

12+ AÑOS

STAR WARS

MINIATURAS

REGLAS AVANZADAS

JUEGO
COLECCIONABLE
DE MINIATURAS

Miniaturas de *Star Wars*

Componentes de la caja de iniciación

Hoja de resumen de las reglas

6 miniaturas de plástico prepintadas (Obi-Wan Kenobi, maestro jedi, 2 soldados clon, general Grievous, comandante supremo, 2 super droides de combate)

6 fichas de estadísticas, una para cada figura

Tablero de batalla (tablero de juego)

8 baldosas de terreno

Contadores de daño y Fuerza

Dado de 20 caras (1d20)

Folleto de reglas avanzadas

Listado de La venganza de los sith

Créditos de las reglas de escaramuzas de *Star Wars*

Diseño y desarrollo del juego: **Bill Slavicsek, Rob Watkins**

Asistencia especial: **Chris Gollaher, Jeff Grubb, Mons Johnson, Christopher Perkins**

Edición: **Jennifer Clarke Wilkes**

Dirección artística, esculturas: **Stacy Longstreet**

Dirección artística, impresión: **Mari Kolkowsky**

Artistas: **Llangdon Foss, Des Hanley, Matt Hatton, Jeremy Jarvis, Vinod Rams, Stephen Tappin y Chris Trevas**

Pintores: **Monique Catino, Eve Forward-Rollins, Dylan S. y Jason Soles**

Arte de la caja: **Tomás Giorello**

Diseño gráfico: **Mari Kolkowsky, Leon Cortez y Trish Yochum**

Cartografía: **Christopher West y Kyle Hunter**

Producción: **Chas DeLong, Linae Foster y Yenvik Zhong**

Créditos de la edición en castellano

Dirección de la serie: **Joaquim Dorca**

Traducción: **Marcos Garcia (Kushtar)**

Coordinación de traductores: **Jordi Zamarreño**

Coordinación editorial: **Xavi Garriga y César Carracedo**

Maquetación: **Darío Pérez Catalán**

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACIFICO Y LATINOAMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA CENTRAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium



Rambla de Catalunya 117,
Principal 2º
08008 Barcelona
España



www.starwars.com

Basado en el juego de rol de *Star Wars* de Bill Slavicsek, Andy Collins y JD Wiker, que emplea reglas desarrolladas para el nuevo juego de Dungeons & Dragons por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison, y las reglas de **Miniaturas de D&D** por Rob Heinsoo, Skaff Elias y Jonathan Tweet.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no cuenta con Open Game Content. Esta obra no puede ser reproducida de ninguna forma sin permiso por escrito. Si quieres más información acerca de la Open Gaming License y el sistema D20®, visita www.wizards.com/d20.

©2005 Lucasfilm Ltd. & TM. Quedan reservados todos los derechos. Usado con permiso.

©2005 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos.

Introducción

Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...

El universo de *Star Wars* al completo forma el telón de fondo de este de este juego coleccionable de miniaturas vertiginoso y lleno de acción. Con todos los héroes, villanos, droides y alienígenas de la galaxia para elegir, comandas las fuerzas que pueden hacer tambalear el curso de la historia galáctica, ¡o al menos la siguiente batalla!

Tú escoges el bando, eliges las tropas y das las órdenes. Y está en tu mano probarte a ti mismo contra los competidores en un escenario de acción cara a cara en el fantástico universo de *Star Wars*.

Tres formas de jugar

El **juego de miniaturas de *Star Wars*** proporciona tres distintas maneras de disfrutar tu colección de miniaturas.

Colecciona

Colecciona la fantasía de *Star Wars*, desde los jedi al Sith, de droides a alienígenas, y más. Las ampliaciones del **juego de miniaturas de *Star Wars***, que se venden separadamente, proporcionan más miniaturas de todas tus eras favoritas de *Star Wars*. Busca ampliaciones de la era de la Rebelión de la trilogía de películas clásica, la era del Auge del Imperio de las precuelas y otras eras del universo de *Star Wars* expandido.

Combate

Desafía a tus amigos a combatir en cualquier era para ver si es el lado luminoso o el lado oscuro el que triunfa. El **juego de miniaturas de *Star Wars*** ofrece unas partidas vertiginosas y llenas de acción para probar las habilidades de tanto nuevos jugadores como veteranos.

Comienza con la Hoja de resumen de las reglas para aprender las reglas básicas del juego. Después consigue ampliaciones y añade más personajes a tu escuadra y usa las reglas avanzadas en este folleto para intensificar tus batallas.

Recrea

Usa tus miniaturas para revivir tus momentos favoritos de *Star Wars* y crear nuevas escenas para desplegar, combatir o usar en el juego de rol de *Star Wars*.

Reglas de juego avanzadas

Este folleto ofrece las reglas para batallas de miniaturas rápidas y tácticas (llamadas **escaramuzas**) en el universo de *Star Wars*.

En una escaramuza, dos **escuadras** compiten a través del tablero de batalla. El ganador es el jugador cuya escuadra derrota a todos los personajes enemigos.

Personajes

Cada miniatura representa a un personaje o criatura del universo de *Star Wars*. (Las reglas se refieren a todas las miniaturas como “personajes”). Cada personaje posee su **ficha de estadísticas** correspondiente, que muestra sus estadísticas de juego.

Como leer una ficha de estadísticas

Mira la ficha de ejemplo que se muestra a continuación.

El diagrama muestra una ficha de estadísticas para Obi-Wan Kenobi, Maestro Jedi. Las anotaciones indican:

- Símbolo de facción:** El icono de la República Galáctica en la esquina superior izquierda.
- Nombre:** El nombre del personaje, "OBI-WAN KENOBI, MAESTRO JEDI", en la parte superior central.
- Coste:** El número "42" en un círculo en la esquina superior derecha.
- Estadísticas:** Una columna a la izquierda con cuatro círculos: "Puntos Golpe" (120), "Defensa" (21), "Ataque" (+15) y "Daño" (20).
- Poderes de la Fuerza:** Una sección central con un ícono de un Jedi y descripciones de habilidades como "Fuerza 5", "Sanar 20", "Asalto con sable de luz" y "Desvío con sable de luz".
- Efecto de comandante:** Una descripción de la habilidad "Efecto de comandante" que otorga un bono de ataque a aliados.
- Icono de ampliación:** El ícono de la República Galáctica en la base de la miniatura.
- Número de colección:** El número "15/60" en la base de la miniatura.
- Facción:** El ícono de la República Galáctica en la base de la miniatura.
- Coste:** El número "42" en la base de la miniatura.
- Nombre:** El nombre "Obi-Wan Kenobi, Maestro Jedi" en la base de la miniatura.
- Mención de copyright:** El texto "© 2005 LFL & TM. Made in China" en la base de la miniatura.
- Rareza:** El símbolo de estrella en la base de la miniatura.

Nombre

Compara el nombre de cada ficha de estadísticas con el nombre de la base de la miniatura.

Símbolo de facción

Tu escuadra pertenece a una **facción** específica, que se corresponde con los bandos participantes en las batallas que sacudieron las distintas eras. Las facciones tienen una afinidad por el lado luminoso o el lado oscuro de la Fuerza y son descritas en la página 7.

Cada ficha de estadísticas de personaje posee un símbolo que identifica en que facción puede luchar. Los personajes con el símbolo de fronterizo pueden luchar en las filas de cualquier facción y, por lo tanto, pueden incorporarse a cualquier escuadra.

Coste

El coste es la cantidad de puntos que pagas para añadir al personaje a tu escuadra. Una escuadra puede incluir un máximo de 100 puntos de personajes.

Estadísticas

Esta sección proporciona información que necesitas para jugar.

Los *Puntos de golpe* representan cuánto daño puede resistir un personaje antes de caer en combate. Cuando los puntos de golpe del personaje quedan reducidos a 0, el personaje es derrotado y se retirará del tablero de batalla.

La *Defensa* representa lo difícil que resulta acertar a un personaje en combate. Cualquier atacante debe obtener un resultado igual o mayor que este número para acertar al personaje y causarle daño.

El *Ataque* es una medida de lo eficaz que es un personaje en combate. Cuando un personaje realiza un ataque, tira un dado de 20 caras (1d20) y lo suma a este número. Si el resultado es igual o mayor que la Defensa del enemigo, el ataque impacta.

El *Daño* es la cantidad de daño que un personaje causa cuando acierta en un ataque.

Aptitudes especiales

Esto incluye cualquier ataque especial, cualidad o límite que tenga un personaje. Las aptitudes especiales pueden sustituir a las reglas generales.

Poderes de la Fuerza

Algunos personajes tienen una puntuación de Fuerza, que es un número de puntos que pueden gastar para usar los poderes de la Fuerza. Usar un poder de la Fuerza cuesta Puntos de Fuerza, como se describe en la descripción de los poderes. Los personajes con Puntos de Fuerza también pueden usarlos para repetir malas tiradas o moverse más rápido. Algunos personajes con puntuación de Fuerza no tienen poderes de la Fuerza; sólo pueden usar sus Puntos de Fuerza para repetir tiradas o moverse más rápido.

Efecto de comandante

Algunos personajes pueden ayudar al resto de su escuadra, dirigiéndolos, alentándolos o coordinando sus ataques. Estos efectos se listan aquí.

Icono de ampliación/Número de colección/Símbolo de rareza

El icono te indica a qué ampliación pertenece la miniatura, como por ejemplo *La venganza de los sith*. El número de colección indica la posición que ocupa la miniatura en la ampliación, así como el número total de miniaturas de la ampliación.

El símbolo de rareza te indica lo fácil que es de encontrar la miniatura. Hay cuatro niveles de rareza; común ●, infrecuente ◆, rara ★ y muy rara ☼.

Texto suplementario

Algunas fichas de estadísticas incluyen una breve descripción de la historia o personalidad del personaje. Esta información va tras las aptitudes de juego del personaje.

Eras

La saga de *Star Wars* saga se alarga a lo largo de los años, recogida en varias amplias eras. Antes de crear una escuadra, tú y tu oponente necesitáis elegir una de estas eras. Esta elección determinará la facción del lado luminoso y la del lado oscuro. Por ejemplo, si quieres jugar con la expansión de *La venganza de los sith*, seleccionarías la era del Auge del Imperio (consulta la tabla de eras y facciones bajo Escoger una facción, más adelante). Consulta Escenarios y opciones de juego en la página 27 para ver maneras de combinar facciones de diferentes eras.

LA ANTIGUA REPÚBLICA

Miles de años antes de la Guerra civil galáctica, los se revelaron a la galaxia. Este es el periodo de la Gran guerra del hiperespacio y las Guerras sith, cuando los jedi lideraban las fuerzas de la Vieja república contra las hordas del lado oscuro de los Sith.

EL AUGE DEL IMPERIO

La era de las películas precuelas (*La amenaza fantasma*, *El ataque de los clones* y *La venganza de los sith*), es el periodo en que Palpatine transforma la República en el Imperio. Aquí, los jedi y los soldados clon luchan para preservar la República, mientras las Fuerzas Separatistas (manipuladas por el lado oscuro) buscan derrocar al antiguo gobierno. Las primeras fuerzas verdaderamente consagradas al Imperio aparecen al final de esta era para combatir contra la desmoronada República.



LA ERA DE LA REBELIÓN

La era de la trilogía clásica de películas (*Una nueva esperanza*, *El imperio contraataca* y *El retorno del jedi*), es el periodo de la Guerra civil galáctica. La poderosa maquinaria de guerra del Imperio oprime la galaxia, mientras la Alianza rebelde ataca desde bases secretas para restaurar la libertad y acabar con la tiránica presa del Imperio. Aquí, los usuarios de la Fuerza son raros y los soldados de asalto comunes, mientras los miembros de la frontera tienen la mayor influencia en el curso de los eventos.



LA NUEVA REPÚBLICA

Esta era se alza donde finaliza *El retorno del jedi* y retrata una galaxia tratando de reconstruirse tras una larga guerra civil. La Alianza rebelde se convierte en la Nueva República, afrontando desafíos de los restos del Imperio que se niegan a rendirse a pesar de la muerte del Emperador y Darth Vader.

LA NUEVA ORDEN JEDI

Veinticinco años después de la caída del Imperio, Luke Skywalker dirige una nueva orden de Caballeros jedi. Cuando aparecen invasores de más allá de los límites del espacio conocido, la galaxia se enfrenta a una amenaza diferente a todo lo que había conocido antes. Ahora la Nueva República y sus defensores jedi deben trabajar en colaboración con los restos del Imperio para enfrentarse a las fuerzas alienígenas e implacables de los yuuzhan vong.

Escogiendo una facción

En una escaramuza, un jugador crea una escuadra asociada con el lado luminoso de la Fuerza, el otro una escuadra afín al lado oscuro. (Consulta la página 27 para otras opciones de juego.)

Facciones

Cuando creas una escuadra, lo primero será elegir la facción a la que pertenecerá. Las fichas de estadísticas de cada personaje brindan sus estadísticas de juego, incluyendo un símbolo de facción que te muestra de parte de que facción puede luchar.

ERA

Antigua república
Auge del Imperio
Rebelión
Nueva república
Nueva orden jedi

FACCIONES DEL LADO LUMINOSO

Antigua república
República
Alianza rebelde
Nueva república
Nueva república, Imperio

FACCIONES DEL LADO OSCURO

Sith
Separatistas, Imperio
Imperio
Imperio
Yuuzhan vong

Los personajes de la frontera pueden añadirse a cualquier facción en cualquier era.

Puedes encontrar personajes de diferentes eras en las diferentes expansiones de las **Miniaturas de Star Wars**.

Formación de la escuadra

Tras elegir una facción que corresponda a la era en la que deseas jugar, comienza a seleccionar los personajes que lucharán en tu escuadra. Puedes gastar un máximo de 100 puntos para formar tu escuadra.

Coste: cada personaje tiene un coste de puntos que se muestra en su base y en la esquina superior derecha de su ficha de estadísticas.

Facciones: tu escuadra puede contener personajes que posean el símbolo de tu facción o el símbolo fronterizo. En una escaramuza situada durante la era del Auge del Imperio, por ejemplo, un jugador crea una escuadra de personajes de la República y fronterizos, mientras que el otro crea una escuadra de personajes separatistas y fronterizos.

ESCUADRA DE LA REPÚBLICA DE EJEMPLO

Obi-Wan Kenobi, maestro jedi	42
AT-RT	35
Comandante soldado clon	13
Soldado clon	9

Coste total 99

Protocolo de construcción de la escuadra

Construye tu escuadra en secreto, empleando las fichas de estadísticas. No reveles aún los personajes que vas a usar; simplemente ten a mano las fichas elegidas.

Revelarás tu escuadra durante la preparación de la escaramuza.

LA ESCUADRA ADECUADA PARA CADA BATALLA

Las escuadras tienen diferentes ventajas y desventajas, dependiendo de la mezcla de personajes y la facción a la que pertenezcan. Trata de crear diferentes escuadras y hazte una idea de cómo se juega con ellas. Cada una premia diferentes estrategias y tácticas. Una podría componerse de un gran número de personajes poco poderosos, otra tal vez cuente con unos pocos personajes muy poderosos, mientras que una tercera puede combinar los dos estilos de combate de una manera única. Cuantas más combinaciones intentes, más trucos y tácticas aprenderás y más veces vencerás.

Preparación

Esta Caja de iniciación contiene un tablero de juego plegado llamado **tablero de batalla**. Representa una sección de una nave, como puede ser la *Tantive IV* o un Crucero Separatista.

Colocación

Coloca el tablero de batalla en la mesa. Los jugadores se sientan en lados opuestos: el jugador del lado oscuro en el borde con la **puerta detonada** y el jugador del lado luminoso en el borde la **esclusa de aire**.

Por ejemplo, en una escaramuza en la era de la Rebelión, el jugador con la escuadra del Imperio se sitúa en el lado del tablero de batalla con la puerta detonada, mientras el jugador con la escuadra de la Alianza rebelde se sitúa próxima a la esclusa de aire.

Los bordes del tablero de batalla son muros impasables. No hay ninguna salida del tablero de batalla.



Reunir a tu escuadra

Ambos jugadores muestran sus escuadras. El jugador del lado oscuro coloca a su escuadra a cuatro casillas como máximo de la puerta detonada. El jugador del lado luminoso coloca a su escuadra a cuatro casillas como máximo de la esclusa de aire, en el borde opuesto del tablero de batalla.

La escuadra del lado oscuro se coloca primero, y después la escuadra del lado luminoso. Tras colocar las escuadras, hay que realizar una tirada de iniciativa para comenzar la escaramuza.



Conceptos básicos de las escaramuzas

Una vez hayas escogido tu escuadra y preparado el tablero de batalla, tu oponente y tú os turnaréis para activar los personajes en vuestras escuadras.

Condiciones de victoria

Ganas derrotando a todos los personajes enemigos. (A partir de la página 27 se incluyen otros escenarios y maneras de ganar).

Desempate: si ningún personaje ha dañado a un personaje enemigo, hecho una tirada de ataque, o forzado a un personaje enemigo a realizar una salvación en 10 asaltos consecutivos, suma los puntos de los personajes que han sido derrotados. El jugador que haya derrotado la mayor cantidad de puntos de personajes es el ganador. Si los jugadores están empatados, gana el jugador que tiene un personaje más cerca del centro del tablero de batalla. Si los jugadores aún están empatados, gana el jugador con el personaje de mayor coste cerca del centro.

Tirada de iniciativa

Una escaramuza comienza con una **tirada de iniciativa** para determinar quién empieza. Cada jugador tira 1d20. El jugador con la tirada de iniciativa mayor elige quién empieza. Si el resultado es el mismo (un empate) tirar de nuevo.

Algunas veces querrás empezar, pero otras preferirás ver qué trama tu rival antes de comprometer tus fuerzas.

Asaltos, fases y turnos

En cada asalto, los jugadores mueven (**activan**) a los personajes de su escuadra, activando 2 personajes en cada ocasión.

Primer jugador: activa 2 personajes, uno a uno. Esta activación de los 2 personajes recibe el nombre de **fase**.

Segundo jugador: activa 2 personajes, uno a uno.

Primer jugador: activa otros dos personajes. Estos personajes no pueden haber sido activados antes en este asalto.

Segundo jugador: activa dos personajes más. Estos personajes no pueden haber sido activados antes en este asalto.

Esta operación se repite hasta que todos los personajes hayan sido activados. Algunas veces un jugador tiene más personajes que su oponente y activará muchos personajes al final del asalto.

Cada personaje puede ser activado sólo una vez en un asalto. Cuando un personaje se activa, empieza lo que se conoce como el **turno** de ese personaje. Para indicar que un personaje ha sido activado en un asalto, gira su ficha de estadísticas o cambia la orientación de la miniatura.

Un asalto finaliza cuando todos los jugadores han activado todos sus personajes. Entonces comienza un nuevo asalto con una nueva tirada de iniciativa.

Activación de personajes

Cuando activas un personaje inicias su turno. En su turno, un personaje puede llevar a cabo una de las siguientes acciones.

- Moverse un máximo de 6 casillas y luego atacar; **o**
- Atacar y luego moverse un máximo de 6 casillas; **o**
- Moverse un máximo de 12 casillas (y no atacar).

“Reemplaza ataques”: Algunas veces, el texto de una aptitud especial o poder de la Fuerza dice que “reemplaza ataques.” En este caso, el personaje puede usar esta aptitud especial o poder de la Fuerza en lugar de realizar su ataque habitual. Un personaje puede moverse un máximo de 6 casillas antes o después de usar esta aptitud especial o poder de la Fuerza, igual que si se tratase de un ataque.

Movimiento

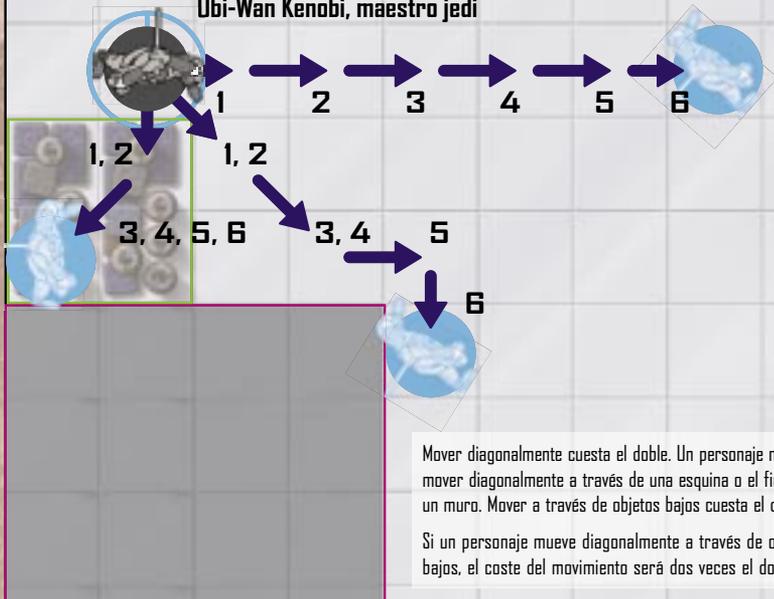
Durante su turno, un personaje puede moverse un máximo de 6 casillas y atacar, atacar y luego moverse un máximo de 6 casillas o moverse 12 casillas como máximo (pero no atacar).

Movimiento en diagonal: mover diagonalmente cuesta el doble. Cuando te muevas o cuentes la distancia a lo largo de una línea diagonal, cada diagonal cuenta como 2 casillas.

Esquinas: un personaje no puede moverse en diagonal a través de una esquina o del borde de un muro que llega hasta una esquina de la casilla (consulta Muros en la página 24).

Movimiento

Obi-Wan Kenobi, maestro jedi



Otros personajes: un personaje puede atravesar el espacio ocupado por un **aliado**, pero no puede finalizar su movimiento en una casilla ocupada. Un personaje no puede atravesar el espacio ocupado por un **enemigo**. Si un personaje se mueve a través de una casilla que está pegada (**adyacente**) a un enemigo, el enemigo puede realizar un ataque inmediato contra el personaje en movimiento (consulta Ataques de oportunidad en la página 19).

Elementos del tablero de batalla: los elementos del tablero de batalla. Consulta Terreno, en la pág. 23.

Objetos bajos: cuesta el doble de movimiento moverse a una casilla con objetos bajos. (Moverse en diagonal a una casilla que contenga objetos bajos cuesta el cuádruple.)

Terreno difícil: cuesta el doble de movimiento moverse a una casilla que contenga escombros, terreno destrozado u otro terreno difícil.

Muros y fosos: los muros y los fosos bloquean el movimiento. Algunos objetos grandes cuentan como muros.

Puertas: las puertas son como muros cuando están cerradas y no tienen efecto cuando están abiertas.

Personajes grandes, personajes enormes y movimiento

Los personajes grandes ocupan un espacio de 2 casillas de ancho y 2 de largo. Los personajes enormes ocupan un espacio de 3 casillas de ancho y 3 de largo. Pagan el coste adicional por moverse a casillas con objetos bajos o terreno difícil si cualquier parte de su espacio se mueve a una casilla que contenga objetos bajos. No pueden moverse si cualquier parte de su espacio entraría en una casilla que contenga un enemigo.

Colarse: los personajes grandes y enormes pueden colarse a través de pequeñas aberturas y corredores estrechos que sean al menos la mitad de anchos que su espacio normal (redondea a 2 casillas para las criaturas enormes), siempre y cuando finalicen su movimiento en una zona que puedan ocupar normalmente. Los personajes grandes no pueden colarse junto a un enemigo. Algunos droides muy grandes y vehículos no pueden escurrirse de ninguna manera.

Colarse



Wampa

Un personaje grande ocupa 4 casillas en el tablero de batalla. Un personaje grande puede moverse a través de un espacio que es más estrecho que él mismo (como entre muros u obstáculos) pero no puede detenerse donde no entre. Un personaje grande no puede colarse a través de un espacio que es estrecho a causa de la presencia de personajes enemigos.

Atacando

Algunos personajes del universo de *Star Wars* atacan con blasters, mientras que otros usan vibroarmas o blanden sables de luz. Cuando uno de tus personajes ataca a un enemigo, escoges tu objetivo, realizas una tirada de ataque y, si se acierta la tirada de ataque, causas daño.

Elección de tu objetivo

Antes de hacer un ataque, escoge el enemigo que va a ser el objetivo del personaje atacante.

Línea visual: el atacante debe ser capaz de ver al enemigo. Consulta Línea visual, más adelante.

Cobertura: un personaje no puede escoger como objetivo a un enemigo que tenga cobertura si no es el más cercano. Consulta Cobertura, más adelante.

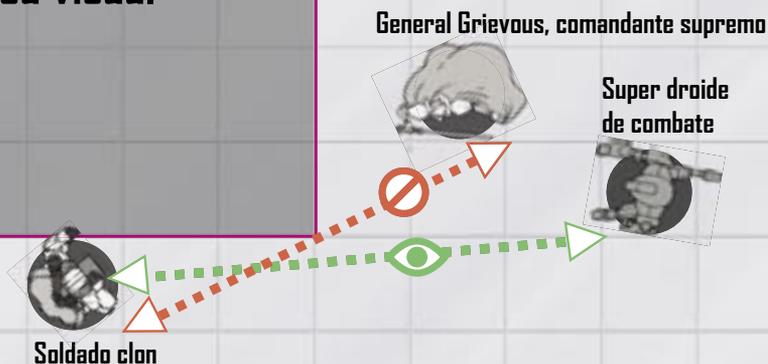
Determinar el alcance: cuenta las casillas para determinar el alcance y el enemigo más cercano, como contarías las casillas para el movimiento. Consulta Movimiento en la página 10.

Enemigos adyacentes: si hay enemigos adyacentes al personaje, sólo puede escoger como objetivo uno de esos enemigos.

Línea visual

Generalmente, un personaje puede elegir como objetivo a cualquier enemigo (el defensor) que pueda ver. Se determina si se ve a un defensor encontrando la **línea visual**. Dibuja una línea imaginaria desde cualquier punto del espacio del atacante a cualquier punto del espacio del defensor. Si el jugador que controla al personaje atacante puede dibujar esa línea sin tocar un muro, ese personaje tiene línea visual hacia el defensor. Una línea que roce una esquina o atravesase un muro no ofrece línea visual. Si el contorno de un muro no se extiende hasta una esquina, la línea visual solo se podrá trazar por dicha esquina. Sólo los muros, las puertas cerradas y los objetos grandes que cuentan como muros bloquean la línea visual. Los personajes, objetos bajos, terreno difícil y fosos no bloquean la línea visual.

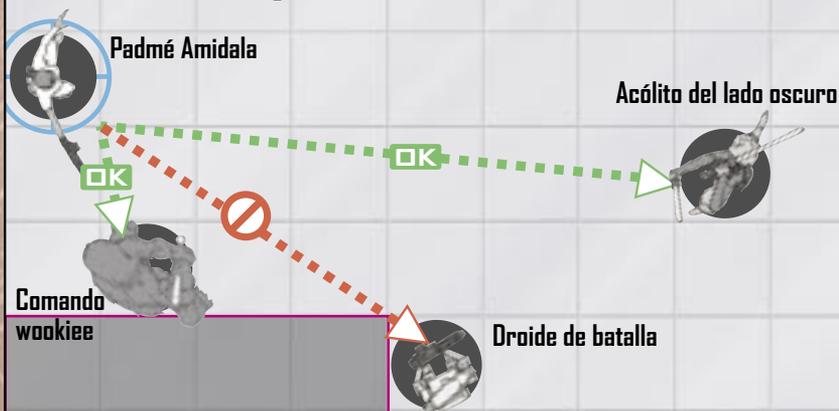
Línea visual



Dos personajes tienen línea visual entre ellos (pueden verse) si hay por lo menos una línea despejada entre sus espacios. Una línea que toque una esquina o atraviese un muro no ofrece línea visual. En este ejemplo, el soldado clon puede ver al super droide de combate pero no al general Grievous, comandante supremo.

Un personaje necesita tener línea visual hasta un enemigo para atacarlo. El soldado clon puede atacar al super droide de combate pero no al general Grievous, comandante supremo.

Elección de objetivo



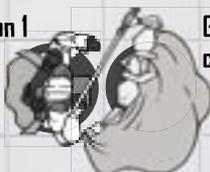
Un personaje puede atacar a un enemigo con cobertura sólo si ese enemigo es el más cercano al atacante (o está a la misma distancia que el más cercano). En este ejemplo, Padmé puede atacar tanto al comando wookiee como al acólito del lado oscuro. No puede atacar al droide de combate puesto que dispone de cobertura frente a ella y no es el enemigo más cercano.

Enemigos adyacentes



Soldado clon 2

Soldado clon 1



General Grievous,
comandante supremo



Super droide
de combate

Si uno o más enemigos se encuentran adyacentes a un personaje atacante, el atacante debe escoger a uno de estos enemigos como objetivo. En este ejemplo, el soldado clon 1 no puede atacar al super droide de combate porque tiene adyacente al general Grievous, comandante supremo.

Un personaje sólo puede atacar a un enemigo con cobertura si ese enemigo es el más cercano al atacante (o está a la misma distancia que el más cercano). En este ejemplo, el super droide de combate puede atacar tanto a soldado clon 1 como al soldado clon 2. El general Grievous, comandante supremo proporciona cobertura al soldado clon 1 (bonif. de +4 a la Defensa), pero como el soldado clon 1 y el 2 están a 5 casillas de distancia del super droide de combate, éste puede optar por atacar al soldado clon 1 de todos modos.

Cobertura



Luke Skywalker

Guardia real



Soldado de asalto
Defensa +4

Para determinar si un personaje dispone de cobertura frente a un ataque, el atacante elige una esquina en su espacio. Si cualquier línea desde esa esquina hasta cualquier punto del espacio del objetivo es bloqueada por un muro u otro obstáculo, pasa a través de una casilla con un personaje o atraviesa una casilla con objetos bajos, el objetivo disfrutará de cobertura y obtendrá una bonificación de +4 a su Defensa. Un personaje puede atacar a un enemigo con cobertura sólo si es el enemigo más cercano.

En este ejemplo, hay una línea despejada desde la esquina elegida por Luke al espacio del soldado de asalto. Sin embargo, algunas líneas entre esta esquina y el espacio del soldado de asalto atraviesan el muro, así que el soldado de asalto obtiene cobertura (bonificación de +4 a la Defensa) contra el ataque de Luke. Luke puede atacar al soldado de asalto aunque tenga cobertura porque es el enemigo más cercano.

Cobertura

Los personajes y cierto tipo de terreno, como los objetos bajos y los muros, pueden ofrecer **cobertura** contra los ataques. Un personaje puede atacar a un enemigo con cobertura sólo si es el enemigo más cercano. Aunque el atacante pueda atacar al enemigo con cobertura, éste obtiene una bonificación de +4 a su Defensa por tener cobertura.

Para determinar si un enemigo tiene cobertura, el jugador que controla al personaje atacante elige una esquina de una casilla del espacio que ocupa dicho personaje. Si cualquier línea trazada desde este punto a cualquier punto en el espacio del enemigo pasa a través de un muro o una casilla que proporcione cobertura, el enemigo tiene cobertura.

El enemigo no tiene cobertura si la línea discurre a lo largo o simplemente roza el límite de un muro u otra casilla que de otra manera proporcionaría cobertura.

Independientemente de cuántos elementos del terreno o personajes concedan cobertura a un personaje, sólo obtiene la bonificación de +4 de Defensa una vez. Un personaje nunca tiene "doble cobertura".

Un enemigo adyacente nunca tiene cobertura.

Objetos bajos y cobertura: los objetos bajos proporcionan cobertura a los enemigos que se encuentren en esas casillas. Sin embargo, un personaje atacante no tiene en cuenta los objetos bajos en su propio espacio y las casillas adyacentes. Los objetos bajos en el espacio del atacante y en las casillas adyacentes no proporcionan cobertura a los enemigos. El atacante puede "disparar por encima de ellos".

Personajes y cobertura: los personajes proporcionan cobertura, independientemente de que sean aliados o enemigos.

Realización de ataques

Para llevar a cabo un ataque hay que realizar una tirada de ataque, y luego, si el ataque acierta, causar daño.

Tiradas de ataque

Cuando tu personaje ataque, debes realizar una tirada de ataque. Tira 1d20, suma el valor de Ataque del personaje, y añade cualquier otro modificador que se aplique.

Si el resultado de una tirada de ataque iguala o supera la Defensa del enemigo, el ataque acierta. El personaje atacante causa daño (su valor de Daño), que reduce los Puntos de golpe del enemigo.

Por ejemplo, el general Grievous, comandante supremo ataca a Obi-Wan Kenobi, maestro Jedi. El jugador separatista tira 1d20 y suma 12 por el Ataque de Grievous (dando por sentado que no entran en juego otros modificadores). Sale un 12 en el dado, para un total de 24. La Defensa de Obi-Wan Kenobi es 21, así que acierta. El Daño de Grievous es 20, así que Obi-Wan Kenobi pierde 20 Puntos de golpe, que pasan de 120 a 100.

Un 20 natural es un impacto crítico: si sacas un 20 natural cuando realices una tirada de ataque (una tirada de 20 en el dado, independientemente de los modificadores), el ataque acierta automáticamente, sin importar lo alta que fuera la Defensa del defensor. Además, es un **impacto crítico** y causa el doble de daño. Los personajes droides son inmunes a los impactos críticos y no sufren el doble de daño, aunque un 20 natural aún les acierta automáticamente.

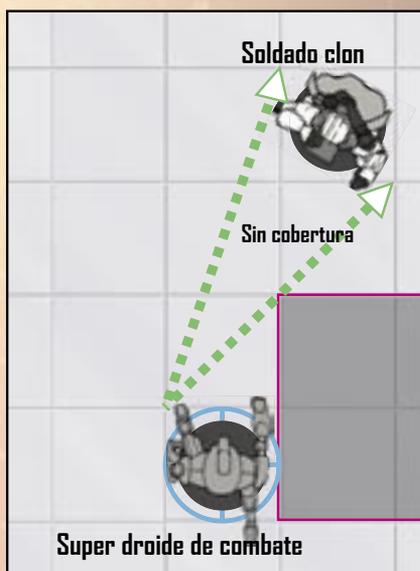
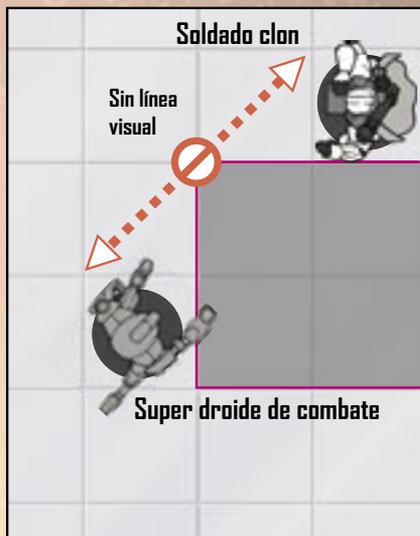
Un 1 natural es un fallo automático: si sacas un 1 natural cuando realices una tirada de ataque (una tirada de 1 en el dado, independientemente de los modificadores), el ataque fallará automáticamente, independientemente de lo alta que sea la bonificación de la tirada de ataque.

Tirada de ataque: 1d20 + valor de Ataque.

Un total igual o mayor que la Defensa es un acierto.

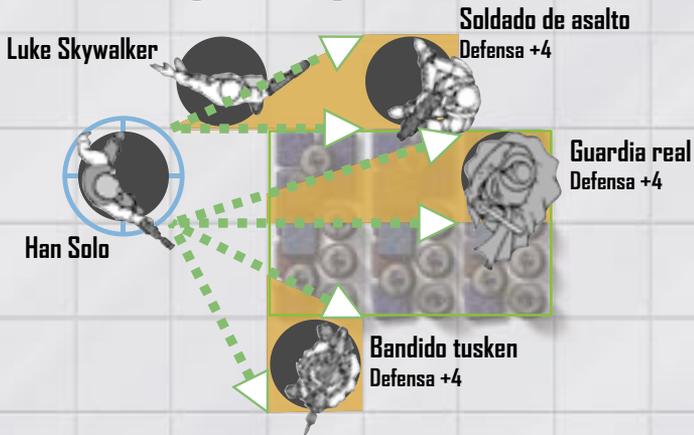
Un acierto causa daño, que reduce los Puntos de golpe.

Cobertura y línea visual



Una línea que vaya a lo largo de un muro o que roce una esquina de un muro no proporcionará línea visual. Por otro lado, si otra línea proporciona línea visual, una línea que vaya a lo largo de un muro o que roce una esquina no otorgará cobertura. A la hora de determinar la línea visual o la cobertura, no tengas en cuenta las líneas que vayan a lo largo de un muro o que rocen una esquina.

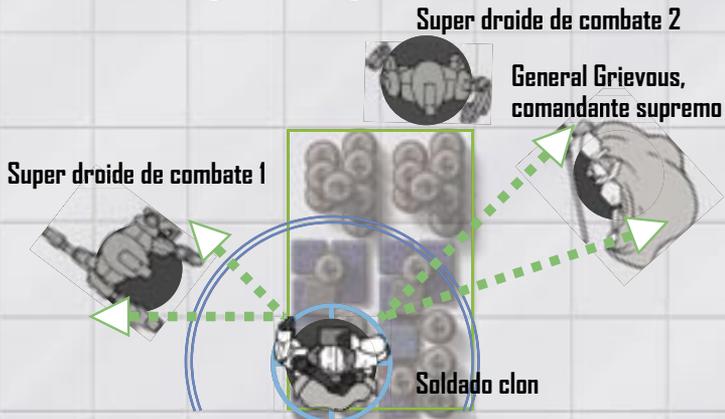
Cobertura de objetos bajos 1



Si una línea que va desde la esquina elegida por el atacante hasta el espacio del defensor pasa a través de una casilla que contiene objetos bajos u otro personaje, el defensor tiene cobertura (bonif. de +4 a la Defensa).

En este ejemplo, Han Solo puede atacar a uno de los tres enemigos. Los objetos bajos proporcionan cobertura al guardia real y al bandido tusken. Luke proporciona cobertura al soldado de asalto. Como estos tres enemigos están igual de cerca de Han, éste puede atacar a cualquiera de ellos aunque tengan cobertura.

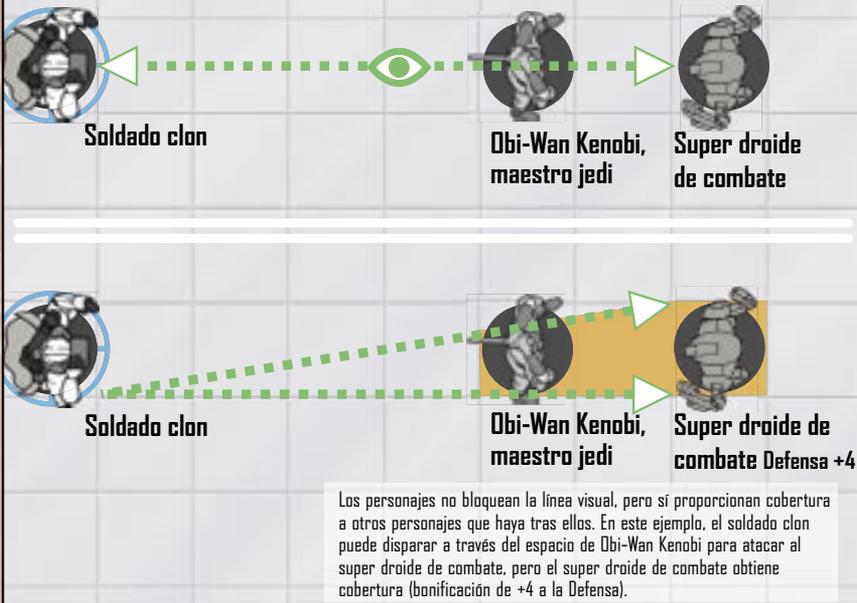
Cobertura de objetos bajos 2



Cuando se compruebe si el objetivo de un ataque tiene cobertura, el atacante puede pasar por alto los objetos bajos en su propio espacio y las casillas adyacentes. Los objetos bajos en esas casillas no proporcionan cobertura a los enemigos.

En este ejemplo, el soldado clon puede atacar tanto al super droide de combate 1 como al General Grievous, comandante supremo. Ninguno de estos enemigos tiene cobertura contra su ataque. Sin embargo, el super droide de combate 2 obtiene cobertura de los objetos bajos. Como el super droide de combate 2 tiene cobertura y no es el enemigo más cercano, el soldado clon no puede atacar a este personaje. Si el super droide de combate 2 atacara al soldado clon, éste tendría cobertura (bonificación de +4 a la Defensa) debido a los objetos bajos de su casilla.

Disparar a través de personajes



Atacar a personajes aliados

Un personaje no puede atacar a un personaje aliado.

Esta restricción no prohíbe el uso de aptitudes especiales o poderes de la Fuerza que también dañen a aliados, sólo los ataques.

Daño y Puntos de golpe

Cuando un ataque acierta, causa daño que reduce los Puntos de golpe del enemigo. Puedes usar los contadores de esta caja de iniciación para llevar la cuenta del daño.

Reducido a 0 Puntos de golpe: cuando los Puntos de golpe de un personaje llegan a 0 o menos, es derrotado y se le quita del tablero de batalla.

Fuego conjunto

Varios personajes pueden combinar sus ataques en **fuego conjunto**. Cuando un personaje realiza un ataque en su turno, los personajes aliados que aún no hayan sido activados ese asalto pueden combinar sus disparos para ayudar en el ataque. Estos personajes aliados deben tener línea visual hacia el objetivo. Los personajes con la aptitud especial Ataque cuerpo a cuerpo, o los personajes que no causen daño, no pueden usar el fuego conjunto ni beneficiarse de él.

Estos personajes aliados se activan inmediatamente, y proporcionan al atacante una bonificación de +4 al Ataque por cada personaje activado de este modo. Los personajes no hacen nada más con su activación que conceder la bonificación de fuego conjunto, y no pueden ser activados de nuevo ese asalto. Renuncian a sus turnos del asalto para ayudar en el ataque. Los personajes activados para el fuego conjunto no cuentan para el límite de activaciones por fase (normalmente dos, como se describe en la página 10).

Fuego conjunto

Droide de batalla Droide araña enano



Obi-Wan Kenobi,
maestro jedi

Super droide
de combate 1



General Grievous,
comandante supremo

+4

Super droide de combate 2

Cuando ataca un personaje, los personajes aliados que aún no hayan sido activados este asalto y tengan línea visual hacia el defensor pueden conjuntar sus disparos. Estos personajes se activan inmediatamente, proporcionando cada uno una bonificación de +4 a la tirada de ataque. Los personajes con la aptitud especial Ataque cuerpo a cuerpo, o aquellos que no causen daño, no pueden usar el fuego conjunto ni beneficiarse de él.

En este ejemplo, el droide araña enano dispara a Obi-Wan Kenobi. El droide de combate no puede conjuntar su fuego porque no tiene línea visual hacia Obi-Wan. El general Grievous, comandante supremo no puede combinar fuego porque tiene la aptitud especial de Ataque cuerpo a cuerpo. Los super droides de combate 1 y 2 se activan, proporcionando cada uno una bonificación de +4 al droide araña enano en la tirada de ataque, para una bonificación total de +8.

Debes decidir qué aliados conjuntan sus disparos antes de realizar la tirada de ataque. No puedes realizar la tirada de ataque y luego decidir cuántos aliados ayudan con el fuego conjunto.

La bonificación del ataque conjunto es solo válida para un único ataque. Si el personaje tiene una aptitud especial que le permite realizar más de un ataque en su turno, las bonificaciones sólo son válidas para el ataque en el que las haya aplicado. (Aunque aún puedes conjuntar fuego con otros aliados en un ataque posterior.)

No puedes conjuntar fuego en un ataque de oportunidad.

Ataques de oportunidad

Si un enemigo sale de una casilla adyacente al personaje, éste puede realizar un ataque único inmediato contra el enemigo (aunque el personaje ya haya sido activado ese asalto). A esto se le llama un **ataque de oportunidad**.

Uno por turno: no hay límite al número de ataques de oportunidad que un personaje puede realizar en un asalto, pero sólo puede realizar uno durante el turno de un personaje determinado.

El ataque es opcional: un personaje no tiene por qué realizar un ataque de oportunidad cuando se dé la circunstancia.

Momento: un personaje realiza un ataque de oportunidad en respuesta al movimiento del enemigo. El ataque tiene lugar en el momento en el que el enemigo está a punto de abandonar la casilla adyacente, pero antes de que lo haga. Detén el movimiento y realiza el ataque; si el enemigo no es derrotado, continúa moviéndose.

En una escaramuza con más de dos jugadores, si los personajes de varias escuadras diferentes son capaces de realizar un ataque de oportunidad, resuelve los ataques en el orden de juego (el jugador que actúa primero, tras eso sigue el orden de las agujas del reloj alrededor de la mesa).

Ataque único: un ataque de oportunidad es un ataque único. Los personajes con aptitudes especiales que permitan realizar ataques adicionales sólo pueden realizar un único ataque de oportunidad.

Ataque de oportunidad



Si un personaje sale de una casilla adyacente a un enemigo, ese enemigo puede realizar un ataque inmediatamente contra ese personaje, lo que se denomina un ataque de oportunidad. Un personaje solo puede realizar un ataque de oportunidad por turno.

En este ejemplo, el soldado clon comienza su turno adyacente al super droide de combate. Un personaje adyacente a un enemigo puede atacar sólo a ese enemigo u otro enemigo adyacente. Ya que el soldado clon quiere atacar al general Grievous, comandante supremo, se mueve para alejarse del super droide de combate. Esto provoca un ataque de oportunidad por parte del super droide de combate. Tras esto, el soldado clon ataca al general Grievous, comandante supremo.

Muros: dos personajes están adyacentes sólo si hay línea visual entre ellos. Si dos personajes están en lados opuestos de un muro, no están adyacentes, así que ninguno puede realizar ataques de oportunidad contra el otro.

“Reemplaza ataques”: algunas aptitudes especiales se usan en lugar de los ataques, pero no pueden reemplazar ataques de oportunidad.

Aptitudes especiales y ataques

Algunas veces una aptitud especial causa daño, o aumenta el daño causado por un ataque. Consulta la descripción de la aptitud especial en el glosario, al final de este libro de reglas, para ver sus efectos.

Algunas aptitudes especiales permiten a un personaje realizar ataques adicionales en un único turno. Tira por cada ataque separadamente; si derrotas a un enemigo, puedes atacar a otro enemigo con tus ataques restantes.

Ataque cuerpo a cuerpo: los personajes con la aptitud especial de Ataque cuerpo a cuerpo sólo pueden atacar a enemigos adyacentes. Los personajes con Ataque cuerpo a cuerpo no pueden usar fuego conjunto, ya sea para recibir la bonificación o para proporcionárselo a otro personaje.

EJEMPLO DE ATAQUE

Es la fase del jugador Separatista. Activa a un Droide araña enano (consulta el diagrama de Fuego conjunto I9).

Movimiento: el droide araña enano no puede ver a Obi-Wan Kenobi porque hay muros interpuestos, así que el jugador separatista mueve el droide 6 casillas. Al final del movimiento del droide, tiene un tiro claro hacia Obi-Wan Kenobi (es decir, Obi-Wan no tiene cobertura).

Objetivo: el droide araña enano elige a Obi-Wan Kenobi como objetivo. Después de todo, el jugador separatista movió el droide a esa posición para disparar a Obi-Wan.

Fuego conjunto: antes de realizar la tirada de ataque, el jugador separatista decide incluir a dos super droides de combate en el ataque. Los activa de inmediato para proporcionarle al droide araña enano una bonificación de +8 en la tirada de ataque (+4 cada uno).

Tirada de ataque: el jugador separatista realiza la tirada de ataque del droide araña enano. Tira 1d20, sacando un 7. El jugador suma +6 del Ataque del droide y +8 del fuego conjunto, para un total de 21. La Defensa de Obi-Wan es 21, así que es un acierto.

Daño: el droide araña enano tiene un valor de Daño de 30, así que Obi-Wan sufre 30 puntos de daño. Comenzó con 120 Puntos de golpe, así que le quedan 90.

Aptitudes especiales, poderes de la Fuerza e incidencias de comandante

Algunos personajes tienen aptitudes especiales, poderes de la Fuerza y efectos de comandante en sus fichas de estadísticas. Consulta en el glosario del final de este folleto las reglas para aptitudes especiales, poderes de la Fuerza y efectos de comandante específicos.

Uso de aptitudes especiales

La mayor parte de las aptitudes especiales son automáticas. Siempre están en funcionamiento, o funcionan si se cumplen ciertas condiciones. Por ejemplo, un explorador wookiee tiene Impulso (+4 al Ataque y +10 al daño contra enemigos si ha movido como mínimo una casilla) y Sigilo (no cuenta como el enemigo más cercano para los atacantes distanciados). Si activas al explorador wookiee, no tienes que elegir si usas una aptitud especial, y no tiene que decidir entre una o la otra. Ambas funcionan siempre que las necesites.

Puntos de Fuerza y poderes de la Fuerza

Algunos personajes tienen acceso a la Fuerza y pueden usarla para conseguir varios efectos. Estos personajes tienen puntos de Fuerza (y una puntuación de Fuerza en su ficha de estadísticas).

Repetir tirada: un personaje puede gastar 1 punto de Fuerza para repetir una tirada de ataque o salvación que haya realizado. Puedes repetir incluso un 1 natural en un ataque (normalmente un fallo automático). Debes quedarte con el resultado de la segunda tirada, aunque sea peor.

Como una tirada de iniciativa afecta a toda la escuadra, no sólo a un personaje individual, no puedes gastar un punto de Fuerza para repetirla.

Moverse más rápido: un personaje puede gastar 1 punto de Fuerza para moverse 2 casillas más en su turno. Esta distancia adicional se añade al movimiento normal del personaje. Obi-Wan Kenobi, por ejemplo, puede usar esta opción para moverse 8 casillas y atacar o moverse 14 casillas sin atacar. Sin embargo, no puede moverse 6 casillas, atacar, y después gastar 1 punto de Fuerza para moverse otras 2 casillas.

Poderes de la Fuerza: un personaje puede gastar puntos de Fuerza para usar un poder de la Fuerza listado en su ficha de estadísticas. El texto de las reglas del poder de la Fuerza indica cuántos puntos de Fuerza hay que gastar para usarlo. Unos pocos personajes con puntos de Fuerza no tienen ningún poder de la Fuerza especial; sólo pueden usar sus puntos de Fuerza para repetir tiradas o moverse más rápido.

Gastar puntos de Fuerza

Cuando un personaje gasta puntos de Fuerza, se queda sin ellos durante el resto de la escaramuza. Úsalos sabiamente.

Uno por turno: un personaje puede gastar puntos de Fuerza solo una vez por turno. Sin embargo, puede gastar puntos de Fuerza durante los turnos de los otros personajes, si es apropiado, y puede hacerlo más de una vez por asalto (hasta el límite marcado por su puntuación de Fuerza).

Por ejemplo, Shaak Ti comienza con 3 puntos de Fuerza. En su turno usa 1 punto para moverse 8 casillas y acabar adyacente a varios enemigos. Sus puntos de Fuerza se reducen a 2. Quiere atacar a todos los enemigos adyacentes, pero no puede usar su poder de la Fuerza de Barrido con sable de luz para hacerlo, pues ya ha gastado puntos de Fuerza este turno. En lugar de eso puede atacar sólo a uno de los enemigos. Una vez que acaba su turno, llega el turno de uno de los enemigos que ataca a Shaak Ti con granadas. Shaak Ti falla su salvación. Como es el turno de otro personaje, puede gastar 1 punto de Fuerza para repetir su tirada de salvación fallada.

Momento: algunos poderes de la Fuerza se pueden usar en respuesta a un suceso, como el ataque de un enemigo. Usar la Fuerza de esta manera es una acción inmediata y no es necesario que el personaje que la usa se active. De vez en cuando, un poder de la Fuerza afecta a algo ajeno a las acciones del personaje (como Anticipación, que permite repetir una tirada de iniciativa). De nuevo, esto no activa al personaje; gasta los puntos de Fuerza en el momento oportuno del asalto.

Efectos de comandante

Algunos personajes son capaces de influenciar a los aliados en el campo de batalla, pues cuentan con efectos de comandante. Los efectos de comandante no afectan a personajes droides o salvajes.

Reglas para aptitudes especiales, poderes de la Fuerza y efectos de comandante

Las aptitudes especiales, poderes de la Fuerza y los efectos de comandante tienen algunas reglas en común.

Reemplaza ataques

Un personaje puede utilizar muchas aptitudes especiales y poderes de la Fuerza en cualquier momento de su turno, y su uso no impide que el personaje ataque durante dicho turno. Si el uso de una aptitud especial o poder de la Fuerza reemplaza ataques, este hecho se advierte en las reglas de la aptitud en la ficha de estadísticas y en la definición del glosario al final de este folleto. Las aptitudes especiales y los poderes de la Fuerza que reemplazan ataques solo se pueden usar en el turno del personaje activo, no en lugar de un ataque de oportunidad.

Algunas aptitudes especiales y poderes de la Fuerza reemplazan el turno completo de un personaje. Un personaje no puede hacer nada más ese turno, ni siquiera moverse.

Objetivos de aptitudes especiales y poderes de la Fuerza

Cuando escojas a un objetivo como objetivo de una aptitud especial, sigue las mismas reglas que con los ataques.

Línea visual: solo puedes elegir a un enemigo si puede verlo el personaje activo.

Cobertura: si un enemigo tiene cobertura, no puedes escogerle como objetivo a menos que sea el enemigo más cercano.

Enemigo adyacente: si uno o más enemigos están adyacentes al personaje activo, debes seleccionar uno de estos enemigos como objetivo.

Efectos simultáneos

Si varios efectos tienen lugar al mismo tiempo, júgalos uno detrás del otro. Normalmente no importa en qué orden ocurran estos efectos. Si tuviera importancia, usa las siguientes reglas.

Elección del jugador: si varios efectos se aplican a un personaje o varios personajes del jugador, éste determina el orden.

El jugador activo primero: si los efectos se aplican a los personajes de más de un jugador, el jugador activo (aquél cuyo personaje esté haciendo algo) va primero.

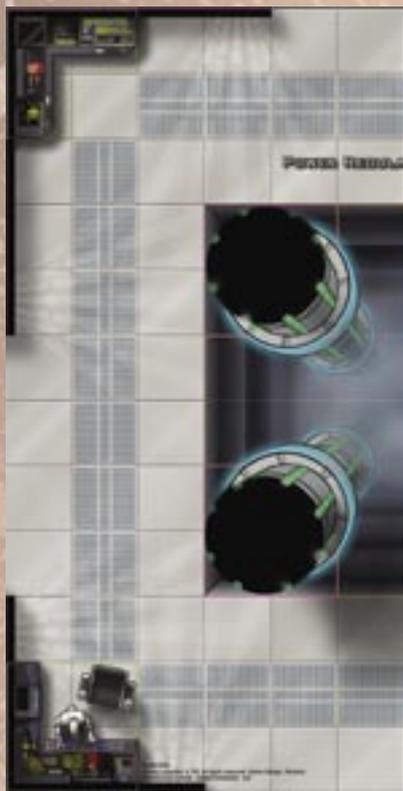
Terreno

El tablero de batalla incluido en esta caja de iniciación presenta una variedad de terreno. El terreno puede afectar al movimiento, a la línea visual y a la cobertura.

Casillas y bordes: los diferentes tipos de terreno tienen contornos coloreados para recordarte que toda la casilla o el borde es de ese terreno, para dejar claro qué tipo de terreno es y para indicar qué esquinas se pueden cruzar en diagonal. El terreno se aplica a toda la casilla o el borde si los perfiles de color llegan a las esquinas de esa casilla o borde. Por ejemplo, la imagen de una columna de energía (que cuenta como si fuera un muro) podría no llenar una casilla completa, o podría salirse un poco por el borde hasta otra casilla, pero en lo relativo al juego, sólo se considera que la casilla indicada es un muro. Todas las casillas dentro de un gran espacio delimitado cuentan como ese tipo de terreno.

Objetos bajos: los terminales informáticos, las sillas, los droides y los obstáculos similares son llamados colectivamente **objetos bajos**. Una casilla que tenga objetos bajos tiene un contorno verde.





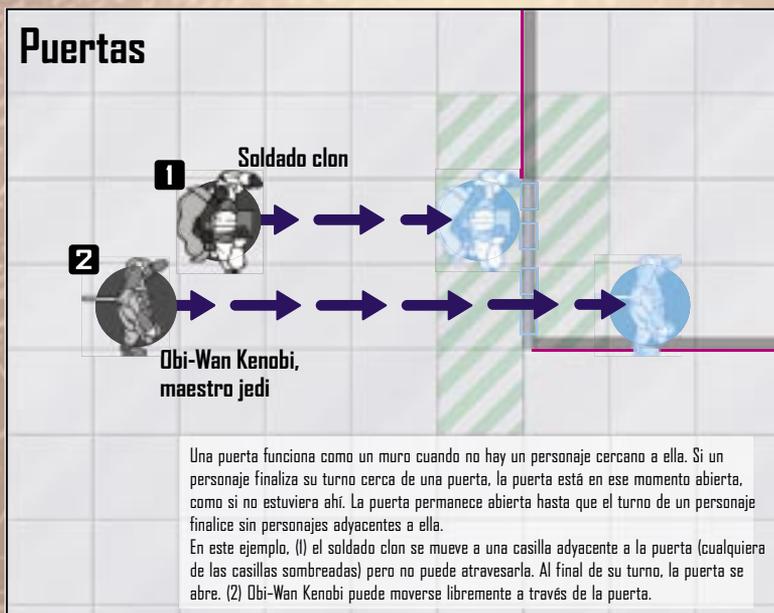
(cuando no bloquean por completo la línea visual).

Puertas

Las puertas pueden abrirse y cerrarse en el transcurso de una escaramuza. Un borde que es una puerta tiene una serie de rectángulos azules en paralelo. Las puertas están cerradas y se consideran muros hasta que se abren.

Abrir una puerta: una puerta pasa a estar abierta al final del turno de cualquier personaje cuando un personaje está adyacente a la puerta. Una puerta abierta no afecta al movimiento, a la línea visual o a la cobertura. (De hecho es como si no hubiera nada.)

Cerrar una puerta: una puerta permanece abierta hasta que finalice el turno de un personaje sin que haya ningún personaje adyacente a ella, momento en el cual pasa a estar cerrada.



Disparar en torno a esquinas

Padmé Amidala



Droide de batalla



Por lo general, un personaje puede disparar en torno a una esquina próxima sin penalizaciones. En este ejemplo, Padmé y el droide de combate tienen línea visual entre ellos. Recuerda, sólo necesitas una línea despejada desde el espacio de un personaje hasta el otro para tener línea visual.

Padmé Amidala



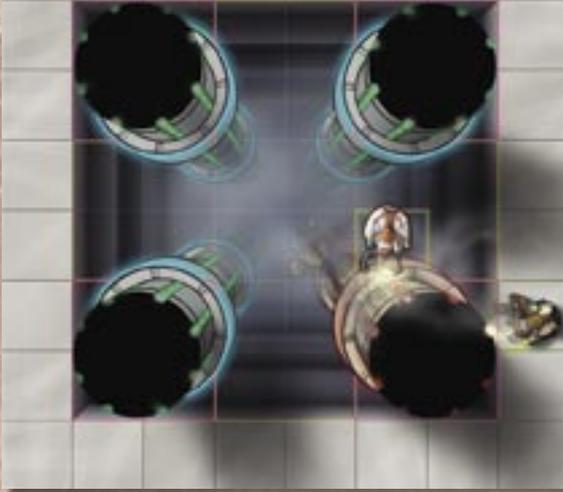
Sin cobertura

Droide de batalla



Para determinar si un defensor tiene cobertura contra un atacante, el atacante escoge una esquina en su espacio. Si todas las líneas desde el espacio del defensor hasta este punto están despejadas, entonces el defensor no tiene cobertura. En este ejemplo, Padmé puede disparar en torno a la esquina, y el droide de combate no tiene cobertura. Si el droide de combate disparara a Padmé, ésta tendría cobertura (bonificación de +4 a la Defensa).

CÁMARA DE CONTROL DE ENERGÍA



Fosos

Los fosos son hondos cráteres que se precipitan en las profundidades de un planeta o una nave. Una casilla que se considera un foso tiene un contorno naranja.

Movimiento: los personajes no pueden moverse hasta una casilla que contenga un foso a menos que tengan la aptitud especial Vuelo. Los personajes con Vuelo pueden atravesar una casilla que contenga un foso pero no finalizar su movimiento en dicha casilla. Si un personaje de alguna manera finaliza su turno en una casilla de foso, es derrotado.

Línea visual y cobertura: los fosos no bloquean la línea visual y no proporcionan cobertura.

Escenarios y opciones de juego

Además de organizar escaramuzas como se describe en estas reglas, puedes luchar en otros tipos de batallas. Aquí tienes algunos ejemplos.

Escuadras de fronteras

En lugar de jugar el lado luminoso contra el lado oscuro, con el añadido ocasional de personajes de fronteras, puedes crear una escuadra sólo de la Frontera. Tales escuadras no pueden incluir ningún personaje de las otras facciones.

Era contra era

Prueba a enfrentar a una escuadra del lado luminoso de una era contra una escuadra del lado oscuro de una era diferente.

Por ejemplo, Luke Skywalker, caballero jedi y sus aliados rebeldes podrían luchar contra Darte Maul y las fuerzas separatistas.

Todos contra todos

Puedes decidir emparejar escuadra contra escuadra, independientemente de la facción. La continuidad no tiene importancia en este caso; esta es una batalla por sí misma. Deja que la Alianza rebelde luche contra la Alianza rebelde, o los separatistas desafíen a los separatistas.

Escaramuzas a tres bandas

En esta variante, participan tres jugadores en lugar de dos. No puede haber más de un jugador que elija el lado luminoso ni más de uno que elija el lado oscuro. Al menos un jugador lleva una escuadra fronteriza, que contiene sólo personajes fronterizos, y ninguna de las otras facciones puede incluir personajes fronterizos. El tercer jugador coloca la escuadra fronteriza a un máximo de 4 casillas del borde del foso más lejano de la puerta detonada.

Ganas una escaramuza a tres bandas siendo el primer jugador en conseguir 100 puntos (o tantos puntos como el valor de tu escuadra, si estáis jugando con un total de puntos diferente).

Consigues tantos puntos como el coste de un personaje cuando derrotas a dicho personaje. Si da la casualidad de que derrotas a un personaje propio, por ejemplo con una aptitud especial o un poder de la Fuerza que dañe a varios personajes, tus oponentes se reparten los puntos.

Juego en equipo

Si sois cuatro jugadores, podéis jugar una escaramuza por equipos. Dos jugadores juegan con una facción y los otros dos con la facción opuesta. Al igual que en las partidas de dos jugadores, cualquier jugador puede usar personajes fronterizos. Juega hasta que ambas escuadras de un equipo sean totalmente derrotadas.

Las dos escuadras de un equipo deben colocarse en la misma área de inicio, pero cada jugador del equipo lo hará de forma alterna. De esta manera, un jugador de un equipo completa una fase, después el otro y así sucesivamente.

Personajes Únicos: un equipo no puede tener más de un personaje Único, como si el equipo fuese una escuadra.

Aliados: los personajes en una escuadra del mismo equipo son aliados de tus personajes.

Recién sacadas de la caja

Cuando juegues con miniaturas recién sacadas de la caja, ignora las facciones y la aptitud especial Única. ¡Simplemente, juega con lo que te haya salido en una caja de ampliación!

Puedes jugar recién sacadas de la caja con dos o tres jugadores.

Cada jugador abre una caja de ampliación sellada de **Miniaturas de Star Wars** y crea una escuadra con todas las miniaturas, ignorando facciones, los puntos de coste y la aptitud especial Única.

Como en todos contra todos, consigues puntos por cada personaje que tu escuadra derrote. El ganador es el primer jugador en conseguir tantos puntos como el valor inicial de su escuadra o que derrote a todos los enemigos, lo que ocurra primero.

Como variante, abre dos cajas de expansión selladas y construye la mejor escuadra de 100 puntos que puedas.

Capturar al droide

En lugar de tratar de derrotar a todos los enemigos, puedes jugar una escaramuza con una condición de victoria diferente. En capturar al droide, tu escuadra gana si tomas el control y escapas con el droide.

Personaje especial-Droide: coloca una miniatura adicional de droide (un droide de combate o R2-D2), o algún tipo de marcador que represente a un droide, en una de las casillas en el turboascensor en el centro del tablero de batalla. Un personaje debe finalizar su movimiento adyacente al droide para tomar el control sobre él. Desde ese momento, el droide sigue a ese personaje. Se activa cuando lo hace el personaje, permaneciendo siempre adyacente al personaje.

El personaje puede “pasar” el droide a un aliado adyacente, dándole el control del droide a ese aliado. Pasar el droide consume todo el turno del personaje; no puede mover o atacar en el turno si pasa el droide.

Un enemigo debe derrotar al personaje con el control y después finalizar su movimiento adyacente al droide para hacerse con su control.

Victoria: el ganador es el jugador cuya escuadra lleve al droide de vuelta a su posición inicial (la puerta detonada o la esclusa de aire). Cualquier casilla adyacente a la característica del mapa apropiada cuenta para la victoria.

Glosario

Este glosario explica los términos de juego, así como las palabras clave que aparecen en las fichas de estadísticas. También contiene información detallada sobre las aptitudes especiales y los poderes de la Fuerza.

Los poderes de la Fuerza se identifican con "(Fuerza)".

Definiciones

Los siguientes términos se presentan por orden alfabético.

Absorber Fuerza (Fuerza; 2 puntos de Fuerza): un personaje que use este poder de la Fuerza cancela los efectos de un poder de la Fuerza empleado por un personaje adyacente. Debes decidir si usas Absorber Fuerza inmediatamente después de que el otro poder de la Fuerza sea declarado pero antes de que surta efecto. Se considera que el poder de la Fuerza ha sido usado ese turno, y el personaje afectado gasta los puntos de Fuerza.

Acelerar: un personaje puede mover un máximo de 24 casillas si no ataca.

activar: el movimiento o turno de un personaje. Un personaje puede activarse solo una vez en un asalto.

activo: el personaje activo es aquel que está moviéndose, atacando o usando una aptitud especial o poder de la Fuerza. El jugador activo es el que controla la escuadra a la que pertenece dicho personaje. Normalmente, el personaje activo es el que está llevando a cabo su turno, pero en algunos casos, como los ataques de oportunidad o ciertas aptitudes especiales, los personajes pueden actuar fuera de su turno.

adyacente: que ocupa una casilla junto a la propia (incluidas las diagonales). Un personaje no se considera adyacente a otro que esté al otro lado de un muro.

alcance: algunas veces un poder de la Fuerza o una aptitud especial funciona sólo dentro de un alcance indicado. Ésta es la distancia en casillas entre las casillas del atacante y del defensor (ésta última incluida). Las diagonales cuentan como 2 casillas. Los objetos bajos y fosos no afectan al alcance, pero cuando cuentas el alcance no puedes atravesar un muro (en lugar de eso lo rodeas).

aliado/personaje aliado: personajes en la misma escuadra. En escaramuzas en equipo, los personajes de la escuadra del compañero de equipo también son aliados.

Andanada de blaster: (Fuerza; 1 punto de Fuerza) en vez de realizar su ataque o ataques normales, un personaje usando este poder de la Fuerza puede atacar a cada objetivo legal una vez. Determina los objetivos legales (cosas como que un enemigo con cobertura sea el más cercano) antes de realizar la primera tirada de ataque. Si varios enemigos están igual de cerca, todos ellos son objetivos legales para esta aptitud especial.

Anticipación (Fuerza; 1 punto de Fuerza): después de que se determine la iniciativa, un personaje que use este poder de la Fuerza te permite repetir la tirada de iniciativa. Debes quedarte con el segundo resultado, aunque sea peor. Puedes hacer esto sólo una vez por asalto, independientemente del número de personajes aliados con Anticipación.

Si otra aptitud especial o poder de la Fuerza te permite tirar dos veces la iniciativa, puedes repetir ambas tiradas usando Anticipación.

apilar: en general, los efectos producidos por poderes de la Fuerza, aptitudes especiales, efectos de comandante y cobertura se apilan (se acumulan) entre ellos. Por ejemplo, Tarfful otorga a sus seguidores a un máximo de 6 casillas una bonificación de +4 al Ataque contra enemigos adyacentes, y un bersérker wookiee tiene Impulso, que le proporciona una bonificación adicional de +4 al Ataque y una bonificación de +10 al daño contra enemigos adyacentes si ha movido como mínimo 1 casilla. Por lo tanto, un bersérker wookiee a un máximo de 6 casillas de Tarfful obtendría una bonificación total de +8 al Ataque (además de la bonificación al Daño) si se ha movido como mínimo 1 casilla y ataca a un enemigo adyacente.

A menos que se especifique lo contrario, ningún efecto producido por poderes de la Fuerza, aptitudes especiales, efectos de comandante y cobertura se apila consigo mismo. Por ejemplo, un comandante clon puede conceder a los soldados seguidores cercanos una bonificación de +3 al Ataque, pero dos comandantes clon juntos no concederán a un soldado seguidor una bonificación de +6.

Arma montada: solo los personajes aliados con la aptitud especial Arma montada o los aliados adyacentes con la aptitud especial Artillero pueden conjuntar fuego con este personaje.

Arma pesada: este personaje no puede atacar y mover en el mismo turno. Aún puede realizar ataques de oportunidades de manera normal.

Artillero: este personaje puede conjuntar fuego con un aliado adyacente que tenga la aptitud especial Arma montada (consulta esta entrada en esta página).

asalto: una escaramuza se juega en asaltos. Al inicio de un asalto los jugadores hacen una tirada de iniciativa. Durante el asalto, cada jugador activa sus personajes en fases. Cuando todos los personajes han sido activados, el asalto finaliza y comienza un nuevo asalto.

Ataque (estadística de personaje): la bonificación que este personaje añade a sus tiradas de ataque.

ataque (término de juego): un personaje puede atacar a un enemigo en su turno o en un ataque de oportunidad.

Ataque astuto: este personaje obtiene una bonificación de +4 al Ataque y una bonificación de +10 al Daño contra un enemigo que no haya sido activado este asalto.

Ataque cuerpo a cuerpo (estadística de personaje): este personaje sólo puede atacar a enemigos adyacentes.

ataque cuerpo a cuerpo (término de juego): un ataque cuerpo a cuerpo es un ataque realizado por un personaje con la aptitud especial Ataque cuerpo a cuerpo. Ciertos poderes de la Fuerza y aptitudes especiales sólo funcionan contra ataques cuerpo a cuerpo. Los otros ataques no son cuerpo a cuerpo, aunque los realicen enemigos adyacentes al objetivo.

ataque de oportunidad: un único ataque inmediato contra un enemigo adyacente que se mueva. Si un enemigo abandona una casilla adyacente a un personaje, éste personaje puede realizar un ataque de oportunidad contra ese enemigo. Consulta Ataques de oportunidad en la página 19. Un personaje no puede usar una aptitud especial o poder de la Fuerza que reemplace ataques en lugar de un ataque de oportunidad.

Ataque de torbellino: (Fuerza; 1 puntos de Fuerza) en lugar de realizar su turno normal, un personaje que use este poder de la Fuerza puede realizar dos ataques contra cada enemigo adyacente.

Ataque cuádruple: en su turno, este personaje puede realizar cuatro ataques, pero no puede mover si lo hace. Cada ataque puede ser contra el mismo o diferentes objetivos. El atacante no tiene que decidir que enemigo será el objetivo de los otros ataques hasta que haya efectuado el primero. Ni siquiera tiene que decidir si hace otro ataque hasta después del realizar primero; puede mover en lugar de eso. Y Como esta aptitud especial surte efecto en su turno, este personaje solo puede hacer un único ataque cuando realiza un ataque de oportunidad.

Ataque doble: en su turno, si este personaje ataca sin moverse primero tiene la opción de moverse normalmente o realizar un ataque adicional. El ataque adicional puede ser contra el mismo enemigo que el ataque original, pero no es obligatorio que sea así. Como esta aptitud sólo funciona en el turno del personaje, no sirve con los ataques de oportunidad.

Ataque doble con garras: funciona de la misma manera que Ataque doble (consulta arriba), excepto que ambos ataque pueden realizarse sólo contra enemigos adyacentes. Un personaje que tiene Ataque doble con garras puede realizar dos ataques contra enemigos adyacentes o un solo ataque contra enemigos a distancia.

Ataque mortífero: este personaje consigue los impactos críticos con resultados naturales de 19 ó 20, en lugar de hacerlo sólo con 20.

Ataque móvil: un personaje con esta aptitud especial puede moverse tanto antes como después de atacar, hasta un total de 6 casillas. Está sujeto a ataques de oportunidad como es habitual.

Ataque en ráfaga: cuando un personaje con esta aptitud especial consigue un impacto crítico, puede realizar un ataque adicional de inmediato (además de los otros efectos de un impacto crítico). Este personaje puede realizar un ataque adicional cada vez que consiga un impacto crítico, aunque sea como consecuencia de este ataque extra. El ataque adicional no tiene por qué ser contra el mismo objetivo, si hay otro objetivo legal disponible.

Ataque salvaje: si este personaje que consiga un impacto crítico causará el triple de daño en lugar del doble.

Ataque sónico: un enemigo atacado por este personaje no puede usar poderes de la Fuerza en lo que queda del turno, acierte o no el ataque.

Ataque triple: en su turno, este personaje puede realizar tres ataques, pero no puede moverse si lo hace. Cada ataque puede ser contra el mismo objetivo o contra diferentes objetivos. El atacante no tiene que decidir qué enemigo será el objetivo de los otros ataques hasta después de que se haya realizado el primer ataque. Ni siquiera tiene que decidir si hace otro ataque hasta después de realizar el primero, y podría moverse en su lugar. Como esta aptitud especial surte efecto en su turno, este personaje solo puede hacer un único ataque cuando realiza un ataque de oportunidad.

Ataque ventajoso: este personaje obtiene una bonificación de +10 al Daño contra un enemigo que no haya sido activado este asalto.

Ataque vertiginoso: a medida que un personaje con esta aptitud especial se mueve, puede ir atacando a cada enemigo adyacente y obtiene una bonificación de +4 al Ataque cuando lo hace. Tira cada ataque

cuando este personaje pase a estar adyacente a un enemigo. Este personaje no puede atacar a un enemigo dos veces este turno, y tampoco puede volver directamente a un espacio que acaba de abandonar. Aún provoca ataques de oportunidad cuando se mueve. Un personaje con Ataque vertiginoso aún puede hacer un ataque normal en el turno en el que se mueve, siempre que se haya movido 6 casillas o menos.

Atraer fuego: si un enemigo acierta a un aliado a un máximo de 6 casillas de este personaje, puedes obligar a este personaje a elegir como objetivo a este personaje en su lugar (siempre que ese enemigo pueda elegir a este personaje como objetivo). El atacante puede resistir este efecto con una salvación de TI. Debes decidir si utilizas esta aptitud especial antes de que el atacante realice su tirada de ataque.

Autodestrucción 10: cuando este personaje es derrotado, causa inmediatamente 10 puntos de daño a todos los personajes adyacentes (tanto enemigos como aliados).

Barrido con sable de luz (Fuerza; 1 punto de Fuerza): en lugar de realizar su ataque o ataques normales, un personaje que use este poder de la Fuerza puede realizar un ataque contra cada enemigo adyacente. Un personaje puede moverse normalmente en el turno en el que usa este poder de la Fuerza.

Barrido impulsivo: una vez por turno, si un personaje aliado Único es derrotado este personaje puede realizar inmediatamente un ataque contra cada enemigo adyacente.

Barrido poderoso +10: en su turno, si este personaje no mueve ninguna distancia, obtiene una bonificación de +10 al Daño contra enemigos adyacentes. Ya que esta aptitud especial funciona solo en este turno del personaje, no ayuda para los ataques de oportunidad.

Bloqueo con sable de luz (Fuerza; 1 punto de Fuerza): cuando un personaje que use este poder de la Fuerza es alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede evitar el daño con una salvación de TI. Debes decidir si usas este poder inmediatamente después de que el ataque acierte.

Bombardeo: algunos personajes con Vuelo también tienen Bombardeo. Cuando este personaje se mueve, puede atacar a cada enemigo en cuyo espacio entre. Haz la tirada de cada ataque justo antes de que este personaje entre en el espacio del enemigo. Este personaje no podrá atacar a ningún enemigo dos veces en el mismo turno, y no puede volver directamente a un espacio que acaba de abandonar. Un personaje con Bombardeo aún puede realizar un ataque normal en el turno en que se mueve, siempre que se haya movido 6 casillas o menos.

bonificación: las bonificaciones se suman a las tiradas o estadísticas. Una bonificación es un número con el símbolo "+". La mayoría de las bonificaciones se apilan entre sí, pero no consigo mismas. Por ejemplo, si un personaje tiene cobertura de más de una fuente, sólo obtiene una bonificación de +4 a la Defensa. Un comandante clon puede dar a sus soldados seguidores cercanos una bonificación de +3 al Ataque, pero dos comandantes clon no proporcionarían a un soldado seguidor una bonificación de +6.

Table de remolque: en lugar de realizar su turno normal, este personaje selecciona a un personaje aliado adyacente. Ambos personajes mueven en ese momento un máximo de 12 casillas y ambos tienen la aptitud especial Vuelo durante la duración del movimiento. El aliado debe finalizar el movimiento adyacente a este personaje.

Cazador de jedi: un personaje con esta aptitud especial obtiene una bonificación de +4 al Ataque y una bonificación de +10 al Daño contra enemigos con puntuación de Fuerza.

Cazarrecompensas +4: a los personajes Cazarrecompensas se les da bien perseguir y acabar con aquéllos a los que persiguen. Este personaje obtiene una bonificación de +4 al Ataque contra personajes Únicos.

cobertura: los personajes y ciertos tipos de terreno proporcionan cobertura contra los ataques. Un personaje puede atacar a un enemigo con cobertura sólo si es el enemigo más cercano. Un personaje con cobertura obtendrá una bonificación de +4 a la Defensa. Consulta Cobertura en la página 15.

Cobertura ventajosa: un personaje con esta aptitud especial obtiene una bonificación de +8 a la Defensa en lugar del +4, independientemente del tipo de cobertura que tenga.

colarse: los personajes grandes pueden colarse a través de aberturas pequeñas y corredores estrechos que sean como mínimo la mitad de su espacio normal, siempre que finalicen el movimiento en una zona que puedan ocupar normalmente. Así, un personaje Grande puede colarse a través de una apertura de 1 casilla de ancho, pero un personaje Enorme necesita como mínimo una apertura de 2 casillas. Los personajes no pueden colarse para dejar atrás enemigos.

Continuación arrolladora: una vez por turno, si este personaje derrota a un enemigo adyacente mediante un ataque, puede moverse inmediatamente 1 casilla y luego realizar un ataque contra otro enemigo adyacente. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Continuación arrolladora funciona aunque este personaje esté realizando un ataque de oportunidad.

Con ruedas: en lugar de realizar su turno normal, este personaje puede mover hasta un máximo de 18 casillas y después realizar un ataque en el mismo turno.

Control de fuego: si un personaje con esta aptitud especial está en tu escuadra, los personajes droides no Únicos aliados obtienen una bonificación de +4 al Ataque.

Cyborg: un personaje cyborg cuenta tanto como droide como no droide. Esto significa que se beneficia de los efectos que afectan a los droides (como Reparar) además de otros tipos de efectos (como Sanar). Sin embargo, un personaje cyborg también es vulnerable a los efectos dañinos que normalmente no afectan a los droides (como los impactos críticos) así como aquellos que especifican Sólo para droides (como Arma iónica 20). Los cyborgs pueden verse afectados por los efectos de comandante.

Daño (estadística de personaje): un personaje causa su puntuación de Daño en un ataque con éxito (un acierto).

daño (término de juego): los personajes sufren daño cuando son alcanzados por ataques o están sujetos a ciertas aptitudes especiales o poderes de la Fuerza. El daño reduce los Puntos de golpe del personaje afectado. Un personaje cuyos Puntos de golpe lleguen a 0 o menos es derrotado y debe retirarse del tablero de batalla.

Defensa (estadística del personaje): la capacidad del personaje para no ser alcanzado en combate. Si el resultado de un ataque iguala o supera la Defensa del defensor, el ataque acierta. Un ataque acertado causa daño y reduce los Puntos de golpe del defensor.

Defensa de Fuerza (Fuerza; 3 puntos de Fuerza): un personaje que use este poder de la Fuerza cancela los efectos de un poder de la Fuerza empleado por un personaje a un máximo de 6 casillas. Debes decidir si usas Defensa de Fuerza inmediatamente después de que el otro poder de la Fuerza sea declarado pero antes de que surta efecto. Se considera que el poder de la Fuerza ha sido usado ese turno, y el personaje afectado gasta los puntos de Fuerza.

derrotar/derrotado: un personaje es derrotado cuando sus Puntos de golpe llegan a 0 o menos. Quita los personajes derrotados del tablero de batalla.

Descarga eléctrica +10: este personaje obtiene una bonificación de +10 al Daño contra enemigos droides adyacentes.

Desintegración: si un personaje con esta aptitud saca un 20 natural en una tirada de ataque, el personaje objetivo es derrotado independientemente de sus puntos de golpe. Este efecto tiene lugar incluso si el objetivo evita el daño con una aptitud especial o un poder de la Fuerza. Si otro personaje se convierte en el objetivo de este ataque (por ejemplo, usando la aptitud especial Guardaespaldas), el nuevo objetivo es derrotado en lugar del objetivo original.

Desvío con sable de luz (Fuerza; 1 punto de Fuerza): cuando un personaje que use este poder de la Fuerza es alcanzado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, puede evitar el daño con una salvación de 11. Debes decidir si usas este poder inmediatamente después de que el ataque acierte.

Directriz 66: un personaje con esta aptitud especial puede estar en una escuadra que contenga al Emperador Palpatine, señor del Sith, sin tener en cuenta la facción. Los personajes de anteriores ampliaciones cuyos nombres contengan las palabras “soldado clon” también se considera que tienen la Directriz 66, aunque no esté impresa en sus estadísticas.

Dispositivo de puerta: al final de su turno, este personaje puede designar una puerta en su línea visual como abierta. La puerta permanece abierta hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado. La puerta no puede ser cerrada por otros personajes a menos que usen la aptitud especial Invaldar. Dispositivo de puerta no funciona con una puerta que haya sido cerrada por la aptitud especial Invaldar (consulta esta entrada en la página 35).

Dominar: en lugar de realizar su turno normal, este personaje puede tomar el control de un personaje objetivo no droide, incluso aunque haya sido activado este asalto (esto no cuenta como una activación). El personaje objetivo realiza un turno como si estuviese en la escuadra del jugador que está actuando, pero no puede mover. Puede resistir este efecto con una salvación de 11. Determina objetivos legales de manera normal para los personajes enemigos; cualquier personaje aliado en la línea visual es un objetivo legal.

Droide: un personaje droide no sufre el doble de daño a causa de los impactos críticos y no se ve afectado por los efectos de comandante.

Duelista con sable de luz: un personaje con esta aptitud especial obtiene una bonificación de +4 a la Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente que tenga puntuación de Fuerza.

efecto de comandante: ciertos personajes pueden incidir en la escaramuza, especialmente en sus aliados, con los efectos de comandante. Algunos efectos de comandante tienen alcance. A menos que se indique lo contrario, no es necesario que haya línea visual para que un efecto de comandante funcione. Sin embargo, debes tener en cuenta los muros, las puertas y el terreno infranqueable a la hora de medir el alcance.

Las bonificaciones repetidas de los efectos de comandante nunca se apilan. Un único personaje puede beneficiarse de cualquier número de efectos de comandante a la vez, pero si más de uno concede una

bonificación a la misma tirada o estadística sólo se aplica la más alta. Un efecto de comandante finaliza inmediatamente cuando el comandante es derrotado.

Ejecutar directriz 66: este personaje no puede ser declarado objetivo por personajes con la aptitud especial Directriz 66.

Eludir: siempre que un personaje con esta aptitud especial sea alcanzado por un ataque de un enemigo no adyacente, podrá evitar el daño con una salvación de 11.

Empujón de la Fuerza: (Fuerza; 1 punto de Fuerza) en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice este poder de la Fuerza causa 20 puntos de daño 20 a un enemigo a un máximo de 6 casillas. El personaje objetivo puede reducir el daño a 10 puntos con una salvación de 11. Utilizar Empujón de la Fuerza no es un ataque y no requiere una tirada de ataque.

enemigo/personaje enemigo: los enemigos son los personajes de las escuadras del oponente, no de la tuya ni de la escuadra de un compañero de equipo.

enemigo más cercano: el enemigo más cercano a un personaje es el enemigo más cercano que pueda ver. Si hay otro enemigo más cerca pero sin línea visual no cuenta como el enemigo más cercano. Consulta Cobertura en la página 15.

Enjambre +1: este personaje obtiene una bonificación de +1 al Ataque contra un enemigo por cada personaje aliado con su mismo nombre que esté adyacente a ese enemigo. Obtiene esta bonificación incluso para los ataques de oportunidad.

Enorme: un personaje Enorme (como un Rancor) ocupa un espacio de 3 casillas de ancho y 3 casillas de largo, y debe colarse cuando se mueve a través de espacios estrechos. Consulta colarse en la página 11.

en una casilla: un personaje está en una casilla si todo su espacio ocupa esa casilla. La mayoría de los personajes ocupan solo 1 casilla, pero los personajes Grandes ocupan un espacio de 2 casillas de lado y los personajes Enormes ocupan un espacio de 3 casillas de lado.

escuadra: un grupo de personajes que luchan para un jugador en una escaramuza.

Escudos 2: cuando este personaje sufre daño de cualquier fuente, tiene que realizar dos salvaciones necesita un 11 en cada una para tener éxito. Por cada salvación superada, reduce el daño causado en 10. Esta aptitud se resuelve sólo después de que todos los Guardaespaldas hayan tomado sus decisiones (consulta esta entrada página 34).

espacio: la casilla o casillas que ocupa un personaje. Un personaje Pequeño o Mediano ocupa 1 casilla. Un personaje Grande ocupa 4 casillas.

Espíritu de la Fuerza 8: (Fuerza) si un personaje con este poder de la Fuerza es derrotado, añade inmediatamente 8 puntos de Fuerza a un personaje aliado con puntuación de Fuerza. El personaje aliado puede a partir de ahora gastar puntos de Fuerza una vez adicional por turno durante el resto de la escaramuza. Si no hay un personaje aliado con puntuación de Fuerza, este poder de la Fuerza no tiene efecto.

Estilo de combate Vaapad: este personaje consigue un impacto crítico con una tirada natural de 18, 19 o 20 en lugar de sólo con 20.

Estrangulamiento con la Fuerza: (Fuerza; 1 puntos de Fuerza) en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice este poder de la Fuerza causa 10 puntos de daño a un enemigo en su línea visual. Se siguen todas las reglas habituales para elegir objetivo. Utilizar Estrangulamiento con la Fuerza no es un ataque y no requiere de una tirada de ataque.

Estrangulamiento del Sith: (Fuerza; 2 puntos de Fuerza) en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice este poder de la Fuerza causa 20 puntos de daño a un enemigo en su línea visual. Se siguen todas las reglas habituales para elegir objetivo. Utilizar Estrangulamiento del Sith no es un ataque y no requiere de una tirada de ataque.

Explosión de Fuerza: (Fuerza; 2 puntos de Fuerza) es lugar de llevar a cabo su turno normal, un personaje que utilice este poder de la Fuerza causa 10 puntos de Daño a todos los personajes (tanto enemigos como aliados) a un máximo de 6 casillas. No se necesita línea visual, pero no puedes pasar a través de un muro (en lugar de eso tienes que contar a su alrededor).

Evitar derrota: si un personaje con esta aptitud especial se ve reducido a 0 puntos de golpe, realizará dos salvaciones, necesitando una tirada de 11 para tener éxito. Si supera ambas tiradas, el personaje no será derrotado; en cambio, permanecerá en juego con 10 puntos de golpe.

faciones: estas tres amplias categorías clasifican a los personajes de acuerdo con su filiación en una era particular de *Star Wars*.

fase: una parte de un asalto. Durante tu fase, activas dos personajes (si sólo te queda un personaje por activar, únicamente activas a ése).

Forma de rueda: este personaje puede moverse hasta 18 casillas si no ataca.

foso: un tipo de terreno. Los fosos bloquean el movimiento, pero no la línea visual. No proporcionan cobertura. Un personaje con la aptitud especial Vuelo puede atravesar las casillas que contengan un foso, pero no puede finalizar su movimiento en ella.

Fuego en carga: en lugar de realizar su turno normal, un personaje con esta aptitud especial puede moverse hasta 12 casillas y luego realizar un ataque en el mismo turno.

fuego conjunto: los personajes pueden ayudar a un personaje aliado que está atacando. Cuando un personaje ataque en su turno, otros personajes aliados con línea visual al objetivo del ataque de ese personaje pueden activarse inmediatamente para conjuntar sus disparos. Cada personaje que se active concede una bonificación de +4 al Ataque. Consulta Fuego conjunto en la página 19.

Fuego sincronizado: cuando el personaje específico (como un droide o un soldado de Alderaan) conjunta su fuego con un personaje con esta aptitud especial, proporciona una bonificación de +6 al Ataque en lugar de +4.

Furia sith (Fuerza; 2 puntos de Fuerza): un personaje que use este poder de la Fuerza obtiene una bonificación de +10 al Daño en todos sus ataques hasta el final del turno. La Furia sith funciona incluso cuando el personaje realiza un ataque de oportunidad.

Golpe de Fuerza (Fuerza; 1 punto de Fuerza): en lugar de realizar su ataque o ataques normales, un personaje que use este poder de la Fuerza causa 30 puntos de daño a un droide enemigo o un enemigo con Arma montada que esté aun máximo de 6 casillas. El uso de Golpe de Fuerza no es un ataque, y no requiere una tirada de ataque. Los personajes de expansiones anteriores con este poder de la Fuerza pueden alcanzar también a enemigos con Armas montadas, aunque esto no esté impreso en sus cartas.

Granadas 10: en lugar de realizar su ataque o ataques normales, un personaje con esta aptitud especial puede elegir como objetivo a un enemigo que esté a un máximo de 6 casillas de distancia. Sigue todas las reglas habituales acerca de la elección del objetivo (por ejemplo, sólo puedes seleccionar a un enemigo con cobertura si es el más cercano). El objetivo y todos los personajes adyacentes (tanto enemigos como aliados) sufren 10 puntos de daño. Cada personaje puede evitar el daño con una salvación de 11. Usar esta aptitud especial no es un ataque y no requiere una tirada de ataque. No puedes lanzar las Granadas a una casilla vacía.

Grande: un personaje Grande (como un Yuzzem) ocupa un espacio de 2 casillas de ancho y 2 de largo, y tienen que colarse cuando se mueven por espacios estrechos. Consulta colarse en la página 12.

Guardaespaldas: si un personaje aliado adyacente sufre daño por un ataque, un personaje Guardaespaldas puede recibir el daño en su lugar, aunque no sea un objetivo legal para el atacante. Un personaje Guardaespaldas no puede usar su aptitud especial cuando un enemigo adyacente sufre daño procedente de algo que no sea un ataque, como las Granadas. Si el objetivo original tiene la aptitud especial Escudos, debes decidir si el personaje Guardaespaldas sufre el daño antes de que el objetivo original tire por los Escudos (consulta la página 33).

Guardaespaldas del Emperador esta aptitud funciona igual que Guardaespaldas (consulta su entrada en esta página), excepto que el personaje Guardaespaldas sólo puede recibir daño que en otras circunstancias fuera sufrido por el Emperador.

herido: un personaje que ha recibido daño, y cuyos Puntos de golpe se han reducido por debajo de su valor inicial, está herido.

impacto crítico: un impacto que alcanza una zona vital y causa daño adicional. Los impactos críticos tienen lugar cuando el atacante saca un 20 natural en una tirada de ataque (cuando en el d20 sale un 20). Un personaje que consiga un impacto crítico causa el doble de su daño normal. Consulta Tiradas de ataque en la página 15. Si un personaje puede conseguir de algún modo un impacto crítico con una tirada menor de 20, ese impacto crítico también cuenta como acierto automático.

Si el ataque causa daño adicional (como con la aptitud especial de Ataque astuto), entonces un impacto crítico dobla el daño básico, no el daño adicional.

Impulso: si este personaje se ha movido durante su turno, obtiene una bonificación de +4 al Ataque y una bonificación de +10 al Daño contra enemigos adyacentes. Como esta aptitud sólo funciona en el turno del personaje, no sirve con los ataques de oportunidad.

iniciativa: una tirada de dado al inicio del asalto que determina quién va primero. Cada jugador tira 1d20, y aquél con la tirada más alta elige quién va primero. En caso de empate se repite la tirada.

inmediato/inmediatamente: una acción inmediata tiene lugar instantáneamente si se dan un conjunto de circunstancias particulares, aunque no sea el turno del personaje. Esta acción puede incluso interrumpir otras acciones, surtiendo efecto justo antes de que se realicen. Si tienen lugar varias acciones inmediatas al mismo tiempo, el jugador que tiene el turno realiza sus acciones inmediatas, después el jugador a su izquierda, y así sucesivamente.

Inspiración oscura: durante la colocación, si tienes este personaje en su escuadra, elige a un personaje aliado con puntuación de Fuerza. Este personaje obtiene la aptitud especial Duelista con sable de luz (consulta esta entrada en la página 32) durante el resto del escenario.

Invalidar: al final de su turno, este personaje puede designar una puerta que pueda ver como abierta o cerrada. La puerta permanece abierta o cerrada hasta el final del siguiente turno de este personaje, o hasta el final de un turno en que este personaje sea derrotado. La puerta no puede ser abierta por otros personajes si ellos mismos no usan la aptitud especial Invalidar.

Lanzallamas 10: en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice esta aptitud especial causa 10 puntos de daño a un objetivo enemigo y todos los personajes adyacentes a este objetivo (tanto enemigos como aliados). El primer enemigo debe ser un objetivo legal (por ejemplo, puedes seleccionar como objetivo a un personaje con cobertura solo si es el más cercano) y debe estar a un máximo de 6 casillas, aunque los personajes adyacentes no necesitan estarlo. Utilizar esta aptitud especial no es un ataque y no requiere de una tirada de ataque. No puedes seleccionar con Lanzallamas una casilla vacía como objetivo.

línea visual: un personaje puede ver a un objetivo con el que tenga línea visual. Los muros bloquean la línea visual. Para determinar la línea visual, traza una línea imaginaria entre cualquier punto del espacio de uno de los personajes y cualquier punto del espacio del otro personaje. Si esa línea no es bloqueada por un muro, los dos personajes tienen línea visual entre sí. La línea está despejada si no cruza o toca muros.

Lucha en masa: este personaje obtiene una bonificación de +2 al Ataque por cada enemigo adyacente además del que sea su objetivo.

Maestro de droides: los personajes aliados droides no Únicos a un máximo de 6 casillas del personaje con esta aptitud especial obtienen Ataque doble (consulta esta definición, más atrás).

Maestro de la Fuerza 3: (Fuerza) un personaje con este poder de la Fuerza puede gastar puntos de Fuerza hasta tres veces en un único turno. Este personaje también puede gastar puntos de Fuerza más de una vez para la misma acción (como moverse 2 casillas adicionales o repetir un ataque).

Maestro oscuro: durante el despliegue, si tienes un personaje con esta aptitud especial en tu escuadra, elige a un personaje Único aliado de tu escuadra. El aliado seleccionado podrá gastar puntos de Fuerza de este personaje como si fueran propios. Este aliado no tiene por qué tener puntuación de Fuerza, pero si la tiene, no puede gastar sus propios puntos de Fuerza en el mismo turno.

Mano del Emperador: además de gastar sus propios puntos de Fuerza una vez por turno, este personaje puede gastar puntos de Fuerza del Emperador Palpatine una vez por turno. El Emperador Palpatine debe estar en tu escuadra para usar esta aptitud.

Mediano: un personaje Mediano ocupa 1 casilla. La mayoría de los personajes son de tamaño Mediano.

Mercenario: este personaje sólo puede moverse si no tiene objetivos legales a los que atacar desde el espacio donde comienza el movimiento (sin embargo, si primero derrota a un enemigo con un único ataque y no puede atacar a otros, es libre de moverse posteriormente). Si se mueve a una posición desde donde puede atacar, no tiene por qué finalizar su movimiento ahí.

mover/movimiento: un personaje puede moverse hasta 6 casillas y realizar un ataque durante su turno. Puede moverse hasta 12 casillas y no atacar.

Movimiento sorpresa (Fuerza; 1 punto de Fuerza): después de que se determine la iniciativa, este personaje puede usar inmediatamente este poder de la Fuerza para moverse un máximo de 6 casillas antes de que se active cualquier otro personaje (esto no cuenta como una activación). Este personaje sólo puede usar este poder de la Fuerza una vez por asalto.

muro: un muro es un elemento del terreno que bloquea el movimiento y la línea visual. Un personaje no puede moverse o realizar un ataque a través de un muro. Un personaje tampoco puede moverse en diagonal a través de una esquina o el extremo de un muro. Cuenta alrededor de los muros cuando determines la distancia entre dos personajes. Ciertos obstáculos grandes cuentan como muros, aunque en realidad no lo sean.

objetivo: un personaje enemigo seleccionado para un ataque, aptitud especial o poder de la Fuerza. La línea visual y la cobertura se determinan trazando líneas hasta el espacio del objetivo. Una casilla por sí sola no puede ser un objetivo.

objetivo legal: un enemigo debe ser un objetivo legal para un ataque, aptitud especial o poder de la Fuerza. El personaje activo debe tener línea visual hasta él, y un enemigo con cobertura no es un objetivo legal a menos que sea el más cercano. Si uno o más enemigos están adyacentes al personaje atacante, sólo son objetivos legales esos enemigos.

objetos bajos: este terreno representa encimeras, maquinaria, terminales, sillas y otros objetos de este tipo. Una casilla que contenga objetos bajos cuenta como 2 casillas a la hora de moverse. Los objetos bajos no bloquean la línea visual, pero proporcionan cobertura. En cuestiones de cobertura, un atacante puede ignorar los objetos bajos en su propio espacio y las casillas adyacentes.

Observador: si este personaje conjunta su fuego contra un objetivo a 6 casillas o menos, el personaje atacante obtendrá la bonificación al Daño indicada contra dicho objetivo.

Onda expansiva: (Fuerza; 2 puntos de Fuerza) en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice este poder de la Fuerza puede aturdir temporalmente a todos los personajes a su alrededor. Todos los personajes (tanto enemigos como aliados) a un máximo de 6 casillas se considerará que han sido activados este asalto; lo que significa que se saltarán sus turnos. Cada personaje potencialmente afectado puede evitar este efecto con una salvación de 11.

oponente: un jugador contra el que estás jugando una escaramuza.

Peón del lado oscuro (Fuerza; 1 punto de Fuerza): en lugar de realizar su ataque o ataques normales, un personaje que use este poder de la Fuerza elige a un personaje aliado no Único que pueda ver. El personaje elegido puede realizar un turno inmediatamente, incluso si ya había sido activado ese asalto. (Esto no cuenta como una activación para el personaje elegido) Al final de este turno inmediato, el personaje elegido sufre 10 puntos de daño.

Pequeño: un personaje Pequeño (como Yoda) ocupa 1 casilla, igual que un personaje Mediano.

personaje: una entidad individual representada por una sola miniatura. Algunos personajes son Únicos y tienen nombres propios, como Luke Skywalker. Otros son personas o criaturas de un cierto tipo que tienen nombres descriptivos, como un comandante soldado de asalto o un wampa.

Pistola de iones +20: este personaje obtiene una bonificación de +20 al Daño contra droides enemigos.

poderes de la Fuerza: se trata de ataques, movimientos o aptitudes especiales. Cuando uses un poder de la Fuerza, resta su coste de los puntos de Fuerza totales del personaje. Un poder de la Fuerza no puede ser usado por un personaje sin los suficientes puntos de Fuerza.

Plaga de kouhun: en lugar de realizar su turno normal, un personaje con esta aptitud especial causa 60 puntos de daño a un enemigo que esté a 12 casillas o menos. No se necesita línea visual, pero no puedes trazar un camino a través de un muro (cuanta alrededor de él en lugar de eso). El objetivo puede evitar el daño mediante una salvación de 11.

Precisión con sable de luz (Fuerza; 1 punto de Fuerza): un personaje que usa este poder de la Fuerza obtiene una bonificación de +10 al Daño en su siguiente ataque. Debes decidir si usas este poder de la Fuerza inmediatamente antes de realizar la tirada de ataque. Precisión con sable de luz funciona incluso cuando el personaje está realizando un ataque de oportunidad.

puerta: es un terreno que funciona como un muro hasta que se abre. Las puertas abiertas se ignoran. Una puerta pasa a abrirse si, al final del turno de cualquier personaje, un personaje está adyacente a ella. Permanecerá abierta hasta que no haya ningún personaje adyacente al final de un turno.

puntos de Fuerza: la Fuerza en un campo de energía generado por todas las criaturas vivas. Ciertos personajes pueden manipular la Fuerza para crear efectos especiales. Estos personajes tienen una puntuación de Fuerza, un número de puntos que pueden gastar para usar poderes de la Fuerza, repetir cualquier tirada de dado (incluso un 1 natural en un ataque) o moverse 2 casillas más como parte de un movimiento. Una vez que se gasta un punto de Fuerza, el personaje no puede gastarlo de nuevo durante la escaramuza.

Un personaje sólo puede gastar puntos de Fuerza una vez por turno. Algunas veces, sin embargo, un personaje puede gastar puntos de Fuerza en los turnos de otros personajes, como por ejemplo para repetir una tirada de salvación fallada. En este caso, un personaje puede acabar gastando puntos de Fuerza más de una vez por asalto.

Puntos de golpe (estadística del personaje): una medida de cuánto daño se necesita para derrotar a este personaje. Un personaje cuyos Puntos de golpe lleguen a 0 o menos es derrotado.

Rasgadura +20: esta aptitud especial se aplica sobre algunos personajes que pueden realizar más de un ataque contra un enemigo adyacente. Si dos de los ataques del personaje aciertan al mismo enemigo adyacente, el segundo acierto obtiene una bonificación de +20 al Daño.

Rayo de Fuerza 30: (Fuerza; 2 puntos de Fuerza) en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice este poder de la Fuerza causa 30 puntos de daño a un enemigo y a dos personajes adyacentes a este, si hubiera (tanto enemigos como aliados, incluyendo al personaje activo si no hubiera tantos y estuviese adyacente). El primer enemigo debe ser un objetivo legal (por ejemplo, puedes seleccionar como objetivo a un personaje con cobertura solo si es el más cercano) y debe estar a un máximo de 6 casillas, aunque los personajes adyacentes no necesitan estarlo. Utilizar Rayo de Fuerza no es un ataque y no requiere de una tirada de ataque.

Rayo sith 30 (Fuerza; 1 punto de Fuerza): en lugar de realizar su ataque o ataques normales, un personaje que use este poder de la Fuerza causa 30 puntos de daño a un enemigo que está a 6 casillas como máximo. Usar el Rayo sith no es un ataque y no hace falta una tirada de ataque.

Reacciones rápidas: un personaje con esta aptitud especial obtiene una bonificación de +6 al Ataque cuando realiza ataques de oportunidad.

Rechace con sable de luz (Fuerza; 2 puntos de Fuerza): cuando un personaje que use este poder de la Fuerza sea alcanzado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, podrá evitar el daño con una salvación de 11. Si este personaje evita el daño de este modo, el atacante sufre 10 puntos de daño a menos que consiga una salvación de 11. Debes decidir si usas este poder de la Fuerza inmediatamente después de que se acierte el ataque.

Reconocimiento: si un personaje aliado con esta aptitud especial tiene línea visual hacia el enemigo, puedes tirar dos veces cuando realices una prueba de iniciativa y elegir el resultado mayor. Si acabas empatando la iniciativa, ambos jugadores repiten la tirada (puedes usar Reconocimiento para tirar dos veces en la repetición). Sólo puede usarse una vez, independientemente del número de personajes aliados con Reconocimiento.

Recuperación 20 (Fuerza; 1 punto de Fuerza): en lugar de realizar su turno normal, un personaje que use este poder de la Fuerza puede recuperar 20 puntos de daño propios. La Recuperación no puede elevar los Puntos de golpe del personaje por encima del valor inicial.

reemplaza ataques: algunos poderes de la Fuerza y aptitudes especiales tienen “reemplaza ataques” como un coste especial. Un personaje que use tales poderes de la Fuerza o aptitudes especiales se considera que ha atacado ese turno, incluso si otra aptitud permite ataques adicionales, y no puede reemplazar más de un ataque. Cuando realiza un ataque de oportunidad, un personaje no puede usar un poder de la Fuerza o aptitud especial que reemplace ataques.

Regeneración 10: un personaje con esta aptitud especial que no se mueva en su turno recupera 10 puntos de daño propios al final de su turno. La Regeneración no puede elevar los Puntos de golpe del personaje por encima del valor inicial.

Refuerzos droides 20: durante la colocación, después de ver la escuadra de tu oponente, puedes añadir hasta 20 puntos de personajes droides a tu escuadra. Estos personajes no cuentan respecto al coste de tu escuadra, y tu oponente no tiene que derrotarlos para ganar la escaramuza. Si consigues puntos por derrotar personajes, o en un desempate, derrotar a estos personajes adicionales no da puntos.

Refuerzos fronterizos 30: durante la colocación, después de ver la escuadra de tu oponente, puedes añadir hasta 30 puntos de personajes de la frontera a tu escuadra. Estos personajes no cuentan respecto al coste de tu escuadra, y tu oponente no tiene que derrotarlos para ganar la escaramuza. Si consigues puntos por derrotar personajes, o en un desempate, derrotar a estos personajes adicionales no da puntos.

Renovar Fuerza 1 (Fuerza): cuando un personaje con este poder de la Fuerza se active, obtendrá automáticamente 1 punto de Fuerza. Puede incluso tener más puntos de Fuerza que su puntuación de Fuerza inicial.

Reparación: en lugar de realizar su ataques o ataques normales, este personaje quita la cantidad indicada de daño de un personaje adyacente. Reparar no eleva los Puntos de golpe de un personaje por encima de su cantidad inicial. No afecta a personaje no droides.

Reparación industrial 10: en lugar de realizar su ataques o ataques normales, este personaje quita la 10 puntos de daño de un personaje adyacente con la aptitud especial Arma montada. Reparar no eleva los Puntos de golpe de un personaje por encima de su cantidad inicial.

Reservas de la República 20: si un personaje con esta aptitud especial está en tu escuadra y sacas un 20 en la iniciativa, puedes añadir inmediatamente 20 puntos de personajes de la República a tu escuadra. Estos personajes se colocan en la misma zona donde lo hiciera tu escuadra, inmediatamente antes de la primera activación del jugador de la República del asalto. Estos personajes no cuentan respecto al coste de tu escuadra, y tu oponente no tiene que derrotarlos para ganar la escaramuza. Si repetís la tirada de iniciativa debido a un empate, añades estos personajes sólo si tu tirada final y sin empate es un 20.

Reservas separatistas 20: si un personaje con esta aptitud especial está en tu escuadra y sacas un 1 en la iniciativa, puedes añadir inmediatamente 20 puntos de personajes separatistas a tu escuadra. Estos personajes se colocan en la misma zona donde lo hiciera tu escuadra, inmediatamente antes de la primera activación del jugador separatista del asalto. Estos personajes no cuentan respecto al coste de tu escuadra, y tu oponente no tiene que derrotarlos para ganar la escaramuza. Si repetís la tirada de iniciativa debido a un empate, añades estos personajes sólo si tu tirada final y sin empate es un 1.

Resistencia con sable de luz: este personaje obtiene una bonificación de +2 a la Defensa cuando es atacado por un personaje adyacente con puntuación de Fuerza.

Respuesta con sable de luz (Fuerza; 1 punto de Fuerza): cuando un personaje que use este poder de la Fuerza sea alcanzado por un ataque cuerpo a cuerpo, puede realizar un ataque inmediato contra el atacante. Debes decidir si usas este poder de la Fuerza inmediatamente después de que se acierte el ataque.

Rígido: este personaje es incapaz de colarse a través de aperturas y espacios estrechos.

Sable de luz: este personaje usa un sable de luz en lugar de un blaster cuando ataca a enemigos adyacentes. Estos ataques tienen una bonificación de +10 al Daño.

Salto de la Fuerza: (Fuerza; 1 punto de Fuerza) por lo que queda de este turno, un personaje que utilice este poder de la Fuerza puede mover a través de personajes enemigos, además de no provocar ataques de oportunidad. Emplear el salto de la Fuerza no gasta tiempo; este personaje puede aún mover y atacar este turno.

salvación: muchas aptitudes especiales y poderes de la Fuerza requieren que el personaje haga un tiro de salvación contra un número indicado para evitar un efecto adverso o reducirlo. Tira 1d20. Si el resultado de la tirada iguala o supera el número indicado, la salvación tiene éxito.

Si el texto de las reglas simplemente dice “salvación” más un número, el objetivo del efecto realiza la salvación. Algunas veces el personaje activo realiza una salvación en su lugar, como cuando se usa Bloqueo de la Fuerza. En este caso, el texto de las reglas especifica que el personaje que produce el efecto realiza la salvación.

Salvaje: este personaje es salvaje y difícil de controlar. El personaje Salvaje debe finalizar su movimiento junto a un enemigo si puede (si no puede alcanzar a un enemigo, se moverá normalmente). Si comienza su turno junto a un enemigo, puede moverse 0 casillas y así “finalizar su movimiento” al lado de ese enemigo. En este caso, si derrota a ese enemigo el personaje Salvaje no tiene que moverse hasta colocarse al lado de otro enemigo.

Un personaje Salvaje no está sujeto a los efectos de comandante.

Salvajismo impulsivo: si un personaje aliado Único es derrotado, durante el resto de la escaramuza un personaje con esta aptitud tendrá la aptitud especial Salvaje (véase la entrada correspondiente).

Sanar 10: en lugar de realizar su ataque o ataques normales, este personaje elimina 10 puntos de daño de un personaje adyacente o él mismo. Sanar no puede elevar los Puntos de golpe de un personaje por encima de su valor inicial. No afecta a personajes droides.

Sanar con la Fuerza: (Fuerza; 2 puntos de Fuerza) en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice este poder de la Fuerza elimina la cantidad de daño indicada de un personaje adyacente herido o sí mismo. Sanar con la Fuerza no puede elevar los Puntos de golpe de un personaje por encima de su valor inicial. No afecta a personajes droides.

En anteriores ampliaciones, este poder de la Fuerza estaba impreso en las cartas simplemente como “Sanar”.

seguidor: un personaje de tu escuadra que no tiene un efecto de comandante. La mayoría de los efectos de comandante sólo se aplican a los seguidores.

Sigilo: si este personaje tiene cobertura, no cuenta como el enemigo más cercano para escoger objetivos si el atacante está a más de 6 casillas de distancia. Un personaje puede atacar a un enemigo con cobertura sólo si es el enemigo más cercano. Si este personaje fuera el más próximo, el siguiente enemigo más cercano le sustituiría. Sigue las reglas normales de Cobertura si el personaje con Sigilo está a 6 casillas o menos del atacante.

sobre el terreno: un personaje está sobre el terreno o en él si cualquier parte de su espacio ocupa una casilla que contiene dicho terreno. Esta regla especial sólo es necesaria para personajes Grandes, que ocupan hasta 4 casillas. (Obviamente, un personaje que ocupa 1 casilla está sobre el terreno si esa casilla contiene dicho terreno.)

soldado: un personaje con la palabra “soldado” en su nombre, como un soldado clon, un soldado de asalto o un soldado rebelde. Ciertos efectos de comandante sólo se aplican a los soldados.

Solitario: un personaje con esta aptitud especial obtiene una bonificación de +4 al Ataque si no hay aliados a 6 casillas o menos.

Soporte de vida de emergencia: los aliados no droides obtienen Evitar derrota (consulta su entrada en la página 33) mientras estén adyacentes a este personaje.

tablero de batalla: el tablero de juego donde tienen lugar las escaramuzas.

terreno difícil: este terreno representa escombros, cubiertas derrumbadas de las naves, terreno destrozado y superficies similares accidentadas. Una casilla que contenga terreno difícil cuenta como 2 casillas a la hora de moverse. El terreno difícil no bloquea la línea visual y no proporciona cobertura.

tirada de ataque: una tirada de dado para determinar si se acierta un ataque. Tira 1d20 y suma el Ataque del personaje. Si el resultado, después de que se apliquen las bonificaciones, es igual o mayor que la Defensa del objetivo, el ataque es un acierto y causa daño.

Un 20 *natural* en la tirada de ataque (cuando sale un 20 en el dado) es siempre un acierto. También es un impacto crítico y causa el doble de daño. Un 1 *natural en una tirada de ataque* (cuando sale un 1 en el dado) es siempre un fallo.

Tirador: este personaje ignora todos los personajes que no sean el objetivo enemigo en lo relativo a la cobertura. Ignora los personajes interpuestos a la hora de determinar si un enemigo es un objetivo legal y si obtiene la bonificación de +4 a su Defensa por cobertura. Esta aptitud no permite al personaje atacante ignorar el terreno que proporcione cobertura.

Por ejemplo, el soldado nikto tiene Tirador. Puede disparar a través de un soldado clon y atacar al comandante clon que está tras él, y el comandante clon no obtendrá la bonificación de +4 a la Defensa. Sin embargo, si hubiera objetos bajos entre el soldado clon y el comandante clon, el soldado nikto no sería capaz de disparar al comandante.

Tirador experto: en su turno, si el personaje con esta aptitud especial no se mueve, obtiene una bonificación de +10 al Daño. Como esta aptitud sólo funciona en el turno del personaje, no sirve con los ataques de oportunidad.

Tiro cuidadoso +4: en su turno, si un personaje con esta aptitud especial no se mueve, obtiene una bonificación de +4 al Ataque. Como esta aptitud funciona solo en el turno del personaje, no sirve con los ataques de oportunidad.

Tiro impulsivo: una vez por turno, este personaje puede realizar un ataque inmediato cuando un aliado Único es derrotado.

Tiro preciso: un personaje con esta aptitud especial puede atacar a un enemigo independientemente de que tenga cobertura. El enemigo aún tiene la bonificación de +4 a la Defensa por la cobertura.

toque: algunas aptitudes especiales y poderes de la Fuerza tienen un alcance de toque, lo que significa que sólo se pueden usar sobre criaturas adyacentes o sobre el propio personaje activo.

Tormenta de Fuerza: (Fuerza; 2 puntos de Fuerza) en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice este poder de la Fuerza causa 20 puntos de Daño a todos los personajes (tanto enemigos como aliados) adyacentes.

Traición: si una tirada de ataque de un enemigo contra este personaje es un 1 natural, ese enemigo se convertirá en un miembro de la escuadra de este personaje hasta el final de la escaramuza. No podrá realizar más acciones este turno, incluso aunque pudiera hacer ataques adicionales.

turno: cuando un personaje se activa comienza su turno. Cada personaje sólo tiene un turno durante un asalto.

Único: este personaje es singular y tiene nombre propio, como Padmé Amidala. No puedes tener más de un personaje Único con el mismo nombre en tu escuadra. Diferentes versiones del mismo personaje pueden tener nombres ligeramente diferentes, pero todos cuentan como el mismo personaje para cuestiones de esta aptitud. Por ejemplo, el general Grievous, comandante supremo, general Grievous, general Grievous, Cazador de jedi y la Moto de ruedas de Grievous contarían todos como “general Grievous”. Allí donde haya posibilidad de confusión, el texto de la tarjeta específica el nombre que cuenta de este personaje.

Ignora las restricciones de creación de escuadras de la aptitud Único en las partidas de recién sacadas de la caja (consulta Escenarios y opciones de juego en la página 28).

Valor de la Fuerza: (Fuerza; 2 puntos de Fuerza) en lugar de realizar su ataques o ataques normales, un personaje que utilice este poder de la Fuerza obtiene el siguiente efecto de comandante durante el resto de la escaramuza: los personajes aliados a un máximo de 6 casillas obtienen una bonificación de +2 al Ataque y una bonificación de +2 a la Defensa. Además de cualquier efecto de comandante existente.

Velocidad 2: este personaje puede mover solo 2 casillas y atacar durante su turno o mover 4 casillas sin atacar.

Velocidad 8: este personaje puede mover solo 8 casillas y atacar durante su turno o mover 16 casillas sin atacar.

Velocidad de caballero: (Fuerza; 1 punto de Fuerza) en su turno, un personaje que use este poder de la Fuerza puede mover 4 casillas adicionales.

Velocidad de maestro: (Fuerza; 1 punto de Fuerza): en su turno, un personaje que use este poder de la Fuerza puede moverse 6 casillas adicionales.

vista: muchos poderes de la Fuerza y aptitudes especiales tienen un alcance visual. Afectan a cualquier objetivo que el personaje que usa el poder o aptitud pueda ver.

Vuelo: un personaje con esta aptitud especial ignora a los personajes enemigos, los objetos bajos y los fosos cuando se mueve. Los muros siguen bloqueando su movimiento, y aún debe finalizar su movimiento en un espacio legal. Como estos personajes ignoran a los enemigos, no pueden realizar ataques de oportunidad contra ellos.

Símbolo de facción

Nombre

Estadísticas

Puntos de golpe: un personaje es derrotado cuando llegan a 0.

Defensa: los enemigos deben sacar este número o más en las tiradas de ataque para impactar a este personaje.

Ataque: suma este número a la tirada de dado cuando ataques. Obtén un resultado total mayor que la Defensa del enemigo para acertar.

Daño: en caso de acierto, causas el daño indicado.

OBI-WAN KENOBI, MAESTRO JEDI 42

Puntos Golpe 120

Defensa 21

Ataque +15

Daño 20

Aptitudes especiales
 Único
 Ataque doble (en este turno, este personaje puede realizar un ataque extra en lugar de moverse)
 Ataque c/c (sólo puede atacar a enemigos adyacentes)
 Poderes de la Fuerza
 Fuerza 5
 Sanar 20 (Fuerza 2, reemplaza ataques; toque: quita 20 de daño de un personaje no druido)
 Asalto con sable de luz (Fuerza 1, reemplaza ataques; realiza 2 ataques)
 Desvío con sable de luz (Fuerza 1: cuando es impactado por un ataque que no sea cuerpo a cuerpo, este personaje no recibe daño con una salvación de 11)

Efecto de comandante:
 Anakin como aliado a hasta 6 casillas obtiene +4 al Ataque.

Boceto

Icono de ampliación 15/60 ★

STAR WARS

©2005 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Game Design: Wizards

Coste: los personajes más poderosos cuestan más puntos.

Aptitudes especiales: (si tiene) ventajas y debilidades especiales.

Poderes de la Fuerza: (si tiene) muestra la puntuación de Fuerza y cualquier poder de la Fuerza adicional. Todos los personajes que tengan puntuación de Fuerza pueden usarla para repetir cualquier tirada o mover 2 casillas adicionales como parte del movimiento.

Efecto de comandante: (sólo comandantes) concede un beneficio a otros personajes. Un personaje sin efecto de comandante es un seguidor.

Boceto

Icono de ampliación

Número de colección

Símbolo de rareza
● = común, ◆ = infrecuente,
★ = rara, ⊕ = muy rara

Facción
Número de colección
Nombre

Icono de ampliación
Coste

Rareza

