o enormes provistas de muescas.
- Las miniaturas de vehículos repulsores se instalan sobre clavijas transparentes que a su vez se montan sobre peanas medianas, grandes o enormes provistas de muescas.
- La orientación de una miniatura montada sobre una peana redonda pequeña no posee ningún efecto de juego. Los jugadores son libres de rotar estas miniaturas como deseen al moverlas.
- Las miniaturas que van montadas sobre peanas con muescas no pueden rotarse con libertad; al moverse han de elegir entre pivotar o bien deslizarse a lo largo de la plantilla de movimiento procurando que las muescas de su peana sigan alineadas con la misma.

Véase también: Combate cuerpo a cuerpo; Contacto (peana); Infantería; Miniatura; Movimiento; Muesca; Trabado en combate; Vehículos.

PERFORANTE X (CUALIDAD DE ARMA)

Durante el paso de “Modificar los dados de defensa” de un ataque, una unidad cuya reserva de ataque incluya un arma provista de la cualidad **PERFORANTE X** puede anular un máximo de X resultados de bloqueo (♥).

- Se puede utilizar la cualidad **PERFORANTE X** para anular bloqueos (♥) obtenidos en los dados de defensa que lance una unidad para resolver el efecto de la cualidad **GUARDIÁN X**; en este caso, los resultados de bloqueo (♥) anulados se consideran caras vacías. Después de emplear la cualidad **PERFORANTE X** de este modo, cualquier valor de **PERFORANTE X** que no haya sido utilizado podrá aplicarse para anular bloqueos (♥) obtenidos por la unidad defensora.

*Por ejemplo, una unidad con **PERFORANTE 3** ataca a una unidad enemiga, y otra unidad enemiga distinta utiliza **GUARDIÁN 2** para anular 2 impactos (✖). Después de convertir los incrementos (♥), la unidad que ha usado **GUARDIÁN** ha obtenido 2 bloqueos (♥). La unidad atacante usa **PERFORANTE** para anular estos 2 bloqueos (♥), y en consecuencia la unidad con **GUARDIÁN** sufre 2 Heridas. A continuación la unidad defensora lanza sus dados de defensa, y la unidad atacante puede anular 1 bloqueo (♥) adicional de los que obtenga, ya que hasta ahora solamente ha utilizado 2 de los 3 puntos de su cualidad **PERFORANTE**.*

Véase también: Anular; Armas; Ataque; Dados; Guardián X (cualidad de unidad).

PISTOLERO (CUALIDAD DE UNIDAD)

Después de que una unidad que posee la cualidad **PISTOLERO** realice una acción de ataque a distancia contra una unidad, podrá efectuar un ataque a distancia adicional contra una unidad distinta.

- Este ataque adicional no es una acción de ataque ni tampoco una acción de ataque gratuita.

Véase también: Acciones; Acciones gratuitas; Ataque.

PIVOTAJE COMPLETO (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando pivota, una unidad que posee la cualidad **PIVOTAJE COMPLETO** puede pivotar hasta 360 grados.

Véase también: Movimiento; Pivotar.

PIVOTAR

Pivotar es un tipo de movimiento que permite a una miniatura provista de una peana con muesca modificar la orientación de su peana.

- Cuando una miniatura pivota, puede rotar su peana hasta 90° en cualquier dirección.
- Para pivotar, el jugador debe rotar la miniatura del líder de la unidad sobre sí misma sin moverla de su posición.
- Si una unidad está formada por varias miniaturas que tienen peanas con muescas, cada una de ellas debe pivotar de tal modo que su peana quede orientada exactamente en la misma dirección que la peana del líder de la unidad.
- Una unidad puede pivotar en terreno difícil sin sufrir ninguna penalización por ello.
- Si algún efecto de juego se aplica en respuesta al movimiento de una unidad, dicho efecto de juego se aplicará si la unidad pivota.
- Cuando pivota una miniatura cuya peana no es redonda, no podrá pisar las peanas de otras miniaturas a menos que pueda desplazarlas.
- Cuando un vehículo terrestre pivota, si su peana no es redonda, al pivotar desplazará miniaturas de infantería tanto aliadas como enemigas.

Véase también: Líder de unidad; Movimiento; Muesca; Pivotaje completo (cualidad de unidad).

PRECISIÓN X (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **PRECISIÓN X** permite a una unidad volver a lanzar dados adicionales cuando gasta una ficha de Ataque apuntado.

- Durante el paso de “Posibles repeticiones” de un ataque, una unidad con la cualidad **PRECISIÓN X** que gaste una ficha de Ataque apuntado puede volver a lanzar hasta X dados de ataque adicionales (debe quedarse con el nuevo resultado).

Véase también: Ataque; Ataque apuntado; Dados.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Ver “Preparación de la partida” en la página 6.

PREPARACIÓN X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Después de que una unidad que posee la cualidad **PREPARACIÓN X** realice una acción de alerta, esa unidad gana X fichas de Ataque apuntado.

- Este efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, y por lo tanto no provoca la aplicación de capacidades que se utilicen después de efectuar una acción de ataque apuntado.

Véase también: Alerta; Ataque; Ataque apuntado.

PREPARAR

Ver “Agotar” en la página 15.

PRIORIDAD

Las cartas de Mando otorgan a los jugadores una prioridad determinada en función del número de puntitos que aparecen en la esquina superior izquierda de la carta. Cada carta tiene una prioridad comprendida entre 0 y 4.

- Cuando los jugadores muestran sus cartas de Mando durante la fase de Mando, el que haya elegido la carta con la prioridad más baja (es decir, con menor número de puntitos) tendrá prioridad sobre su adversario.
 - » Si ambas cartas presentan el mismo valor de prioridad, el jugador que posea el indicador de ronda lanza un dado rojo de defensa. Si obtiene un bloqueo (♥), ese jugador tendrá prioridad sobre su adversario. En caso contrario, será su rival quien tenga prioridad sobre él.
- El jugador que tiene la prioridad resuelve su carta de Mando en primer lugar durante la fase de Mando y también juega el primer turno durante la fase de Activación.

Véase también: Dados; Mando, cartas de; Mando, fase de.

PUNTO DÉBIL X: FLANCOS/POSTERIOR (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando una unidad que posea las cualidades **PUNTO DÉBIL X: FLANCOS** o **PUNTO DÉBIL X: POSTERIOR** se esté defendiendo, si el líder de la unidad atacante se encuentra dentro del sector de tiro especificado del defensor, la reserva de ataque gana la cualidad **ANTIBLINDAJE** con una puntuación equivalente al valor de la cualidad **PUNTO DÉBIL X**.

- Mientras una unidad provista de la cualidad **PUNTO DÉBIL X** se esté defendiendo contra un ataque a distancia para el que se ha utilizado un arma con área de efecto, la ficha de Carga o Condición que lo ha provocado se considera el líder de la unidad atacante.

Véase también: Antiblindaje X (cualidad de arma); Armas; Ataque; Blindaje (cualidad de unidad); Blindaje X (cualidad de unidad); Dados; Líder de unidad; Sectores de tiro.

REAGRUPAMIENTO

Al activarse, toda unidad se reagrupa en un intento por sobreponerse al acobardamiento y evitar caer presa del pánico.

- Durante el paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad, el jugador que la controla lanza un dado blanco de defensa por cada ficha de Acobardamiento que tenga esa unidad. A continuación se quita a la unidad una ficha de Acobardamiento por cada resultado de bloqueo (♥) o incremento de defensa (♠) que se haya obtenido en los dados.
- Si una unidad de infantería tiene asignado en cualquier momento un número de fichas de Acobardamiento que iguala o excede su puntuación de Aplomo, dicha unidad queda acobardada.
- Inmediatamente después del paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad de infantería, si dicha unidad está acobardada, pierde una de las dos acciones que tiene disponibles durante su activación.
- Una unidad no puede perder una acción por recibir fichas de Acobardamiento y quedar acobardada después de haber completado su paso de “Reagrupamiento”. Tampoco puede recuperar una acción perdida si se le quitan suficientes fichas de Acobardamiento para dejar de estar acobardada.
- Inmediatamente después del paso de “Reagrupamiento” de la activación de una unidad de infantería, si esa unidad tiene asignadas un número de fichas de Acobardamiento igual o superior al doble de su puntuación de Aplomo, entonces la unidad es presa del pánico. Cuando una unidad es presa del pánico, también sufre los efectos del acobardamiento. Además, durante su activación, una unidad presa del pánico no puede realizar acciones gratuitas y debe gastar la acción que le queda para efectuar un movimiento 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 y alguna parte de su peana ha quedado fuera del campo de batalla, toda la unidad es derrotada.
 - » 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 cuando deba comprobar si es presa del pánico.
- En lo que respecta a otros efectos de juego, aunque una unidad no tenga ninguna ficha de Acobardamiento, se considera que ha completado un paso de “Reagrupamiento”, incluso aunque el propietario de esa unidad no haya lanzado dados para quitarle fichas de Acobardamiento.

Véase también: Acobardamiento; Activación de unidades; Aplomo; Pánico.

RECOMPENSA (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una vez completada la preparación de la partida, una unidad que posee la cualidad **RECOMPENSA** elige un comandante o agente enemigo y lo señala con una ficha de Victoria. Esta ficha se coloca sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad, y la acompañará en sus movimientos por el campo de batalla.

Cuando una unidad que posee la cualidad **RECOMPENSA** derrota a una unidad señalada con una ficha de Victoria (normalmente tras efectuar un ataque contra ella y derrotarla), se traslada esta ficha de Victoria a la unidad que posee la cualidad **RECOMPENSA**. Esta ficha se coloca sobre el campo de batalla, junto al líder de la unidad, y la acompañará en sus movimientos por el campo de batalla.

Al final de la partida, si un jugador controla una unidad no derrotada que posee la cualidad **RECOMPENSA** y una ficha de Victoria obtenida tras derrotar a otra unidad, ese jugador gana 1 ficha de Victoria. Se obtiene 1 ficha de Victoria por cada unidad controlada que cumpla estos requisitos.

- Tras finalizar la preparación de la partida, si ambos jugadores poseen unidades con la cualidad **RECOMPENSA**, el jugador azul será el primero en colocar fichas de Victoria, seguido del jugador rojo.
- Si una unidad que posee la cualidad **RECOMPENSA** derrota a **cualquier** unidad que tenga asignada una ficha de Victoria, esta ficha se traslada a la unidad que ha causado la derrota de la otra unidad. Esto incluye a otras unidades provistas de la cualidad **RECOMPENSA** que tengan una ficha de Victoria por haber derrotado a otra unidad.
- Si una unidad que posee la cualidad **RECOMPENSA** realiza un ataque y otra unidad que tiene una ficha de Victoria utiliza la cualidad **GUARDIÁN X** y recibe suficientes Heridas para ser derrotada, la ficha de Victoria se traslada a la unidad que tiene la cualidad **RECOMPENSA**.
- Si una unidad que posee la cualidad **RECOMPENSA** realiza un ataque contra una unidad que tiene asignada una ficha de Victoria, y ésta utiliza la carta de Mejora “Estimulantes de emergencia”, si la unidad resulta derrotada al sufrir las Heridas provocadas por los Estimulantes de emergencia al final de su siguiente activación, entonces la ficha de Victoria se traslada a la unidad que posee la cualidad **RECOMPENSA** (si es posible).

Véase también: Derrota; Ganar la partida; Preparación de la partida; Victoria, fichas de.

RECORDATORIO

Los enunciados de texto que aparecen en las cartas escritos en cursiva y entre paréntesis son recordatorios. Un recordatorio no es una descripción exhaustiva de las reglas de una cualidad; su propósito es servir como referencia para que los jugadores recuerden cómo y cuándo se resuelve dicha cualidad. En caso de duda sobre el funcionamiento de una cualidad específica, se debe consultar su descripción en este glosario.

- Las reglas de oro (ver página 4) no se aplican a los enunciados de texto de los recordatorios, ya que no se trata de un texto de reglas en sentido estricto.

Véase también: Capacidades; Cualidades.

RECUPERACIÓN

Una unidad puede recuperarse llevando a cabo una acción de recuperación. Cuando una unidad se recupera, se le quitan todas las fichas de Acobardamiento que tiene asignadas y se preparan todas las cartas de Mejora que tiene agotadas.

- Ciertas capacidades de unidad y efectos de juego pueden hacer que una unidad se recupere. Si algún efecto de juego permite de manera específica que una unidad se recupere, dicho efecto no equivale a realizar una acción de recuperación y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.

Véase también: Acciones; Acobardamiento; Agotar; Mejora, cartas de.

REPARACIÓN X: CAPACIDAD Y (CUALIDAD DE MEJORA)

REPARACIÓN X: CAPACIDAD Y es una capacidad de carta gratuita y puede utilizarse como acción gratuita durante la activación de una unidad. Cuando una unidad utiliza **REPARACIÓN X: CAPACIDAD Y**, coloca una ficha de Herida sobre la carta que posee dicha cualidad y luego elige una unidad de vehículo aliada situada a alcance 1 y dentro de su línea de visión; quita hasta X fichas de Herida, Iones y Daño a vehículo (en cualquier combinación) de esa unidad. Esta capacidad no se puede usar si la carta que proporciona la cualidad **REPARACIÓN X: CAPACIDAD Y** tiene encima tantas fichas de Herida como el valor de Y (o más).

- Las fichas de Herida situadas encima de cartas no se consideran asignadas a unidades, y por tanto no se cuentan de cara al umbral de Heridas de una unidad, ni tampoco se pueden quitar utilizando capacidades que quiten fichas de Herida a las unidades.
- Las fichas de Daño a vehículo incluyen las fichas de Dañado, las fichas de Inutilizado y las fichas de Arma averiada.
- La cualidad **REPARACIÓN X: CAPACIDAD Y** puede utilizarse sobre unidades de tipo vehículo terrestre o vehículo repulsor.

Véase también: Acciones de carta gratuitas; Daño a vehículo, fichas de; Heridas; Iones, fichas de.

REPOSICIONAMIENTO (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando una unidad que posee la cualidad **REPOSICIONAMIENTO** efectúa un movimiento normal, puede realizar una acción gratuita de pivotaje antes de llevar a cabo ese movimiento normal o bien después del mismo (pero no las dos veces).

- El pivotaje efectuado al utilizar la cualidad **REPOSICIONAMIENTO** es un movimiento.

Véase también: Movimiento; Pivotar.

RESERVA DE ATAQUE

Una reserva de ataque es un conjunto de dados generado por las armas que se utilizan contra un único blanco durante un ataque.

- Cada una de las armas empleadas para el ataque contribuye con uno o varios dados a una reserva de ataque.
- Durante un ataque, el atacante puede crear diversas reservas de ataque para atacar a múltiples defensores. No obstante, a cada defensor solamente se le puede asignar una reserva de ataque.
- Una reserva de ataque puede estar formada por dados procedentes de distintas armas, pero todas las armas que posean el mismo nombre deben aportar sus dados a la misma reserva de ataque.

- Un arma sólo puede aportar sus dados a una reserva de ataque si se cumplen las siguientes restricciones:
 - » El alcance del ataque debe ser igual o superior al alcance mínimo del arma, y también debe ser igual o inferior al alcance máximo del arma.
 - » La miniatura que está utilizando el arma debe tener línea de visión como mínimo hasta una de las miniaturas de la unidad defensora.
 - » Si el arma puede agotarse, debe estar preparada.
 - » Para añadir a la reserva de ataque un arma que posee la cualidad **ARMA FIJA: X**, el defensor debe estar dentro del sector de tiro correspondiente de la miniatura atacante.
- Cada una de las armas que aporta sus dados a una reserva de ataque también aplica sus cualidades a dicha reserva.
 - » Si un arma posee una cualidad que permite al jugador modificar los dados de una reserva de ataque, puede utilizarse este efecto para modificar cualquiera de los dados de esa reserva, no sólo los que haya aportado el arma en cuestión.
 - » Si un arma posee una cualidad que altera el modo en que los resultados de la tirada de ataque afectan al defensor, toda la tirada de ataque al completo afectará al defensor de ese modo, no sólo los dados que haya aportado el arma en cuestión.

*Por ejemplo, si un arma dotada de la cualidad **DEFLAGRACIÓN** ha aportado dados a una reserva de ataque, los resultados que arrojen todos los dados de dicha reserva ignorarán la cobertura del defensor.*

Véase también: Agotar; Alcance; Arma a distancia; Arma cuerpo a cuerpo; Armas; Ataque; Capacidades; Cualidades; Medición previa; Sectores de tiro.

RESERVA DE ÓRDENES

Durante la fase de Mando, cada jugador crea una reserva de órdenes compuesta por las fichas de Orden que no ha utilizado para impartir órdenes al resolver su carta de Mando.

- Al activar una unidad durante la fase de Activación, un jugador puede optar por coger una ficha de Orden al azar de su reserva de órdenes.
 - » A continuación, el jugador activa una unidad de la categoría correspondiente a la que aparece en la ficha de Orden que ha cogido.
- Se recomienda que los jugadores formen sus reservas de órdenes colocando sus fichas de Orden en el interior de una bolsa o recipiente opaco; por otra parte, también pueden crearse las reservas de órdenes depositando las fichas boca abajo junto al campo de batalla y mezclándolas bien.
- Si un jugador roba una ficha que no se corresponde con la categoría de ninguna unidad que tenga en juego, se retira esa ficha de la reserva de órdenes y se roba una nueva ficha.

Véase también: Activación, fase de; Activación de unidades; Categoría; Comandante; Impartir órdenes; Mando, cartas de; Mando, fase de; Orden, fichas de.

RESISTENCIA

La Resistencia es un atributo presente en las cartas de Unidad de todos los vehículos.



Puntuación de Resistencia

- La puntuación de Resistencia de una unidad de vehículo es la cifra que figura junto al icono de Resistencia.
 - » **DAÑADA:** Si el resultado es un bloqueo (▼), la unidad 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.
 - » **INUTILIZADA:** Si el resultado es una cara vacía, la unidad 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 movimiento normal.
 - » **ARMA AVERIADA:** Si el resultado es un incremento de defensa (♣), una de las armas de la unidad ha sido averiada. El adversario del jugador elige una de las armas de esa unidad y coloca una ficha de Arma averiada sobre la carta correspondiente. Cuando se utilice el arma en una reserva de ataque, solamente podrán añadirse la mitad de sus dados (de cualquier color y redondeando hacia arriba).
- Las fichas de Dañado, Inutilizado y Arma averiada son distintos tipos de fichas de Daño a vehículo.
- Si un vehículo ya ha recibido una ficha de Daño a vehículo por haber acumulado al menos tantas Heridas como su puntuación de Resistencia, no puede ganar otra ficha de Daño a vehículo (ni del mismo tipo ni de ningún otro) por sufrir Heridas adicionales, pero sí podrá recibirlas a causa de otros efectos de juego.
 - » Si un vehículo ya tiene tantas Heridas como su puntuación de Resistencia o más y ha recibido una ficha de Daño a vehículo por ello, el jugador no tendrá que lanzar un dado rojo de defensa cuando ese vehículo sufra Heridas.
- Si una ficha de Daño a vehículo obtenida por sufrir Heridas se retira de un vehículo, cuando dicho vehículo acumule al menos tantas Heridas como su puntuación de Resistencia no recibirá otra ficha de Daño a vehículo.
- Algunas unidades de vehículo carecen de puntuación de Resistencia. Estas unidades tienen un “-” en el lugar de su carta de Unidad donde figura normalmente la puntuación de Resistencia.
 - » Un vehículo que no tiene puntuación de Resistencia no puede resultar dañado ni inutilizado, y tampoco se pueden averiar sus armas.

Véase también: Arma averiada; Armas; Ataque; Dados; Dañado; Heridas; Inutilizado.

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Ver “Resolución de conflictos” en la página 4.

RESTAURAR

Ver “Tratamiento X: Capacidad Y (cualidad de Mejora)” en la página 60.

Véase también: Derrota; Heridas.

RETIRADA

Si una unidad está trabada en combate, puede retirarse durante su activación para alejarse de su enemigo.

- Para retirarse, una unidad debe emplear su activación al completo y gastar todas las acciones que tenga disponibles para llevar a cabo un movimiento a Velocidad 1.
- Una unidad en retirada no puede realizar ninguna otra acción, ni siquiera gratuita, ni tampoco utilizar ninguna de sus propias capacidades o cualidades durante la retirada.
- Una retirada se considera una acción de movimiento.
- Al retirarse, una unidad puede entrar en combate cuerpo a cuerpo contra una unidad enemiga diferente.
- Una unidad no podrá retirarse si su Velocidad máxima es 0.
- Una unidad presa del pánico debe efectuar una retirada y moverse en dirección al borde más próximo del campo de batalla.

Véase también: Acciones; Acciones gratuitas; Activación de unidades; Capacidades; Combate cuerpo a cuerpo; Contacto (peana); Infantería; Movimiento; Pánico; Trabar en combate.

ROCIADA (CUALIDAD DE ARMA)

Un arma provista de la cualidad **ROCIADA** es especialmente eficaz contra unidades compuestas por varias miniaturas. Cuando se añade un arma de **ROCIADA** a una reserva de ataque, dicha arma aporta sus dados tantas veces como el número de miniaturas defensoras que estén dentro de la línea de visión de la miniatura que está utilizando esa arma.

*Por ejemplo, si un arma posee la cualidad **ROCIADA** y ataca con un dado negro, aporta tres dados negros a la reserva de ataque cuando se utiliza contra una unidad formada por tres miniaturas.*

Véase también: Armas; Ataque; Dados; Línea de visión; Miniatura; Reserva de ataque.

RONDA

Una ronda de juego consta de tres fases que se resuelven en el siguiente orden: fase de Mando, fase de Activación y fase Final.

- La partida termina después de la sexta ronda, a menos que un jugador sea declarado vencedor antes de que eso ocurra.
- Para llevar la cuenta del número de rondas transcurridas se utiliza el indicador de ronda.

Véase también: Activación, fase de; Final, fase; Ganar la partida; Indicador de ronda; Mando, fase de; Victoria, fichas de. Ver además “La ronda de juego” en la página 2.

SABOTAJE/REPARACIÓN (CUALIDAD DE UNIDAD)

Ver “Objetivo, fichas de” en la página 50.

Véase también: Objetivo, cartas de.

SALIR DEL CAMPO DE BATALLA

Si en cualquier momento de la partida alguna parte de la peana del líder de una unidad queda fuera del campo de batalla, la unidad entera es derrotada.

- Al realizar un movimiento normal, mientras se desplaza al líder de la unidad a lo largo de una plantilla de movimiento, si en algún momento su peana sale del campo de batalla, toda la unidad es derrotada.
- Una unidad no puede salir del campo de batalla voluntariamente.
- Cuando un jugador efectúa un movimiento con una unidad de su adversario, dicha unidad no podrá salir del campo de batalla.

Véase también: Derrota; Deslizador X (cualidad de unidad); Líder de unidad; Movimiento; Movimiento obligatorio; Pánico.

SALTO X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad que posee la cualidad **SALTO X** puede efectuar la acción Salto X. Para ello, la unidad ha de resolver un movimiento normal; sin embargo, al hacerlo puede pasar por encima de cualquier terreno de altura X o inferior, así como terminar su movimiento encima de él.

- Cuando una unidad efectúa la acción de carta Salto X, se considera una acción de movimiento.
- Cuando una unidad efectúa la acción Salto X, la altura del salto se mide partiendo de la posición inicial de la unidad.

*Por ejemplo, Luke Skywalker utiliza la cualidad **SALTO 1** para realizar un movimiento. La posición inicial de Luke Skywalker es un elemento de terreno situado a altura 1. Por tanto, puede terminar este movimiento en un terreno de altura 2 o inferior.*

- Cuando una unidad efectúa la acción Salto X, puede terminar su movimiento a cualquier altura que esté por debajo de su posición inicial, sea cual sea el valor de X.

*Por ejemplo, Luke Skywalker utiliza la cualidad **SALTO 1** para realizar un movimiento. La posición inicial de Luke Skywalker es un elemento de terreno situado a altura 2. Puede optar por terminar su movimiento en un lugar del campo de batalla que esté a menor altura que su posición inicial, aun cuando la diferencia entre su posición inicial y la final exceda la altura 1.*

- Cuando una unidad realiza un movimiento utilizando la acción **SALTO X**, ignora los efectos del terreno difícil.
- La cualidad **SALTO X** también permite a una unidad ignorar vehículos terrestres con una altura igual o inferior a X al efectuar un movimiento utilizando la acción **SALTO X**. En estos casos la unidad no puede terminar su movimiento pisando la peana de un vehículo terrestre, sino que deberá pasarla de largo por completo.

Véase también: Acciones; Acciones de carta; Altura; Movimiento. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

SECTORES DE TIRO

Un sector de tiro es la zona de forma cónica comprendida entre las dos líneas de tiro marcadas en las peanas de algunas miniaturas.

- Las peanas de algunas miniaturas tienen marcadas líneas de tiro que permiten a los jugadores determinar sus sectores de tiro.
- Cada una de estas líneas parte del centro de la peana de la miniatura y llega hasta el borde de la misma.
 - » El sector de tiro comprendido entre las dos líneas proyectadas desde la parte delantera de la peana de una miniatura es su sector de tiro frontal. Siempre habrá una muesca entre las dos líneas que conforman el sector de tiro frontal.
 - » El sector de tiro comprendido entre las dos líneas proyectadas desde la parte trasera de la peana de una miniatura es su sector de tiro posterior. Siempre habrá una muesca entre las dos líneas que conforman el sector de tiro posterior.
 - » El sector de tiro comprendido entre las dos líneas proyectadas hacia la izquierda de la peana de una miniatura es uno de sus sectores de tiro laterales, y el sector de tiro comprendido entre las dos líneas proyectadas hacia la derecha de la peana de una miniatura es su otro sector de tiro lateral. Ambos constituyen los sectores de tiro laterales de esa miniatura. Entre las líneas que conforman cada sector de tiro lateral no hay ninguna muesca.
- 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 cae dentro de un sector de tiro, entonces la unidad a la que pertenece dicha miniatura está dentro de ese sector de tiro.

Véase también: Arma fija; Frontal/Posterior (cualidad de arma); Armas; Ataque; Línea de visión; Muesca; Peana; Reserva de ataque; Vehículos.

SENTIDO DEL PELIGRO X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Las unidades que poseen la cualidad **SENTIDO DEL PELIGRO X** son más conscientes del entorno y saben cómo mantenerse con vida en el fragor del combate. Cuando una unidad que posee la cualidad **SENTIDO DEL PELIGRO X** vaya a quitarse cualquier cantidad de fichas de Acobardamiento, puede quitarse una cantidad máxima igual a esa cifra (incluida ninguna). Cuando se defiende contra un ataque a distancia, la unidad tira 1 dado de defensa adicional por cada ficha de Acobardamiento que tenga, hasta un máximo de X dados adicionales.

- Los dados de defensa añadidos por la cualidad **SENTIDO DEL PELIGRO X** se agregan a los que lanza normalmente la unidad al defenderse.
- Los dados de defensa añadidos por la cualidad **SENTIDO DEL PELIGRO X** serán del mismo color que el icono de dados de defensa que aparezca en la carta de Unidad del defensor.
- Una unidad provista de la cualidad **SENTIDO DEL PELIGRO X** puede elegir la cantidad de fichas de Acobardamiento que se quitará durante su “Reagrupamiento” y también en la fase Final, así como al resolver cualquier otro efecto de juego o capacidad que le quite fichas de Acobardamiento.

Véase también: Acobardamiento; Aplomo; Ataque; Dados.

SÉQUITO: NOMBRE DE UNIDAD (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **SÉQUITO** indica que una unidad suele aparecer acompañada o protegida por otra unidad cuyo nombre se especifica en cada caso. Al diseñar un ejército, si un jugador incluye una unidad que posee la cualidad **SÉQUITO**, puede ignorar la categoría (pero no el valor en puntos) de una unidad que tenga el nombre especificado por la cualidad **SÉQUITO**. Ignorar la categoría de una unidad significa que dicha categoría no se tiene en cuenta de cara a las restricciones de categoría que se imponen a la construcción de un ejército convencional. Esto puede hacer que un ejército contenga más unidades de una categoría determinada de las que se permiten normalmente; debido al efecto de la cualidad **SÉQUITO**, se considera que dicho ejército cumple los requisitos para la creación de un ejército convencional.

En cada fase de Mando, durante el paso en que se imparten órdenes, una unidad que posee la cualidad **SÉQUITO** puede impartir una orden a una unidad aliada situada a alcance 1-2 cuyo nombre sea el especificado por la cualidad **SÉQUITO**.

- Las órdenes impartidas mediante el uso de la cualidad **SÉQUITO** se consideran impartidas por la unidad que posee dicha cualidad.
- Todo efecto de juego que se aplique cuando se imparte una orden a una unidad, como por ejemplo los enunciados de las cartas de Mando, se aplicarán cuando se imparta una orden a una unidad mediante el uso de la cualidad **SÉQUITO**.
- Cuando se imparte una orden a una unidad mediante el uso de la cualidad **SÉQUITO**, la orden **debe** impartirse a una unidad que tenga el nombre especificado por la cualidad; no obstante, otros efectos de juego que se apliquen **cuando** se imparta una orden a una unidad pueden hacer que la orden se imparta a otra unidad distinta.

Véase también: Impartir órdenes; Mando, fase de. Ver además “Creación de ejércitos” en la página 5.

SUERTE INCREÍBLE X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Cuando una unidad que posee la cualidad **SUERTE INCREÍBLE X** se está defendiendo, puede repetir el lanzamiento de hasta X de sus dados de defensa durante ese ataque.

- El relanzamiento de dados de defensa tiene lugar durante el paso “Modificar los dados de defensa” de un ataque.
- Todos estos dados han de tirarse a la vez. Cada dado solamente se puede volver a lanzar una vez mediante el uso de la **SUERTE INCREÍBLE X**.

Véase también: Ataque; Dados.

TÁCTICA X (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **TÁCTICA X** permite a una unidad ganar X fichas de Ataque apuntado cada vez que realiza un movimiento normal.

- Escalar, trepar, embarcar, desembarcar, pivotar y dar marcha atrás no se consideran movimientos normales.
- Este efecto no equivale a realizar una acción de ataque apuntado, y por tanto no activa las capacidades que se apliquen después de haber efectuado una de tales acciones.

Véase también: Ataque apuntado; Movimiento.

TERRENO

Ver “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

TERRENO DE ÁREA

Ver “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

TERRENO DESPEJADO

Se considera terreno despejado toda zona del campo de batalla que no entorpezca el movimiento de unidades.

- Todas las unidades pueden moverse por terreno despejado sin ningún impedimento.
- Un terreno concreto puede considerarse difícil para algunas unidades pero no para otras, dependiendo de su tipo (infantería, vehículo terrestre o vehículo repulsor). Para más información, consulta la sección “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

Por ejemplo, una barricada es terreno difícil para las unidades de infantería, pero no para los vehículos. Las unidades de vehículos terrestres y repulsores pueden moverse a través de barricadas sin sufrir ninguna penalización por ello.

- » Al utilizar piezas de escenografía personalizadas, antes de empezar a jugar es importante definir claramente la dificultad que supone como terreno para cada tipo de unidad.

Véase también: Movimiento; Terreno difícil; Terreno infranqueable. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

TERRENO DIFÍCIL

Se considera terreno difícil todo aquél que supone un obstáculo para el movimiento sin llegar a bloquearlo por completo.

- Cuando una unidad lleva a cabo un movimiento normal, si al empezar dicho movimiento alguna de sus miniaturas se encuentra en terreno difícil, la Velocidad máxima de toda la unidad se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1).
- Cuando una unidad lleva a cabo un movimiento normal, si alguna de sus miniaturas debe atravesar o entrar en terreno difícil, la Velocidad máxima de toda la unidad se reduce en 1 (hasta un mínimo de 1).
- El efecto del terreno difícil no es acumulativo. La Velocidad máxima de una unidad no puede reducirse por debajo de 1 por atravesar múltiples elementos de terreno difícil. No obstante, el efecto del terreno difícil sí puede combinarse con otros efectos que reduzcan la Velocidad máxima de una unidad hasta un valor inferior a 1.
- Cuando algún efecto de juego cause que una unidad realice un movimiento normal a una Velocidad determinada fuera de su activación, ese movimiento no se verá afectado por el terreno difícil.

- El terreno difícil también afecta a los vehículos que están dando marcha atrás.
- Una unidad que ya se encuentra en terreno difícil puede pivotar, escalar y trepar sin penalizaciones adicionales.
- Cuando una unidad lleva a cabo un movimiento, todos los efectos que aumenten su Velocidad máxima (nunca a más de 3) se aplican antes que los efectos que la reduzcan.
- Un terreno concreto puede considerarse difícil para algunas unidades pero no para otras, dependiendo de su tipo (infantería, vehículo terrestre o vehículo repulsor). Para más información, consulta la sección “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

Por ejemplo, una barricada es terreno difícil para las unidades de infantería, pero no para los vehículos. Las unidades de vehículos terrestres y repulsores pueden moverse a través de barricadas sin sufrir ninguna penalización por ello.

- » Al utilizar piezas de escenografía personalizadas, antes de empezar a jugar es importante definir claramente la dificultad que supone como terreno para cada tipo de unidad.

Véase también: Barricadas; Marcha atrás; Movilidad (cualidad de unidad); Movimiento; Terreno despejado; Terreno infranqueable. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

TERRENO INFRANQUEABLE

El terreno infranqueable representa edificios, muros altos, vehículos siniestrados, simas profundas y demás obstáculos intransitables.

- Una unidad no puede moverse a través de terreno infranqueable.
- Un terreno concreto puede considerarse difícil para algunas unidades pero no para otras, dependiendo de su tipo (infantería, vehículo terrestre o vehículo repulsor). Para más información, consulta la sección “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

Por ejemplo, una barricada es terreno difícil para las unidades de infantería, pero no para los vehículos. Las unidades de vehículos terrestres y repulsores pueden moverse a través de barricadas sin sufrir ninguna penalización por ello.

- » Al utilizar piezas de escenografía personalizadas, antes de empezar a jugar es importante definir claramente la dificultad que supone como terreno para cada tipo de unidad.

Véase también: Movimiento; Terreno despejado; Terreno difícil. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

TIRADOR DE PRIMERA X (CUALIDAD DE UNIDAD)

Durante el paso de “Aplicar esquivas y cobertura” de un ataque, una unidad que posee la cualidad **TIRADOR DE PRIMERA X** reduce la cobertura del defensor en X grados.

- Al determinar la cobertura, primero se suman los valores de cobertura (sin exceder la cobertura densa) y luego se sustraen.

*Por ejemplo, si una unidad con cobertura densa y una ficha de Acobardamiento es atacada por otra unidad que posee la cualidad **TIRADOR DE PRIMERA 1**, se beneficiará de cobertura ligera.*

Véase también: Armas; Ataque; Cobertura; Cobertura X (cualidad de unidad). Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

TRABAJO EN EQUIPO: NOMBRE DE UNIDAD (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **TRABAJO EN EQUIPO** indica que una unidad suele actuar en colaboración con otra unidad cuyo nombre se especifica en cada caso. Cuando una unidad que posee la cualidad **TRABAJO EN EQUIPO** se encuentra a alcance 1-2 de la unidad especificada, si cualquiera de las dos unidades gana una ficha de Ataque apuntado o de Esquiva, la otra unidad gana una ficha del mismo tipo.

- La cualidad **TRABAJO EN EQUIPO** se activa cuando una unidad gana una ficha de Ataque apuntado o de Esquiva, tanto si se debe a haber realizado una acción de ataque apuntado o de esquiva como si se ha recibido mediante cualquier otro efecto de juego.
- Si una unidad activa la cualidad **TRABAJO EN EQUIPO** por haber ganado múltiples fichas de Ataque apuntado o de Esquiva a la vez, la otra unidad ganará esa misma cantidad de fichas del mismo tipo.
- Cuando una unidad gana una ficha de Ataque apuntado o de Esquiva mediante el uso de una cualidad concreta de **TRABAJO EN EQUIPO**, esto no puede hacer que se aplique de nuevo el efecto de esa misma cualidad.

Véase también: Ataque apuntado; Esquiva; Unidad.

TRABAR EN COMBATE

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. Una unidad trabada no puede realizar movimientos, ser desplazada, efectuar ataques a distancia ni ser seleccionada como blanco de ataques a distancia (a excepción de los que se realicen utilizando armas con área de efecto).

- Las unidades de infantería solamente pueden trabarse con otras unidades de infantería. Una unidad de infantería no puede trabarse con un vehículo, y un vehículo tampoco puede trabarse con otro vehículo, incluso aunque ambas unidades estén librando un combate cuerpo a cuerpo.
- 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 el paso de "Acciones" de su activación salvo realizar este movimiento a Velocidad 1.

Véase también: Ataque; Combate cuerpo a cuerpo; Contacto (peana); Desplazamiento; Infantería; Retirada.

TRANSPORTAR

Los vehículos que poseen las cualidades **TRANSPORTE X** o **TRANSPORTE LIGERO X** pueden transportar otras unidades. Una unidad embarcada en un vehículo está siendo transportada por ese vehículo hasta que decide desembarcar del mismo. Las reglas sobre el embarque y el desembarque de unidades se explican con más detalle en el epígrafe "Embarcar y desembarcar" (página 34).

- Mientras una unidad esté siendo transportada, no podrá realizar ninguna acción que no sea desembarcar.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, no podrá realizar ataques ni actuar como defensora contra un ataque.

- Mientras una unidad esté siendo transportada, no podrá ganar ni gastar fichas que no sean de Acobardamiento.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, se le quitarán fichas con normalidad.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, podrá sufrir Heridas con normalidad.
- Mientras una unidad esté siendo transportada, cuando se active deberá resolver su "Reagrupamiento" con normalidad.
- Pueden impartirse órdenes a unidades que estén siendo transportadas.
- Los comandantes y los agentes pueden impartir órdenes mientras están siendo transportados.
- Mientras un comandante esté siendo transportado, su puntuación de Aplomo puede ser utilizada por unidades aliadas para comprobar si son presa del pánico.
- Para medir el alcance desde una unidad transportada, la medición ha de realizarse desde la peana del vehículo que la está transportando.
- Para medir el alcance hasta una unidad transportada, la medición ha de realizarse hasta la peana del vehículo que la está transportando.
- Cuando un vehículo que transporta una unidad es derrotado, antes de quitarlo del campo de batalla deberá situarse al líder de la unidad transportada en contacto con la peana del vehículo derrotado, y luego todas las demás miniaturas de su unidad en formación con el líder. Después se quita el vehículo, y la unidad que estaba siendo transportada recibe 1 ficha de Acobardamiento y sufre 1 Herida.
- Los efectos de las cartas de Objetivo **no se aplican** a las unidades transportadas.
- Si la peana de un vehículo está en contacto con un elemento de terreno o con otra miniatura, la unidad transportada por ese vehículo **no se considera** en contacto con esa miniatura o elemento de terreno.

Véase también: Embarcar y desembarcar; Transporte ligero X: Abierto/Cerrado (cualidad de unidad); Transporte X: Abierto/Cerrado (cualidad de unidad).

TRANSPORTE LIGERO X: ABIERTO/CERRADO (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **TRANSPORTE LIGERO X: ABIERTO/CERRADO** permite a un vehículo transportar unidades de infantería compuestas por una sola miniatura, como por ejemplo comandantes y agentes. Para poder ser transportada, la unidad de infantería debe estar compuesta exactamente por 1 miniatura que además ha de ir montada sobre una peana redonda pequeña. Si cumple este requisito, la unidad puede efectuar un movimiento de embarque para ser transportada por un vehículo que posea la cualidad **TRANSPORTE LIGERO X**. Las reglas sobre el embarque y el desembarque de unidades se explican con más detalle en el epígrafe "Embarcar y desembarcar" (página 34), y las reglas para el transporte de unidades se detallan en el epígrafe "Transportar" (página 59).

- Un vehículo provisto de la cualidad **TRANSPORTE LIGERO X** puede transportar como máximo tantas unidades válidas como indique el valor de X.
- Durante la preparación de la partida, si un jugador ha desplegado un vehículo que posee la cualidad **TRANSPORTE LIGERO X**, puede usar uno de sus turnos de despliegue para desplegar una unidad de modo que vaya transportada por ese vehículo.
- Después de que un vehículo con la cualidad **TRANSPORTE LIGERO X: ABIERTO** se defiende contra un ataque, si ha sufrido al menos 1 Herida, cada unidad que esté transportando sufre 1 Herida. Este efecto no se aplica a la cualidad **TRANSPORTE LIGERO X: CERRADO**.
- Si un vehículo que posee la cualidad **TRANSPORTE LIGERO X: ABIERTO** es derrotado durante un ataque, cada unidad que esté transportando sufre 1 Herida aparte de recibir 1 ficha de Acobardamiento y sufrir 1 Herida debido a la derrota del vehículo.

Véase también: Embarcar y desembarcar; Transportar.

TRANSPORTE X: ABIERTO/CERRADO (CUALIDAD DE UNIDAD)

La cualidad **TRANSPORTE X: ABIERTO/CERRADO** permite a un vehículo transportar unidades de infantería aliadas. Una unidad que cumpla este requisito puede efectuar un movimiento de embarque para ser transportada por un vehículo que posea la cualidad **TRANSPORTE X**. Las reglas sobre el embarque y el desembarque de unidades se explican con más detalle en el epígrafe “Embarcar y desembarcar” (página 34), y las reglas para el transporte de unidades se detallan en el epígrafe “Transportar” (página 59).

- Un vehículo provisto de la cualidad **TRANSPORTE X** puede transportar como máximo tantas unidades válidas como indique el valor de X.
- Durante la preparación de la partida, si un jugador ha desplegado un vehículo que posee la cualidad **TRANSPORTE X**, puede usar uno de sus turnos de despliegue para desplegar una unidad de modo que vaya transportada por ese vehículo.
- Después de que un vehículo con la cualidad **TRANSPORTE X: ABIERTO** se defiende contra un ataque, si ha sufrido al menos 1 Herida, cada unidad que esté transportando sufre 1 Herida. Este efecto no se aplica a la cualidad **TRANSPORTE X: CERRADO**.
- Si un vehículo que posee la cualidad **TRANSPORTE X: ABIERTO** es derrotado durante un ataque, cada unidad que esté transportando sufre 1 Herida aparte de recibir 1 ficha de Acobardamiento y sufrir 1 Herida debido a la derrota del vehículo.

Véase también: Embarcar y desembarcar; Heridas; Transportar.

TRATAMIENTO X: CAPACIDAD Y (CUALIDAD DE MEJORA)

TRATAMIENTO X: CAPACIDAD Y es una capacidad de carta gratuita y puede utilizarse como acción gratuita durante la activación de una unidad. Cuando una unidad utiliza **TRATAMIENTO X:**

CAPACIDAD Y, coloca una ficha de Herida sobre la carta que posee dicha cualidad y luego elige una unidad de infantería aliada situada a alcance 1 y dentro de su línea de visión; quita hasta X fichas de Herida de esa unidad, o bien restaura hasta X miniaturas de esa unidad. Esta capacidad no se puede usar si la carta que proporciona la cualidad **TRATAMIENTO X: CAPACIDAD Y** tiene encima tantas fichas de Herida como el valor de Y.

- Las fichas de Herida situadas encima de cartas no se consideran asignadas a unidades, y por tanto no se cuentan de cara al umbral de Heridas de una unidad, ni tampoco se pueden quitar utilizando capacidades que quiten fichas de Herida a las unidades.
- La cualidad **TRATAMIENTO X: CAPACIDAD Y** puede utilizarse sobre unidades de tipo infantería o infantería de dotación.
- Para restaurar una miniatura a una unidad, al menos una miniatura de dicha unidad tiene que haber sido derrotada durante la ronda actual. Elige una miniatura que haya sido derrotada en la ronda actual y colócala en el campo de batalla, en formación con el líder de su unidad. Luego asigna a esa miniatura tantas fichas de Herida como su umbral de Herida menos 1.
- Si todas las miniaturas de una unidad han sido derrotadas, ya no está en juego y por lo tanto no puede seleccionarse para aplicarle el efecto de la cualidad **TRATAMIENTO X: CAPACIDAD Y**.
- Si un jugador incluye en su ejército una unidad provista de la cualidad **TRATAMIENTO X: CAPACIDAD Y**, se recomienda que lleve la cuenta de las miniaturas de infantería que son derrotadas en cada ronda para evitar confusiones. Por ejemplo, las miniaturas que son derrotadas pueden ponerse tumbadas encima de su correspondiente carta de Unidad.

Véase también: Derrota; Heridas; Infantería.

TREPADOR EXCEPCIONAL (CUALIDAD DE UNIDAD)

Las unidades que poseen la cualidad **TREPADOR EXCEPCIONAL** son muy hábiles ascendiendo rápidamente por superficies verticales. Cuando una unidad con la cualidad **TREPADOR EXCEPCIONAL** trepa, no tiene que lanzar dados blancos de defensa para sufrir Heridas.

Véase también: Altura; Escalar y trepar; Movimiento; Vehículo trepador (cualidad de unidad). Ver además “Movimiento vertical” en la página 10.

ÚNICA (CARTA)

Algunas cartas de Unidad y de Mejora representan personajes especiales, armas exclusivas o singulares unidades de renombre.

- Cada una de estas unidades y mejoras tiene un nombre único señalado con un punto (•) a la izquierda.
- Un jugador no puede incluir en su ejército dos o más cartas únicas que tengan el mismo nombre.

Véase también: Mejora, cartas de. Ver además “Composición de las cartas” en la página 4.

UNIDAD

Una unidad es una miniatura o conjunto de miniaturas que opera como un único grupo de combate.

- Cada unidad tiene asociada su propia carta de Unidad (ver “Composición de las cartas” en la página 4).
- Cada unidad pertenece a una categoría que viene indicada por uno de los siguientes símbolos en la esquina superior derecha de su carta de Unidad:



- Comandante



- Agente



- Tropa



- Fuerzas especiales



- Apoyo



- Pesada

- Todas las cartas de Unidad tienen un número impreso debajo de su categoría. Este número indica la cantidad de miniaturas que componen la unidad.
 - » El líder de la unidad está incluido en esta cantidad.
- Todas las cartas de Unidad tienen un valor en puntos que figura en la esquina superior izquierda.
 - » Este valor en puntos se utiliza para crear ejércitos y también para determinar al vencedor al final de la partida si ambos jugadores han conseguido la misma cantidad de fichas de Victoria.
- Toda unidad posee un líder de unidad.
 - » En el caso de las unidades de infantería, el líder de la unidad se representa mediante una miniatura esculpida con algún tipo de galón, hombrera u otro distintivo de liderazgo.
 - » En las unidades compuestas por una sola miniatura, ésta es también el líder de la unidad.
- El tipo o subtipo al que pertenece cada unidad se especifica en su carta de Unidad, debajo de su ilustración.

Véase también: Agente; Categoría; Comandante; Facciones; Infantería; Infantería de dotación; Líder de unidad; Miniatura; Única (carta); Vehículos. Ver además “Composición de las cartas” en la página 4 y “Creación de ejércitos” en la página 5.

UNIDAD, CARTA DE

Ver “Composición de las cartas” en la página 4 y “Unidad” en la página 61.

VEHÍCULO TREPADOR (CUALIDAD DE UNIDAD)

Una unidad provista de la cualidad **VEHÍCULO TREPADOR** se considera infantería en lo que respecta a realizar movimientos verticales.

Véase también: Altura; Escalar y trepar; Movimiento; Trepador excepcional (cualidad de unidad); Vehículos. Ver también “Movimiento vertical” en la página 10.

VEHÍCULOS

Un vehículo es un tipo de unidad compuesto por una o varias miniaturas que van montadas sobre peanas medianas, grandes o enormes.

- Existen dos tipos de vehículos: repulsores y terrestres. El tipo o subtipo de cada vehículo aparece indicado en su carta de Unidad, justo debajo de la ilustración.
- Cada vehículo tiene una puntuación de Resistencia que determina la cantidad de Heridas que se le pueden asignar antes de que resulte dañado, inutilizado o que se averíe una de sus armas.
- Las peanas de todos los vehículos están marcadas con líneas que delimitan sus sectores de tiro.
- Las peanas de todos los vehículos tienen una muesca en la parte delantera y otra en la parte trasera.
 - » Al realizar un movimiento normal con un vehículo, debe encajarse el extremo de una plantilla de movimiento en la muesca delantera de su peana.
 - » Al realizar un movimiento de marcha atrás con un vehículo, debe encajarse el extremo de una plantilla de movimiento en la muesca trasera de su peana.
- Las reglas de movimiento de los vehículos son las siguientes:
 - » Tanto los vehículos terrestres como los vehículos repulsores pueden pivotar.
 - » Los vehículos terrestres pueden dar marcha atrás, pero los vehículos repulsores no pueden. Los vehículos terrestres son las únicas unidades capaces de dar marcha atrás.
 - » Los vehículos no pueden escalar ni trepar.
 - » Los vehículos terrestres pueden moverse a través de vehículos repulsores, pero no a través de otros vehículos terrestres.
 - » Los vehículos terrestres pueden moverse a través de miniaturas de infantería y terminar su movimiento solapados con ellas; al hacerlo, las desplazan.
 - » Los vehículos terrestres que no tienen peanas redondas desplazan miniaturas de infantería al pivotar.
 - » Los vehículos repulsores pueden moverse a través de miniaturas de infantería y vehículos. Los vehículos repulsores son los únicos que pueden moverse a través de vehículos terrestres.
- Los vehículos terrestres pueden realizar acciones de alerta, pero los vehículos repulsores no pueden.
- Los vehículos pueden estar en un combate cuerpo a cuerpo, pero no pueden estar trabados.
- Los vehículos terrestres pueden ocultar a otras miniaturas, y por tanto proporcionan cobertura ligera a otras unidades; los vehículos repulsores, sin embargo, no ocultan a otras miniaturas ni proporcionan cobertura.
- Los vehículos pueden bloquear la línea de visión.

Véase también: Arma averiada; Combate cuerpo a cuerpo; Dañado; Desplazamiento; Infantería; Inutilizado; Línea de visión; Marcha atrás; Movimiento; Muesca; Pivotar; Resistencia; Sectores de tiro; Unidad. Ver además “Reglas de terreno adicionales” en la página 8.

VELOCIDAD

Ver “Movimiento” en la página 47.

VICTORIA, FICHAS DE

La carta de Objetivo seleccionada durante la preparación de la partida describe el modo en que los jugadores pueden conseguir fichas de Victoria. Al final de una partida, el jugador que tenga más fichas de Victoria es declarado vencedor.



Fichas de Victoria

- Las fichas de Victoria se ganan mediante diversos efectos de cartas; lo más habitual es obtenerlas mediante cartas de Objetivo.
- Cuando un efecto de carta indique a un jugador que gane una ficha de Victoria, se coloca una ficha de Victoria junto al resto de componentes de ese jugador de modo que todos los jugadores puedan comprobar de un vistazo cuántas fichas de Victoria lleva acumuladas cada uno.
- Las fichas de Victoria que han ganado los jugadores son las únicas que se tienen en cuenta al comprobar cuántas fichas de Victoria tiene cada jugador al final de la partida.

Véase también: Ganar la partida; Objetivo, cartas de; Objetivo, fichas de.

ZONA DE JUEGO

Ver “Campo de batalla” en la página 23.

REGLAS OPCIONALES

Antes de empezar una partida, los jugadores pueden ponerse de acuerdo para aplicar una de las siguientes reglas opcionales (o las dos).

BATALLA A GRAN ESCALA

Si los jugadores prefieren desplegar ejércitos más numerosos, pueden jugar una batalla a gran escala en vez de una batalla convencional. Los ejércitos que participan en batallas a gran escala se crean siguiendo el mismo procedimiento que para los ejércitos convencionales, pero el valor en puntos de cada uno es de 1.600 en lugar de 800, y además se pueden incluir en él unidades adicionales. Aparte de esto, una batalla a gran escala se libra en un campo de batalla de 120×180 centímetros. Durante el paso 5 de la preparación de la partida no se roban cartas de Despliegue, y durante el paso 6 cada jugador solamente dispone de una oportunidad para eliminar una carta. Por último, la zona de despliegue de cada jugador se extiende desde uno de los bordes anchos del campo de batalla hasta una distancia equivalente a alcance 2 (el jugador azul escoge primero su lado del campo de batalla durante el paso 4, siguiendo el procedimiento habitual).

CATEGORÍAS

Cada ejército de una batalla a gran escala debe incluir lo siguiente:

- **Comandante:** De una a cuatro unidades Comandantes.
- **Agente:** Hasta cuatro unidades Agentes.
- **Tropa:** De seis a diez unidades de Tropa.
- **Fuerzas especiales:** Hasta cinco unidades de Fuerzas especiales.
- **Apoyo:** Hasta cinco unidades de Apoyo.
- **Pesada:** Hasta cuatro unidades Pesadas.

SIN LÍMITE DE RONDAS

Esta regla permite librar batallas desesperadas que no se deciden hasta el último segundo. Cuando se utiliza esta regla, la partida no termina después de la sexta ronda; en vez de eso, solamente se da por finalizada cuando todas las unidades de infantería de un jugador han sido derrotadas. Durante la preparación de la partida, se omiten los pasos 5 a 7; simplemente se escoge al azar una carta de Despliegue.

Al final de cada sexta ronda, los jugadores vuelven a añadir a sus manos todas las cartas de Mando que hayan descartado durante el transcurso de la partida. Acto seguido, el jugador que tenga actualmente el indicador de ronda lo sitúa de nuevo en el “1” y luego se lo entrega a su adversario.

Si los jugadores lo prefieren, estas reglas de rondas ilimitadas pueden combinarse con las reglas para batallas a gran escala a fin de recrear un conflicto de proporciones épicas. Para ello basta con omitir los pasos 5 a 7 de la preparación de la partida y utilizar las reglas de despliegue para batallas a gran escala.

BATALLA POR EQUIPOS

Las reglas de esta sección permiten librar una épica batalla por equipos que enfrente a cuatro jugadores. Para librar una batalla por equipos, primero se forman dos equipos de dos jugadores cada uno; estos dos jugadores cooperarán entre ellos, planificarán juntos sus estrategias y ganarán o perderán la partida como uno solo. Cada jugador diseña un ejército con un valor total de 600 puntos en lugar de los 800 habituales; todas las reglas pertinentes a la creación de ejércitos convencionales deben respetarse. Los ejércitos de los jugadores que conforman un mismo equipo deben pertenecer a la misma facción; también han de compartir las mismas excepciones en cuanto a unidades únicas (es decir, que no se puede incluir una unidad llamada Luke Skywalker en los dos ejércitos de un mismo equipo). Cuando deban identificarse los bandos azul y rojo, los dos jugadores de un mismo equipo se considerarán jugadores azules (o rojos), y tomarán decisiones conjuntas durante la preparación de la partida, además de compartir el mismo lado de la superficie de juego y la misma zona de despliegue. Al desplegar unidades, los miembros de un mismo equipo deben turnarse para ir colocando unidades en el campo de batalla. Cuando un equipo tenga que desplegar una unidad, sus integrantes deberán ponerse de acuerdo para decidir cuál de ellos desplegará una de sus unidades.

DURANTE LA FASE DE MANDO

El jugador en cuya carta de Mando haya menos puntitos tendrá prioridad y activará una de sus unidades en primer lugar durante la fase de Activación.

Si se produce un empate entre los dos miembros de un equipo (es decir, ambos tienen cartas de Mando con la menor cantidad de puntitos), deberán ponerse de acuerdo para decidir cuál de ellos tiene prioridad y activará una de sus unidades en primer lugar durante la fase de Activación.

Si se produce un empate entre dos jugadores de equipos rivales, cada equipo deberá sumar los puntitos de prioridad de sus cartas de Mando; el jugador empatado cuyo equipo suma la menor cantidad de puntitos combinados tendrá prioridad y activará una de sus unidades en primer lugar durante la fase de Activación. Si el empate persiste, se lanza un dado o se arroja una moneda al aire para determinar cuál de los dos equipos tiene prioridad.

- Cada jugador solamente puede impartir órdenes a sus propias unidades.
- La reserva de órdenes de cada jugador es independiente y debe mantenerse separada de la reserva de órdenes de su compañero de equipo.

DURANTE LA FASE DE ACTIVACIÓN

El jugador que tenga prioridad (como se ha establecido en la fase de Mando) activa una de sus unidades en primer lugar.

Después los equipos se turnan para ir activando unidades de una en una, empezando por el equipo cuyo jugador no haya activado una unidad en primer lugar durante la ronda actual. Cuando un equipo tenga que activar una unidad, sus integrantes deberán ponerse de acuerdo para decidir cuál de ellos activará una de sus unidades, ya sea robando una ficha de Orden de su propia reserva de órdenes o bien activando una de sus unidades que tenga asignada una ficha de Orden boca arriba.

Este procedimiento se repite hasta que todas las unidades hayan sido activadas. Puede darse el caso de que un equipo active varias unidades seguidas si el equipo rival ya ha activado todas las unidades que le quedan.

REGLAS ADICIONALES

Las unidades del compañero de equipo de un jugador se consideran aliadas en lo que respecta a todos los efectos de juego, incluidos los descritos en los enunciados de cartas de Mando; no obstante, un jugador sólo puede impartir órdenes a sus propias unidades y únicamente podrá activar sus propias unidades cuando robe fichas de Orden de su reserva de órdenes.

Cuando deba comprobarse si una unidad sucumbe al pánico, podrá utilizarse la puntuación de Aplomo de cualquier comandante aliado situado a alcance 3.

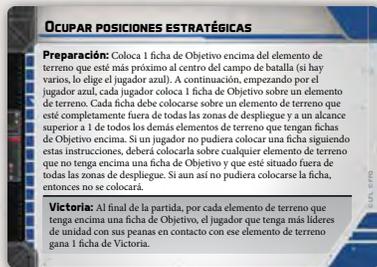


FantasyFlightGames.es

FE DE ERRATAS

En esta sección se enumeran las correcciones oficiales que deben aplicarse a las cartas y componentes físicos de **STAR WARS: LEGIÓN**. Estos cambios invalidan y sustituyen los textos originales impresos en los correspondientes componentes. Con excepción de las modificaciones que se enumeran en esta sección, siempre tendrá preferencia el texto original de ese componente en lengua inglesa por encima del resto de impresiones; esto incluye el material traducido, las cartas promocionales y las versiones exclusivas que puedan aparecer en otros productos.

CARTAS DE BATALLA



Carta actualizada

Ocupar Posiciones Estratégicas

El texto de esta carta de Batalla se ha modificado y debería decir lo siguiente:

Preparación: Coloca 1 ficha de Objetivo encima del elemento de terreno que esté más próximo al centro del campo de batalla (si hay varios, lo elige el jugador azul). A continuación, empezando por el jugador azul, cada jugador coloca 1 ficha de Objetivo sobre un elemento de terreno. Cada ficha debe colocarse sobre un elemento de terreno que esté completamente fuera de todas las zonas de despliegue y a un alcance superior a 1 de todos los demás elementos de terreno que tengan fichas de Objetivo encima. Si un jugador no pudiera colocar una ficha siguiendo estas instrucciones, deberá colocarla sobre cualquier elemento de terreno que no tenga encima una ficha de Objetivo y que esté situado fuera de todas las zonas de despliegue. Si aun así no pudiera colocarse la ficha, entonces no se colocará.

Victoria: Al final de la partida, por cada elemento de terreno que tenga encima una ficha de Objetivo, el jugador que tenga más líderes de unidad con sus peanas en contacto con ese elemento de terreno gana 1 ficha de Victoria.

Victoria: Al final de la partida, por cada elemento de terreno que tenga encima una ficha de Objetivo, el jugador que tenga más líderes de unidad con sus peanas en contacto con ese elemento de terreno gana 1 ficha de Victoria.”



Carta actualizada

Visibilidad Limitada

El texto de esta carta de Batalla se ha modificado y debería decir lo siguiente:

“Durante la primera ronda, ninguna unidad podrá efectuar ataques a distancia más allá del alcance 2.

Durante la segunda ronda, ninguna unidad podrá efectuar ataques a distancia más allá del alcance 3.”



Carta actualizada

REFUERZOS RÁPIDOS

El texto de esta carta de Batalla se ha modificado y debería decir lo siguiente:

“Empezando por el jugador azul, cada jugador aparta 1 ó 2 unidades de infantería aliadas que no sean ♠ ni ♠, señalando cada una de ellas con una ficha de Condición. Cuando un jugador robe una ficha de Orden cuya categoría se corresponda con una de las unidades aliadas apartadas, si no pudiera elegir una unidad de esa categoría que esté en el campo de batalla, deberá coger la unidad apartada y colocarla en el campo de batalla a una distancia superior al alcance 2 de todas las unidades enemigas (si puede). Esa unidad se considera activada y su ficha de Orden se coloca boca abajo.”

CARTAS DE MEJORA



Carta actualizada

MEDITACIÓN DE BATALLA

El texto de esta carta de Mejora debería decir lo siguiente:

“Cuando impartas órdenes usando una carta de Mando, una de esas órdenes puede impartirse a cualquier unidad aliada que esté sobre el campo de batalla (en vez de la unidad que se indique en la carta de Mando).”



Carta actualizada

ESTRANGULAR CON LA FUERZA

El texto de esta carta de Mejora debería decir lo siguiente:

“**SÓLO LADO OSCURO.**

» Elige una miniatura de infantería enemiga situada a alcance 1 que no sea ♠ ni ♠. Esa unidad sufre 1 Herida.”



Carta actualizada

COMUNICADOR DE LARGO ALCANCE

El texto de esta carta de Mejora debería decir lo siguiente:

“Durante la fase de Mando, cualquier comandante o agente aliado puede impartirte órdenes ignorando el alcance.”

ÍNDICE ALFABÉTICO

A	
a alcance X	11
ver "Alcance"	11
a alcance X o inferior	11
ver "Alcance"	11
A cubierto X	11
acciones	11
de alerta	16
de ataque	20
de ataque apuntado	22
de carta	12
de carta gratuitas	12
de esquivas	36
de movimiento	47
de recuperación	54
gratuitas	12
acciones de carta	12
acciones de carta gratuitas	12
acciones gratuitas	12
acobardamiento	13
Aplomo	17
pánico	51
Acometida	13
activación de unidades	14
acciones	11
acciones gratuitas	12
Activación, fase de	14
agente	14
Ágil	15
Agilidad mental	15
agotar	15
recuperación	54
alcance	15
a alcance X	11
a alcance X o inferior	11
más allá de alcance X	11
alerta	16
aliado	16
Alta velocidad	16
altura	17
Antiblandaje X	17
Blandaje	22
anular dados	17
Aparatosa	17
Aplomo	17
acobardamiento	13
pánico	51
arma a distancia	18
arma cuerpo a cuerpo	18
arma averiada	18
ver "Resistencia"	55
Arma fija: Frontal/Posterior	19
Arma secundaria:	
A distancia/Cuerpo a cuerpo	19
Armar X: Tipo de carga	19
armas	19
a distancia	18
con área de efecto	18
cuerpo a cuerpo	18
Arsenal X	20
ascensos	20
ver "Comandante"	26
Astucia	20
ataque	20
ataque apuntado	22
Autoridad	22
azul, jugador	
ver "Preparación de la partida"	6
B	
barricadas	22
Batalla, cartas de	22
cartas de Condición	28
cartas de Despliegue	
ver "Despliegue"	32
cartas de Objetivo	50
batalla a gran escala	62
batalla por equipos	63
Blandaje	22
Antiblandaje X	17
Blandaje X	23
bloqueada	
ver "Línea de visión"	25
C	
Cable de remolque	23
campo de batalla	23
definición	30
despliegue	32
preparación	6
salir	56
capacidades	23
acción de carta	12
acciones de carta gratuitas	12
cualidades	29
capturar	
ver "Objetivo, fichas de"	50
Carga, fichas de	24
cartas	
cartas de Condición	28
cartas de doble cara	34
cartas de Mando	44
cartas de Mejora	46
cartas de Objetivo	50
cartas únicas	60
categoría	24
Centinela	24
cobertura	24
tipos de terreno	8
Cobertura X	26
comandante	26
combate cuerpo a cuerpo	27
peanas en contacto	27
reglas avanzadas	27
retirada	56
trabar en combate	59
composición de las cartas	4
Condición, cartas de	28
Condición, fichas de	28
contacto (peana)	28
en cuerpo a cuerpo	27
contenido	3
Conversión	28
convertir	
ver "Incrementos"	41
creación de ejércitos	5
cualidades	29
capacidades	23
cualidades de arma	29
Alta velocidad	16
Antiblandaje X	17
Aparatosa	17
Arma fija: Frontal/Posterior	19
Armar X: Tipo de carga	19
Cable de remolque	23
Deflagración	30
Detonar X: Tipo de carga	33
Fuego de contención	39
Inmune a Desvío	42
Iónica X	43
Perforante X	52
Rociada	56
cualidades de unidad	29
A cubierto X	11
Acometida	13
Ágil	15
Agilidad mental	15
Arsenal X	20
Astucia	20
Autoridad	22
Blandaje	22
Blandaje X	23
Centinela	24
Cobertura X	26
Deslizador X	31
Desvío	32
Disciplina X	34
Disparo en movimiento	34
Duro de pelar	34
Enfurecerse X	35
Equipo de arma pesada	35
Explorador X	37
Furtivo	39
Guardián X	39
Imparable	40
Indómito	41

M

Maestría con la Fuerza X.....	44
Mando, cartas de.....	44
Mando, fase de.....	45
Manejar los hilos.....	45
marcha atrás.....	46
más allá de alcance X.....	46
ver “Alcance”.....	15
medición previa.....	46
Mejora, cartas de.....	46
composición de las cartas.....	4
miniatura.....	47
Movilidad.....	47
terreno difícil.....	58
movimiento.....	47
de infantería.....	48
de vehículo repulsor.....	48
de vehículo terrestre.....	48
desplazamiento.....	32
embarcar y desembarcar.....	34
escalar y trepar.....	35
marcha atrás.....	46
obligatorio.....	49
pivotar.....	52
retirada.....	56
terreno.....	8
vertical.....	10
movimiento obligatorio.....	49
Deslizador X.....	31
movimiento vertical.....	49
ver “Escalar y trepar”.....	35
muesca.....	49
peana.....	52

N

no combatiente.....	50
---------------------	----

O

Objetivo, cartas de.....	50
Objetivo, fichas de.....	50
Observador X.....	51
ocultación.....	
ver “Cobertura”.....	24
Orden, fichas de.....	51

P

pánico.....	51
acobardamiento.....	13
Aplomo.....	17
peana de miniatura.....	52
con muescas.....	49
Perforante X.....	52
Pistolero.....	52
Pivotaje completo.....	52
pivotar.....	52
Precisión X.....	52

Preparación X.....	53
preparación de la partida.....	6
diagrama de preparación de una batalla convencional.....	7
preparar.....	
ver “Agotar”.....	15
ver “Recuperación”.....	54
prioridad.....	53
Punto débil X: Flancos/Posterior.....	53
Antiblindaje X.....	17
Blindaje.....	23

R

reagrupamiento.....	53
Recompensa.....	53
recordatorio.....	54
recuperación.....	54
reglas de oro.....	4
reglas opcionales.....	62
Reparación X: Capacidad Y.....	54
Reposicionamiento.....	54
reserva de ataque.....	54
atacar a múltiples unidades.....	21
reserva de órdenes.....	55
Resistencia.....	55
resolución de conflictos.....	55
restaurar.....	56
retirada.....	56
trabarse en combate.....	59
Rociada.....	56
rojo, jugador.....	
ver “Preparación de la partida”.....	6
ronda de juego.....	56
resumen.....	2

S

Sabotaje/Reparación.....	
ver “Objetivo, fichas de”.....	50
salir del campo de batalla.....	56
Salto X.....	56
altura.....	17
sectores de tiro.....	57
Sentido del peligro X.....	57
Séquito: Nombre de unidad.....	57
sin límite de rondas.....	57
Suerte increíble X.....	57

T

Táctica X.....	57
terreno (reglas).....	8
colocación competitiva de terreno.....	9
movimiento vertical.....	10
terreno y cobertura.....	8
terreno (tipos).....	8
barricadas.....	22
hoyos y trincheras.....	40
objetos grandes.....	9

terreno de área.....	8
terreno despejado.....	8
terreno difícil.....	8
terreno infranqueable.....	8
terreno de área.....	8
terreno despejado.....	58
terreno difícil.....	58
terreno infranqueable.....	58
Tirador de primera X.....	58
cobertura.....	24
Trabajo en equipo:	
Nombre de unidad.....	59
trabar en combate.....	59
cuerpo a cuerpo.....	27
retirada.....	56
transportar.....	59
Transporte ligero X:	
Abierto/Cerrado.....	59
ver “Embarcar y desembarcar”.....	34
ver “Transportar”.....	59
Transporte X: Abierto/Cerrado.....	60
ver “Embarcar y desembarcar”.....	34
ver “Transportar”.....	59
Tratamiento X: Capacidad Y.....	60
Trepador excepcional.....	60

U

única (cartas).....	60
unidad.....	61
Unidad, carta de.....	61
ver “Composición de las cartas”.....	4

V

vehículo repulsor.....	
ver “Vehículos”.....	61
vehículo terrestre.....	
ver “Vehículos”.....	61
Vehículo trepador.....	61
vehículos.....	61
movimiento.....	47
marcha atrás.....	46
pivotar.....	52
vehículo repulsor.....	
vehículo terrestre.....	61
muesca.....	49
Resistencia.....	55
arma averiada.....	18
dañado.....	29
inutilizado.....	43
sectores de tiro.....	57
Velocidad.....	
ver “Movimiento”.....	47
Victoria, fichas de.....	62
ganar la partida.....	39