

EPIC: ARMAGEDDON



Traducido por *Lord_Bruno*

1.0 REGLAS BÁSICAS



En las siguientes páginas encontrarás las reglas básicas para el sistema Epic:Armageddon (4ª Edición del sistema Epic), que cubren todos los mecanismos básicos del juego. Las reglas básicas describen el movimiento, el disparo, y el combate en asaltos de las unidades (cualquier tipo de infantería o vehículo). Aunque la mayoría de las reglas especiales se describen en las secciones 2.0 a 4.0, hay repartidas a lo largo del reglamento algunas que realmente se necesitan conocer antes. También encontrarás secciones llamadas *Concepto de Diseño*, que exponen principios fundamentales de las reglas y están incluidas para explicar con mayor detalle los principios y filosofía detrás de las reglas. El autor está convencido de que las disputas o las malas interpretaciones de las reglas se pueden minimizar si comprendes porqué están escritas de ese modo.

Recomendamos que se jueguen varias partidas utilizando las reglas básicas antes de empezar a usar unidades de infantería y vehículos que usan reglas especiales.

1.0.1 Lo que necesitarás para jugar

Además de miniaturas de escala Epic, un campo de batalla con terreno apropiado, y jugadores, hay unas cuantas cosas esenciales más para empezar a jugar:

Plantillas: Algunas armas en Epic, tales como el Earthshaker Cannon del Imperio, tienen un área de efecto en vez de apuntar hacia una unidad específica. Estos ataques se representan colocando una plantilla circular sobre el objetivo y afectando a cualquier unidad bajo ella. En Epic se usan dos tipos de plantillas, la plantilla de Bombardeo con un diámetro de 7,4 cm, y una plantilla de Bombardeo Orbital con un diámetro de 12 cm. El tipo e intensidad del ataque dictará el tipo de plantilla a usar, y el número de ellas que se requieren.

Instrumentos de medida: Necesitarás algún tipo de instrumento de medida marcado en centímetros para poder jugar. Una cinta métrica retráctil es lo más útil para medir los movimientos y las distancias de disparo.

Papel y lápices o bolígrafos: Puede que necesites apuntar de forma ocasional algún detalle como bajas o daños a las gigantescas máquinas de guerra.

Dados: En Epic necesitas bastantes dados comunes de seis caras para resolver los disparos y la lucha en asaltos. A estos dados y tiradas se los llama D6. Si necesitas tirar más de un dado, estará escrito como 2D6 (para tirar dos dados), 3D6 (para tirar tres) y así sucesivamente. Si tienes que añadir una cantidad al resultado total de la tirada, se añadirá después. Por ejemplo, D6+6 significa tira un dado y añade 6 al resultado para obtener un total entre 7 y 12. Si tienes que tirar un D3, simplemente tira D6 y cuenta el resultado de 1-2 como 1, el de 3-4 como 2, y el de 5-6 como 3.

En algunos casos una unidad o formación necesitará sacar un 1 o más en un D6, en este caso la tirada es un éxito automático y no es estrictamente necesario hacer la tirada de dado (¡aunque puedes tirar de todas maneras si quieres!).

Marcadores de Explosión: Un ejército en combate tiende a perder capacidad de lucha al estar sometido al fuego enemigo y al perder combates. En Epic, los marcadores de explosión representan esto. Puedes hacer tus propios marcadores de explosión o ir apuntando con papel y lápiz o cualquier otro método de tu elección, siempre y cuando esté claro cuantos marcadores ha acumulado una formación.

1.1 UNIDADES

Cada unidad es una pieza individual con sus propias capacidades. Una unidad puede consistir en un único tanque, una gigantesca máquina de guerra, o varias miniaturas de infantería montadas juntas en una única base, estas reglas se refieren a todas ellas simplemente como unidades. Las reglas básicas de las siguientes páginas solamente cubren infantería y vehículos blindados. Las reglas para unidades especiales en la sección 2.0 introducen varios tipos nuevos de unidades y características, las reglas para titanes y otras máquinas de guerra se introducen en la sección 3.0, y las reglas para aeronaves en la sección 4.0.

1.1.1 Tipos de Unidades

Todas las unidades de las reglas básicas están subdivididas en dos amplias categorías: Infantería y Vehículos Acorazados.

Infantería (INF): esta designación incluye todo el personal no montado en un vehículo. La infantería está representada por entre tres y siete miniaturas de infantería montadas en una base (ver 1.1.2 para detalles). La artillería de campo como los Big Gunz orkos también entran en esta categoría, al igual que la infantería que monta en motocicletas o monturas.

Vehículos Acorazados (AV): como su propio nombre indica, estos vehículos están recubiertos con planchas de blindaje. La categoría incluye tanques como el Lemman Russ y el Land Raider, así como transportes de infantería acorazados como el Rhino. Los vehículos acorazados se representan con una única miniatura.

1.1.2 Peanas

Una unidad puede ser un único modelo de vehículo, o una peana consistente en varias miniaturas agrupadas juntas pegadas en una sola base. Las peanas representan habitualmente tropas como infantería, ya que mover los modelos individuales de forma separada sería muy engorroso con miniaturas de escala Epic. Todas las miniaturas montadas sobre una peana cuentan como una única unidad en cuanto a reglas. El tamaño de una peana y el número de modelos o miniaturas agrupadas sobre ella queda a discreción del jugador, dentro de las siguientes limitaciones:

- Una peana no puede medir más de 40mm y no menos de 5mm en ninguna dirección.
- Una peana debe tener al menos 20mm en una dirección (una peana de 5mm x 5mm no está permitida, pero una de 5mm por 20mm sí).
- Las peanas que representan unidades de infantería deben tener al menos tres miniaturas y no pueden sobrepasar las siete. La infantería montada en motocicletas o corceles debe tener entre dos y cuatro miniaturas en cada base.
- Las peanas que representan artillería deben tener una o dos piezas de artillería y hasta seis miniaturas de dotación.

1.1.3 Perfiles de Unidades

Cada unidad en Epic tiene un perfil que indica lo rápido, dura y letal que es. Cada perfil te indica la siguiente información:

Type (Tipo): a que tipo de objetivo pertenece.

Speed (Velocidad): la velocidad de movimiento de la unidad. Es la distancia máxima en centímetros que la unidad puede mover cada vez que se desplaza.

Armour (Blindaje): este número muestra lo bien protegida que está la unidad o la dificultad para dañarla. Si se consigue un impacto en la unidad, entonces debes sacar este número o mayor en una tirada D6 para 'salvar' a la unidad del daño.

Close Combat (Cuerpo a Cuerpo): este número muestra lo efectiva que es la unidad en combate cuerpo a cuerpo. Es usado cuando la unidad carga a otra unidad enemiga, o es a su vez cargada.

Firefight (Tiroteo): muestra lo efectiva que es la unidad cuando se ve involucrada en un tiroteo a corta distancia.

Weapons (Armamento): esta sección del perfil muestra una lista de las armas que porta la unidad. Si una unidad porta más de un arma de cada tipo de armamento esto estará indicado por un multiplicador al lado del nombre del arma. Por ejemplo, una Space Marine Tactical squad (escuadra Táctica de los Marines Espaciales) tiene un Missile Launcher (Lanzamisiles), mientras que una Space Marine Devastador squad (Devastadores Marines Espaciales) tiene 2 x Missile Launcher.

Range (Alcance): el alcance del arma en centímetros.

Firepower (Potencia de Fuego): los números que figuran aquí representan lo efectiva que es el arma cuando dispara. El Firepower tiene dos ramas: Anti-personal (AP) y Anti-tanque (AT). El fuego AP es usado contra objetivos de infantería y el AT contra vehículos acorazados. Un arma que tiene ambos valores AP y AT debe elegir usar uno u otro cuando ataca, pero no puede usar ambos en el mismo turno.

El valor listado para un arma es el resultado requerido para lograr un impacto en una tirada D6. La mayoría de las armas solamente tiran un dado al disparar. Sin embargo, si el Firepower de un arma está precedido por un multiplicador entonces deben tirarse un número de dados igual al multiplicador. Por ejemplo, un arma con un Firepower de 'AP5+' debe tirar un único D6 para impactar, mientras que una unidad con un Firepower de '3 x AP5+' debe tirar tres D6. A veces una entrada especificará una tirada de dados en vez de un número fijo. Por ejemplo, un arma que tiene 'D3 x AP5+' debe atacar D3 veces cada vez que se use.

Special Rules (Reglas Especiales): algunas armas tienen habilidades adicionales (ver 2.0) y pueden tener arcos de tiro limitados (ver 1.9).

Notes (Notas): si se aplica alguna regla especial a la unidad estará especificada aquí. El efecto de estas reglas se encuentra en las secciones 2.0 a 4.0.

1.2 FORMACIONES

En el campo de batalla, los vehículos y las tropas no campan a sus anchas de forma individual, están organizados de manera que luchan como un todo unificado. En Epic, un cuerpo de tropas y máquinas de guerra que luchan

Por tanto, el valor de iniciativa de una formación será una de sus más importantes características. Algunos ejemplos son:

Formación	Valor de Iniciativa
Marines Espaciales	1+
Guardia Imperial	2+
Eldar	2+
Orkos	3+

1.3 MARCADORES DE EXPLOSIÓN

A lo largo de una batalla de Epic las formaciones bajo tu mando recibirán *Blast Markers* (Marcadores de Explosión) cuando estén bajo el fuego enemigo, luchan en asaltos, o fallen chequeos de iniciativa. Los marcadores de explosión pueden ser retirados cuando una formación se reorganiza (*rally*) o se reagrupa (*regroup*) (ver 1.13 y 1.14.1). El efecto de los marcadores de explosión tendrá más sentido cuando avances por el resto de las reglas, pero en resumen:

- Una formación recibe un marcador de explosión cada vez que una formación enemiga dispara contra ella, incluso si no se infligen bajas, a menos que las reglas establezcan específicamente otro efecto.

- Además, una formación recibe un marcador de explosión cada vez que una unidad es destruida, a menos que las reglas establezcan específicamente otro efecto.

- Cada marcador de explosión suprime la capacidad de disparo de una unidad de la formación. Los marcadores de explosión también afectan a la habilidad de la formación para llevar a cabo acciones, ganar asaltos, y reorganizarse (*rally*). Una formación está desmoralizada (*broken*), cuando el número de marcadores de explosión es el mismo que el número de unidades en la formación, a menos que las reglas lo establezcan específicamente de otra manera. Una formación desmoralizada (*broken*) tiene que retirarse (*withdraw*), y no se le permite llevar a cabo acciones en la fase de acción (lo que básicamente significa que no puede mover ni disparar). Deberá intentar reorganizarse en la fase final del turno.



CONCEPTO DE DISEÑO: Marcadores de Explosión

Los marcadores de explosión o *blast markers* son un intento por mostrar de una manera simple y jugable que el efecto psicológico del fuego enemigo es tan importante, si no más, que el verdadero número de bajas causadas. Los marcadores de explosión representan un gran rango de desastres ocurridos a las unidades de una formación: los equipos se dañan, las escuadras se dispersan, desmoralizan o huyen, y efectos del estilo. Son una parte vital de Epic así que no subestimes su importancia. Las reglas de marcadores de explosión reflejan el hecho de que la mayoría de las tropas tienden a hacer un alto y buscar cobertura cuando están bajo el fuego enemigo, incluso aunque sea muy ligero (esa es la razón por la que un simple francotirador puede retrasar a varias veces su propio número de tropas enemigas), pero solo se retirarán cuando una combinación de bajas y presión enemiga sostenida los convenza de que su posición es insostenible y deberían retirarse (por lo que un simple francotirador raramente rechazará al enemigo).

1.4 SECUENCIA DE JUEGO

Una batalla de Epic se desarrolla a lo largo de turnos. El número de turnos que durará la contienda está determinado por los jugadores o por el escenario que se está utilizando.

Epic usa la siguiente secuencia de juego. Como se puede ver, cada turno en Epic se divide en tres fases. Sin embargo, el grueso de las acciones ocurre en la fase de acción. Durante esta fase, los jugadores se turnan para escoger una de las formaciones de su ejército y llevan a cabo acciones con ella. Cada formación de un ejército puede llevar a cabo una acción. Después de que ambos jugadores hayan realizado una acción con cada una de sus formaciones, se pasa a la fase final del turno. Ésta es básicamente una fase de arreglo, donde se hacen las tareas que no se han llevado a cabo en la fase de acción. Hay que tener en cuenta que ambos jugadores intervienen en cada fase: ambos realizan acciones en la fase de acción, reorganizan formaciones en la fase final, etc.

1.4.1 Secuencia de Juego

I - Fase de Estrategia: cada jugador tira un D6 y añade el factor de estrategia de su ejército a la tirada. Aquel que obtenga el resultado mayor puede escoger ir primero o segundo en la fase de acción.

II - Fase de Acción: los jugadores se alternan para realizar acciones con sus unidades.

III - Fase Final: ambos jugadores reorganizan (*rally*) las formaciones con marcadores de explosión o que están desmoralizadas (*broken*), y comprueban las condiciones de victoria del escenario para ver que bando ha ganado.

1.4.2 Habilidades Usadas al Inicio del Turno o Acción

Algunas unidades tienen habilidades especiales que específicamente toman efecto al comienzo del turno. Estos efectos se resuelven antes de la tirada de estrategia. De forma similar, las habilidades que se usan al comienzo de una acción pueden realizarse antes de tirar iniciativa o de escoger la acción. Si ambos jugadores tienen efectos al principio del turno, deben turnarse en resolverlos empezando por el jugador con mayor factor de estrategia, alternando entre los jugadores para cada efecto subsiguiente hasta que todos los efectos son resueltos.

1.5 LA FASE DE ESTRATEGIA

Cada ejército tiene un factor de estrategia (*strategy rating*). Estará indicado en las reglas de un escenario, o puede encontrarse en la lista de ejército si se está jugando una partida de torneo. El factor de estrategia de un ejército representa una mezcla de su agresividad y la habilidad de sus mandos. Un ejército con un factor de estrategia alto tendrá más posibilidades de actuar antes que un enemigo con un factor menor.

En la fase de estrategia al principio de cada turno ambos jugadores hacen una tirada de estrategia tirando D6 y añadiendo su factor de estrategia a la tirada. El jugador que obtenga mayor resultado puede escoger si ir primero o segundo en la fase de acción. En caso de empate, el bando que no consiguiera la iniciativa el turno anterior la consigue este turno.

1.6 LA FASE DE ACCIÓN

En la fase de acción, los jugadores se turnan para llevar a cabo acciones con sus formaciones no desmoralizadas (*unbroken formations*). Cada formación no desmoralizada puede realizar una acción cada turno. El jugador que ganó en la tirada de estrategia puede escoger si ir primero o segundo.

El jugador que vaya primero lleva a cabo una acción con una de sus formaciones, después su oponente hace lo mismo, y así hasta que todas las formaciones han realizado una acción. Si un jugador se queda sin formaciones que activar, entonces el oponente puede seguir activando formaciones una tras otra hasta que todas sus formaciones han realizado una acción.

Hay tres pasos para llevar a cabo una acción:

I - Nominar una formación.

II - Declarar que acción llevará a cabo.

III - La formación debe pasar entonces un chequeo de acción para ver si realiza la acción de forma exitosa.

Cada uno de estos pasos se explica con detalle más adelante. Hay que tener en cuenta que se debe declarar tanto la formación como la acción que intentará realizar antes de hacer el chequeo de acción. Si no se hacen estas dos cosas, la formación escogida falla automáticamente el chequeo sin necesidad de tirar dados.

1.6.1 Acciones

Para llevar a cabo una acción, escoge una formación no desmoralizada (*unbroken*) y una acción a realizar. Las acciones pueden escogerse de la lista que sigue. Hay que tener en cuenta que debes activar una formación si puedes, no se puede escoger 'pasar' a menos que no haya opción. Además una formación solamente puede ser activada una vez por fase de acción.

Advance (Avance): la formación puede hacer un movimiento y después disparar.

Engage (Asaltar): la formación puede hacer un movimiento de 'carga' (*charge*) y después luchar en un asalto.

Double (Doble): la formación puede hacer dos movimientos y después disparar con un modificador de -1.

March (Marchar): la formación puede hacer tres movimientos.

Marshal (Reformar): la formación puede bien disparar con un modificador de -1 y después reagrupar, o hacer un movimiento y después reagrupar. Reagrupar permite a la formación retirar algunos de los marcadores de explosión que tiene (ver 1.13).

Overwatch (Fuego de Reacción): la formación no puede mover, pero en cambio entra en *overwatch* o fuego de reacción. Estar en *overwatch* permite a una formación interrumpir la acción de una formación enemiga para disparar contra ella. No puedes escoger esta acción si la formación tiene unidades que están fuera de formación (están fuera de la 'cadena' de 5cm). La infantería que se encuentre en *overwatch* estará en cobertura y recibirá una tirada de salvación por cobertura de 5+ (ver 1.8.4).

Sustained Fire (Fuego Sostenido): la formación no puede mover (ni siquiera girar sus unidades), pero puede disparar con un modificador a la tirada de +1. No se puede escoger esta acción si la formación tiene unidades que están fuera de formación (están fuera de la 'cadena' de 5cm).

Además de estas acciones, hay dos tipos de acciones especiales que puede hacer una formación:

Hold (Aguantar): esta acción es la única permitida para una formación que falla su chequeo de acción. La formación puede hacer un movimiento, o disparar, o reagrupar. Se debe escoger mover si hay unidades fuera de formación (están fuera de la 'cadena' de 5cm).

Special Actions (Acciones Especiales): algunas formaciones tienen permitidas acciones especiales. Estarán descritas en la sección de reglas especiales, incluidas en las reglas de un escenario, o explicadas en la pertinente lista de ejército.

1.6.2 El Chequeo de Acción

Antes de que una formación pueda llevar a cabo una acción debe pasar un chequeo de acción. Las formaciones desmoralizadas (*broken*) no pueden realizar una acción. En vez de ello deben pasar un chequeo de reorganización (*rally test*) en la fase final para reorganizarse (ver 1.13 para conocer las reglas sobre formaciones desmoralizadas).

Para superar un chequeo de acción, se debe obtener un resultado igual o superior al valor de iniciativa de la formación en una tirada D6. Si la formación supera el chequeo, puede llevar a cabo la acción elegida. Si falla el chequeo, aún puede realizar una acción Hold (Aguantar), incluso si el jugador nombró cualquier otra, pero la formación recibe un marcador de explosión. Hay un modificador a la tirada de -1 si la formación tiene uno o más marcadores de explosión, y un -1 adicional si la formación está intentando conservar la iniciativa (ver 1.6.3).

1.6.3 Conservar la Iniciativa

Una vez que se ha realizado con éxito una acción con una formación, puedes intentar conservar la iniciativa (*retain initiative*) y hacer dos acciones consecutivas. Si decides conservar la iniciativa entonces debes nominar una nueva formación y declarar la acción que realizará, pero la formación sufrirá un modificador de -1 a su chequeo de acción.

Si la primera formación falla su chequeo, no se puede intentar conservar la iniciativa, solamente se puede intentar conservar la iniciativa después de un chequeo y una acción exitosos. Debes entregar la iniciativa después de completar la acción de la formación que ha conservado la iniciativa (no se puede conservar la iniciativa dos veces consecutivas).

La única excepción a esto sucede si un jugador no tiene más formaciones que activar. En este caso, el otro jugador puede seguir activando formaciones sin sufrir el modificador -1 por conservar la iniciativa ya que todas las formaciones enemigas han realizado una acción.

Tabla de Chequeos de Acción

La formación tiene al menos un marcador de explosión: -1

La formación intenta conservar la iniciativa: -1

<i>Resultado del Chequeo</i>	<i>Acciones</i>	<i>Notas</i>
Superado	Cualquiera	El jugador puede intentar conservar la iniciativa (ver 1.6.3)
Fallado	Hold	La formación recibe un marcador de explosión. No se puede intentar conservar la iniciativa

Ejemplo de Juego: Acciones

Después de desplegar sus fuerzas, el jugador con Orkos (A) y el jugador con Guardia Imperial (B), tiran cada uno un dado y añaden su factor de estrategia. B saca un 6, al que le añade su factor de estrategia de 2 por un total de 8. El jugador A saca un 3, al que le añade 3 por ser el factor de estrategia de los Orkos, para un total de 6.

El jugador B con Guardia Imperial gana la iniciativa en la fase de estrategia y puede elegir si ir primero o segundo. Elige ir primero.

Empieza por tanto la fase de acción y el jugador B de Guardia Imperial nombra una formación con la que intentará su primera acción.

Escoge una Compañía de Infantería Mecanizada de la Legión de Acero en el flanco y declara que intentará una acción Double(Doble). La formación escogida pertenece a la Guardia Imperial, por lo que tiene un factor de iniciativa de 2+. El jugador tira D6 y saca un 4, por lo que el chequeo tiene éxito y la formación realiza la acción escogida (en este caso, mover dos veces a lo largo del flanco. Tiene la oportunidad de disparar pero no tiene línea de tiro hacia ningún enemigo por lo que la acción de la formación acaba).

El jugador B de Guardia Imperial decide que intentará conservar la iniciativa. Nombra una Compañía de Tanques Super-Pesados de la Legión de Acero en la otra punta del campo de batalla y declara que intentará una acción Double(Doble). El jugador saca un 2. la acción falla, ya que aunque la formación tiene una iniciativa de 2+, sufre un -1 a su tirada de dado por intentar conservar la iniciativa. La formación recibe un marcador de explosión y debe realizar una acción Hold(Aguantar) en vez de la acción deseada.

1.7 MOVIMIENTO

La mayoría de las acciones permiten a todas las unidades de una formación hacer uno o más movimientos. Las unidades mueven una distancia en centímetros de hasta el valor de Speed(Velocidad) mostrado en su perfil, no es obligatorio usar todo el movimiento disponible. Dependiendo de la acción que esté haciendo, una unidad puede mover una, dos o tres veces (ver 1.7.1), pudiendo girar libremente según mueven.

Una unidad nunca está forzada a mover, pero algunas veces no hacerlo puede resultar en su destrucción (ver 1.13.3). Una vez que un jugador ha movido una unidad y ha retirado su mano de ella, el movimiento no puede ser cambiado. Las unidades no pueden mover y salir de la mesa a menos que se les permita específicamente por una regla especial (*FAQ).

1.7.1 Movimientos Múltiples

Si una acción permite a las unidades hacer movimientos múltiples, haz cada movimiento uno después del otro, no se trata simplemente de sumar las distancias de movimiento. Por ejemplo, un destacamento táctico de los Marines Espaciales (Velocidad 15cm) realizando una acción de March(Marcha) podría hacer tres movimientos de 15cm cada uno, no un movimiento de 45cm.

1.7.2 Otras Unidades

Unidades enemigas no pueden nunca moverse por encima o a través unas de otras. Con la excepción de la infantería, una unidad amiga nunca puede mover directamente por encima de otra unidad amiga. Puedes mover por encima de la infantería con otras unidades, ya que se supone que la infantería estacionaria se aparta del camino. Hay que tener en cuenta que 'mover por encima' se refiere a la miniatura misma, no a la base de la unidad.

1.7.3 Zonas de Control

Todas las unidades en Epic tienen una zona de control que se extiende 5cm en todas direcciones desde la miniatura o la base.

Las unidades no pueden entrar en una zona de control enemiga mientras se mueven, a menos que estén llevando a cabo una acción engage(assalto) y estén usando su movimiento de carga para mover en contacto base con base con la unidad enemiga más próxima en cuya zona de control han entrado.

Una vez una unidad que assalta ha entrado en contacto con una unidad enemiga, ésta pierde su propia zona de control durante el resto de la acción de engage(assalto), incluyendo el assalto resultante. Esto permite que otras unidades se muevan a su alrededor. Las unidades nunca pueden cruzar directamente por encima de una unidad enemiga, incluso si ésta ha perdido su zona de control.

Si una unidad se encuentra en una zona de control enemiga por alguna razón, entonces debe o bien cargar al enemigo o abandonar la zona de control cuando realice su próxima acción (no puede escoger permanecer estacionaria en la zona de control, hay que tener en cuenta que esto *requiere* una acción que permita cargar o mover).

1.7.4 Formaciones

Cualquier unidad que esté fuera de formación, por cualquier razón, después de que la formación haya completado la parte de movimiento de su acción es destruida. El jugador que la controla puede escoger cual es la parte 'secundaria' de la formación, y cuales de las unidades están fuera de formación y son destruidas. Cada unidad perdida significará la colocación de un marcador de explosión en la parte principal de la formación.

Esto se aplica a cada movimiento individual, por lo que si una formación hizo una acción march(marcha), no puedes esperar al final de los tres movimientos para juntar las unidades de vuelta en formación, cualquiera fuera de formación es destruida al final del primer movimiento (y de nuevo al final del segundo y tercer movimientos si alguna otra unidad también ha acabado fuera de formación). Si una formación no está en coherencia cuando intenta realizar una acción, entonces debe escoger un acción que le permita hacer un movimiento (*FAQ).

1.7.5 Vehículos de Transporte

Muchas formaciones incluyen vehículos de transporte que pueden ser usados para llevar a otras unidades que pertenezcan a la misma formación. El número y tipo de unidades que pueden ser transportadas estará indicado en el perfil del vehículo de transporte. Los vehículos de transporte solamente pueden llevar unidades de su misma formación.

Los vehículos de transporte pueden recoger y transportar unidades como parte de su movimiento. El vehículo simplemente se mueve hasta el contacto con la base de la unidad a recoger, y luego continúa con su movimiento de forma normal. Hay que tener en cuenta que la unidad transportada no puede moverse por sí misma durante el movimiento en el que es recogida.

Las unidades transportadas pueden desembarcar al final de cualquier movimiento posterior al movimiento en el que fueron recogidas. Esto sucede *antes* (*FAQ) de los disparos de *overwatch* o fuego de reacción (ver 1.10) y *antes* de que la formación que se ha movido dispare o assalte. Las unidades desembarcadas pueden situarse hasta a 5cm del vehículo de transporte. Si la formación tiene órdenes de engage(assalto) podrán situarse en contacto con una unidad enemiga, de cualquier otra manera no podrán situarse dentro de una zona de control enemiga.

Hay que tener en cuenta que las unidades no tienen que desembarcar obligatoriamente y pueden permanecer en sus transportes si lo prefieren. Las unidades no pueden ser recogidas y desembarcadas como parte del mismo movimiento, pero una formación que hace movimientos múltiples como parte de las acciones march(marcha) o double(doble) puede recoger unidades en un movimiento y desembarcarlas como parte de un movimiento subsiguiente.

Las unidades pueden incluso embarcar o desembarcar como parte de un movimiento de contra-carga (*counter-charge move* ver 1.12.4), a menos que el vehículo de transporte que las lleve ya esté en contacto con dos peanas enemigas, en cuyo caso deberán permanecer abordo (¡al estar atrapadas dentro!).

Las unidades que están siendo transportadas no pueden disparar a menos que el perfil del vehículo de transporte indique específicamente lo contrario.

Las unidades transportadas cuentan para el número de unidades en la formación de forma normal en cuanto a reglas se refiere (por ejemplo cuando se contabiliza el número de unidades involucradas en un asalto, o si una formación es desmoralizada(*broken*) por marcadores de explosión, etc).

Un vehículo de transporte que a su vez está siendo transportado no puede transportar otras unidades.

Si un transporte es destruido, las unidades transportadas deben hacer una tirada de salvación por blindaje o una salvación por cobertura de 6+ para sobrevivir. Si el transporte es destruido por armas *Macro-Weapons MW* (Mega-Armas) o *Titan-Killer TK* (Mata-Titanes), las unidades transportadas podrán hacer una tirada de salvación si disponen de una contra impactos de MW o TK.

Por ejemplo, los Exterminadores Marines Espaciales con *Reinforced Armour*(Blindaje Reforzado) tendrían una salvación contra un impacto de MW. A menos que la unidad tenga una habilidad que les proporcione una salvación frente a impactos de MW o TK será destruida automáticamente como si ella misma hubiera sido impactada por dichas armas. Cuando un transporte con tropas en su interior es destruido, y las tropas transportadas resultan destruidas, todas las unidades cuentan como bajas a la hora de colocar marcadores de explosión (*FAQ).

1.8 TERRENO

En Epic, el terreno afecta a las unidades de una de estas tres maneras:

- El terreno no tiene efecto en la unidad cuando ésta se mueve a su través.
- El terreno es impasable para la unidad por lo que no puede mover a su través bajo ninguna circunstancia.
- El terreno es peligroso para la unidad, por lo que podrá entrar en el terreno pero puede ser dañada (ver 1.8.1).

La tabla de efectos del terreno detalla algunos tipos comunes de terreno y los efectos que tienen en los diferentes tipos de unidades.

1.8.1 Chequeo de Terreno Peligroso

Tira un D6 cuando una unidad entre en terreno peligroso, o cuando se empiece a mover si ya está dentro de terreno peligroso. Con un resultado de 1, la unidad es destruida sin salvación permitida, pero la formación de la que forma parte no recibe ningún marcador de explosión.

Las unidades pueden escoger moverse por terreno peligroso de forma cautelosa. Una unidad que se mueve cautelosamente cuenta con una velocidad de 5cm pero puede repetir cualquier chequeo de terreno peligroso que falle.

CONCEPTO DE DISEÑO: Convenciones sobre el Terreno

Es posible tener toda clase de argumentos sobre si el terreno bloquea total o parcialmente la línea de tiro hacia un objetivo. Debido a esto, se debería discutir sobre la naturaleza del terreno del campo de batalla antes de que comience la refriega y asegurarse de que ambos jugadores están de acuerdo en como funciona la escenografía en referencia a las reglas del terreno. Sin embargo, el modificador de -1 al impactar debería aplicarse de forma generosa, y si hay alguna duda debería ser aplicado más que descartado.

1.8.2 Modificadores al Impactar por Cobertura

Las unidades que están en terreno que es suficientemente alto como para ocultarlas parcialmente de la vista del atacante reciben un modificador de -1 al impactar cuando se les está disparando (ver 1.9.5). El modificador al impactar también se aplica si el terreno intermedio oculta el objetivo parcialmente de la vista del atacante.

1.8.3 Salvación por Cobertura de la Infantería

Ciertos tipos de terrenos proporcionan a la infantería una salvación por cobertura. Mientras estén en dicho terreno, la infantería recibe la salvación por cobertura indicada en la tabla de terreno añadida al modificador de -1 al impactar por estar en cobertura.

La tirada de salvación por cobertura puede usarse en vez de la salvación normal por blindaje cada vez que necesiten tirar dicha salvación. Pueden usar una o la otra, pero no ambas.



El Shadowsword se ha colocado en una posición protegida 'hull down' detrás de una pequeña cresta. Desde su posición cuenta como en cobertura contra los ataques de la formación de orkos con la Battlefortress y los Buggies atacando por su frente, por lo que sufrirán el modificador de -1 al impactar. Sin embargo, los Gunwagons orkos han maniobrado a una posición donde la cresta no bloquea su línea de tiro, por lo que no sufrirán la penalización.



Una compañía de infantería de la Guardia Imperial está atacando a una horda orka. Algunos de los orkos están en cobertura en los edificios de retaguardia, mientras que otros están en campo abierto. El jugador imperial debe escoger si desea atacar solamente a los orkos en campo abierto o a la formación completa. Si escoge atacar a la formación completa sufrirá un modificador de -1 al impactar, además, los orkos situados en los edificios se beneficiarán de la salvación por cobertura de 4+ para los impactos infligidos contra ellos.

1.8.4 Efectos del Terreno

Fortificaciones: las unidades en fortificaciones reciben el modificador de -1 al impactar por estar en cobertura y pueden ignorar el modificador a la salvación de -1 por estar en un fuego cruzado(*crossfire*), aunque siguen recibiendo un marcador de explosión extra (ver 1.11). Además, la infantería en fortificaciones recibe una salvación por cobertura de 3+. Las fortificaciones son normalmente terreno impasable para vehículos a menos que estén específicamente diseñados para albergarlos (por ejemplo fosos de tanques).

Colinas: las unidades en colinas se benefician de mejores líneas de visión hacia las unidades enemigas, ya que estarán suficientemente altas para ver por encima de otros elementos de terreno (ver 1.9.2 línea de tiro). Aparte de esto, las unidades en colinas cuentan como si estuvieran en terreno abierto (o cualquier otro tipo de terreno que ocupen que esté representado también en la propia colina, como carreteras, bosques o edificios).

Campo Abierto: la infantería cuenta como si estuviera en cobertura (modificador de -1 al impactar) y recibe una salvación por cobertura de 5+ si está en *overwatch*(fuego de reacción) en campo abierto. Esto representa el hecho de que la infantería estacionaria es muy difícil de ver. Hay que tener en cuenta que este modificador y esta salvación se perderán después de que la infantería dispare y el marcador de *overwatch* sea retirado.

Carreteras: las unidades que hagan un movimiento completamente sobre una carretera pueden añadir 5cm a su velocidad. Además, si todas las unidades de una formación están sobre una carretera al principio de su acción, puedes declarar que harán una marcha por carretera (*road march*). La formación lleva a cabo una acción march(marcha) y supera automáticamente su chequeo de acción. Sin embargo, todas las unidades de la formación deben permanecer en la carretera durante los tres movimientos.

Vehículos Acorazados: la infantería estará en cobertura y recibirá el modificador al impactar de -1 (pero no salvación por cobertura) si está en contacto con un vehículo acorazado o máquina de guerra, representando su habilidad para cubrirse del fuego enemigo agazapándose detrás del vehículo.

Tabla de Efectos del Terreno

Terreno	Infantería	Vehículo	Máquina de Guerra
Edificios	Salvación 4+	Impasable	Impasable
Acantilado	Impasable	Impasable	Impasable
Fortificaciones	Salvación 3+, ver reglas	Ver reglas	Impasable
Jungla	Salvación 4+	Impasable	Peligroso
Marismas, Ciénagas	Salvación 6+, Peligroso	Peligroso	Peligroso
Campo Abierto	Sin Efecto	Sin Efecto	Sin Efecto
Río	Salvación 6+, Peligroso	Impasable	Sin Efecto
Carreteras	Ver reglas	Ver reglas	Ver reglas
Ruinas, Escombros	Salvación 4+	Peligroso	Peligroso
Maleza	Salvación 6+	Sin efecto	Sin Efecto
Bosques	Salvación 5+	Peligroso	Peligroso

1.9 DISPARO

Muchas acciones permiten a una formación disparar. Esto tiene lugar en la fase de acción cuando la formación lleva a cabo su acción. Un jugador puede escoger cuales de sus unidades o armas van a disparar y nunca tiene que disparar si no quiere (*FAQ).

1.9.1 Escogiendo un Objetivo

Cuando un jugador escoge una formación con la que disparar, una formación enemiga es escogida como objetivo. Las formaciones **NO** pueden dividir su fuego, cualquier unidad incapaz de disparar a la formación objetivo nominada pierde la oportunidad de disparar.

1.9.2 Quien Puede Disparar

Para disparar, una unidad debe estar en alcance y debe tener una línea de tiro hacia al menos una unidad de la formación objetivo, y no debe tener suprimida su capacidad de disparo.

Línea de Tiro (*Line of Fire*): la línea de tiro es una línea recta trazada desde la unidad que dispara hasta una unidad de la formación objetivo. La línea de tiro es bloqueada por elementos del terreno como edificios, colinas, bosques, etc. Las unidades emplazadas en lo alto a menudo pueden ver sobre el terreno que es más bajo. Los edificios, escombros, bosques, fortificaciones y similares no bloquean la línea de tiro hacia o desde las unidades que están en el terreno mismo a menos que la línea de tiro atraviere 10cm del elemento de terreno (por ejemplo, se puede disparar hasta a 10cm 'dentro' de un elemento de terreno, pero la línea de tiro está bloqueada para unidades al otro lado). Las únicas unidades que pueden bloquear por sí mismas la línea de tiro son las máquinas de guerra (ver 3.0), otras unidades no bloquean la línea de tiro amiga o enemiga.

Alcance (*Range*): para poder disparar, una unidad debe tener dentro de su alcance y en línea de tiro a una unidad de la formación enemiga.

Unidades Suprimidas (*Suppressed Units*): una unidad que tiene línea de tiro y está dentro de alcance no puede disparar por cada marcador de explosión en la formación. Las unidades son suprimidas 'desde atrás hacia el frente' de una formación, siendo el frente y la parte de atrás determinados por la localización de la formación objetivo. Las unidades a mayor distancia de las unidades de la formación objetivo son suprimidas primero, basándose en que las

tropas que se arrastran por retaguardia son más propensas a mantener sus cabezas agachadas que las del frente. Si varias unidades se encuentran a la misma distancia de la formación objetivo, entonces el jugador que las controla elige cuales suprimir.

Las unidades que están siendo transportadas pueden contar como suprimidas solamente si se les permite disparar desde el transporte. Para que pueda ser suprimida, una unidad debe tener línea de tiro y estar en alcance, esto significa que las unidades en alcance de *small arms*(armas ligeras) - 15cm - pueden ser suprimidas (incluso aunque no puedan disparar), pero tropas sin armas ligeras ni valor de *firefight*(tiroteo) no pueden (*FAQ).

CONCEPTO DE DISEÑO: Convenciones de Disparo

Los siguientes principios se aplican al disparo:

Midiendo alcances: debes decidir junto a tu oponente como se medirán las distancias entre dos unidades durante la batalla. El método por defecto es medir desde cualquier parte de la unidad o peana atacante a una parte de la unidad o peana objetivo.

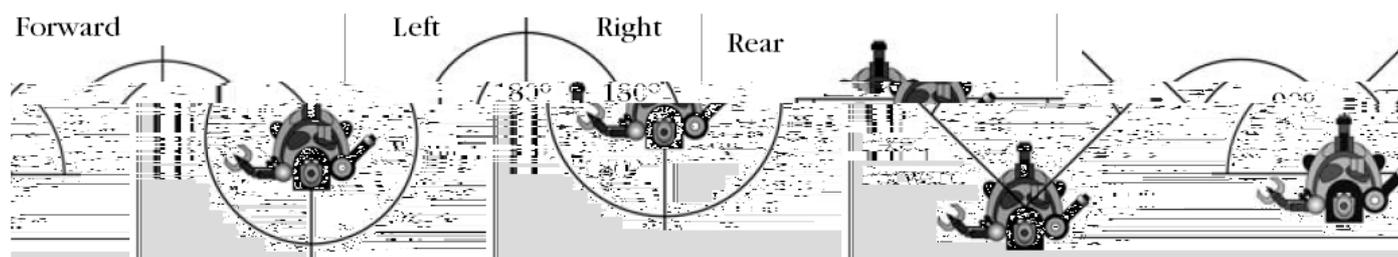
Líneas de tiro: en Epic se supone que el terreno y las miniaturas están en la misma escala, por lo que si se quiere comprobar una línea de tiro entre dos unidades, lo único que hace falta es ponerse a la altura de la miniatura y 'mirar con sus ojos' para ver si están en sus respectivas líneas de tiro.

Pre-medidas: debes decidir junto a tu oponente si se permite pre-medir las distancias a lo largo de la partida, o si se deben declarar disparos y cargas antes de medir. Por ejemplo, debéis decidir si se puede pre-medir para estar seguro de que una unidad está dentro del alcance antes de decidir a quien disparará, etc. Cada método tiene sus propias ventajas, siendo el de pre-medir más táctico y preciso, no permitiéndolo más arriesgado y excitante. El método por defecto es permitir las pre-medidas.

REGLA ESPECIAL: Arcos de Disparo(Weapon Fire Arcs)

La mayoría de las armas pueden dispararse en cualquier dirección (por ejemplo, la unidad no tiene que estar apuntando al objetivo). Sin embargo, en algunos casos, un arma puede tener un arco de disparo limitado.

Las armas en cuyo perfil esté especificado que disparan al frente(*forward*) tienen un arco de disparo de 180° hacia el frente de la unidad, mientras que aquellas que disparan hacia atrás(*rear*) tienen un arco de disparo de 180° hacia la parte trasera de la unidad. Las armas con un arco de tiro hacia la izquierda(*left*) pueden disparar en un arco de 180° hacia su lado izquierdo, de igual manera ocurre para el arco de disparo hacia la derecha(*right*). Finalmente, las armas con un arco de disparo frontal fijo(*fixed forward*) solamente pueden disparar a objetivos que estén hasta a 45° a cada lado de la dirección en la que la unidad esté encarada (tienen un arco de disparo de 90° frontal):



1.9.3 Procedimiento de Disparo

Este es un resumen del procedimiento de disparo:

I - Colocar un marcador de explosión en la formación objetivo.

II - Tirar para impactar.

III - Asignar impactos, hacer tiradas de salvación y retirar las bajas.

IV - Colocar marcadores de explosión adicionales por las bajas y comprobar si la formación enemiga está desmoralizada(*broken*).

1.9.4 Colocar Marcador de Explosión

La formación objetivo recibe automáticamente un marcador de explosión siempre que al menos una unidad atacante pueda disparar a la formación. Se recibe un marcador de explosión adicional por cada unidad destruida.

Una formación recibe un marcador de explosión por estar bajo fuego enemigo incluso si ninguno de los atacantes causa daño alguno (por ejemplo, vehículos acorazados bajo fuego de bolter pesado, simplemente para conseguir colocar el marcador de explosión).

1.9.5 Tirada para Impactar

El jugador debe decidir si las armas dispararán con sus valores AP o AT si tienen ambos. Entonces tirar un D6 por cada disparo dirigido a la formación objetivo. Debes sacar un resultado igual o mayor que el valor apropiado 'para impactar(*to hit*)' para lograr un impacto (por ejemplo, si el arma tiene un valor de AT4+, debes sacar un 4 o mayor para impactar). La tirada de dado puede modificarse por las siguientes razones, sin embargo un resultado de 1 natural siempre se considera un fallo.

Tabla de modificadores para impactar

El objetivo está en cobertura	-1*
El atacante está llevando a cabo una acción Double(Doble) o Marshal(Reformar)	-1
El atacante está llevando a cabo una acción Sustained Fire(Fuego Sostenido)	+1

*El atacante puede escoger ignorar el modificador por cobertura si se aplica a unas unidades de la formación objetivo pero no a otras. Sin embargo, no se podrán lograr impactos en unidades a cubierto a menos que se haya usado el modificador de -1 al impactar.

REGLA ESPECIAL: Necesitando 7+ para Impactar

Si los modificadores al impactar hacen que se requiera un resultado de 7 o mayor para impactar entonces aún es posible lograr impactos, aunque improbable. Aunque es imposible sacar un 7, tendrás que lograr primero un 6, y después, por cada 6, tendrás que tirar otra vez y lograr un resultado que muestra la siguiente tabla. De manera que para sacar un 8, primero hay que lograr un 6 y luego en otra tirada un 5 o un 6.

Objetivo	Tiradas D6 necesarias
7	6 seguido por 4, 5 o 6
8	6 seguido por 5 o 6
9	6 seguido por un 6
10	No se puede impactar

1.9.6 Asignar Impactos y Tiradas de Salvación

Debes asignar los impactos infligidos contra tu propia formación a objetivos que están en alcance y línea de tiro del enemigo. Los impactos se asignan 'desde el frente hacia atrás' de una formación, al revés que la supresión. Los impactos AP solamente se pueden asignar a infantería, y los AT a vehículos blindados.

Los impactos deben asignarse primero a los objetivos potenciales más cercanos. No se puede asignar un segundo impacto a una unidad hasta que se haya asignado un impacto a todos los objetivos potenciales, o asignar un tercer impacto hasta que todos los objetivos tengan asignados dos impactos, etc.

Un vez que todos los impactos han sido asignados, haz tiradas de salvación para cada unidad que ha sido impactada, usando el valor de blindaje de su perfil o la salvación por cobertura de la tabla de terreno. Tira un D6, si el resultado es menor que el valor de blindaje o de salvación por cobertura entonces la unidad falla su salvación, y es destruida y retirada de la partida. Si la tirada es igual o mayor que el blindaje o la salvación por cobertura entonces la unidad se salva y permanece en juego. Haz una tirada separada por cada impacto que sufra una unidad. Recuerda que la formación objetivo recibe un marcador de explosión por cada unidad que es destruida.

Si una formación atacante logra causar impactos con armas normales y armas con la habilidad *MW*, entonces el oponente debe asignar los impactos y realizar las salvaciones de los impactos normales primero, y después asignar y realizar salvaciones para los impactos *MW*. Los impactos de la Mega-Armas solamente se pueden aplicar a unidades que están en posición de ser impactadas por una Mega-Arma (con la excepción de las máquinas de guerra, ver 3.3.2). Durante un asalto, todas las unidades a 15cm son objetivos válidos para asignación, independientemente si los impactos son de cuerpo a cuerpo o tiroteado.

Cuando sea necesario aplicar modificadores a las tiradas de salvación, éstos son acumulativos a menos que las reglas especifiquen lo contrario. Por ejemplo, cuando un *Sniper*(Francotirador) dispara a una unidad en un *crossfire*(fuego cruzado) el modificador total al blindaje de la unidad objetivo es de -2 (*FAQ).

1.9.7 Comprobar si la Formación es Desmoralizada (*Broken*)

Una vez que el ataque está resuelto, debe comprobarse si la formación objetivo ha sido desmoralizada(*broken*) por los marcadores de explosión recibidos. La formación se desmoraliza si el número de marcadores de explosión iguala o excede al número de unidades en la formación. Hay que tener en cuenta que las formaciones no se desmoralizan a lo largo de un ataque, si no una vez que este ha sido resuelto.

Ejemplo de Juego: Disparo

Un destacamento de Devastadores Marinos Espaciales en Rhinos ha hecho una acción de avance(avance) para colocarse en alcance al enemigo, y ahora puede disparar. Deciden disparar a una horda orka cercana. El jugador marine mide la distancia y comprueba el alcance (está en alcance y línea de tiro), y coloca un marcador de explosión

Hay cuatro unidades de Devastadores en la formación, cada una con dos lanza-misiles, haciendo un total de ocho ataques de disparo. Todas las unidades de la formación objetivo son infantería, por lo que los Devastadores eligen usar su valor AP, de 5+. El jugador marine tira ocho dados, sacando 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6 y 6, haciendo un total de 3 impactos.

Las unidades más cercanas de la formación enemiga son todas de Ork Boyz, tres de las cuales sufren un impacto. El jugador orko hace las salvaciones para estas tres unidades tirando un dado por cada una. El jugador orko no consigue ningún 6, por lo que las tres unidades son destruidas.

Otros tres marcadores de explosión adicionales se colocan en la formación orka, haciendo que el total de marcadores de explosión sea de cuatro. No son suficientes para desmoralizar a la formación ya que tiene más de cuatro unidades restantes).

1.9.8 Bombardeos

Muchas piezas de artillería, lanza-cohetes y algunas otras armas disparan bombardeos causando destrucción masiva en el enemigo. Cuando estos cañones o lanzadores se agrupan juntos en un ataque siempre disparan en un único bombardeo al mismo objetivo. En sus perfiles, estas armas no tienen valores para impactar, en vez de ello tienen un número de puntos de bombardeo (BPs). La mayor diferencia entre un bombardeo y un ataque normal es que el bombardeo cubre un área y puede impactar a varias unidades.

Para disparar un bombardeo(*barrage*), usa la plantilla adecuada (7.4 cm de diámetro para ataques de artillería y 12 cm de diámetro para bombardeos orbitales) y colócala sobre el lugar del campo de batalla donde quieras que caiga el bombardeo. Cada arma que contribuye al bombardeo debe estar en alcance y tener línea de tiro hacia al menos una unidad bajo la plantilla. Las armas que no están dentro de alcance o no tienen línea de tiro hacia una unidad enemiga bajo la plantilla no pueden disparar de todas maneras este turno.

Se pueden colocar plantillas sobre tus propias unidades, o sobre unidades de diferentes formaciones enemigas si se desea, pero todas las unidades bajo la plantilla, amigas o enemigas, serán atacadas. Cualquier formación atacada de esta manera recibe un marcador de explosión por estar bajo fuego (ver 1.9.4). Acude al perfil del arma para calcular el número total de puntos de bombardeo.

La formación entera dispara a la vez, por lo que el número de puntos de bombardeo de cada arma que está en alcance y línea de tiro se suman juntos. Cuando calcules el número total de puntos de bombardeo acude a la tabla siguiente. Hay que tener en cuenta que una formación solamente puede disparar un bombardeo por turno, una formación no puede disparar diferentes bombardeos a diferentes objetivos.

La tabla de bombardeo muestra los resultados necesarios para impactar a cada unidad bajo la plantilla. Tira para impactar por todas las unidades, ya sean amigas o enemigas, bajo la plantilla con el valor apropiado para impactar. Para poder resolver rápidamente el ataque se recomienda tirar para impactar por todas las unidades del mismo tipo juntas, y después retirar las bajas de las unidades más cercanas al enemigo.

Plantillas de Bombardeo Extra: los grandes e intensos bombardeos pueden recibir plantillas extras, la tabla de bombardeo muestra si un bombardeo las recibe. Coloca cualquier plantilla extra de manera que toque a la primera plantilla colocada, pero de manera que no estén superpuestas. Todas las unidades bajo las plantillas son atacadas con los valores para impactar adecuados según la tabla. Hay que tener en cuenta que una vez que la primera plantilla esté colocada, el atacante puede escoger donde colocar las plantillas adicionales, siempre que estén tocando a la primera plantilla, y no se aplican restricciones de línea de tiro o alcance.

Marcadores de Explosión Extra: los bombardeos realmente grandes son muy efectivos suprimiendo a las unidades enemigas además de destruyéndolas. Para representar esto, un bombardeo grande puede infligir uno, dos o incluso tres marcadores de explosión extra, como se muestra en la tabla. Estos marcadores se colocan adicionalmente a los marcadores colocados sobre la formación por estar bajo fuego o por sufrir bajas. Si hay varias formaciones atacadas entonces cada una recibe el número apropiado de marcadores de explosión extras.

Fuego Indirecto: algunas armas que pueden disparar bombardeos tiene la habilidad de fuego indirecto(*indirect fire*). Las unidades armadas con armas de fuego indirecto pueden hacer ataques indirectos si su formación realiza una acción sustained fire(fuego sostenido). Unidades que pertenezcan a una formación que falla su chequeo de acción pueden disparar normalmente como parte de su acción hold(aguantar), pero no pueden disparar indirectamente.

Las unidades que disparen un ataque o bombardeo indirecto reciben el modificador de +1 al impactar de manera normal por hacer fuego sostenido. Además, no se requiere línea de tiro para disparar, ya que se supone que los disparos se realizan con un gran ángulo de manera que los proyectiles llueven sobre el objetivo e ignoran cualquier terreno intermedio. La coordinación necesaria es proporcionada por observadores situados o bien en otras formaciones amigas con línea de tiro o bien en satélites o aeronaves espías. Finalmente, la trayectoria usada por las armas que disparan indirectamente incrementa considerablemente su alcance, pero significa también que no pueden disparar a objetivos demasiado cercanos. Para representar esto, las armas que disparan en fuego indirecto duplican su alcance, pero tienen un alcance mínimo de 30cm.

Usando Plantillas de Bombardeo: decidir cuales son las unidades situadas bajo la plantilla circular es otro de los motivos que pueden causar discusiones durante la partida. El método por defecto es que una unidad es afectada si una cualquiera de sus partes está bajo la plantilla. Además, las plantillas deben situarse de tal manera que cojan al mayor número de unidades enemigas de la formación objetivo dentro de las restricciones de línea de tiro y alcance. Esto evita que los jugadores 'apunten' a unidades importantes con la artillería.

BPs	Plantillas Extra	Marcadores de Explosión Extra	Tiradas para Impactar	
			AP	AT
1	Ninguna	Ninguno	6+	6+
2	Ninguna	Ninguno	5+	6+
3	Ninguna	Ninguno	4+	5+
4-5	Una	Ninguno	4+	5+
6-7	Una	Uno	4+	5+
8-9	Dos	Uno	4+	5+
10-11-12	Dos	Dos	4+	5+
13-14-15	Dos	Tres	4+	5+
16-17-18	Dos	Cuatro	4+	5+

1.10 OVERWATCH

Una formación que realice una acción de overwatch(fuego de reacción) no puede mover, pero puede disparar fuera de la secuencia normal del turno, en respuesta al movimiento de una formación enemiga. Las formaciones en overwatch deben ser marcadas de forma adecuada usando dados, marcadores u otros métodos. Hay que tener en cuenta que si una formación tiene unidades a más de 5cm de otra unidad en la formación (por ejemplo, no está en una formación legal), entonces la formación no puede llevar a cabo una acción de overwatch, ya que debe mover para volver a una formación legal si es posible.

Una formación que está en overwatch puede escoger disparar inmediatamente después de que una formación enemiga complete un movimiento o descargue tropas, antes de que el objetivo dispare o asalte.

Una formación en overwatch puede disparar a una formación enemiga después de cualquier movimiento, por lo que puede disparar a una formación que esté realizando varios movimientos después de que complete uno de ellos y antes de que lleve a cabo en siguiente. Esto evita que las formaciones rápidas que usan acciones double(doble) o march(marcha) sobrepasen a una formación que está en overwatch. También hay que tener en cuenta que una formación en overwatch solamente puede reaccionar cuando una formación enemiga mueve o desembarca tropas. No se puede elegir disparar a una formación que esté haciendo otra cosa en su línea de tiro, como disparar sin mover, o reagruparse.

Una formación a la que se le permite mover como parte de una acción, pero que decide permanecer estacionaria, se considera que ha movido para efectos de activar el overwatch. El overwatch es activado cuando una formación enemiga 'completa un movimiento', las formaciones que pueden mover pero permanecen estacionarias han 'completado un movimiento' y son por tanto objetivo elegibles. Sin embargo, cuando aparecen unidades en el campo de batalla, por ejemplo teletransportándose, no se activa el overwatch, solamente completando un movimiento o desembarcando tropas (*FAQ).

Resuelve los ataques de disparo de la forma normal. La formación en overwatch debe disparar a la formación que activó el disparo, no se puede escoger un objetivo diferente. Una vez que ha disparado, la formación no se considera en overwatch.

Las formaciones permanecen en overwatch hasta que disparan o llevan a cabo una nueva acción en los turnos siguientes. Esto significa que una unidad puede ponerse en overwatch en un turno, y no disparar hasta el turno siguiente. Disparar en un turno sucesivo cuenta como su acción para ese turno, y evita que la formación realice una acción más tarde en la misma fase de acción. Si la formación no dispara en el siguiente turno, entonces puede intentar llevar a cabo una acción en vez de disparar.

Recuerda que las unidades de infantería de una formación en overwatch reciben una salvación por cobertura de 5+ (a menos que ya tengan una mejor).

Ejemplo de Juego: Overwatch

Como su primera acción en el turno, el jugador imperial escoge intentar poner a una de sus compañías de infantería mecanizada de la Legión de Acero en overwatch.

Cerca, una formación orka escoge una acción de fuego sostenido y dispara a un titán cercano. La formación orka no se mueve, por lo que no puede activar a la formación en overwatch para que dispare. El overwatch continúa...

Más tarde en el mismo turno, otra formación orka escoge una acción double(doble) y mueve por delante de la guardia imperial en overwatch. Al final de su primer movimiento, los orkos están en línea de tiro del destacamento imperial, pero el jugador decide no dispararles ya que el segundo movimiento seguramente les llevará más cerca de otra unidad con la cual les disparará igualmente. El overwatch no se activa y el turno sigue...

Comienza un nuevo turno y el jugador orko gana la iniciativa en la fase de estrategia, permitiéndole ir primero. Lo primero que hace es una acción de engage(asalto) con el Culto a la Velocidad(Kult of Speed). Al final de su movimiento, están muy cerca de la formación imperial, pero antes de que se resuelva el asalto, el jugador imperial anuncia que va a activar el overwatch de su formación y disparar al Culto a la Velocidad. El disparo es resuelto de forma normal, y proporcionará una gran ayuda a la formación imperial en el asalto. Después de que los disparos se resuelvan, el asalto se zanja normalmente.

1.11 FUEGO CRUZADO

Las formaciones que están bajo el fuego enemigo desde su flanco o retaguardia están envueltas en un fuego cruzado letal, y sufrirán bajas adicionales según las tropas luchan por buscar cobertura de los ataques que llegan de direcciones inesperadas.

Para representar esto, las formaciones pueden usar las siguientes reglas para obtener un *crossfire*(fuego cruzado) cuando disparan. Se puede reclamar la bonificación por fuego cruzado si puedes trazar una línea recta de hasta 45cm de largo desde cualquiera de las unidades de la formación que dispara hacia cualquier unidad de otra formación amiga y esta línea cruza una unidad de la formación objetivo o el hueco entre dos unidades de la formación objetivo.

La unidad amiga hacia la que es trazada la línea de fuego cruzado debe tener línea de tiro a una unidad de la formación objetivo, pero no tiene por que estar dentro del alcance de sus armas. No se pueden usar unidades de una formación desmoralizada(*broken*) o que haya marchado para reclamar el bonificador de fuego cruzado.

Todas las unidades de una formación que se encuentra en un fuego cruzado sufren un modificador a su salvación de -1. Esto puede provocar que algunas unidades fallen automáticamente sus tiradas de salvación. Algunos tipos de terreno o reglas especiales pueden contrarrestar este modificador (ver 1.8.4 y 2.1.16).

Además, una formación en un fuego cruzado recibe dos marcadores de explosión por la primera unidad destruida por el ataque, en vez de uno solo como es habitual (ver 1.9.4).

Hay que tener en cuenta que una formación atacada por varias formaciones enemigas, cada una de las cuales puede reclamar un fuego cruzado, recibirá el marcador de explosión extra por cada formación enemiga que inflija una o más bajas.

Ejemplo de Juego: Fuego Cruzado

Los Land Raiders han realizado una acción advance(avance) y movido a la posición mostrada en la fotografía. El jugador marine puede trazar una línea recta de menos de 45cm hasta una unidad de la formación táctica de Marines Espaciales, y por lo tanto obtiene el bonificador de fuego cruzado cuando dispara a los orkos.

Los cañones laser de los Land Raiders son inefectivos contra la infantería orka, pero sus bolters pesados infligen tres impactos. El modificador de -1 a la salvación significa que es imposible para los orkos realizar sus tiradas de blindaje por lo que tres unidades son retiradas como bajas.

Se colocan cinco marcadores de explosión a los orkos: uno por estar bajo fuego enemigo, dos por la primera baja causada por el fuego de bolter, y dos más por las dos bajas restantes. Solamente quedan cinco unidades restantes en la formación orka, por lo que los cinco marcadores infligidos por los Land Raiders son suficientes para desmoralizarla.



Ejemplo de Fuego Cruzado

1.12 ASALTOS

Las formaciones que llevan a cabo una acción engage(assalto) pueden mover y después luchar en un asalto. Un asalto representa una situación en la que las tropas intentan desesperadamente conseguir un objetivo vital, o luchar en una tenaz defensa para mantener el objetivo en sus manos. Los asaltos no son necesariamente cara a cara, simplemente suficiente cerca para que la infantería sea capaz de atacar en la refriega y hacer uso de sus armas ligeras, granadas y otras armas de corto alcance. Las bajas serán usualmente altas en ambos bandos, y al final del asalto, un lado o el otro se verá forzado a retirarse con su moral hecha añicos, dejando el campo a los victoriosos.

CONCEPTO DE DISEÑO: Asaltos

Las reglas para asaltos son una parte crucial en Epic, y por tanto es importante entender lo que representan. A diferencia de muchos wargames, donde los asaltos solamente cubren combate cuerpo a cuerpo, en Epic un asalto cubre todo lo que sucede cuando se le ordena a una formación que asalte al enemigo.

Esto significa que mientras que el combate cuerpo a cuerpo(*close combat*) puede ser una parte de lo que ocurre en un asalto, no lo es todo. Es bastante común que se resuelvan asaltos sin que se vea involucrado ningún combate cuerpo a cuerpo, simplemente tiroteos entre las unidades.

Un último punto que se necesita recalcar es que un asalto solamente ocurre si una formación realiza una acción engage(asaltar). Esto significa que es posible para formaciones enemigas acabar muy cerca unas de otras (menos de 15cm) sin tener que luchar en un asalto. Esto refleja la inclinación natural de las tropas para ponerse a cubierto cuando están muy cerca del enemigo a menos que se les ordene atacar.

1.12.1 Procedimiento de Asalto

Este es un resumen del procedimiento de asalto:

I - Elegir la formación objetivo

II - Hacer un movimiento de carga

III - Hacer contra-cargas

IV - Resolver ataques

V - Calcular el resultado

VI - El perdedor se retira

VII - El ganador consolida

1.12.2 Elegir Formación Objetivo

Una formación que realiza una acción engage(asaltar) debe escoger una formación enemiga como objetivo del asalto. Cualquier formación enemiga del campo de batalla puede ser escogida, aunque por razones que serán obvias tiene sentido escoger una cercana.

Bajo ciertas circunstancias, una formación puede asaltar a dos o más formaciones enemigas (ver la regla especial para formaciones entremezcladas).

1.12.3 Hacer Movimiento de Carga

Una formación que realiza una acción engage(asaltar) puede hacer **un movimiento** (no un movimiento doble), y luego lucha en un asalto contra la formación enemiga que fue escogida como objetivo de la carga. Este movimiento se conoce como movimiento de carga o *charge move*.

Haz el movimiento de manera normal, como se describió en la sección de movimiento. Una vez que el movimiento esté completado, la formación asaltante debe tener al menos una unidad a 15cm o menos de una unidad de la formación objetivo. Si este no es el caso entonces el asalto no tiene lugar y la acción finaliza. Aparte de esto, las unidades de la formación que carga pueden mover en cualquier dirección y no tienen por que desplazarse hacia el enemigo.

Las unidades que hacen un movimiento de carga pueden entrar en las zonas de control enemigas para llegar al contacto con una unidad enemiga de la formación objetivo. Mover hasta el contacto permite a la unidad luchar con su valor de combate cuerpo a cuerpo(*close combat*) en vez de con su valor de tiroteo(*firefight*), como se describe a continuación. Esta es la única vez que una unidad puede entrar en una zona de control enemiga (ver 1.7.3 para las reglas de zonas de control). Las unidades que cargan no pueden entrar en la zona de control de unidades enemigas de otras formaciones que no sean el objetivo del asalto.

Un máximo de dos unidades pueden moverse hasta el contacto con cada defensor. Una unidad que carga que entra en una zona de control debe moverse hasta el contacto con el enemigo más cercano en cuya zona de control se ha entrado. Una vez una unidad ha sido contactada pierde su zona de control para el resto del asalto, permitiendo que otras unidades muevan a su través.

Es importante recalcar que todo lo que tienes que hacer es llevar una unidad a 15cm del enemigo escogido como el objetivo del asalto. No hay necesidad de que las unidades lleguen al contacto base con base con el enemigo a menos que quieras.

1.12.4 Contra-Cargas

Un asalto representa un combate brutal a corta distancia que incluye movimiento, disparo y combate cuerpo a cuerpo. Aunque la formación asaltante habrá iniciado el combate, la formación defensora tendrá tiempo para reaccionar frente al asalto enemigo y hacer movimientos limitados por su cuenta. Para representar esto, las unidades de la formación defensora envueltas en el asalto pueden hacer un movimiento especial llamado contra-carga o *counter-charge*.

Las unidades defensoras que no están ya en contacto con una unidad enemiga pueden hacer una contra-carga. Las unidades con una velocidad de 30cm o más pueden contra-cargar 10cm, las unidades con una velocidad de 25cm o

menos pueden contra-cargar 5cm. Las contra-cargas ocurren después de que la formación asaltante haya acabado de mover y después de que los posibles disparos de overwatch se hayan realizado, pero antes de que el combate se resuelva.

Todas las reglas de cargas se aplican, y las formaciones defensoras aún deben estar en una formación legal después de hacer los movimientos de contra-carga (es decir, todas las unidades deben estar a 5cm de otra unidad de la formación). Las tropas embarcadas en transportes pueden desmontar.

Una unidad debe usar su movimiento de contra-carga para mover directamente hacia la unidad enemiga más cercana. Puede moverse hasta el contacto si está lo suficientemente cerca, siempre y cuando el enemigo no esté ya en contacto con dos unidades defensoras. Las unidades pueden escoger no hacer contra-carga si prefieren, pero si contra-cargan deben hacerlo hacia el enemigo más cercano.

Las unidades que contra-cargan pueden hacerlo contra unidades de cualquier formación enemiga, no sólo aquella que les asaltó. Cualquier formación enemiga que sea contactada por unidades en contra-carga es arrastrada al asalto, y luchará como si hubiera hecho el asalto ella misma. Trata a dichas formaciones y a la atacante original como una sola formación para lo que a reglas se refiere durante el resto del asalto.

Una contra-carga no cuenta como una activación para una unidad que aún no ha realizado ninguna acción este turno, ya que es parte del asalto mismo (*FAQ).

Una tirada de 2D6 se utiliza para resolver un asalto combinado. Si el atacante pierde entonces cada formación es desmoralizada(*broken*). Si el atacante gana entonces cada formación recibe un número de marcadores de explosión igual al número de unidades que la formación perdió en el asalto.

CONCEPTO DE DISEÑO: *Assault Weapons*(Armas de Asalto) y *Small Arms*(Armas Ligeras)

Muchos perfiles de unidades incluyen armas con la notación de armas de asalto o armas ligeras.

El término armas de asalto o *assault weapons* cubre toda la diversidad de armas de combate cuerpo a cuerpo, incluyendo espadas-sierra, armas de energía, garras, *choppas*, etc. El efecto de estas armas está incluido en el valor de combate cuerpo a cuerpo o *close combat* de una unidad y solamente se puede utilizar en un asalto. Por ejemplo, los Marines de Asalto con espadas-sierra tienen su efecto incluido en su valor de combate cuerpo a cuerpo de 3+.

El término armas ligeras o *small arms* cubre también una gran variedad de armamento de corto alcance, como rifles laser, bolters, etc. El efecto de estas armas está incluido en el valor de tiroteo o *firefight* de una unidad y solamente se puede usar en asaltos. Por ejemplo, los Marines Tácticos con bolters tienen su efecto incluido en su valor de tiroteo de 4+.

Un asalto es la única ocasión en la que una unidad puede usar sus 'armas ligeras' como bolters y rifles laser, aunque estas armas tienen una alcance nominal de 15cm en su perfil. Esto representa la cantidad limitada de munición que llevan dichas armas, y que en un combate la mayoría de los soldados mantendrán sus cabezas agachadas y solamente dispararán cuando la situación sea realmente desesperada.

1.12.5 Resolver Ataques

En un asalto ambos bandos atacan. Los ataques se supone que ocurren simultáneamente, por lo que se deben resolver todos los ataques de ambos bandos antes de retirar las bajas.

Las unidades tienen dos valores de asalto: un valor de combate cuerpo a cuerpo o *close combat* y un valor de tiroteo o *firefight*. Las unidades que están en contacto base con base con el enemigo deben usar su valor de combate cuerpo a cuerpo, mientras que aquellas unidades que no están en contacto pero se encuentran a menos de 15cm y con línea de tiro hacia una unidad enemiga pueden usar su valor de tiroteo. Las unidades armadas solamente con armas de combate cuerpo a cuerpo y que no tengan ningún tipo de arma ligera u otras armas de disparo solamente podrán atacar si están en contacto base con base con el enemigo.

Tira un D6 por cada unidad que esté luchando en el asalto. Los marcadores de explosión no suprimen la capacidad de lucha de las unidades envueltas en un asalto, se supone que la proximidad del enemigo hace que todo el mundo se una en un ataque desesperado. Compara el resultado del dado con los valores de combate cuerpo a cuerpo si la unidad está en contacto con el enemigo, o su valor de tiroteo si está a 15cm o menos del enemigo y con línea de tiro pero no en contacto base con base.

Si el resultado de la tirada es igual o superior que el valor indicado, se consigue un impacto. Ningún modificador se aplica nunca a estas tiradas. Cada jugador asigna los impactos infligidos a su formación y hace tiradas de salvación de la misma manera que en el procedimiento de disparo.

Los impactos solamente pueden ser asignados a unidades directamente envueltas en el asalto (es decir, que pertenezcan a la formación atacante o defensora y que estén a 15cm del enemigo después de que los movimientos de carga y contra-carga se hayan completado). Los impactos deben asignarse a unidades en contacto con el enemigo primero, y después continuar con las unidades más cercanas al enemigo. No se puede asignar un segundo impacto a una unidad hasta que todos los objetivos potenciales tengan asignados también un impacto, o asignar un tercero hasta que los objetivos tengan asignados dos, etc. Recuerda que los impactos solamente se aplican a las formaciones atacantes y defensoras que están directamente implicadas en el asalto, y no se repartirán por todas las formaciones cercanas.

Una vez que todos los impactos han sido asignados haz las pertinentes tiradas de salvación como si fueran ataques de disparo. Las unidades de infantería de formaciones que están realizando una acción engage(asaltar) no pueden usar salvaciones por cobertura (se supone que han dejado la cobertura para cargar hacia el enemigo), pero otras unidades de infantería si que pueden.

Si todas las unidades de la formación defensora han sido destruidas y al menos una unidad atacante sobrevive, entonces el atacante gana y el asalto se acaba (ve directamente a 1.12.8). Si todas las unidades atacantes directamente envueltas en el asalto son destruidas entonces el asalto ha sido detenido y el defensor gana (ve directamente a 1.12.8). “Directamente envuelta” significa estar a 15cm de una unidad enemiga después de los movimientos de carga y contra-carga. Mientras que una de las unidades atacantes originales que estaban a 15cm del enemigo sobreviva, entonces el asalto no ha sido detenido. En cualquier otro caso, ambos bandos pueden recibir apoyo (ver 1.12.6).

Nota importante: las bajas infligidas en un asalto no se cuentan para colocar marcadores de explosión o desmoralizar una formación hasta *después* de que el resultado del combate se haya calculado. El atacante debe destruir completamente la formación enemiga para ganar en estos momentos, mientras que todo lo que tiene que hacer el defensor es destruir todas las unidades atacantes que hayan logrado situarse a 15cm de alguna unidad defensora.

1.12.6 Fuego de Apoyo

Ambos bandos pueden recibir apoyo a menos que el defensor haya sido aniquilado o el asalto haya sido detenido como se describió antes. El recibir apoyo permite a unidades de otras formaciones atacar con sus valores de tiroteo si se encuentran a 15cm y tienen una línea de tiro hacia alguna unidad enemiga directamente envuelta en el asalto. En este caso “directamente envuelta” significa pertenecer a la formación atacante o defensora y en una posición para atacar.

Esta regla representa a unidades de ambos bandos que no están directamente involucradas en el asalto prestando fuego de apoyo o *supporting fire* a sus compañeros. Las unidades de formaciones desmoralizadas (*broken*) o que han marchado(*March*) este turno no pueden proporcionar fuego de apoyo.

Tira para impactar usando los valores de tiroteo de las unidades que prestan fuego de apoyo, y luego asigna impactos y haz salvaciones como si se tratara de ataques de disparo. Una vez que las bajas han sido retiradas debes calcular el resultado del asalto (ver 1.12.7).

1.12.7 Calcular el Resultado

Después de que ambos jugadores hayan retirado las bajas, debe decidirse el resultado del combate. Primero, si un bando ha aniquilado completamente al otro, entonces es el ganador. Si ambos bandos aún tienen unidades entonces cada jugador tira 2D6, y luego añade los modificadores aplicables de la tabla al dado que sacó un resultado mayor. Ten en cuenta que no se suman ambos dados, sino que se escoge aquel con mejor resultado (tira dos dados y escoge el mayor). El que consiga el mayor resultado después de aplicar los modificadores gana el asalto.

Además, la formación perdedora sufre un número de impactos extra igual a la diferencia de resultado entre los dos bandos. No hay salvación posible para estos impactos, que representan a las unidades siendo cazadas mientras huyen, o desintegrándose en una fuga mientras cunde el pánico. Retira estas bajas adicionales como si fueran impactos causados en el propio asalto (las unidades en contacto con el enemigo primero, luego aquellas más cercanas al enemigo, etc).

Modificadores al Asalto	(Acumulativos)
Por cada baja infligida durante el asalto	+1
Tienes más unidades que la formación contraria	+1*
Tienes más del doble de unidades que la formación contraria	+1*
Tu formación no tiene marcadores de explosión	+1**
La formación contraria tiene más marcadores de explosión	+1**

*Cuenta el número total de unidades restantes en la unidad asaltante frente al número total de unidades restantes de la formación defensora. No incluyas unidades de otras formaciones que están prestando fuego de apoyo.

**Las formaciones enemigas desmoralizadas (*broken*) cuentan con tantos marcadores de explosión como unidades.

En el caso de un empate, realiza un segundo asalto usando a las unidades supervivientes empezando por el paso IV (tirar los dados, asignar impactos, tirar salvaciones y resolver el combate). Las unidades de ambos bandos pueden hacer una contra-carga antes de que la segunda ronda se resuelva, con el atacante moviendo sus contra-cargas primero (ver 1.12.4). Si se lucha una segunda ronda entonces las bajas de la primera se cuentan para calcular el resultado final del combate. Si se llega a otro empate, se lucha de nuevo (y otra, y otra... si es necesario) hasta que se llegue a un ganador.

1.12.8 El Perdedor se Retira

Después de calcular el resultado del combate (bien todas las unidades defensoras han sido destruidas, el asalto ha sido detenido, o mediante una tirada de resultado), el perdedor es desmoralizado y debe retirarse (*withdraw*), y las formaciones del bando ganador reciben marcadores de explosión por las bajas sufridas. Si la formación perdedora ya estaba desmoralizada (*broken*) cuando fue asaltada, entonces es destruida y todas las unidades de la formación se retiran como bajas.

Una vez que las bajas adicionales se han retirado, las unidades supervivientes del bando perdedor deben hacer una retirada inmediata como se explica en las reglas para formaciones desmoralizadas (ver 1.13.3).

Finalmente, cualquier formación perteneciente al bando perdedor que estuviera en posición para prestar apoyo (estaban a 15cm de una unidad enemiga en el asalto) recibe un marcador de explosión, incluso si de hecho no prestó apoyo. Estos marcadores representan el efecto en la moral de ver a los compañeros siendo derrotados en un asalto.

1.12.9 El Ganador Consolida

Después de que el perdedor se retire, la formación ganadora recibe un número de marcadores de explosión igual al número de unidades que fueron destruidas por el enemigo. Por lo tanto es posible que una formación gane un asalto pero que acabe desmoralizada por las bajas sufridas. En este caso, la formación ganadora está desmoralizada (*broken*), pero no tiene que hacer una retirada incluso si hay otras unidades enemigas a 15cm (ver 1.13.3). Si el ganador del combate ya estaba desmoralizado al principio del asalto, no recibe marcadores de explosión adicionales.

Cualquier unidad del bando ganador puede entonces mover 5cm. Este es un movimiento gratuito diseñado para permitir a las unidades atacantes ocupar el territorio que han capturado. Las unidades no pueden entrar en una zona de control enemiga cuando consolidan. Al considerarse un movimiento, los transportes pueden recoger a otras unidades.

1.12.10 Formaciones Entremezcladas

Ocasionalmente un atacante querrá atacar una posición donde hay unidades de diferentes formaciones entremezcladas (*intermingled formations*). Cuando un jugador declara el objetivo para una formación asaltante puede escoger e incluir, si lo desea, cualesquiera otras formaciones enemigas que están entremezcladas con la formación objetivo como parte del objetivo de la carga.

Dos formaciones están entremezcladas si tienen unidades a 5cm una de otra. Si hay dos o más formaciones a 5cm de la formación objetivo, entonces el atacante puede escoger incluir una o más de ellas como objetivo.

Para efectos de un asalto, las formaciones entremezcladas se tratan como una sola formación. Todas las formaciones entremezcladas pueden hacer contra-cargas, y los impactos pueden ser asignados a todas las formaciones envueltas. Una vez que las bajas se han calculado, se usa una tirada de 2D6 para resolver el asalto. Suma todos los marcadores de explosión de las formaciones entremezcladas cuando haya que calcular el resultado del asalto.

Si el defensor pierde entonces cada formación es desmoralizada y debe retirarse. Si el defensor gana entonces cada formación recibe un número de marcadores de explosión igual al número de bajas sufridas en combate (por ejemplo, si una formación defensora pierde dos unidades y otra una, entonces la primera gana dos marcadores de explosión y la segunda uno).

1.13 REAGRUPAR Y FORMACIONES DESMORALIZADAS

Las formaciones que realizan una acción marshal(reformar) pueden reagruparse para retirar marcadores de explosión e intentar evitar desmoralizarse. Las formaciones se desmoralizan una vez que acumulan un número de marcadores de explosión igual al número de unidades en la formación, o si pierden un asalto. Las formaciones desmoralizadas no pueden ser elegidas para llevar a cabo una acción en la fase de acción.

1.13.1 Reagrupar

Las formaciones que realizan una acción marshal(reformar) pueden reagruparse. Tira 2D6 y retira un número de marcadores de explosión igual a la tirada más alta. Los dados no se suman, se escoge el mejor resultado.

1.13.2 Desmoralización

Comprueba si una formación está desmoralizada(*broken*) después de que reciba marcadores de explosión (ya sea por fallar un chequeo de acción, disparos o asalto). Las formaciones que pierden un asalto son automáticamente desmoralizadas. Se debe resolver completamente un asalto o una acción de disparo antes de comprobar si la formación objetivo se desmoraliza (por ejemplo, una formación bajo el fuego enemigo no se desmoraliza hasta que todos los disparos de esa acción se resuelven).

Retira todos los marcadores de explosión de una formación cuando se desmoralice, y márcala de alguna manera para mostrar que esta desmoralizada (con dados, girando las miniaturas, con marcadores, etc). Las unidades desmoralizadas siguen ejerciendo una zona de control (*FAQ).

1.13.3 Retiradas

A menos que las reglas lo especifiquen de otra manera, una formación desmoralizada puede escoger realizar una retirada (*withdrawal*) inmediatamente después de que se resuelva la acción que causó su desmoralización. Si una formación es desmoralizada mientras estaba haciendo una acción (por ejemplo, por recibir un marcador de explosión al fallar un chequeo de iniciativa, por ser objetivo de disparos de overwatch, etc), entonces realiza una retirada y pierde el resto de su acción.

Una formación realizando una retirada puede hacer dos movimientos. Estos movimientos pueden ser en cualquier dirección, pero si una unidad acaba su segundo movimiento de retirada a 15cm o menos del enemigo, es destruida (es aniquilada mientras intentaba escapar). Las unidades pueden ignorar las zonas de control mientras hacen un movimiento de retirada pero no pueden simplemente pasar por encima de unidades enemigas. Aparte de estos cambios, los movimientos de retirada se tratan como un movimiento normal. Las unidades enemigas en overwatch pueden disparar a formaciones que estén realizando movimientos de retirada.

Las unidades con una velocidad de 0cm obviamente no pueden mover al hacer una retirada, por lo que son destruidas si hay unidades enemigas a 15cm del punto en el que se desmoralizaron.

1.13.4 Marcadores de Explosión y Formaciones Desmoralizadas

Las formaciones desmoralizadas cuentan como si tuvieran tantos marcadores de explosión como unidades en lo que concierne a reglas.

Las formaciones desmoralizadas no reciben marcadores de explosión después de que hayan sido desmoralizadas y antes de que se reorganicen(*rally*). En vez de ello, cada marcador que la formación recibiría normalmente causa un impacto adicional en la formación, sin tirada de salvación permitida. Aplica estos impactos extras como si fueran de disparos normales (desde el frente a la retaguardia de la formación).

Estos impactos adicionales representan a unidades individuales entrando en pánico y huyendo del campo de batalla, y hacen a las formaciones desmoralizadas extremadamente vulnerables a los ataques enemigos.

Recuerda que una unidad desmoralizada que gana un asalto no recibe ningún marcador de explosión por las bajas sufridas, y por tanto no perderá unidades adicionales debido al pánico. Se asume que en este caso, la sensación de triunfo debido a la victoria en el asalto sobrepasa los sentimientos de terror o miedo.

1.14 LA FASE FINAL

La fase final, como su nombre indica, tiene lugar al final del turno, una vez que ambos jugadores han llevado a cabo acciones con cada una de sus formaciones no desmoralizadas. Ambos jugadores *deben* intentar reorganizar(*rally*) sus formaciones y entonces comprobar las condiciones de victoria del escenario para ver si uno de los bandos ha ganado.

1.14.1 Reorganizando Formaciones

En la fase final ambos jugadores se turnan para reorganizar formaciones que tienen marcadores de explosión o que estén desmoralizadas. Reorganiza las formaciones una a una, empezando por el jugador con el mayor factor de estrategia. Para reorganizar una formación debes sacar un resultado igual o superior al valor de iniciativa de la unidad en una tirada D6 (ver 1.2.2). Hay un modificador de -2 a la tirada si la formación está desmoralizada(*broken*), y un modificador de -1 si hay unidades enemigas a 30cm o menos de alguna de las unidades de la formación.

Si el chequeo se falla, las formaciones desmoralizadas deben hacer una retirada (ver 1.13.3), mientras que las formaciones no desmoralizadas permanecen en su sitio pero no retiran ningún marcador de explosión.

Si el chequeo es superado entonces se retiran la mitad de los marcadores de explosión de la formación, redondeando las fracciones hacia arriba. Las formaciones con un solo marcador restante que pasen el chequeo retiran ese último marcador. Una formación desmoralizada que se reorganiza con éxito ya no está desmoralizada, cuenta como si tuviera tantos marcadores de explosión como unidades, la mitad de los cuales se retiran por superar el chequeo. Por ejemplo, una formación desmoralizada con siete unidades que se reorganiza no estará ya desmoralizada y se queda con tres marcadores de explosión.

Modificadores al chequeo de reorganización(<i>rally test</i>)	Estos modificadores son acumulativos
La formación esta desmoralizada(<i>broken</i>)	-2
Hay unidades enemigas a 30cm o menos	-1

1.14.2 Comprobar las Condiciones de Victoria

La mayoría de las partidas de Epic se juegan usando un escenario que tendrá un set de condiciones de victoria que un jugador necesita alcanzar para ganar. Estas condiciones vienen explicadas en las reglas de cada escenario.

REGLA ESPECIAL: Redondeo

En Epic, todas las fracciones se redondean hacia arriba salvo que las reglas especifiquen lo contrario.

2.0 ARMAS Y UNIDADES ESPECIALES

Los campos de batalla del futuro son el hogar de una vasta colección de unidades y armas extraordinarias. Éstas pueden variar desde unidades de infantería equipadas con *jump-packs* o retro-reactores que les permiten volar, hasta vehículos fuertemente acorazados equipados con enormes *macro-weapons* o mega-armas tan poderosas que se burlan de incluso los más gruesos blindajes. Estos tipos de unidades tienen habilidades especiales que a menudo no concuerdan con las reglas básicas del juego: las tropas con retro-reactores vuelan por encima del terreno impenetrable, por ejemplo, mientras que las unidades impactadas por mega-armas no pueden hacer una salvación por blindaje, etc. Estas reglas no son particularmente complejas pero están separadas de las reglas básicas para no atestarlas.

Las habilidades especiales representan atributos únicos para una unidad o arma. Debido a esto, las habilidades no son transferibles a otras unidades o armas de la misma formación. Por ejemplo, los Exterminadores pueden teletransportarse al campo de batalla y esta habilidad está indicada en su perfil de la lista de ejército. Sin embargo, cualquier otra unidad que no sea de Exterminadores en la misma formación no tendría esta habilidad.

A veces ocurren situaciones donde unas unidades tienen una habilidad especial y otras no, surgiendo la duda de si la habilidad puede ser usada. Por ejemplo, algunas unidades en la formación pueden ser capaces de disparar un bombardeo que ignora la cobertura o tiene el efecto mega-arma, mientras que otras armas que toman parte en el bombardeo no. Si sucede tal situación en una batalla entonces solamente puedes usar la habilidad si todas las unidades que toman parte la tienen, por lo que el bombardeo solamente ignoraría la cobertura o tendría el efecto mega-arma si todas las unidades participantes en el bombardeo tienen esas habilidades.

Finalmente, a menos que las reglas especifiquen lo contrario, una habilidad especial puede ser usada por unidades pertenecientes a una formación desmoralizada (*broken*). Por lo que un comandante supremo o *supreme commander*, por ejemplo, puede seguir usando sus habilidades especiales incluso si está desmoralizado.

2.1 UNIDADES ESPECIALES

Algunas unidades tienen habilidades especiales que les permiten 'saltarse las reglas' de alguna manera. Esto es habitual debido a que las unidades mismas son inusuales debido a su entrenamiento, equipo, o temperamento. Cualquier habilidad especial que se aplique a una unidad estará indicado en su perfil (ver 1.1.3).

2.1.1 Characters (Personajes)

Estas unidades representan a individuos importantes más que a grupos de soldados o la dotación de un vehículo o máquina de guerra. Debido a esto no son representados por una miniatura separada en el campo de batalla, en cambio son *añadidas* a otra unidad del ejército. La unidad a la que el personaje se une recibe todas las armas y habilidades que el personaje tiene en su perfil.

Por ejemplo, los Capellanes Marines Espaciales o *Space Marine Chaplains* son personajes armados con un arma de energía o *power weapon* (arma de asalto, mega-arma, ataques extra(+1)), y tiene las habilidades de salvación invulnerable (*invulnerable save*) e inspirador (*inspiring*). Cualquier unidad a la que se una contará con todas estas habilidades adicionales. Los personajes pueden unirse a cualquier tipo de unidad, incluidos vehículos y máquinas de guerra.

La unidad y el personaje deben operar juntos a lo largo de la batalla. El personaje puede ser transportado por cualquier vehículo capaz de transportar a la unidad que se une y no consume ningún espacio extra. El personaje debe ser representado por un modelo adecuado o un estandarte de mando que se añade a la unidad. Los personajes que se escogen como una mejora de una formación deben unirse a una unidad de dicha formación.

2.1.2 Commanders (Comandantes)

Los comandantes pueden ordenar hasta a tres formaciones de tropas que los sigan cuando realizan un asalto, siempre que las formaciones tengan al menos una unidad a 5cm de una unidad de la formación del comandante.

Haz una única tirada de iniciativa por todas las formaciones, contando un -1 si alguna tiene marcadores de explosión. Si el chequeo se falla entonces la formación del comandante recibe un marcador de explosión y debe realizar una acción hold (aguantar), pero las otras formaciones no se ven afectadas (y pueden llevar a cabo una acción más tarde a lo largo del turno).

Si el chequeo es superado entonces las tres formaciones pueden realizar una acción engage (asaltar). Trata estas formaciones como si fueran una sola para lo que concierne a reglas en el transcurso del asalto. Se usa una tirada de 2D6 para resolver este asalto combinado. Si el atacante pierde entonces cada formación es desmoralizada (*broken*). Si ganan entonces cada formación recibe un número de marcadores de explosión igual a las bajas sufridas en combate.

2.1.3 Fearless (Sin Miedo)

Estas unidades son o extraordinariamente valientes o tan enajenadas que nunca huirán incluso si su formación es desmoralizada (aunque puedes elegir que hagan un movimiento de retirada si lo deseas).

Las unidades que son fearless son inmunes al daño por perder un asalto (tanto los impactos adicionales como el ser aniquiladas si estaban desmoralizadas) y por los marcadores de explosión asignados si están desmoralizadas. Cuando sean desmoralizadas o de cualquier otra manera forzadas a realizar un movimiento de retirada, las unidades fearless pueden escoger no retirarse, y si la unidad escoge retirarse solamente será destruida si termina su movimiento a 5cm del enemigo en vez de los 15cm habituales. Las unidades fearless que permanecen estacionarias no sufren daño adicional. Otras unidades en la formación que no son fearless serán afectadas normalmente por los impactos adicionales de los marcadores de explosión o por perder un asalto o lo que sea, simplemente no asignes ninguno de los impactos a las unidades inmunes, pero repártelos de manera normal al resto de unidades.

Las unidades fearless siguen contando como parte de la formación, por lo que a veces pueden ser 'arrastradas' cuando su formación se retira incluso cuando ellas no tienen por que hacerlo, simplemente para estar en formación (ver 1.2.1). Finalmente, hay que tener en cuenta que el no tener que retirarse puede significar que las unidades fearless pueden acabar un asalto en una zona de control enemiga, o incluso en contacto base con base (ver 1.7.3 para los detalles de como tratar con estas situaciones).

2.1.4 Infiltrators (Infiltradores)

Estas unidades pueden duplicar su velocidad cuando hacen un movimiento de carga (¡y solamente cuando cargan!), y pueden ignorar las zonas de control enemigas de la formación a la que están cargando. Estas dos habilidades les permiten deslizarse entre las unidades enemigas cuando cargan para atacar a las tropas más retrasadas. La coherencia de unidades se les aplica normalmente.

2.1.5 Inspiring (Inspirador)

Cada unidad inspiradora envuelta en un asalto añade +1 al resultado (siempre y cuando sobreviva al combate por supuesto).

2.1.6 Invulnerable Saves (Salvaciones Invulnerables)

Estas unidades tienen dispositivos protectores o bien una vitalidad sobrenatural que les permite sobrevivir a un ataque que mataría a cualquier otra criatura. Para representar esto, las unidades con salvación invulnerable reciben una segunda tirada de salvación de 6+ si fallan su primera salvación por cualquier razón. Se hace esta segunda salvación contra cualquier forma de ataque, incluso ataques que no permiten normalmente tiradas de salvación. Nunca se aplican modificadores a esta segunda tirada.

2.1.7 Jump-Packs (Retro-Reactores o Mochilas de Salto)

Estas unidades están equipadas con dispositivos especiales que les permiten volar cortas distancias, normalmente en una serie de largos saltos.

Las unidades equipadas con retro-reactores pueden ignorar el terreno peligroso o impasable al moverse (saltan sobre él). Sin embargo no pueden aterrizar sobre terreno impasable, y si aterrizan sobre terreno peligroso deben realizar el chequeo de terreno peligroso. Las unidades con retro-reactores también pueden mover sobre otras unidades amigas al desplazarse, pero no pueden aterrizar sobre ellas. Las unidades con retro-reactores son afectadas por las zonas de control enemigas de manera normal, y no pueden saltar por encima del enemigo.

2.1.8 Leaders (Líderes)

Una formación que incluya líderes puede retirar un marcador de explosión extra por cada líder cuando se reagrupa (*regroup*) o reorganiza (*rally*).

2.1.9 Light Vehicles (Vehículos Ligeros)

Los vehículos ligeros incluyen vehículos no blindados en los que la dotación está expuesta al fuego enemigo, como los Buggies orkos o los Land Speeders de los marines.

La única diferencia entre los vehículos ligeros y los acorazados es que los ligeros pueden ser afectados tanto por fuego AP como AT, en efecto cuentan como objetivos de infantería frente al fuego AP y como vehículos acorazados frente al fuego AT.

Los vehículos ligeros confían en la velocidad y la agilidad para protegerse de los disparos enemigos, y debido a esto su tirada de salvación está basada en estos factores más que en el grosor del blindaje que puedan llevar. Aparte de esto, su tirada de salvación funciona exactamente de la misma manera que la salvación de otras unidades y será ignorada por mega-armas, podrá ser usada contra bombardeos, etc.

2.1.10 *Mounted (Montados)*

Algunas unidades de infantería se consideran montadas, y estarán a lomos bien de motocicletas o criaturas vivientes como caballos. Las unidades montadas cuentan como vehículos para efectos de terreno, y como infantería para cualquier otro propósito.

2.1.11 *Reinforced Armour (Blindaje Reforzado)*

Las unidades con blindaje reforzado están protegidas por planchas varias veces más gruesas que las encontradas en la mayoría de vehículos acorazados y tienen una construcción interna extremadamente robusta. Debido a esto

Para comprobar si la línea de tiro está bloqueada, simplemente mide la distancia entre el deslizador y el terreno, y la distancia entre la unidad objetivo y el terreno. Si el deslizador está más cerca del terreno intermedio que la unidad objetivo, entonces la línea de tiro no está bloqueada. Si el deslizador está más lejos entonces la línea de tiro se bloquearía de manera normal. Si las distancias al terreno son iguales, la visión parcialmente obstaculizada implica que tanto el deslizador como la unidad objetivo cuentan como si estuvieran en cobertura cuando se dispares el uno al otro, y se aplicará el modificador al impactar.

La limitación de tener línea de tiro de como mucho a 10cm a través de terreno boscoso se aplica de manera normal a los *skimmers*. La regla de línea de tiro para deslizadores se usaría para determinar si puede ver a una unidad enemiga al otro lado del bosque (*FAQ).

Los deslizadores directamente envueltos en asaltos pueden elevarse durante una carga o contra-carga para por ejemplo ganar línea de tiro al enemigo, pero los deslizadores de formaciones que presten apoyo no podrán, ya que elevarse solamente está permitido durante el movimiento.

2.1.14 Sniper (Francotirador)

Tira para impactar de forma separada cuando dispares con una unidad *sniper*. Si impacta, el atacante puede escoger que unidad enemiga es impactada entre aquellas en alcance y línea de tiro de la unidad francotirador, incluso si ya tienen asignado uno o varios impactos. Además el objetivo sufre un modificador a su salvación de -1.

2.1.15 Supreme Commanders (Comandantes Supremos)

Los comandantes supremos representan unidades de mando de alto nivel. Cuentan como comandantes y como líderes (ver 2.1.2 y 2.1.8 respectivamente). Además, cada unidad de comandante supremo en el ejército permite al jugador repetir un chequeo de iniciativa fallado (de cualquier tipo) por turno.

2.1.16 Thick Rear Armour (Blindaje Trasero Grueso)

Las unidades con esta habilidad tienen el mismo blindaje todo a su alrededor, por lo que ignoran el modificador de -1 a la salvación cuando están en un fuego cruzado.

2.1.17 Teleport (Teletransporte)

Las unidades con la habilidad de teletransporte pueden aparecer súbitamente en el campo de batalla, ya sea por tener acceso a dispositivos tecnológicos o arcanos que les permiten moverse instantáneamente de un lugar a otro, o

2.2.1 *Anti-Aircraft Weapons* (Armas Anti-Aéreas)

Algunas de las armas usadas en Epic se utilizan para defenderse contra las aeronaves. Estas armas se conocen colectivamente como armas anti-aéreas en las reglas. Las armas anti-aéreas tienen un valor de potencia de fuego 'AA', adicionalmente a cualquier otro valor AP o AT que puedan tener. Por ejemplo, el Hunter de los marines espaciales tiene un valor de potencia de fuego de AT4+/AA4+. Las reglas para efectuar disparos anti-aéreos se describen en las reglas de operaciones aero-espaciales (ver 4.0).

2.2.2 *Disrupt* (Disrupción)

Ciertas armas están diseñadas para trastornar a las formaciones enemigas además de para matar a sus tropas. Para representar esto, las armas con la habilidad de disrupción infligen un marcador de explosión a la unidad enemiga por cada impacto que logren en vez de por cada baja. Los impactos hechos por armas disruptoras se salvan de manera normal. Cualquier unidad que falle su salvación se retira como baja pero no provoca que se coloque un segundo marcador en la formación objetivo.

2.2.3 *Extra Attacks* (Ataques Extra)

Algunas armas de asalto tienen indicado *extra attacks(+x)* en su perfil. Las unidades equipadas con estas armas reciben un número de ataques adicionales igual a la 'x' durante un asalto. Por ejemplo, un arma de asalto con 'extra attacks(+2)' permite a la unidad usarla para hacer dos ataques extra en un asalto. A veces se especifica una tirada de dado en vez de un número fijo. Por ejemplo, un arma con 'extra attacks(D3)' podría atacar D3 veces. Los ataques extra pueden estar aplicados a disparos, ataques cuerpo a cuerpo y a ataques de tiroteo.

2.2.4 *First Strike* (Golpea Primero)

Las armas con la habilidad *first strike* atacan primero en un asalto. Resuelve el ataque e inflige el daño antes de que las unidades enemigas hagan sus ataques. Esto puede resultar en algunas unidades enemigas destruidas antes de que puedan atacar. Si la habilidad está listada para un arma con *extra attacks* o ataques extra (ver 2.2.3) entonces solamente los ataques extra tienen la habilidad de golpear primero; de otra manera contará para todos los ataques cuerpo a cuerpo si está listada para un arma de asalto, o para todos los ataques de tiroteo si está listada para armas ligeras. Si ambas unidades que se enfrentan tienen armas que golpean primero entonces todos los ataques *first strike* se resuelven simultáneamente y sus resultados se aplican a ambos bandos antes de resolver otros ataques.

Las habilidades especiales que aparecen en la sección notas(*notes*) de un arma solamente se aplican a ese arma, mientras que las habilidades especiales que aparecen en la sección notas(*notes*) de una unidad (la que está en la parte de abajo perfil) se aplican a todos los ataques que hace la unidad. Por lo que si un arma tiene ataques extra(+X) y golpea primero, entonces la habilidad golpea primero solamente se aplica a los ataques extra añadidos por ese arma. Pero si la unidad tiene *first strike* en su sección de notas entonces todos los ataques, incluyendo los añadidos por un arma específica, tendrían *first strike*.

2.2.5 *Ignore Cover* (Ignorar Cobertura)

Estas armas están diseñadas para negar los efectos de la cobertura, ya sea volándola por los aires o evitándola. Estas armas ignoran los modificadores al impactar por cobertura, y niegan las salvaciones por cobertura de la infantería.

2.2.6 *Macro-Weapons* (Mega-Armas)

Algunas de las armas usadas en Epic son absolutamente enormes. Estas armas se conocen colectivamente como *macro-weapons*, mega-armas o simplemente *MW* en las reglas.

Solamente las unidades con blindaje reforzado o salvación invulnerable reciben una tirada de salvación contra impactos de mega-armas (ver 2.1.6 y 2.1.11). Cualquier otro tipo de objetivo impactado no puede hacer tiradas de salvación. Las reglas siguientes explican en detalle como funciona esto, pero mientras tengas en mente el principio de que las mega-armas cancelan las salvaciones no irás muy desencaminado.

Ataques de Disparo: las mega-armas que se pueden usar para disparar no tienen un valor AP o AT. En vez de ello tienen un valor *MW*. Por ejemplo, el Cañón Volcano montado en un Titán Imperial Warlord tiene un valor de potencia de fuego de MW2+. Debe tirarse de manera normal para impactar cuando se dispara una mega-arma. Estas armas pueden afectar a cualquier tipo de objetivo, infantería o vehículos, por lo que el Cañón Volcano impactaría a cualquier objetivo con 2+. Solamente las armas con blindaje reforzado(*reinforced armour*) o salvación invulnerable(*invulnerable save*) reciben una tirada de salvación contra impactos de *MW* (ver 2.1.6 y 2.1.11). Cualquier otro tipo de objetivo impactado no puede hacer tirada de salvación. Las salvaciones por cobertura también son negadas, aunque el modificador de -1 al impactar se aplica de manera normal.

Las unidades a bordo de transportes destruidos por una mega-arma solamente tienen salvación si pudieran hacer una siendo impactadas ellas mismas por una *MW* directamente.

Bombardeos: resuelve el bombardeo de las mega-armas de forma normal, excepto que las unidades impactadas no reciben salvación a menos que tengan blindaje reforzado o salvación invulnerable.

Asaltos: en un asalto, algunas armas ligeras y armas de asalto que tienen ataques extra pueden tener también la habilidad mega-arma. En este caso la habilidad mega-arma solamente se aplica a los ataques adicionales.

Asignando Impactos: si una formación atacante logra impactos tanto con armas normales como con mega-armas, entonces el jugador oponente debe asignar y hacer las salvaciones para los impactos normales primero, y después asignar y hacer salvaciones para los impactos *MW*. Los impactos de mega-armas solamente se pueden aplicar a unidades que están en posición para ser impactadas por una mega-arma.

2.2.7 Single Shot (Disparo Único)

Estas armas pueden ser usadas solamente una vez por batalla y no pueden ser disparadas de nuevo. Puedes usar marcadores para indicar que armas de disparo único han sido disparadas. Las armas de disparo único que ya han disparado siguen contando para efectos de supresión, simplemente se necesita estar dentro de alcance y tener línea de tiro, de hecho ser capaz de disparar no es un requerimiento (*FAQ).

2.2.8 Slow Firing (Recarga Lenta)

Estas armas han de tomarse un turno entero para recargar después de que hayan sido disparadas. Esto significa que si se dispara un turno no pueden usarse el siguiente. Puedes usar marcadores para indicar las unidades que necesitan ser recargadas. Las unidades con armas de recarga lenta pueden ser elegidas para ser suprimidas incluso si no pueden disparar ese turno (*FAQ).

2.2.9 Titan Killers (Mata-Titanes)

Las unidades enemigas impactadas por estas armas no pueden realizar salvaciones por blindaje o cobertura, incluso si tienen blindaje reforzado. Además, se aplican reglas adicionales si el objetivo es una máquina de guerra (ver 3.0). En cualquier otro aspecto, las armas mata-titanes se tratan como mega-armas.

REGLA ESPECIAL: Repeticiones de Tiradas

Algunas veces las reglas te permiten repetir una tirada si no te gusta el primer resultado obtenido. Las repeticiones siempre se aplican a dados individuales, si tiraste más de un dado en una tirada compuesta la repetición solamente te permite repetir uno de los dados a menos que las reglas especifique otra cosa. Ninguna tirada de dado puede repetirse más de una vez (no se puede repetir una repetición) y debes aceptar el resultado de la segunda tirada.

3.0 MÁQUINAS DE GUERRA

Los campos de batalla del cuadragésimo primer milenio son el hogar de algunos vehículos increíblemente grandes, muchos de los cuales portan baterías de armamento de terrorífica potencia. Los más famosos de todos son los titanes creados por los Adeptus Mechanicus del Imperio, pero hay muchos otros incluyendo a los Gargantes desplegados por los ejércitos orkos y los bio-titanes vivientes de los tiránidos. Todas estas creaciones son agrupadas como máquinas de guerra (*war engines*) en las reglas de Epic.

Las máquinas de guerra incluyen a muchas máquinas enormes, como los gargantes orkos, los titanes imperiales, los tanques Baneblade y las cañoneras Thunderhawk de los marines espaciales. Debido a su gran tamaño y enorme dureza, las máquinas de guerra son muy diferentes a otras unidades, y por ello muchas reglas básicas son modificadas cuando se refieren a máquinas de guerra.

La mayor diferencia entre un vehículo normal y una máquina de guerra es que esta última tiene una capacidad de daño, *damage capacity* o simplemente *DC* que muestra cuantas 'muertes' puede absorber la máquina de guerra antes de ser destruida. Por ejemplo, un titán Warlord tiene un DC de 8, por lo que se necesitan 8 'muertes' para destruirlo. Para lo que a reglas se refiere, una máquina de guerra cuenta como tantas unidades como sea su DC inicial, por lo que la capacidad de daño inicial se usa también para calcular cuantos dados tira al atacar en un asalto, lo fácil que desmoralizarla, etc. Todo esto se describe en las reglas siguientes.

3.1 MOVIMIENTO DE MÁQUINAS DE GUERRA

Las máquinas de guerra siguen las mismas reglas de movimiento que el resto de unidades. Las máquinas de guerra que fallen un chequeo de terreno peligroso sufren un impacto como es normal (ver las reglas de daño más adelante).

3.1.1 Formaciones de Máquinas de Guerra

Las máquinas de guerra son tan grandes que normalmente operan como unidades independientes. Aunque sea una única unidad, la máquina de guerra sigue siendo una formación separada, y se le aplican todas las reglas de formaciones.

Algunas máquinas de guerra pequeñas como los Baneblades operan en formaciones de más de una unidad. Las máquinas de guerra estarán en distancia de coherencia de formación si se encuentran a una distancia igual o menor a su DC inicial por 5cm de otra unidad de la formación. Por ejemplo, un Baneblade tiene una DC de 3, por lo que estará en formación siempre que se encuentre a $3 \times 5 = 15$ cm de otra unidad.

3.1.2 Zonas de Control de las Máquinas de Guerra

Las máquinas de guerra tienen una zona de control como cualquier otra unidad. En un asalto solamente pierden su zona de control una vez que hayan sido cargadas por un número de unidades igual a su DC inicial.

3.1.3 Transportes Máquinas de Guerra

Algunas máquinas de guerra son capaces de transportar a otras unidades. Estas máquinas de guerra son una excepción a la regla de que los vehículos de transporte solamente pueden llevar unidades de su propia formación. En vez de ello, una máquina de guerra de transporte puede llevar unidades de cualquier otra formación, siempre que la formación completa quepa dentro de la máquina de guerra, y dicha formación embarque como parte del mismo movimiento.

Una máquina de guerra puede transportar unidades de su propia formación siguiendo las reglas normales (ver 1.7.5). También puede transportar más de una formación siempre y cuando cada una de ellas quepa completamente en el transporte, por ejemplo, una Thunderhawk de los marines espaciales puede transportar ocho unidades, eso significa que podría llevar a dos formaciones de asalto separadas de cuatro unidades cada una, pero no se podrían dividir las formaciones entre diferentes máquinas de guerra (*FAQ).

Para que una formación pueda embarcar de esta manera sus unidades tienen que poder moverse hasta el contacto con la máquina de guerra durante su acción. La máquina de guerra puede haber llevado a cabo una acción antes de que la otra formación monte, pero no puede realizar una acción después de que lo hayan hecho. Mientras están siendo transportadas, las unidades no pueden disparar o llevar a cabo otras acciones salvo reorganizarse (*rally*) en la fase final.

Una vez que las unidades que están siendo transportadas han montado, la máquina de guerra puede moverse con ellas dentro como parte de sus propias acciones en los turnos siguientes. Puede desembarcar a las unidades transportadas al final de un movimiento de la misma manera que un vehículo de transporte normal (las unidades son colocadas hasta a 5cm del transporte al final de un movimiento).

Las formaciones que desmontan de esta manera no pueden realizar una acción el turno en el que desembarquen, pero pueden disparar o luchar en un asalto si la máquina de guerra que la estaba transportando sí puede disparar o luchar. En ambos casos, la máquina de guerra y las unidades transportadas son tratadas como una única formación hasta que el ataque de disparo o el asalto hayan sido resueltos. La máquina de guerra y la formación desembarcada se tratan como formaciones diferentes una vez que la máquina de guerra ha completado de resolver su acción.

Por ejemplo, una máquina de guerra puede realizar una acción double(doble) y desembarcar cualesquiera tropas que estaba transportando al final de su movimiento. La máquina de guerra y las unidades desembarcadas pueden entonces disparar juntas a una formación enemiga objetivo, pero todos los disparos sufrirían el modificador de -1 por disparar mientras se realiza una acción double(doble). La máquina de guerra podría alternativamente llevar a cabo una acción engage(asalto) y desmontar cualesquiera unidades transportadas al final de su movimiento de carga. Ella y las unidades desembarcadas serían tratadas como una única formación en lo que se refiere a resolver el asalto, como si estuvieran haciendo un asalto combinado (ver 2.1.2).

Las tropas que están siendo transportadas por una máquina de guerra estarán atrapadas en su interior si dicha máquina de guerra está en contacto con dos o más unidades enemigas por cada punto de su DC inicial (*FAQ).

3.2 DISPAROS DE MÁQUINAS DE GUERRA

Las siguientes reglas especiales se aplican al disparo desde o hacia máquinas de guerra. En general, las máquinas de guerra son tratadas de la misma manera que vehículos acorazados (un impacto que pudiera afectar a un vehículo acorazado podría afectar a una máquina de guerra). Por tanto las máquinas de guerra se verán afectadas por ataques AT, MW y TK. Las excepciones a esto también se detallan a continuación.

3.2.1 Asignando Impactos a Máquinas de Guerra

Normalmente, solamente puedes asignar un 2º impacto a una unidad en una formación cuando todas las unidades en la formación tienen ya asignadas un impacto cada una. Esto no se aplica a máquinas de guerra. En vez de ello, el defensor asigna un número de impactos igual al DC inicial de la máquina de guerra antes de asignar impactos a otras unidades.

Si una formación incluye unidades normales y máquinas de guerra entonces el atacante debe declarar qué ataques irán dirigidos a las máquinas de guerra o a las otras unidades de la formación. Los ataques dirigidos contra las máquinas de guerra solamente pueden ser asignados (por el defensor) contra máquinas de guerra, si impactan, mientras que los ataques dirigidos a otras unidades no pueden ser asignados a las máquinas de guerra de la formación.

Hay reglas especiales para las máquinas de guerra que son atacadas por armas que usan plantillas (ver 1.9.8). Normalmente estas armas atacan a cada unidad que queda bajo la plantilla una vez a cada una. Sin embargo, debido a su enorme tamaño, si una máquina de guerra está directamente bajo el centro de la plantilla, entonces está sujeta a un número de ataques igual a la mitad de su DC inicial, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, un Baneblade (DC 3) bajo el centro de una plantilla sería atacado dos veces. Quizás quieras asegurarte que tus plantillas tienen un pequeño agujero en el centro para comprobar si una máquina de guerra sufre el efecto completo del bombardeo o solamente es atacada una vez.

3.2.2 Capacidad de Daño de las Máquinas de Guerra

A diferencia de los vehículos normales, las máquinas de guerra son capaces de absorber más de un impacto antes de ser destruidas. El número de impactos que una máquina de guerra puede soportar está indicado por su capacidad de daño(*damage capacity* o DC). Cada impacto no salvado reducirá la DC de la máquina de guerra en 1 punto, y la máquina de guerra solamente será destruida si llega a 0. Coloca un marcador de explosión en la formación de la máquina de guerra por cada punto de daño que sufra.

3.2.3 Impactos Críticos

Las armas usadas en Epic son tan destructivas que tienen la habilidad de destruir o dañar incluso al más grande objetivo si impactan en el sitio adecuado. Para representar esto, cualquier impacto no salvado en una máquina de guerra (no importa como fue infligido) tiene una oportunidad de causar daños críticos.

Tira un D6 por cada impacto no salvado conseguido en una máquina de guerra. Con un resultado de 1 a 5 el objetivo sufre daño normal y su DC es rebajada en 1 punto. Con un resultado de 6 el impacto ha causado daño crítico, la máquina de guerra pierde el punto de DC, y además sufre un impacto crítico.

El efecto de un impacto crítico está indicado en el perfil de la máquina de guerra y variará de un tipo de máquina de guerra a otro. Por ejemplo, los titanes imperiales son vulnerables en sus inestables reactores de plasma, mientras que los gargantes orkos son famosos por arder en llamas, etc.

Si una máquina de guerra sufre más de un impacto crítico entonces sus efectos son acumulativos.

3.2.4 Marcadores de Explosión

Cada vez que una máquina de guerra pierde un punto de daño su formación recibe un marcador de explosión. Si una máquina de guerra es destruida por el efecto de un impacto crítico entonces la formación a la que pertenece recibe un número de marcadores de explosión igual a la DC restante de la máquina de guerra. Por ejemplo, si un Baneblade de una compañía de tanques super-pesados no dañado anteriormente fuera destruido por un único impacto crítico entonces la compañía recibiría tres marcadores de explosión (más el marcador por estar bajo fuego enemigo).

Se necesita un número de marcadores de explosión igual al DC inicial de la máquina de guerra para suprimirla o desmoralizarla. Suma la DC inicial de las máquinas de guerra funcionales de una formación para saber cuantos marcadores de explosión se requieren para desmoralizar(*break*) la formación. Si la formación incluye unidades que no son máquinas de guerra, entonces suma la DC inicial de las máquinas de guerra funcionales en la formación al número de unidades normales para encontrar el punto de desmoralización de la formación(*break point*). Por ejemplo, una formación orka con una Battlefortress (DC3) y seis Boyz sería desmoralizada con $3+6=9$ marcadores de explosión. Las máquinas de guerra se reorganizan(*rally*) usando las reglas normales.

Una máquina de guerra desmoralizada se supone que tiene un número de marcadores de explosión igual a su DC inicial en lo que a reglas se refiere. Si hay unidades enemigas a 15cm de una máquina de guerra después de que haga su movimiento de retirada entonces sufre un punto extra de daño (sin salvaciones permitidas) por cada unidad enemiga a 15cm. Los impactos adicionales causados por perder un asalto o recibir marcadores de explosión una vez desmoralizada causan un punto de daño cada uno. Estos impactos pueden causar impactos críticos de manera normal.

3.2.5 Armas Mata-Titanes

Algunas unidades están equipadas con armas listadas como *Titan Killers*, Mata-Titanes o simplemente *TK* (ver 2.2.9). Muchas de estas armas son capaces de derribar a una máquina de guerra de un solo disparo. Las unidades impactadas por estas armas no pueden realizar tirada de salvación por cobertura o blindaje, incluso si tienen blindaje reforzado (*reinforced armour*). Los modificadores al impactar por cobertura se siguen aplicando.

Además, las armas mata-titanes tendrán habitualmente una tirada de dado indicada entre paréntesis en su perfil. Por ejemplo, el Cañón Volcano montado en un Shadowsword imperial es un arma TK (D3). Si tal arma impacta en una máquina de guerra entonces ésta sufre un daño igual a la tirada apropiada que se indica. Cada punto de daño reducirá la DC de la máquina de guerra en un punto. Tira para calcular los daños críticos por cada punto de daño infligido. Las armas mata-titanes que no indican una tirada de dado entre paréntesis sólo infligen un punto de daño.

Cuando se asignen impactos de armas TK que puedan causar múltiples puntos de daño, tira para calcular el daño inmediatamente después de asignar el impacto. La máquina de guerra cuenta como si se le hubieran asignado un número de impactos igual al daño obtenido en la tirada. Esto es así solamente para propósito de asignación de impactos. El daño se aplica de manera normal, solamente después de que todos los impactos hayan sido asignados.

Por ejemplo: una formación de Shadowwords logra 3 impactos TK(1D3) contra un par de Warhounds. El primer impacto se asigna y la tirada de daño es 2. El primer Warhound cuenta como si tuviera 2 impactos asignados. Debido a que tiene capacidad de daño 3, al Warhound de delante aún se le puede asignar un impacto adicional. El segundo impacto TK es por tanto asignado al primer Warhound. La tirada indica de nuevo un 2. Los impactos múltiples de armas TK no se “desbordan” a otras unidades en la formación, por lo que el primer Warhound tendrá 4 impactos. Como el número de impactos excede la capacidad de daño del Warhound, el último impacto TK será asignado al segundo Warhound. Ten en cuenta que incluso si el primer Warhound hubiera sido dañado y los 2 puntos de daño TK del primer disparo fueran suficientes para destruirlo, el daño solamente se aplica *después* de la asignación.

El Warhound seguiría en juego hasta que todos los impactos fueran asignados exactamente como se acaba de explicar. Una vez que se complete la asignación, el daño sería aplicado y el Warhound retirado.

3.3 ASALTOS DE MÁQUINAS DE GUERRA

Las máquinas de guerra pueden ser devastadoras en un asalto, lo que se refleja en las siguientes reglas. Una máquina de guerra que esté transportando una formación desmoralizada puede asaltar normalmente, pero las unidades desmoralizadas a bordo no pueden desembarcar para tomar parte en el asalto, si son forzadas a desembarcar porque la máquina de guerra es destruida serán automáticamente destruidas sin salvación de ningún tipo. Además, los marcadores de explosión de la formación transportada se cuentan para calcular el resultado del asalto (*FAQ).

3.3.1 Movimientos de Carga

Cuando una máquina de guerra carga o contra-carga puede 'apartar' del camino con su movimiento de carga a cualquier unidad perteneciente a la formación objetivo que no sea a su vez una máquina de guerra. Mueve a la máquina de guerra tan lejos como desees, y luego recoloca las unidades apartadas de su camino tan cerca como se pueda de su punto inicial, mientras sigan en contacto con la base de la máquina de guerra que las desplazó. El máximo número de unidades que una máquina de guerra puede 'apartar' a un lado de esta manera es de dos por cada punto de DC inicial. Las máquinas de guerra no pueden apartar de su camino a otras máquinas de guerra.

La regla de que solamente hasta dos unidades pueden moverse hasta el contacto con una unidad enemiga cuando cargan no se aplica a máquinas de guerra. En vez de ello, una máquina de guerra puede ser cargada por hasta dos unidades enemigas por cada punto de su DC inicial (por ejemplo, un Baneblade con DC 3 puede ser contactado por hasta seis unidades enemigas).

3.3.2 Ataques de Cuerpo a Cuerpo y Tiroteo

En vez de tirar un solo dado para impactar por cada máquina de guerra en un asalto, tira un número de dados igual al DC inicial de la máquina de guerra. Puedes elegir dividirlos entre ataques cuerpo a cuerpo(*close combat*) y ataques de tiroteo(*firefight*), pero los ataques cuerpo a cuerpo solamente impactarán a los enemigos en contacto, mientras que los ataques de tiroteo impactarán solamente a unidades a 15cm que no estén en contacto.

3.3.3 Tiradas de Resultado

Cuando se calcule el resultado de un asalto que incluya a una máquina de guerra, cuenta cada punto de daño infligido en una máquina de guerra como una 'baja'. Cada máquina de guerra superviviente cuenta como un número de unidades igual a su DC inicial cuando se calcula si un bando supera en número al otro. Si una máquina de guerra pierde un asalto, entonces recibe un punto extra de daño por cada punto por el que se perdió el asalto. Tira para calcular daños críticos de la manera habitual.

4.0 OPERACIONES AEROESPACIALES

La mayoría de los ejércitos de Epic están apoyados por unidades aéreas que operan bien en la atmósfera o desde la órbita en el espacio. Estas unidades van desde pequeñas aeronaves de ala fija de un solo piloto, hasta gigantescas naves espaciales manejadas por dotaciones de miles o incluso decenas de miles.

Las unidades aeroespaciales son muy diferentes a cualquier otra unidad en Epic. Son muy rápidas comparadas con las tropas de tierra descritas anteriormente, siendo perfectamente capaces de sobrevolar el más grande campo de batalla en un único turno. Esta velocidad implica que solo unas unidades terrestres especializadas u otras aeronaves son capaces de atacarlas. Además, las unidades aeroespaciales llevan habitualmente un arsenal de armas altamente destructivas que combinado con su gran velocidad les permite desencadenar ataques devastadores en casi cualquier lugar del campo de batalla. Por último, algunas unidades aeroespaciales son capaces de transportar unidades de tierra, descendiendo hasta el suelo y desembarcando su carga donde se necesite.

Las reglas de operaciones aeroespaciales son de las más complicadas del reglamento de Epic. Debido a esto se recomienda hacer varias partidas sin unidades aeroespaciales antes de intentar usarlas, y limitar su número en las primeras batallas en las que se utilicen.

4.1 UNIDADES AEROESPACIALES

En Epic hay dos tipos de unidades aeroespaciales:

Aeronaves: este tipo de unidad incluye a todas las aeronaves de ala fija que operan en la atmósfera de un planeta. La mayoría de las aeronaves son impulsadas por potentes motores a reacción, siendo capaces de volar a miles de kilómetros por hora y portar pesadas cargas de armamento. Las aeronaves pueden variar en tamaño desde pequeños cazas de un solo piloto hasta grandes naves de transporte que pueden llevar formaciones enteras de tropas. Las aeronaves pertenecen a una de las tres clases de maniobrabilidad que determinan lo fácilmente que pueden girar cuando se mueven, como se describe más adelante. Las tres clases son: *Fighters* (Cazas), *Bombers* (Bombarderos) y *Fighter-Bombers* (Caza-Bombarderos). El tipo de maniobrabilidad de una aeronave está indicada en su perfil en vez de la velocidad.

Naves Espaciales: esta categoría incluye todas las naves interestelares usadas por los ejércitos para moverse de un sistema estelar a otro. Estas naves varían en tamaño desde pequeños escoltas hasta enormes acorazados armados con suficiente potencia de fuego como para reducir a cenizas una ciudad colmena. En Epic se supone que operan desde una órbita baja desde la que pueden lanzar cápsulas de desembarco o *drop pods* y aportar apoyo de largo alcance para las tropas de tierra.

4.1.1 Formaciones Aeroespaciales

Las unidades aeroespaciales se organizan en formaciones como cualquier otra unidad. Sin embargo, aunque las formaciones aeroespaciales reciben marcadores de explosión, no pueden ser suprimidas (*suppressed*) o desmoralizadas (*broken*). Además, no pueden ser asaltadas, prestar apoyo en asaltos o ser usadas por otra formación para reclamar un fuego cruzado, etc, mientras estén en el aire. Una vez que toma tierra, una unidad aeroespacial puede ser asaltada y usada en fuegos cruzados, y es afectada por los marcadores de explosión de manera normal.

4.2 AERONAVES

Las formaciones de aeronaves no se despliegan como las otras unidades. Se mantienen fuera de la mesa (se supone que están en órbita o estacionadas en aeródromos o bases aéreas cercanas) pero pueden desplegarse en la mesa cuando realizan una acción. Las aeronaves que son capaces de transportar a otras unidades pueden desplegarse con estas unidades ya a bordo. Las aeronaves (y cualquier unidad que transportan) solamente pueden entrar en juego usando las siguientes reglas.

Las formaciones de aeronaves solamente pueden llevar a cabo las siguientes acciones: *Interception*(Intercepción), *Ground Attack*(Ataque a Tierra), *Combat Air Patrol*(Patrulla Aérea) o *Stand Down*(En Espera). Las formaciones de aeronaves que fallen su chequeo de acción deben realizar una acción *Stand Down*(En Espera) en vez de una acción *Hold*(Aguantar).

***Interception*(Intercepción):** solamente los cazas y caza-bombarderos pueden escoger esta acción. Haz un chequeo de acción para la formación y si es superado despliega la formación en contacto con tu borde del campo de batalla.

La formación puede entonces hacer un movimiento de aproximación o *approach move* y después atacar a aeronaves enemigas. En la fase final, la formación debe hacer un movimiento de alejamiento o *disengagement move* y salir de la mesa.

Ground Attack(Ataque a Tierra): haz un chequeo de acción y si es superado despliega a la formación en contacto con tu borde del campo de batalla. La formación puede entonces realizar un movimiento de aproximación y atacar a las unidades enemigas en tierra. En la fase final, la formación debe hacer un movimiento de alejamiento o *disengagement move* y salir de la mesa.

Combat Air Patrol(Patrulla Aérea): solamente los cazas y caza-bombarderos pueden escoger esta acción. Haz un chequeo de acción y si es superado despliega la formación en contacto con tu borde del campo de batalla para mostrar por donde entrará en juego.

Una formación en *Combat Air Patrol*(Patrulla Aérea) puede escoger realizar una acción de *Interception*(Intercepción) en respuesta a un ataque a tierra enemigo. No se requiere ningún chequeo de iniciativa adicional para esta intercepción. Tiene lugar después de que la formación enemiga de ataque a tierra haya hecho su movimiento de aproximación, pero antes de que se realice el fuego anti-aéreo o que dicha formación haga su propio ataque.

Las formaciones que están en CAP permanecen en CAP hasta que hagan una intercepción. Si aún no han hecho una intercepción cuando llegue el final del turno, entonces pueden bien volver a la base haciendo *Stand Down* o bien permanecer en CAP para el siguiente turno.

Una formación que lleva a cabo una misión de ataque a tierra no puede ser interceptada por más de una formación que está en CAP(Patrulla Aérea). De hecho CAP te permite interrumpir una acción de ataque a tierra enemiga y rechazar a las aeronaves enemigas antes de que hagan su ataque. La intercepción sigue las reglas normales, siendo una 'acción dentro de otra acción'. Después de que la intercepción se haya realizado el juego regresa a la acción de ataque a tierra.

Stand Down(En Espera): la formación no puede hacer nada este turno. Una formación de aeronaves que falla su chequeo de acción *debe* escoger esta acción.

4.2.1 Movimientos de Aproximación de las Aeronaves

Las aeronaves que llevan a cabo una intercepción o un ataque a tierra se despliegan en contacto con su propio borde del campo de batalla (se escoge aleatoriamente si el bando no tiene borde en el escenario jugado). Después del despliegue, la formación hace un movimiento de aproximación.

Las aeronaves que hacen un movimiento de aproximación pueden desplazarse una distancia ilimitada sobre el campo de batalla. Se supone que viajan a una altura suficientemente alta sobre el suelo para sobrevolar el terreno, las zonas de control, y a otras unidades (ignoran las tres cosas). De la misma manera, otras unidades ignoran a las aeronaves y sus zonas de control cuando se mueven. Hay que tener en cuenta que las aeronaves no pueden asaltar a otras unidades.

Las aeronaves deben generalmente desplazarse en línea recta en la dirección en la que están encarados, y solamente pueden cambiar de dirección girando. Las aeronaves pertenecen a una de las tres clases de maniobrabilidad que determinan lo fácil que pueden girar según mueven. Las tres clases son: cazas, bombarderos y caza-bombarderos. La clase de maniobrabilidad de una aeronave viene indicada en su perfil en vez de su velocidad.

Fighters(Cazas): los cazas pueden hacer un giro de hasta 90° después de haber movido por lo menos 30cm. Una vez que el caza haya hecho un giro debe mover otros 30cm antes de poder girar de nuevo.

Bombers(Bombarderos): los bombarderos pueden hacer un giro de hasta 45° después de haber movido por lo menos 30cm. Una vez que el bombardero haya hecho un giro debe mover otros 30cm antes de poder girar de nuevo.

Fighter-Bombers(Caza-Bombarderos): los caza-bombarderos maniobran como bombarderos cuando hacen un movimiento de aproximación si están llevando a cabo una acción ground attack(ataque a tierra), debido a que están cargados con bombas o cohetes, y como cazas en cualquier otra circunstancia.

4.2.2 Ataques de las Aeronaves

Después de que las aeronaves hayan hecho su movimiento de aproximación pueden atacar. Las aeronaves que lleven a cabo una acción ground attack (ataque a tierra) pueden atacar a una formación enemiga de tierra. Aquellas aeronaves con misión de interception (intercepción) pueden atacar a una formación enemiga de aeronaves. Las aeronaves se supone que vuelan suficientemente alto como para ignorar cualquier terreno que pudiera bloquear la línea de tiro cuando disparan a cualquier objetivo. A los ataques de aeronaves no se les aplica la regla de fuego cruzado (*crossfire*). Aparte de esto, resuelve el ataque usando las reglas normales de disparo.

Después que una formación de aeronaves haya hecho su ataque, su acción se acaba. Permanece en juego hasta la fase final, en la cual deberá hacer un movimiento de alejamiento y salir de la mesa (ver 4.2.6).

4.2.3 Ataques Anti-aéreos

Algunas armas tienen un valor anti-aéreo (AA) que puede ser usado para atacar a aeronaves, y solamente a aeronaves. Las aeronaves pueden disparar a otras aeronaves cuando hacen un ataque flak (ver 4.2.4) o cuando atacan como parte de una acción de intercepción. Las unidades terrestres solamente pueden disparar a aeronaves cuando hacen un ataque flak, y no pueden escoger disparar a formaciones de aeronaves como parte de sus acciones (esta regla evita que las tropas de tierra corran para atacar a las aeronaves antes de que puedan alejarse).

Tira para impactar usando el valor de AA del arma. Si se consigue un impacto entonces la aeronave deberá hacer una tirada de salvación para ver si es destruida. La regla de fuego cruzado no se aplica a aeronaves. Las aeronaves que estén llevando a cabo una acción CAP o *Interception* pueden añadir un +1 a todas sus tiradas para impactar.

Los cazas y caza-bombarderos pueden elegir hacer una 'evasión' cuando tienen que hacer una tirada de salvación. La evasión representa al piloto desviando brusca y desesperadamente su avión a un lado y al otro para intentar esquivar los ataques enemigos. Todas las aeronaves de una formación deben evadirse, o ninguna. Las aeronaves que se evaden reciben una tirada de salvación de 4+ en vez de su salvación por blindaje pero pierden sus ataques de disparo si no los habían hecho ya (están concentradas en esquivar los proyectiles enemigos). Coloca un marcador adecuado en la formación para recordar que sus aeronaves no pueden disparar.

4.2.4 Ataques Flak

Las armas AA están diseñadas para disparar defensivamente contra las aeronaves enemigas atacantes, y pueden por tanto disparar inmediatamente después de que una formación de aeronaves enemiga haga su movimiento de aproximación pero antes de que ataque. Esto se llama un ataque flak (*flak attack*).

Hay que tener en cuenta que aquellas aeronaves que llevan a cabo una misión de ataque a tierra y que están armadas con armas AA pueden disparar a los interceptores enemigos que entran dentro del alcance y del arco de tiro del arma. Hacer un ataque flak no retira el estatus de overwatch de una formación en tierra.

Los ataques flak no pueden ser llevados a cabo por unidades pertenecientes a una formación que ha marchado o que esté desmoralizada. Aparte de esto, los ataques flak son un ataque 'gratis', y hacer un ataque flak no quita de que la unidad ataque más tarde ese mismo turno. Además, un arma AA puede hacer cualquier número de ataques flak por turno contra diferentes formaciones de aeronaves, siempre y cuando no ataque a la misma formación más de una vez en un turno. Las unidades flak de formaciones que hayan realizado una acción que conlleve movimiento a lo largo del turno dispararán con un modificador de -1 al impactar durante la fase final.

No se requiere línea de tiro cuando se dispara a una aeronave, se asume que están a suficiente altura sobre cualquier elemento del terreno y pueden ser vistas por todas las unidades. Todas las unidades terrestres tienen línea de tiro hacia las unidades aéreas, no solamente las unidades con armas AA.

Si la unidad AA es la única en alcance a las aeronaves entonces será suprimida por los marcadores de explosión que pudiera tener su formación, si otras unidades están en alcance pueden considerarse válidas para ser suprimidas, no solamente la unidad AA, por lo que cualquier unidad puede ser suprimida cuando se dispara a las aeronaves aunque no tenga un valor de AA (*FAQ). Haz los ataques flak unidad por unidad, en el orden que quieras.

Las unidades de tierra armadas con armas AA pueden disparar a aeronaves enemigas según éstas las sobrevuelan. Para representar esto, pueden disparar a una formación de aeronaves que mueve dentro del alcance del arma durante su movimiento de aproximación o alejamiento, incluso si la aeronave ya no está dentro del alcance del arma cuando se hace el ataque. Los ataques contra aeronaves que se alejan se resuelven una vez que la aeronave alcanza el borde del tablero, antes de que sea retirada 'de regreso a la base'.

Las unidades que disparan a una formación de aeronaves cuando hace una aproximación no pueden volver a disparar contra ella cuando hacen un alejamiento.

4.2.5 Transportando Unidades Terrestres

Las aeronaves con capacidad de transporte pueden recoger y dejar a unidades terrestres. Las tropas que son transportadas se mantienen fuera de la mesa, embarcadas en la aeronave de transporte hasta que sean desplegadas. Cualquier unidad recogida y transportada fuera de la mesa puede regresar más tarde al juego en la misma aeronave de transporte.

Una aeronave debe llevar a cabo una misión de ataque a tierra para transportar unidades. Las aeronaves de transporte se tratan de la misma manera que las máquinas de guerra de transporte, y solamente pueden transportar unidades de otra formación siempre que ésta quepa completamente dentro de la aeronave de transporte (ver 3.1.3). Si una aeronave de transporte es destruida mientras porta unidades terrestres, cualquier tropa transportada se pierde con ella (sin ninguna salvación permitida).

Las aeronaves de transporte pueden recoger y soltar su carga de dos maneras: aterrizando o haciendo un asalto aéreo.

Landing(Aterrizaje): las aeronaves con capacidad de transporte pueden aterrizar después de hacer su movimiento de aproximación y después de haber sido objetivo de ataques flak enemigos. Si la aeronave aterriza en terreno peligroso debe hacer un chequeo de terreno peligroso. Después de que la aeronave haya aterrizado, cualquier unidad transportada puede desembarcar y es situada a 5cm de la aeronave de transporte (deslizadores y unidades con retro-reactores pueden ser situadas hasta a 15cm, para representarlas bajándose del avión según aterriza).

De forma alternativa, la aeronave puede recoger cualesquiera unidades amigas a 5cm, asumiendo que quepan a bordo por supuesto. Después de embarcar o desembarcar unidades, la aeronave puede llevar a cabo su ataque a tierra. Las limitaciones que se aplican a unidades que desembarcan de una máquina de guerra de transporte también se aplican a unidades que desembarcan de una aeronave (no pueden realizar una acción en el turno que desembarcan pero pueden disparar junto a la aeronave, ver 3.1.3).

Una vez en tierra, la aeronave es tratada en todos los aspectos como una unidad terrestre con una velocidad de 0 (no puede mover). Si se ve envuelta en un asalto y pierde entonces es destruida automáticamente. Una vez que haya tomado tierra, la aeronave puede hacer un movimiento de alejamiento y salir de la mesa en la fase final de cualquier turno, incluido aquel en el que aterrizó.

Air Assault(Asalto Aéreo): las aeronaves de transporte pueden escoger aterrizar como se describió antes, y entonces éstas y las unidades que desembarcan pueden luchar en un asalto en vez de disparar. Si se escoge esta opción la aeronave y las unidades que desembarcan pueden entrar en las zonas de control enemigas como si estuvieran cargando.

La aeronave y dichas unidades se tratan como si fueran una única formación durante la duración del asalto, de la misma manera que las unidades que desembarcan de una máquina de guerra realizando una acción engage(asaltar) (ver 3.1.3). Si la aeronave pierde el asalto, es destruida, pero las unidades que habían desembarcado se retiran de la manera normal.

4.2.6 Movimientos de Alejamiento

En la fase final, todas las aeronaves que no han aterrizado deben salir de la mesa. Las aeronaves que han aterrizado pueden escoger si salir de la mesa o no. Las aeronaves pueden salir por **cualquier** borde del campo de batalla. Simplemente mueve la aeronave como si hiciera un movimiento de aproximación, hasta que alcance un borde. Esto se llama *disengagement move* o movimiento de alejamiento, y tiene lugar al principio de la fase final antes de que las formaciones se reorganicen.

4.2.7 Marcadores de Explosión

Las aeronaves acumulan marcadores de explosión de manera similar que otras unidades, pero son afectadas por ellos de modo diferente. Las siguientes reglas reflejan el tiempo que se necesita para rearmar y repostar las aeronaves después de una misión. Las aeronaves de una formación que ha sido objetivo de gran fuego enemigo y tiene por tanto muchos marcadores de explosión tardará más en estar preparada, por lo que hay más oportunidades de que no puedan llevar a cabo una acción.

Las formaciones de aeronaves acumulan marcadores de explosión bajo las siguientes circunstancias:

- Cualquier formación de aeronaves que sufra algún ataque (por ataques flak desde tierra o siendo interceptada) recibe un marcador de explosión por 'estar bajo fuego enemigo'. La formación solamente puede recibir un marcador durante el movimiento de aproximación y otro durante el de alejamiento, sin importar cuantas unidades o formaciones diferentes la atacaran.

- La formación recibe un marcador de explosión por cada aeronave derribada o punto de daño sufrido si se trata de máquinas de guerra.

- La formación recibe un marcador extra si sale de la mesa por un borde que no sea el suyo propio, para representar la posibilidad de ser atacada mientras vuela de vuelta sobre territorio enemigo.

Las aeronaves no son suprimidas o desmoralizadas por los marcadores de explosión, pero tampoco pueden reorganizarse(*rally*) en la fase final. En vez de ello, la próxima vez que quieras realizar una acción con la formación, haz el chequeo de acción aplicando un modificador de -1 por cada marcador de explosión en la formación (este modificador reemplaza al modificador por tener uno o más marcadores de explosión).

Todos los marcadores de explosión son retirados de la formación inmediatamente después de que se haga el chequeo de acción, lo supere o no. Si supera el chequeo, puede llevar a cabo una acción, si lo falla no podrá.

Las aeronaves que aterrizan se ven afectadas por los marcadores acumulados de manera normal, y pueden reorganizarse en la fase final. Cualquier marcador de explosión adicional que acumulen será 'llevado' con ellas si despegan de nuevo más tarde.

4.3 NAVES ESPACIALES

La mayoría de ejércitos tienen acceso a naves espaciales que pueden ser usadas para lanzar vehículos de entrada y desatar ataques orbitales potencialmente devastadores. Cada tipo de nave espacial que un ejército puede usar tiene sus propios perfiles con detalles de las cápsulas de desembarco y de las armas portadas por la nave.

Las naves espaciales del cuarentésimo primer milenio son enormes. Incluso un pequeño crucero imperial clase lunar podría pasar de los 5 metros si estuviera hecho a la misma escala que las miniaturas de Epic. Debido a esto ningún bando puede incluir más de una nave espacial en su ejército.

Las naves espaciales pueden llevar a cabo bombardeos orbitales, ataques dirigidos(*pin-point attacks*), y lanzar unidades con la habilidad *planetfall*(descenso planetario) cuando realizan una acción. Pueden llevar a cabo todas estas acciones como parte de la misma acción si tienen la habilidad pertinente (sus inmensas dotaciones les permiten realizar multitud de tareas).

4.3.1 Planeando Operaciones Espaciales

Las operaciones espaciales necesitan planearse con antelación, y debido a esto cualquier modelo de nave espacial debe desplegarse justo al inicio de la batalla antes de que se desplieguen las tropas de tierra. Si ambos jugadores tienen naves espaciales, deberán turnarse para colocarlas, empezando con el jugador con el factor de estrategia mayor.

Las naves espaciales se despliegan tocando su propio borde del campo de batalla (o un borde escogido aleatoriamente si no hay borde propio en el escenario), encaradas en cualquier dirección. Según se despliega cada nave, el jugador debe declarar en que turno llegará la nave. El turno en el que llegará una nave no es secreto (son demasiado grandes para pasar desapercibidas). Puede escogerse cualquier turno, desde el primero en adelante. Sin embargo, no se puede escoger un turno que ya ha sido elegido por otra nave, y solamente una nave espacial puede estar sobre el campo de batalla en el mismo turno.

Además de declarar cuando llegará la nave espacial, se debe apuntar de manera secreta la zona de desembarco para las unidades que entrarán en juego usando la habilidad *planetfall* (ver 4.4) y también dónde caerán los bombardeos orbitales. Cada jugador hará esto mientras el otro jugador no mire.

Simplemente escribe en una hoja de papel las coordenadas de la zona de lanzamiento y/o bombardeo en relación a la posición de la miniatura de nave espacial. Las coordenadas que escribas determinarán el punto central de la zona de desembarco y del bombardeo orbital que dispare la nave.

Por ejemplo puedes escribir "mi zona de desembarco estará 60cm hacia adelante y 30cm hacia la derecha, y mi bombardeo orbital caerá 45cm hacia adelante y 30cm a la izquierda". Esto significaría que la zona de desembarco estaría localizada 60cm por delante y 30cm a la derecha de la miniatura de la nave, mientras que el bombardeo orbital impactaría en un punto 45cm por delante y 30cm a la izquierda de la miniatura.

4.3.2 Llevando a Cabo la Operación

Las operaciones espaciales tienen lugar en la fase de acción del turno. Simplemente haz un chequeo de acción para la nave espacial como para una formación cualquiera. Si se supera el chequeo, la nave puede hacer bombardeos orbitales, ataques dirigidos o pin-point, y llevar a cabo un planetfall como se describe en las siguientes secciones (ver 4.3.3, 4.3.4 y 4.4).

Después de que los ataques o desembarcos hayan tenido lugar, la miniatura de nave espacial se retira. Si el chequeo se falla la nave se ha retrasado y no consigue llegar este turno, pero puedes tirar de nuevo el turno siguiente siempre que no haya otra nave programada para llegar ese turno. Si el siguiente turno está cogido, entonces la nave retrasada llegará en el primer turno libre disponible.

4.3.3 Bombardeos Orbitales

Si la nave espacial puede llevar a cabo un bombardeo orbital estará indicado en su perfil. Los bombardeos orbitales cubren un área considerablemente mayor que un bombardeo de artillería, por lo que requieren una plantilla de bombardeo de 12cm de diámetro.

Coge una plantilla y colócala con su centro en las coordenadas que escribiste al comienzo de la batalla. No es necesario superar un segundo chequeo de iniciativa para realizar el bombardeo, el superado anteriormente permite efectuar el bombardeo.

Una vez que la posición del bombardeo orbital es conocida, ataca a todas las unidades bajo las plantillas como en un bombardeo de artillería corriente (ver 1.9.8). Los bombardeos orbitales nunca se benefician de la regla de fuego cruzado (*crossfire*).

4.3.4 Ataques Dirigidos

Los ataques dirigidos o pin-point pueden hacerse sobre máquinas de guerra (las máquinas de guerra son las únicas cosas suficientemente grandes para que una nave espacial pueda distinguir las en el campo de batalla). Escoge un objetivo en cualquier parte del campo de batalla y luego atácalo con los ataques pin-point que pueda tener la nave.

Puedes tomar como objetivo a diferentes máquinas de guerra con cada ataque pin-point si lo deseas, o concentrar toda la potencia de fuego en un único objetivo. No es necesario escribir las coordenadas de los ataques dirigidos.

4.4 PLANET-FALL

Algunos ejércitos son capaces de desplegar unidades terrestres desde naves en órbita mediante vehículos modificados especialmente. Estos vehículos son usados principalmente para transportar tropas desde la flota hasta el planeta más abajo. La mayoría se parecen más a misiles dirigidos que a aeronaves, y están diseñados para ser lanzados a velocidades extremadamente altas en la atmósfera del planeta.

En el último momento, unos potentes reactores frenan el descenso del vehículo permitiéndole aterrizar ileso en la superficie del planeta. Las altas velocidades a las que viaja el vehículo hacen casi imposible que pueda ser atacado antes de aterrizar. Esto se conoce como *planetfall* o descenso planetario.

Cualquier unidad capaz de hacer un planetfall o descenso planetario lo tendrá indicado en su perfil. Así mismo este perfil indicará el tipo y número de unidades que puede llevar para hacer el descenso. Se supone que una nave espacial puede también transportar cualquier carga llevada en la propia unidad con la habilidad de planetfall. Las unidades que entren en juego vía descenso planetario y su carga (si tienen) deben mantenerse fuera de la mesa hasta que aterricen.

Puedes hacer un descenso planetario el turno en el que la nave que transporte las unidades entre en juego. Lleva a cabo el descenso planetario después de efectuar cualquier bombardeo y/o ataque dirigido. Coge una de las unidades con la habilidad planetfall y colócala en cualquier sitio de la mesa a 15cm de las coordenadas de la zona de desembarco descritas al principio del turno, cada transporte puede tener su propia zona de desembarco (ver 4.3.1). La unidad se desvía entonces 2D6cm en una dirección aleatoria.

Cualesquiera unidades transportadas pueden desembarcar inmediatamente al aterrizar, o permanecer abordo y desembarcar más tarde. El aterrizar no cuenta como movimiento para activar el fuego de overwatch enemigo, pero desembarcar sí activa el fuego de overwatch de forma normal.

Sigue con el procedimiento hasta que todas las unidades con la habilidad planetfall que están en la nave espacial hayan aterrizado. Las unidades que terminen fuera de formación debido a la dispersión según toman tierra deben moverse para estar de nuevo en una formación legal la próxima vez que realicen una acción (ver 1.2.1 y 1.6.1).

Las unidades que entran en juego vía descenso planetario o planetfall son destruidas si aterrizan fuera de la mesa. Si la unidad aterriza en terreno peligroso o impasable, o encima de una unidad (amiga o enemiga), o en una zona de control enemiga, se supone que los sistemas automáticos de guía de abordo la redirigen hacia un punto seguro y la unidad es desplazada por el oponente al área libre más cercana en la que pueda aterrizar.

Las unidades que toman tierra por descenso planetario pueden efectuar una acción más tarde en el turno. De hecho las unidades aterrizan desde la nave espacial cuando ésta realiza su acción, y pueden hacer una acción por si mismas más tarde en el turno. Recuerda que las formaciones que aterrizan de esta manera y se dispersan fuera de formación deben moverse para reestablecer la coherencia cuando lleven a cabo una acción. Las aeronaves que toman tierra mediante descenso planetario se tratan de la misma manera que las aeronaves que han aterrizado (ver 4.2.5), y podrán despegar de nuevo más tarde en la partida.