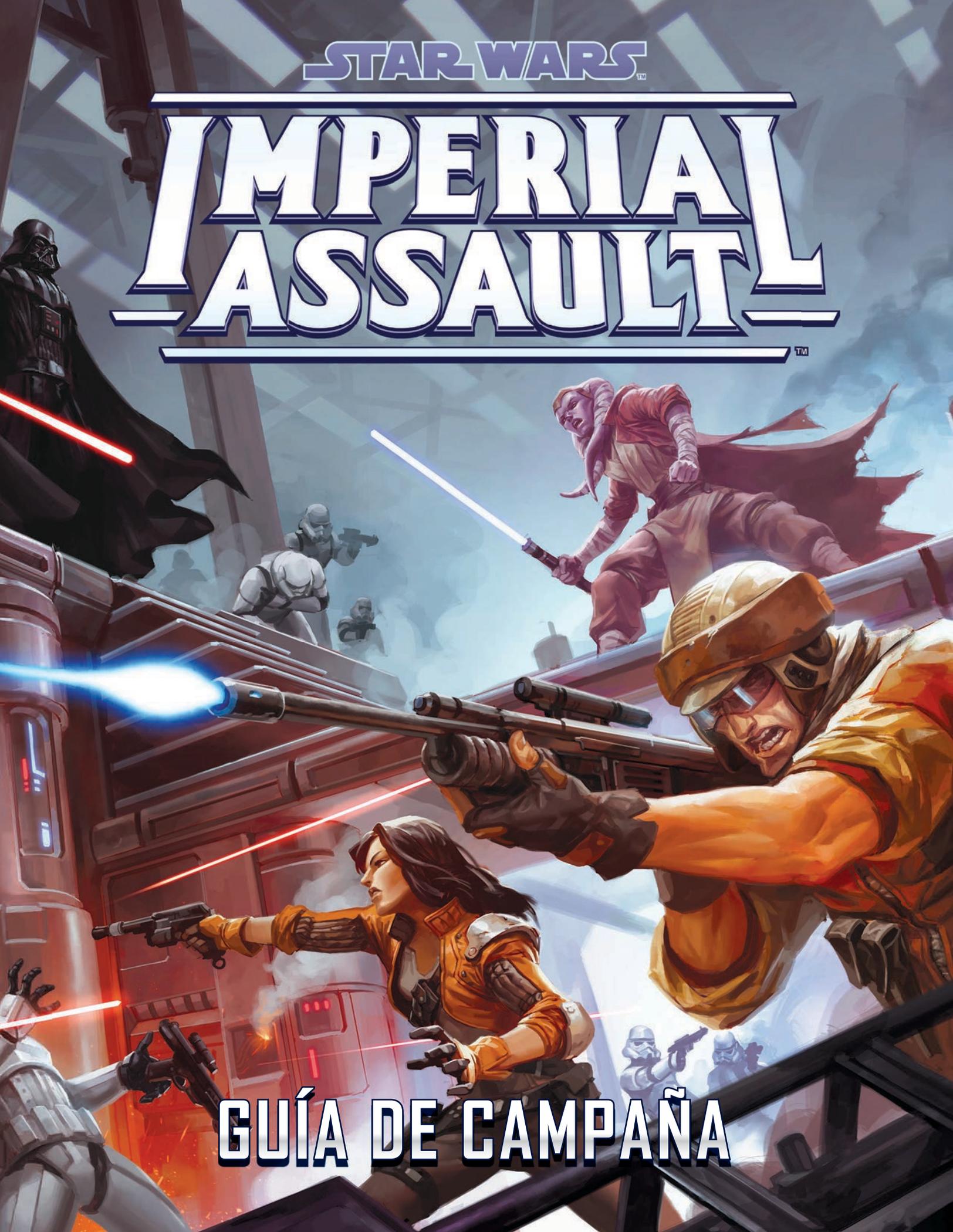


STAR WARS™

IMPERIAL ASSAULT™



GUÍA DE CAMPAÑA

GUÍA DE CAMPAÑA

Este libro contiene 30 misiones para ser jugadas con *Imperial Assault*. Muchas de estas misiones están interconectadas para dar forma a la campaña básica, pero este libre incluye también muchas misiones secundarias que se pueden jugar tanto con la campaña básica como con cualquier campaña futura.

INFORMACIÓN OCULTA

Las misiones de una campaña de *Imperial Assault* incluyen información que debe mantenerse oculta a los jugadores del bando Rebelde (a quienes suele hacerse referencia como “Héroes”). A los jugadores Rebeldes no les está permitido leer el contenido de esta Guía de campaña, pero pueden pedirle en cualquier momento al jugador Imperial que repita cualquier regla que ya haya sido leído previamente en voz alta.

DIAGRAMA DEL TABLERO

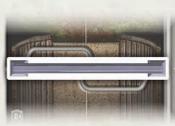
El diagrama del tablero para cada misión indica cómo debe ensamblarse el tablero, así como la colocación de las fichas, puertas y figuras. También muestra información a la que se hace referencia en las reglas de misión, como nombres específicos para ciertas piezas de tablero o la ubicación de los puntos de despliegue.



Figuras en el tablero



Punto de despliegue



Puerta

Nota: Las figuras que se muestren con bordes grises o negros corresponden a las cartas de Despliegue grises, pero pertenecen a grupos diferentes.

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Cada misión tiene una sección de “Despliegue y preparación” que proporciona la lista de las figuras del bando Imperial que estarán presentes durante la misión, así como otras reglas especiales que deban resolverse durante la preparación.

- Al reunir las cartas de Despliegue indicadas, las figuras escritas **en rojo** se refieren a las versiones de élite (rojas) de esas cartas de Despliegue, mientras que todas las demás figuras utilizan la versión normal (gris) de su carta de Despliegue.
- Al elegir los grupos abiertos, la misión puede mencionar grupos o rasgos específicos (como *CRATURAS*) que no pueden ser elegidos. Además, el jugador Imperial no puede elegir ninguna carta de Despliegue única, a excepción de los Villanos que haya recibido como recompensa.

PREPARACIÓN ESPECIAL

Muchas misiones tienen instrucciones de preparación especiales que cubren reglas como el uso de Aliados del bando Rebelde o la colocación de fichas.

- Cuando las reglas indiquen que se ha de colocar al azar una cantidad de fichas concretas, el jugador Imperial coge las fichas que se indiquen, las baraja y las coloca boca abajo en las casillas indicadas del tablero. **Ningún jugador** podrá mirar la cara de estas fichas que está boca abajo hasta el momento en que las reglas de la misión misión lo indiquen.
- Cuando las reglas indiquen que se ha de elegir y colocar una cantidad de fichas concretas, el jugador Imperial coge las fichas que se indiquen y las coloca boca abajo en cualquiera de las casillas indicadas, a su elección. Los jugadores Rebeldes no podrán mirar la cara de estas fichas que está boca abajo hasta el momento en que las reglas de la misión especifiquen que esa cara debe ser revelada. Tras ser colocadas, estas fichas no pueden ser movidas, pero el jugador Imperial puede examinarlas en cualquier momento durante la misión.

RESUMEN DE EVENTOS

Cada misión tiene un “Resumen de eventos” que proporciona una lista de eventos que se irán activando en el transcurso de la misión. Esta sección sólo se utiliza para que el jugador Imperial pueda utilizarla como referencia, y explica de forma resumida cuándo se activa cada evento. Los detalles completos de cada evento se describen en el texto de la misión.

La información contenida en el resumen de eventos nunca se lee en voz alta.

EVENTOS DE MISIÓN

Los eventos forman la estructura inicial y las reglas que cambian cada misión. Una misión puede consistir en cualquier número de eventos, comenzando por las “Instrucciones para la misión” y terminando con el “Fin de la misión”.

Cada evento puede contener cualquier combinación de texto de ambientación y reglas adicionales que se aplican a esa misión. Cuando se activa un evento, se lee en voz alta todo el texto e información de reglas dentro de su sección, que se resuelven siguiendo el orden presentado.

Las reglas de misión son efectos instantáneos (▶) o efectos continuos (♦). Un efecto instantáneo se resuelve inmediatamente y la mayoría de las veces no es necesario volver a consultarlo. Un efecto continuo se aplica durante toda la misión y suele otorgar capacidades especiales a las figuras del bando Rebelde o las del bando Imperial.

- En algunos casos, un evento requiere que el jugador Imperial elija uno de varios efectos posibles, que pueden ser instantáneos o continuos. Cuando el jugador Imperial elige uno de estos efectos, lee en voz alta el texto de ese efecto y lo resuelve, pero no lee ni resuelve ninguno de los efectos no escogidos.
- Cuando el jugador Imperial despliega un grupo inicial o de reserva, esto **no le cuesta** ⚔ (amenaza). Sin embargo, cuando una regla permite al jugador Imperial realizar un despliegue opcional, como durante la fase de Estatus, sí debe gastar ⚔ para colocar esas figuras.
- Al resolver un despliegue opcional, el jugador Imperial también puede enviar como refuerzo a figuras que correspondan a grupos que ya estén en el tablero.
- Ciertas reglas hacen referencia al avance o el final de la misión, y van seguidas del símbolo ⏸. Esto indica que el texto que precede al símbolo es un objetivo que los Héroes están intentando cumplir, y que el jugador Imperial debería resaltar especialmente a los jugadores Rebeldes.

RECOMPENSAS

Al final de una misión, todos los jugadores reciben una serie de recompensas. Debe tenerse en cuenta que algunas recompensas se reciben en función del resultado de la misión y se indican en la sección “Fin de la misión”. Otras se encuentran en la sección “Recompensas adicionales” y se reciben además de las que se indiquen en el “Fin de la misión”.

PERIODO HISTÓRICO

Cada campaña de *Imperial Assault* está asociada a un periodo histórico concreto, representado por un número. Este número corresponde a los números de periodo histórico que aparecen en algunas cartas de Misión secundaria.

Durante la preparación de la campaña, no uses ninguna carta de Misión secundaria que no incluya el rango de números asociados a la campaña. Para esta campaña, el periodo histórico es 3, y no es necesario apartar ninguna de las cartas de Misión secundaria incluidas en la Caja básica.

Han Solo, quien recordarle este licitado que leavor.

na que esta sactividades está dispuesta ayuda...

edón por todo aja básica).

“Solo, Granujá”

Periodo histórico : 3-4

¡ALTO!

Sólo se permite al jugador Imperial leer la información que contiene esta guía. A los jugadores del bando Rebelde nunca se les permite leer ni consultar ningún dato sobre las misiones más allá de esta página.

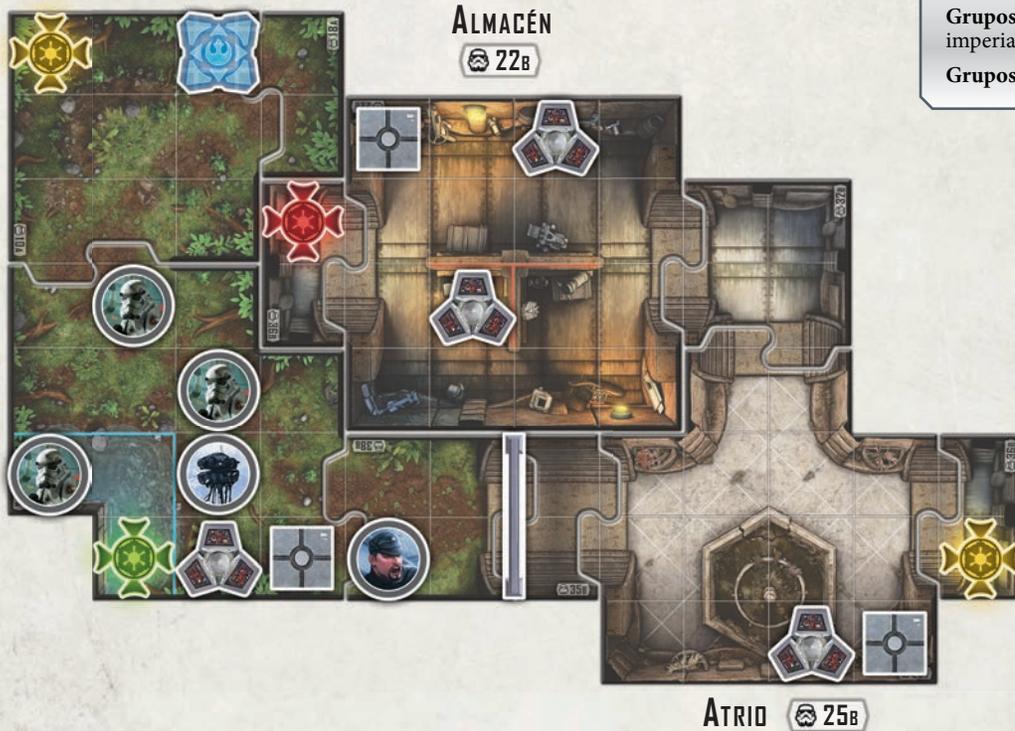
ASALTO IMPERIAL

¡Victoria! Con la destrucción de la Estrella de la Muerte, la Rebelión ha dado esperanza a una galaxia subyugada por el miedo. Tras perder su arma definitiva, el Imperio lucha por recuperarse de esta devastadora derrota.

Mientras los fragmentos de la estación de combate caen sobre la base rebelde de Yavin 4, el Imperio pone en marcha un plan para vengarse de las fuerzas rebeldes estacionadas en la pequeña luna.

Poco después, cuando una baliza imperial comienza a transmitir desde un puesto de avanzada a cierta distancia de la base rebelde, un pequeño equipo de agentes de élite es enviado con una misión: silenciar la señal cueste lo que cueste...

SECUELAS



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Oficial imperial, Droide sonda, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: Ingeniero de E-Web, Oficial imperial, Soldado de asalto.

Grupos abiertos: Ninguno.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Final de la ronda en la que se abre la puerta:** Medidas de seguridad
- **Ronda 6:** Fin de la misión
- **La puerta se abre:** Fortificados
- **Todos los terminales están destruidos o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Al llegar al puesto avanzado, abris fuego de inmediato contra las tropas que están montando guardia.

Sospecháis que sabían que venáis y que es probable que os estéis adentrando en una emboscada. Aun así, con esa señal emitiendo, no hay tiempo para sutilezas.

- ♦ Una figura del bando Rebelde puede atacar un terminal (Vida: 4, Defensa: 1 ▼). Aplica +1 ▼ a los resultados de defensa del terminal si está adyacente a 1 o más figuras del bando Imperial.
- ♦ Las puertas están selladas para las figuras del bando Imperial.
- ♦ La misión termina cuando todos los terminales están destruidos (☹), o al final de la ronda 6, o cuando todos los Héroes están heridos.

MEDIDAS DE SEGURIDAD

Al final de la ronda en la que la puerta se abre por primera vez:

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ♦ Cada terminal tiene Vida: 7 (en vez de 4).
- ♦ La puerta hacia el Atrio se cierra y queda sellada. Una figura del bando Rebelde puede atacar la puerta (Vida: 8, Defensa: 1 dado negro). El punto de despliegue rojo está ahora activo.

FORTIFICADOS

La primera vez que la puerta se abre:

–¡Ahí están! –gritan las tropas imperiales mientras se apostan en sus defensas–. ¡Que no se acerquen a los transmisores!

Vuestros comunicadores emiten un crujido.

–¡Se acercan fuerzas imperiales! –os avisa el piloto llamándoos desde vuestro transporte, que ahora mismo está volando en círculos sobre vosotros–. ¡Las tropas imperiales no tardarán en llegar, así que daos prisa!

- ▶ Despliega en cualquier punto amarillo el Ingeniero de E-Web de reserva. Esta figura adquiere Concentración.
- ▶ Despliega en el Almacén el grupo de reserva de Soldado de asalto y el Oficial imperial de reserva.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando todos los terminales están destruidos:

Con sus planes arruinados, las tropas imperiales supervivientes se retiran apresuradamente.

–¡Buen trabajo! –os saluda sonriente vuestro piloto mientras subís todos al transporte.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Una nueva amenaza”. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe.

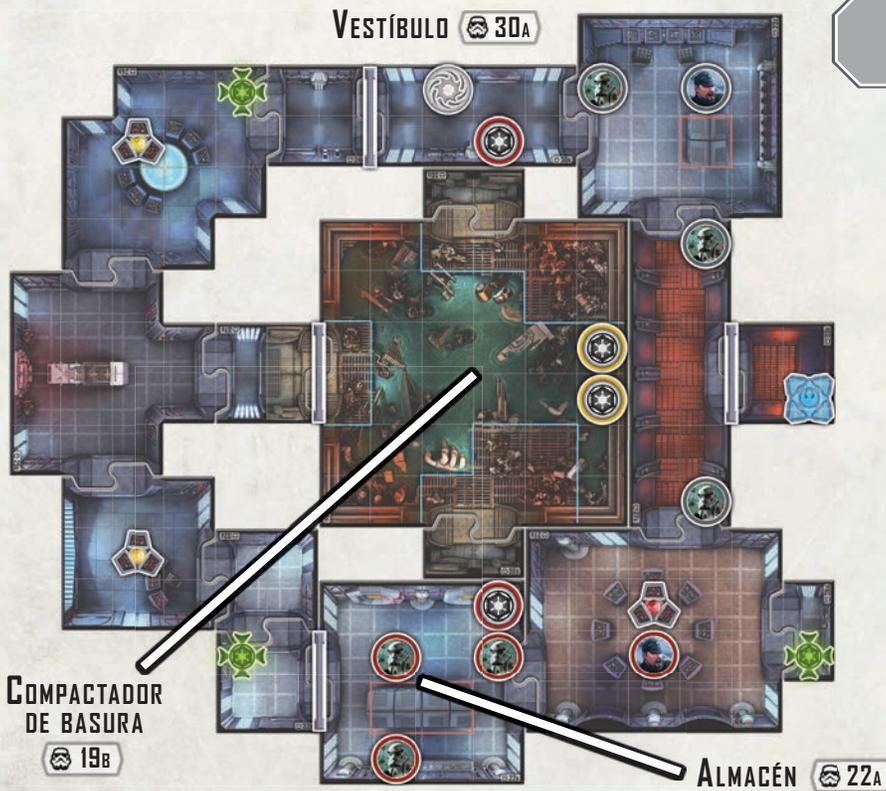
Al final de la ronda 6 o cuando todos los Héroes están heridos:

De todas partes del bosque van llegando soldados imperiales; la señal ha cumplido su trabajo y ahora tenéis que huir. Con tantos supervivientes imperiales organizándose, las unidades de infantería rebeldes van a pasar apuros.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Bajo asedio”. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.



CAPTURADOS

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Oficial imperial, **Oficial imperial**, Soldado de asalto, **Soldado de asalto**.

Grupos de reserva: Ninguno.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Los Héroes no pueden utilizar Aliados.

RESUMEN DE EVENTOS

- Todos los objetos están boca arriba: Fuga
- Los Héroes se han marchado o todos los Héroes están heridos: Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Lleváis días buscando una forma de escapar de vuestra celda, pero os han quitado vuestro equipo, con la única excepción de un comunicador muy bien escondido.

Ya casi habéis abandonado toda esperanza, cuando todo el edificio tiembla y vuestro comunicador emite un crujido.

–En diez segundos –dice por él una voz– la puerta de vuestra celda se desbloqueará. Vuestro equipo está al final del pasillo. Corred hacia allí... ¡ahora!

- Todas las cartas de Objeto de los Héroes se ponen boca abajo. Las cartas boca abajo no se pueden usar. La ficha de Misión neutral representa el equipo confiscado. Un Héroe puede interactuar con el equipo confiscado para poner boca arriba sus cartas de Objeto.
- Cuando un Héroe deba retirarse, en vez de ello queda incapacitado. Al activarse, tan sólo dispone de una acción y sólo puede usar esa acción para realizar un movimiento o interactuar con el equipo confiscado.
- Un Héroe sin ningún arma puede atacar con 1 dado verde y 1 dado amarillo a una figura enemiga adyacente. Antes de este ataque, el Héroe realiza una prueba de D6 . Si la supera, el ataque gana: \sim : +2 \times .
- Las puertas del Almacén y del Vestíbulo están selladas. Una puerta adyacente a una figura del bando Imperial no bloquea su movimiento ni su línea de visión.
- La misión avanza cuando todos los Héroes tienen boca arriba sus cartas de Objeto (U).

La misión termina cuando todos los Héroes están heridos.

FUGA

Cuando todos los Héroes tienen sus cartas de Objeto boca arriba:

–He aparcado la nave cerca del basurero –os dice vuestro rescatador–, pero tendréis que piratear su sistema y abrir los pasadizos. ¡Hagáis lo que hagáis, daos prisa! Los estoy manteniendo ocupados, pero no sé cuánto aguantaré.

- Las fichas de Misión del bando Imperial representan pasadizos cerrados, y las fichas de Misión del bando Rebelde representan pasadizos abiertos. Un Héroe puede interactuar (O o U) con un terminal para dar la vuelta a todas las fichas de Misión del bando Imperial que sean del mismo color que ese terminal.
- Una figura puede interactuar con una ficha de Misión del bando Rebelde roja para colocar su figura en cualquier casilla vacía dentro del Compactador de basura.
- Cuando se le da la vuelta a las fichas del bando Imperial amarillas, se abren todas las puertas.
- Si todos los Héroes están encima de las fichas del bando Rebelde amarillas, o adyacentes a ellas, han logrado fugarse y la misión termina (U).

FIN DE LA MISIÓN

Cuando los Héroes han logrado fugarse:

Arrastrándoos entre la suciedad y los desperdicios, os topáis con otro grupo de prisioneros rebeldes que han sido liberados recientemente. Trabajando juntos, conseguís superar a las tropas imperiales que se interponen en vuestro camino. Siguiendo las instrucciones de vuestro salvador, guiáis a todo el mundo hasta el transporte que os espera no muy lejos.

Cuando todos los Héroes están heridos:

Volvéis a ser capturados y esta vez os vigilan con mayor atención mientras sois trasladados a Kessel. Afortunadamente, tras un par de semanas de trabajos forzados, el alto mando de la Alianza Rebelde inicia una operación de rescate a gran escala.

El Escuadrón Pícaro hace un trabajo magnífico y sois liberados junto a algunos oficiales rebeldes de alto rango.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

INCENDIO FORESTAL



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: AT-ST, Ingeniero de E-Web, Oficial imperial, Droide sonda.

Grupos de reserva: Cazador trandoshano.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 5:** Fin de la misión
- **AT-ST derrotado:** Una pequeña victoria
- **4 explosivos desactivados:** Último asalto
- **Todos los explosivos están desactivados o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

–¡Deprima! –grita Fenn mientras carga a través de la maleza. Impulsado por una férrea determinación, maldice el exceso de precaución del alto mando de la Alianza, quien le ha negado repetidas veces sus peticiones de apoyo, argumentando que supondría correr un riesgo excesivo.

–Supongo que es mejor así –dice Fenn meneando la cabeza mientras seguías avanzando–. Seguro que mandaban a alguien que metería la pata.

- ♦ Las fichas de Misión representan explosivos. Un Héroe puede interactuar con un explosivo () para desactivarlo y descartarlo. Si ese Héroe es Fenn o está a 3 o menos casillas de distancia de Fenn, la figura desactiva el explosivo y lo recupera en vez de descartarlo.
- ♦ Si un explosivo es soltado, coloca la ficha con el lado Rebelde boca arriba. El explosivo permanece desactivado y una figura del bando Rebelde puede recuperarlo.
- ♦ Un Héroe que transporta un explosivo puede interactuar con el **AT-ST** para colocar 1 ficha de Misión (explosivo) sobre la carta de Despliegue del **AT-ST**.
- ♦ Al final de cada ronda, descarta todos los explosivos que haya sobre el **AT-ST**, que sufre 5 por cada ficha descartada.
- ♦ La misión termina cuando todos los explosivos han sido desactivados () o al final de la ronda 5, o cuando todos los Héroes están heridos.

UNA PEQUEÑA VICTORIA

Cuando el AT-ST es derrotado:

El chasis del andador choca contra el suelo con un chirrido metálico antes de explotar con un monumental estallido.

- ▶ Tira 2 dados rojos. Cada figura a 2 o menos casillas de distancia del **AT-ST** derrotado sufre tanto como resultados .
- ▶ Despliega el grupo de reserva Cazador trandoshano.

ÚLTIMO ASALTO

Cuando 4 explosivos han sido desactivados:

- ▶ Aumenta la en una vez el nivel de amenaza. El jugador Imperial resuelve un despliegue opcional.
- El jugador Imperial elige una de estas opciones, si es posible:
- ▶ Descarta un explosivo que un Héroe esté transportando. Ese Héroe sufre 4 .
 - ▶ Elige un contenedor de suministros y coloca un explosivo en una casilla adyacente a él.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando todos los explosivos han sido desactivados:

Con los explosivos fuera de la ecuación, las fuerzas del Imperio han perdido toda su ventaja. Fenn prosigue su asalto y, con una eficiencia brutal, liquida a todos los soldados imperiales que son tan necios como para no huir.

- ▶ Fenn recibe la carta de Recompensa “Destreza de veterano”.

Al final de la ronda 5 o cuando todos los Héroes están heridos:

A pesar de que varias explosiones hacen temblar el suelo y por todas partes empiezan a arder árboles, Fenn sigue luchando y abate a incontables soldados enemigos.

Pero todo es en vano. El insoportable calor y asfixiante humo del voraz incendio acaba obligando a todos a abandonar el lugar. Mientras se retira, Fenn sólo puede contemplar cómo el paraje por el que ha derramado tanta sangre arde hasta convertirse en cenizas.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

TENTACIÓN

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: **Nexu**, Guardia Real, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: **Darth Vader** (Señor de los Sith).

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Coloca 8 fichas de Misión del bando Rebelde en la zona de juego de Diala. Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional (ver "Instrucciones para la misión").

RESUMEN DE EVENTOS

- Rondas 1, 3 y 5: La seducción del poder
- La puerta de la Cámara del holocrón se abre: Odio
- Darth Vader es derrotado, o Diala debe retirarse, o todas las fichas de Misión están descartadas: Fin de la misión

CÁMARA DEL HOLOCRÓN

 28B



INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Una espesa niebla se extiende por el bosque mientras viajáis en silencio. El rostro de Diala muestra fugazmente una expresión de dolor causada por algo más que el simple pesar que le supone volver a este sitio.

Aquí habita una oscuridad que todos podéis sentir. A medida que os vais acercando al lugar donde murió el maestro de Diala, varias figuras espectrales, enemigos de vuestro pasado y vuestro presente, aparecen de entre la niebla, y os atacan!

- Las fichas de Misión del bando Rebelde representan firmeza de carácter. En cada fase de Estatus, Diala descarta 1 ficha de Misión del bando Rebelde. Luego realiza una prueba de . Si la falla, descarta 1 ficha de Misión del bando Rebelde adicional.
- La puerta está sellada para todas las figuras excepto Diala.
- Cuando un Héroe resulta herido, Diala descarta 1 ficha de Misión del bando Rebelde por cada ficha de Activación que ese Héroe posee.
- Las figuras del bando Imperial se pueden desplegar y enviar como refuerzo en cualquier casilla vacía.
- La misión avanza cuando la puerta de la Cámara del holocrón se abre (). La misión termina cuando Diala debe retirarse o ha descartado todas las fichas de Misión del bando Rebelde.

LA SEDUCCIÓN DEL PODER

Al final de las rondas 1, 3 y 5:

Diala debe elegir una de estas opciones:

- ▶ Diala descarta 1 ficha de Misión del bando Rebelde y se mueve hasta 2 casillas. A continuación, realiza 2 ataques.
- ▶ Diala reclama 1 ficha de Misión del bando Rebelde y cada otro Héroe a 3 o menos casillas de distancia de Diala se recupera de 2  y 2 . Luego, el jugador Imperial elige a 1 figura para que realice 1 movimiento y 1 ataque.

ODIO

Cuando la puerta de la Cámara del holocrón se abre:

En la oscuridad se alza la fantasmal figura de Shu Yen, el maestro de Diala.

–¡Diala, por favor! –grita–. ¡Debes volver!

Gritando de agonía, la forma del espíritu se transforma y fluye hacia afuera mientras adopta la apariencia de un enemigo tan terrible como familiar. Al verlo, Diala suelta un grito de angustia y se lanza al ataque.

- ▶ Despliega en el punto rojo el grupo **Darth Vader** de reserva.
- Cuando **Darth Vader** ha sufrido  igual a dos veces el nivel de amenaza, es derrotado y la misión termina (.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando Darth Vader es derrotado:

Diana se detiene para arrodillarse ante la fantasmal visión del asesino de su maestro.

–Perdóneme, maestro –susurra.

Ante estas palabras, el espíritu se desvanece y la niebla se hunde en el suelo. La sensación de oscuridad desaparece y todo lo que queda es un objeto que descansa sobre un pedestal cercano.

- ▶ Diala recibe la carta de Recompensa "Sable de luz de Shu Yen".

Cuando Diala debe retirarse o ha descartado todas las fichas de Misión del bando Rebelde:

Os despertáis varias horas más tarde tendidos sobre el suelo del bosque. Ni siquiera recordáis haber perdido la conciencia.

La niebla ha desaparecido, pero una inquietante sensación de oscuridad permanece. Aunque nadie parece herido, no podéis quitaros de encima la sensación de que aquí habéis perdido una gran oportunidad.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

PIEZAS DE TABLERO :  02A, 09A, 10A, 13A, 14A, 18A(2), 27B, 28B, 32B(2), 36B, 38B(2)

IMPERIAL ASSAULT-CAJA BÁSICA

GUÍA DE CAMPAÑA

7

SOLA ANTE EL PELIGRO

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Ingeniero de E-Web, Oficial imperial, **Nexu**, Soldado de asalto.

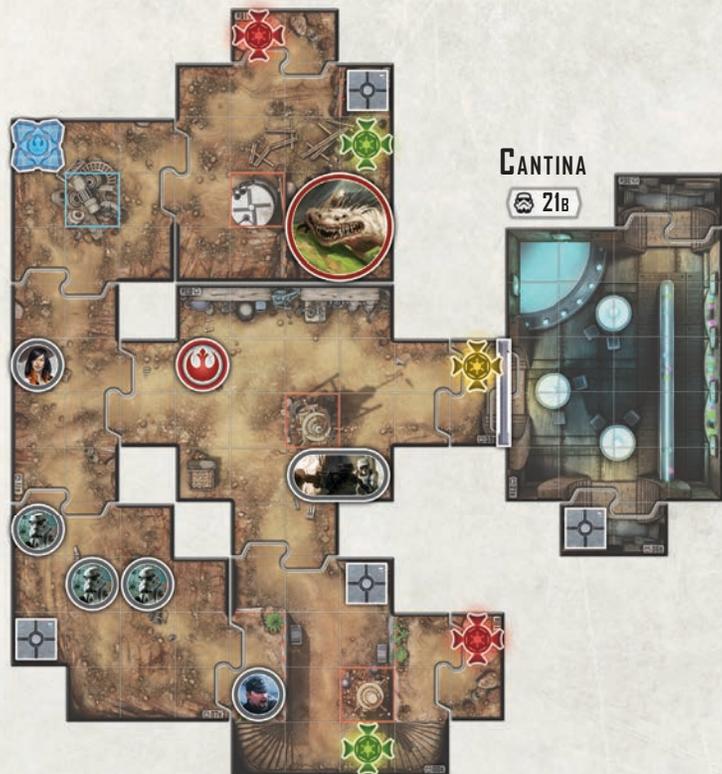
Grupos de reserva: Cazador trandoshano, **Cazador trandoshano**.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional. Jyn Odan no se despliega con los demás Héroes y en vez de ello se despliega donde se indica.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Jyn desafía a Szark:** El duelo
- **Szark es derrotado o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión



INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Esperáis escondidos a que Szark haga acto de presencia.

–Parece que es su luna. Tendrá que venir tarde o temprano –asegura Jyn con el ceño fruncido. Lleváis esperando bastante tiempo.

–Ahí está –dice Jyn, señalando. Al otro lado de la calle, Szark sale de la cantina y camina hacia un pequeño grupo de soldados imperiales.

–Preparando otro trato, ¿eh? ¿Es que una luna no era suficiente?

Antes de que podáis detenerla, Jyn abandona su escondite y echa a correr mientras dispara con su bláster. Szark abre los ojos de par en par y pone pies en polvorosa. Se arroja al interior de su cantina personal, cerrando de un golpe la puerta mientras los disparos de bláster pasan crepitando junto a su cabeza.

Sólo estáis unos pasos por detrás de Jyn cuando los aliados mercenarios e imperiales de Szark desenfundan sus armas.

- La puerta está sellada.
- La ficha de Misión del bando Rebelde representa un comunicador. Jyn puede interactuar con el comunicador para desafiar a Szark.
- La misión avanza cuando Jyn desafía a Szark (). La misión termina cuando todos los Héroes están heridos.

EL DUELO

Cuando Jyn desafía a Szark:

La puerta de la cantina se abre lentamente y un delgado trandoshano sale al exterior.

–Vaya, vaya –gruñe sonriente–. Jyn Odan. Pensé que nunca llegaría este día –dice mientras su mano se mueve hacia su bláster enfundado.

- ▶ Abre la puerta.
- ▶ Despliega en el punto amarillo 1 de las figuras del grupo de reserva Cazador trandoshano. Despliega en cada punto rojo 1 de las figuras del grupo de reserva **Cazador trandoshano**.
- ▶ Jyn realiza una prueba de . Si la supera, interrumpe para realizar un ataque contra Szark. De lo contrario, Szark interrumpe para realizar un ataque contra Jyn (ver a continuación).
- El cazador trandoshano es Szark. Su tamaño de grupo se reduce a 1. Szark recibe tanta Vida adicional como dos veces el nivel de amenaza. Se aplica +2 precisión a sus resultados de ataque, y gana: : +2 .
- Cuando Szark se activa, el jugador Imperial puede gastar 2  para que Szark se recupere de tanto  como el nivel de amenaza.
- Al inicio de cada ronda, el jugador Imperial puede gastar 2  para que Szark se recupere de tanto  como el nivel de amenaza.
- La misión termina cuando Szark es derrotado (.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando Szark es derrotado:

Herido, Szark se tambalea hacia una esquina. Jyn le sigue y alcanzáis a oír un intercambio de disparos, seguido del silencio.

Poco después, veis aparecer a Jyn, enfundando su arma.

–Vámonos –dice sin mirar atrás.

- ▶ Jyn Odan recibe la carta de Recompensa “Pacificador”.

Cuando todos los Héroes están heridos:

Gritando, Jyn supera de un salto su cobertura, mientras dispara tantas veces como puede. Tres impactos de bláster la alcanzan en el pecho y se desploma. Cubriendo vuestra retirada, lográis arrastrar su cuerpo apenas con vida de vuelta a la nave.

–Hasta la próxima, Jyn... –oís a través de una transmisión–. ¡Vuelve a visitarme pronto!

La larga carcajada de burla de Szark os hace sentir aliviados de que Jyn esté inconsciente.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.



DEUDA DE GRATITUD

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Nexu, **Soldado de asalto.**

Grupos de reserva: Ingeniero de E-Web.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 6:** Fin de la misión
- **La puerta se abre:** Guardias de la prisión
- **2 cañones de pulsos descartados:** Desvía la potencia
- **Shortatha es rescatado o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Gaarkhan suelta un quedo gruñido mientras os acercáis al pequeño grupo de edificios. Están vigilados por varios guardias y armas automatizadas, y el zumbido de la maquinaria llena el aire. Unos cuantos prisioneros deambulan por la zona cargando equipo, pero la mayoría están siendo escoltados hasta sus celdas. No veis a ningún wookiee. Aquel al que estáis buscando, Shortatha, debe encontrarse en alguna celda de detención cercana.

- La puerta está sellada. Un Héroe puede interactuar con un terminal (o) para desactivarlo y reclamar su ficha. Cuando todos los terminales están desactivados, la puerta se abre.
- Las fichas de Misión del bando Imperial representan cañones de pulsos; al final de cada ronda, cada cañón dispara contra una figura del bando Rebelde. Cuando esto ocurre, el jugador Imperial elige a una figura del bando Rebelde situada en la línea de visión de ese cañón y tira 1 dado rojo y 1 dado amarillo. Esa figura sufre tanto como resultados . Si esa figura Rebelde es Gaarkhan, adquiere Concentración.
- Un Héroe puede interactuar con un cañón de pulsos () para desactivarlo y descartarlo.
- La ficha de Misión del bando Rebelde representa a Shortatha. Un Héroe puede interactuar con Shortatha para rescatarlo.
- La misión termina cuando Shortatha es rescatado (), o al final de la ronda 6, o cuando todos los Héroes están heridos.

GUARDIAS DE LA PRISIÓN

Cuando la puerta se abre:

Al ver que estáis venciendo a sus camaradas, los soldados de asalto apostados delante del edificio principal de la prisión se lanzan hacia vosotros, a la vez que preparan una plataforma de bláster pesado.

- ▶ Despliega en el punto amarillo el Ingeniero de E-Web de reserva.

DESVIAD LA POTENCIA

Cuando 2 cañones de pulsos han sido desactivados:

Los oficiales de la prisión van de un lado para otro, vociferando órdenes frenéticamente a los guardias. Un oficial activa el sistema de comunicaciones internas del complejo.

—¡Las fuerzas rebeldes están avanzando! ¡Desviad toda la potencia al cañón de pulsos que queda y detenedlos, hatajo de inútiles!

- ▶ Aumenta la en una vez el nivel de amenaza.
- Durante el resto de la misión, cuando el cañón de pulsos dispare, tira 2 dados rojos en vez de 1 dado rojo y 1 dado amarillo.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando Shortatha es rescatado:

Cuando abris de un disparo los grilletes que sujetan a Shortatha, el wookiee ruge y carga contra los soldados de asalto que quedan en la base. Gaarkhan le sigue, aprovechando para liberar al resto de prisioneros mientras sigue los pasos de su enfurecido camarada.

- ▶ Gaarkhan recibe la carta de Recompensa “Deuda de vida”.

Al final de la ronda 6 o cuando todos los Héroes están heridos:

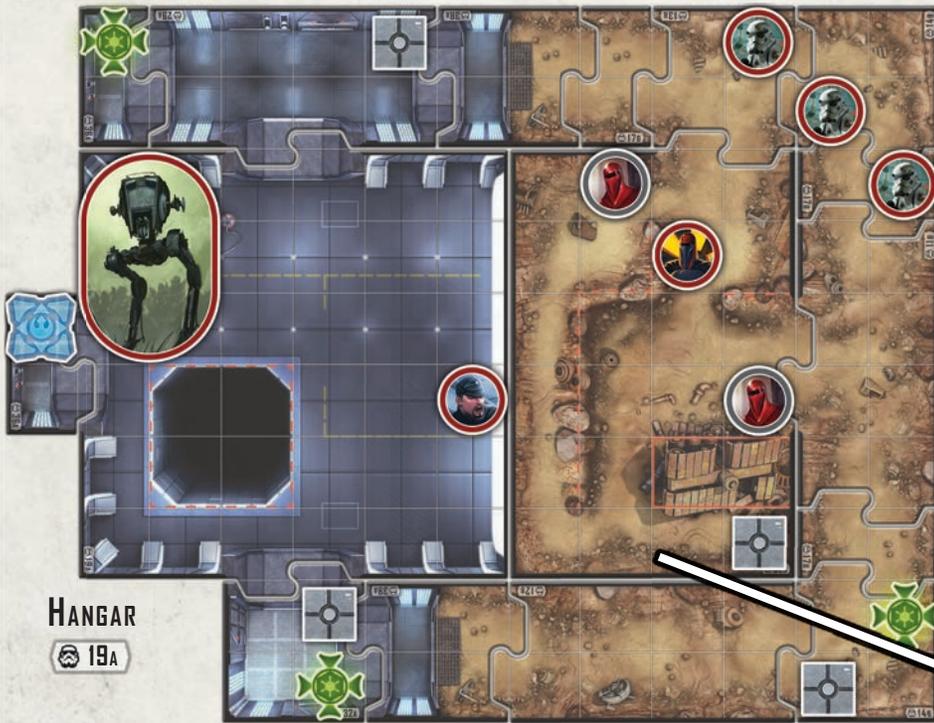
Las defensas son demasiado fuertes y os veis obligados a retiraros. Mientras la lanzadera os recoge en el punto de extracción, Gaarkhan emite un gruñido de tristeza; la deuda de vida de su hermano sigue sin saldarse.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

BOMBA DE RELOJERÍA



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: AT-ST, **Campeón de la Guardia Real**, **Oficial imperial**, Guardia Real, **Soldado de asalto**.

Grupos de reserva: Ingeniero de E-Web.

Grupos abiertos: 3. Ninguna figura.

Preparación especial: Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 1:** Caos
- **Ronda 3:** Retirada estratégica
- **Ronda 7:** Fin de la misión
- **AT-ST derrotado:** Aprovechar la ventaja
- **Todas las figuras del bando Imperial son derrotadas o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

HANGAR

19A

CAMPO DE PRUEBAS 02B

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

La obsesión de Mak con destruir estas instalaciones empieza a preocuparos. Todavía no os ha contado qué es lo que hace este objetivo tan importante, pero su conducta es un tanto inestable.

O por lo menos, lo es hasta que llegáis al hangar principal del complejo y Mak avista un andador de reconocimiento sin tripulación.

- El **AT-ST** es una figura del bando Rebelde controlada por Mak. Cuando Mak es activado, prepara y activa el **AT-ST**. La figura de Héroe de Mak no se despliega y no puede ser activada. El **AT-ST** recibe tanta Vida adicional como el nivel de amenaza. El **AT-ST** puede entrar en casillas del Hangar y ocuparlas.
- El muro entre el Hangar y el Campo de pruebas no bloquea el movimiento ni la línea de visión.
- La misión termina cuando todas las figuras del bando Imperial han sido derrotadas (), o al final de la ronda 7, o cuando todos los Héroes están heridos.

CAOS

Al final de la ronda 1:

- ▶ Despliega el Ingeniero de E-Web de reserva.

APROVECHAR LA VENTAJA

Cuando el AT-ST es derrotado:

Maldiciendo, Mak salta desde lo alto del andador mientras éste sigue recibiendo disparos desde todas partes.

Mak cae hasta al suelo y rueda por él. Se pone en pie justo cuando su ventaja táctica salta por los aires, y la onda expansiva resultante lo derriba de nuevo.

- ▶ Coloca la figura de Mak en una de las casillas que ocupaba el **AT-ST**. Mak sufre 10 .

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ El **Campeón de la Guardia Real** puede realizar 1 movimiento y 1 ataque.
- ▶ El **Campeón de la Guardia Real** se recupera de tanto como el nivel de amenaza más 1.
- ▶ Cada figura del bando Imperial gana 2 puntos de movimiento.

RETIRADA ESTRATÉGICA

Al final de la ronda 3:

- Durante el resto de la misión, la no puede aumentar.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando todas las figuras del bando Imperial han sido derrotadas:

Mak registra concienzudamente las instalaciones y recupera los componentes de un prototipo antes de colocar varias cargas explosivas.

Desde una distancia segura, observáis como una explosión innecesariamente potente reduce las instalaciones a pequeños fragmentos humeantes.

- ▶ Mak Eshka'rey recibe la carta de Recompensa "Traje de sombras".

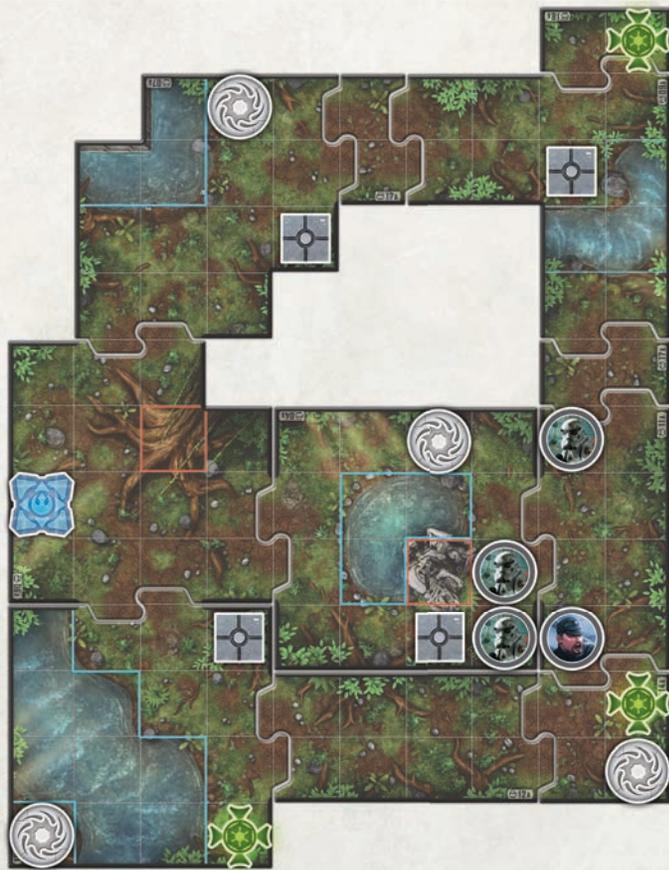
Al final de la ronda 7 o cuando todos los Héroes están heridos:

–¡Otra vez no! –grita Mak tratando de seguir en el combate incluso mientras le sacáis a rastras de allí y abandonáis el planeta. Consumido por la ira, Mak permanece acucillado en un rincón de la bodega de carga mientras susurra sin cesar para sus adentros "La próxima vez...".

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.



VIEJOS AMIGOS

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Oficial imperial, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: **Oficial imperial**, Droide sonda, Soldado de asalto.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Coloca al azar y boca abajo las siguientes fichas de Misión neutrales en las casillas indicadas: 1 roja, 1 azul, 1 verde y 1 amarilla. Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional. Los Héroe no pueden utilizar cartas de Soldado rebelde como Aliado.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ficha de Misión revelada:** El pelotón
- **2 soldados rebeldes escapan, o 2 soldados rebeldes son derrotados, o todos los Héroe están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Los rumores sobre un traidor han resultado ser ciertos. Llegáis al sistema en pleno ataque, y a duras penas lográis quitaros de encima los cazas imperiales. Os desembarcáis en una zona segura cercana al punto de reunión.

Las fuerzas imperiales están rastreando la zona y no hay ni rastro de los antiguos camaradas de Gideon.

- Las fichas de Misión neutrales representan a rebeldes ocultos. Un Héroe puede interactuar con una ficha de Misión () para revelar esa ficha y sustituirla por una figura de soldado rebelde. Los Héroe controlan los soldados rebeldes como Aliados.
- Cada soldado rebelde recibe tanta Vida adicional como el nivel de amenaza. En cada activación, un soldado rebelde no puede usar más de 1 acción para realizar un movimiento.
- Un soldado rebelde puede escapar a través de la entrada.
- Al final de cada ronda, empezando con la ronda 4, el jugador Imperial elige y revela 1 ficha de Misión y la reemplaza por un soldado rebelde. Esta figura sufre tanto  como el nivel de amenaza y adquiere Aturdimiento.
- La misión termina cuando 2 soldados rebeldes han escapado () o cuando 2 soldados rebeldes han sido derrotados, o cuando todos los Héroe están heridos.

EL PELOTÓN

Cada vez que se revela una ficha de Misión:

Resuelve una de las siguientes opciones según el color de la ficha revelada:

- ▶ **Rojo:** Un Héroe a 3 o menos casillas de distancia de este soldado rebelde se recupera de 5 . Despliega el grupo de reserva Soldado de asalto.
- ▶ **Azul:** Este soldado rebelde adquiere Concentración, y puede interrumpir para realizar 1 ataque. Aumenta la  en una vez el nivel de amenaza.
- ▶ **Verde:** El Héroe activo, si hay alguno, puede interrumpir para realizar 1 movimiento o 1 ataque. Despliega el Droide sonda de reserva.
- ▶ **Amarillo:** Reemplaza esta ficha de Misión por un **Oficial imperial** en vez de un soldado rebelde. Este oficial imperial puede interrumpir para realizar 1 movimiento y 1 ataque.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando 2 soldados rebeldes han escapado:

La reunión entre Gideon y sus camaradas comienza con disculpas incómodas. Poco después, sin embargo, las bebidas y las historias empiezan a fluir, y se restablecen viejas amistades.

Durante esa larga tarde os enteráis de muchas de las pasadas hazañas de Gideon: más información de la que nunca habíais deseado conocer sobre vuestro compañero.

- ▶ Gideon recibe la carta de Recompensa "Líder intrépido". Los Héroe reciben la carta Soldado rebelde como Aliado.

Cuando 2 soldados rebeldes han sido derrotados o cuando todos los Héroe están heridos:

Mientras partís, Gideon se lamenta de la muerte de sus camaradas. Se masajea una pierna y recordáis que tiene una vieja herida en ella. Gideon no dice ni una sola palabra en todo el viaje de vuelta.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroe reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

PERDÓN POR TODO EL JALEO

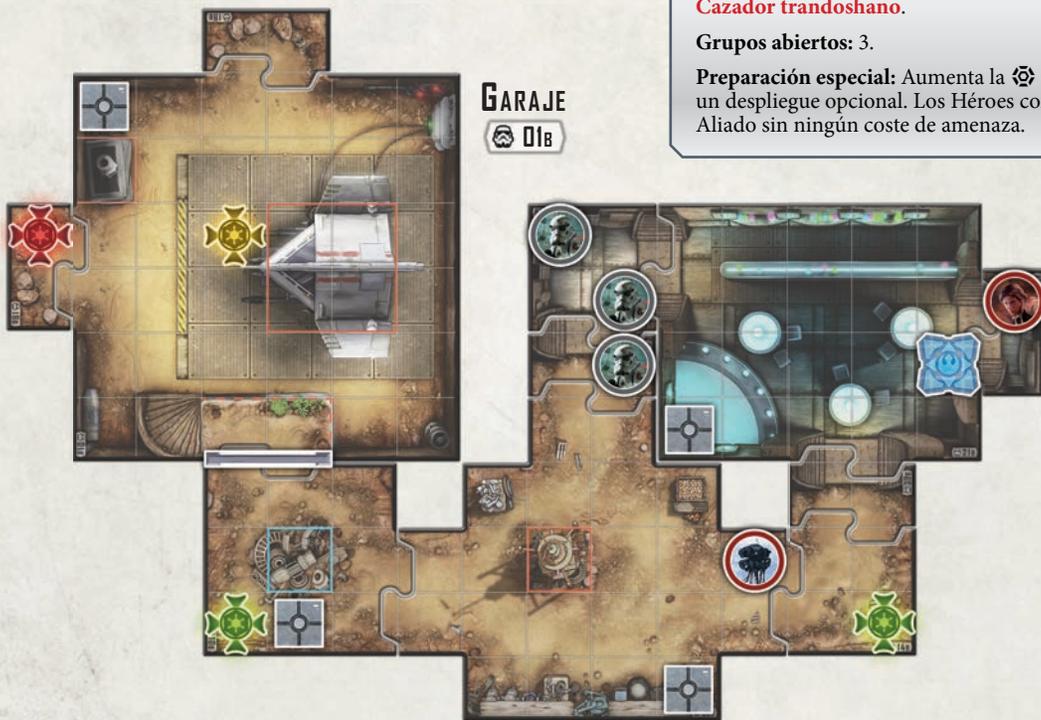
DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: **Droide sonda**, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: Ingeniero de E-Web, **Oficial imperial**, **Cazador trandoshano**.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional. Los Héroes controlan a **Han Solo** (Granuja) como Aliado sin ningún coste de amenaza.



RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 2:**
Clientes habituales
- **La puerta se abre:**
Viejos amigos
- **Gerrin o Han Solo son derrotados:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

–Llegáis justo a tiempo –señala Han Solo cuando os ve aparecer–. He oído que un oficial imperial está por aquí preparando algún tipo de operación.

–He echado un vistazo al lugar. Está cerrado a cal y canto –explica Han mientras os hace una seña para que os acerquéis y os muestra una pequeña ficha de metal –, pero los guardias son muy descuidados con sus llaves – añade sonriente.

- ♦ La puerta está sellada para todas las figuras excepto **Han Solo**.
- ♦ La misión avanza cuando la puerta del Garaje se abre (). La misión termina cuando **Han Solo** es derrotado.

CLIENTES HABITUALES

Al final de la ronda 2:

- ▶ Despliega en la entrada el grupo de reserva **Cazador trandoshano**.

VIEJOS AMIGOS

Cuando la puerta del Garaje se abre:

La puerta se abre y el oficial que está al otro lado se os queda mirando sobresaltado.

–¿Han? ¿Qué estás haciendo aquí?

Han sonríe.

–Hola, Gerrin, he oído que has conseguido un puesto de oficial militar. Sólo he venido a felicitarte –dice mientras alza su bláster.

- ▶ Despliega en el punto amarillo el **Oficial imperial** de reserva.
 - ▶ Aumenta la  en una vez el nivel de amenaza. El jugador Imperial resuelve un despliegue opcional en el punto rojo.
 - ♦ El **Oficial imperial** es Gerrin. Gerrin recibe tanta Vida adicional como dos veces el nivel de amenaza.
 - ♦ La misión termina cuando Gerrin es derrotado ().
 - ▶ Han puede interrumpir para realizar un ataque contra Gerrin.
- El jugador Imperial elige una de estas opciones:
- ▶ Gerrin adquiere Concentración y puede interrumpir para realizar 1 movimiento y 1 ataque.
 - ▶ Despliega en el punto rojo el Ingeniero de E-Web de reserva.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando Gerrin es derrotado:

–Sin rencores por lo de Nar Shadaa –dice Han con sarcasmo. Se gira hacia vosotros con una sonrisa -. Gracias, chicos. Os debo una. Si alguna vez estáis en apuros, tal vez pueda devolveros el favor.

- ▶ Los Héroes reciben a **Han Solo** (Granuja) como Aliado.

Cuando Han Solo es derrotado:

Han se agacha para esquivar los disparos de bláster que pasan chisporroteando sobre su cabeza.

–Vaya. –dice mientras devuelve los disparos–. No pensé que fuera a haber tantos.

Las fuerzas imperiales mantienen la presión y no tardáis en tener que huir, incapaces de hacer frente a su superioridad numérica.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

VUELTA A CASA

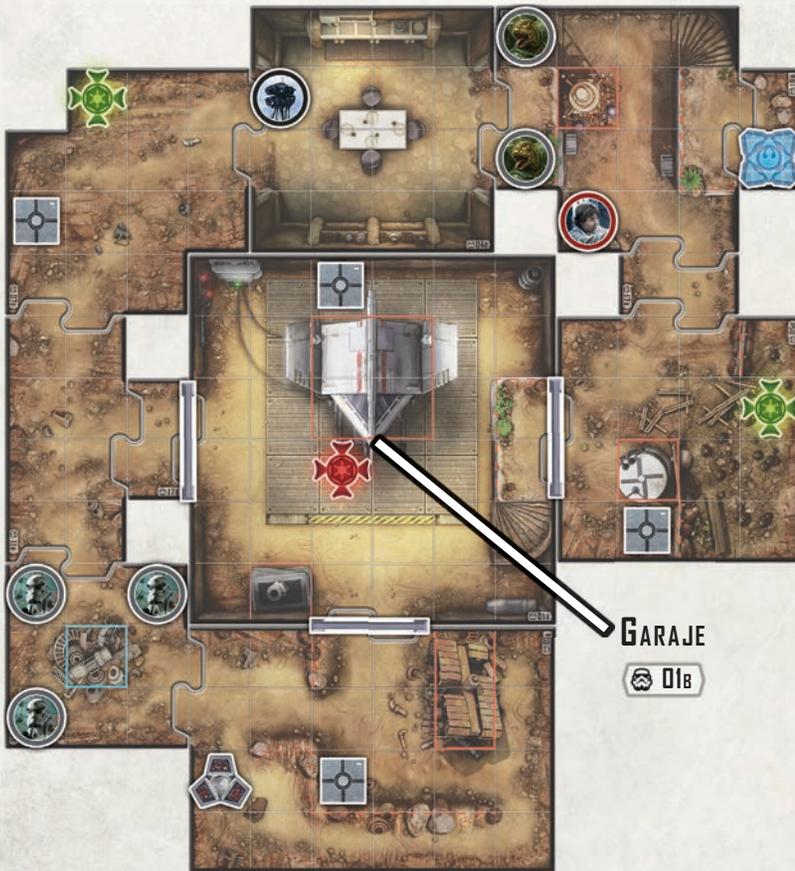
DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Droide sonda, Soldado de asalto, Cazador trandoshano.

Grupos de reserva: **Darth Vader** (Señor de los Sith), Soldado de asalto.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional. Los Héroes controlan a **Luke Skywalker** (Héroe de la Rebelión) como Aliado sin ningún coste de amenaza.



RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 6:** Fin de la misión
- **La puerta se abre:** El señor oscuro
- **Luke Skywalker escapa o es derrotado:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Quando estáis a punto de llegar al lugar donde se esconde, recibís una llamada de Luke.

–Por fin. Empezaba a pensar que no vendría nadie.

Las tropas imperiales han rodeado la granja y parece que habéis llegado en el momento oportuno.

–Mi transporte está dentro del garaje –os dice Luke mientras os hace una señal desde la ventana a medida que os aproximáis al edificio.

- ♦ Las puertas están selladas. **Luke Skywalker** puede interactuar con el terminal para abrir todas las puertas.
- ♦ **Luke Skywalker** recibe tanta Vida adicional como dos veces el nivel de amenaza.
- ♦ La misión avanza cuando las puertas del Garaje se abren (🔓). La misión termina al final de la ronda 6 o cuando **Luke Skywalker** es derrotado.

EL SEÑOR OSCURO

Quando las puertas del Garaje se abren:

Las puertas del garaje se abren, revelando algo más que el T-16 de Luke.

Un pelotón de soldados de asalto imperiales esperan en el interior con sus blásteres en ristre, listos para capturar al héroe de la Rebelión.

Entre los soldados, destaca la terrorífica silueta de Darth Vader. Con una mano enciende su sable de luz mientras con la otra os señala a vosotros y a Luke, indicando a sus tropas que inicien su ataque.

- ▶ Despliega en el punto rojo el **Darth Vader** de reserva.
- ▶ Despliega en el Garaje el grupo de reserva Soldado de asalto.
- ♦ Las casillas bloqueadas adyacentes en el Garaje forman un Saltador Aéreo T-16. Si en el Garaje hay 2 o menos figuras del bando Imperial, **Luke Skywalker** puede interactuar con el T-16 para escapar, terminando la misión (🔓).

FIN DE LA MISIÓN

Quando Luke Skywalker escapa:

El T-16 alza el vuelo, trazando acrobacias para esquivar los disparos de las tropas de infantería. Ansiosos por abandonar este planeta, regresáis apresuradamente a vuestra nave cuando recibís un mensaje:

–Gracias, esta vez ha estado cerca –os dice Luke con patente alivio en su voz–. Os debo una.

- ▶ Los Héroes reciben a **Luke Skywalker** (Héroe de la Rebelión) como Aliado.

Al final de la ronda 6 o cuando Luke Skywalker es derrotado:

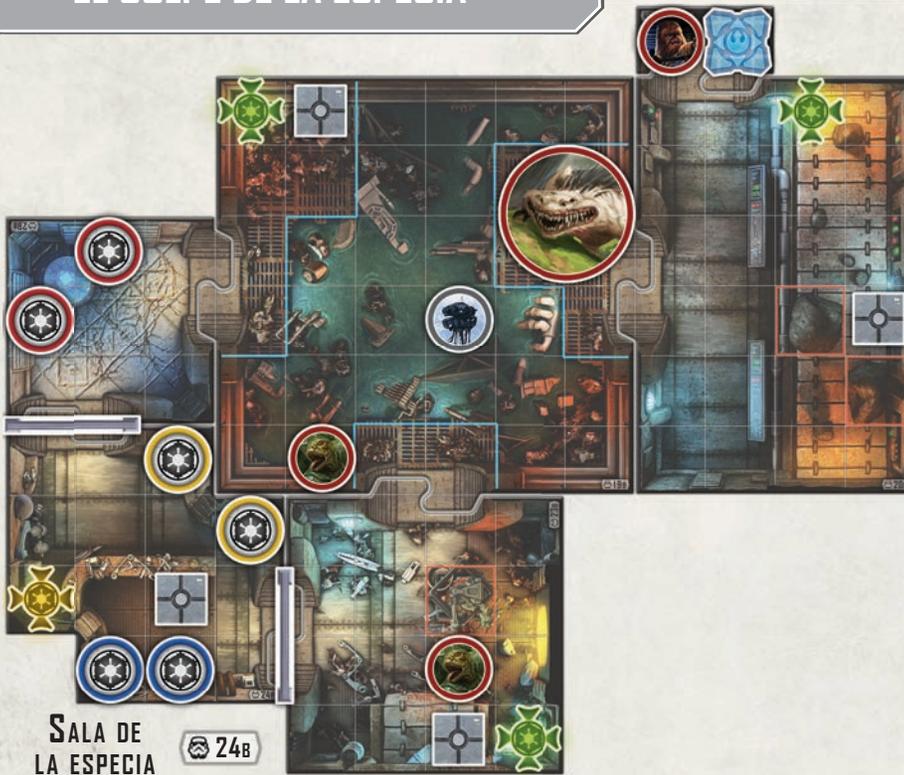
Una lluvia de disparos de bláster os hace retroceder, separándoos de Luke. Os veis obligados a retiraros mientras os aferráis a la esperanza de que Luke pueda escapar por sí mismo.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

EL GOLPE DE LA ESPECIA



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: **Nexu**, Droide sonda, **Cazador trandoshano**.

Grupos de reserva: Ingeniero de E-Web.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Coge 2 fichas de Misión neutral rojas y 1 ficha de Misión neutral amarilla y coloca 1 de estas fichas debajo de las figuras de cada **Cazador trandoshano** y del Droide sonda. Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional. Los Héroes controlan a **Chewbacca** (Wookiee leal) como Aliado sin ningún coste de amenaza.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 5:** Fin de la misión
- **Llave recuperada:** Proteged la especia
- **La puerta de la Sala de la especia se abre:** La trastienda
- **Los Héroes reclaman toda la especia o todos los Héroes están heridos y Chewbacca ha sido derrotado:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Un weequay monta guardia en el callejón junto al almacén, confirmando que estáis en el lugar adecuado. Mientras os acercáis, os lanza una mirada asesina al tiempo que coloca una mano sobre su bláster.

Con un rugido, Chewbacca carga contra él, agarra al sorprendido guardia y lo lanza contra la puerta una y otra vez hasta que la hace pedazos.

Dejando caer al suelo al vapuleado e inconsciente weequay, Chewbacca entra en el almacén y vosotros le seguís de inmediato.

- Las puertas están selladas. Una figura del bando Rebelde que transporte la llave puede abrir puertas.
- La ficha de Misión neutral amarilla es la llave. Después de que una figura del bando Imperial con una ficha de Misión neutral sea derrotada, coloca esa ficha en su casilla boca abajo y sin revelarla. Una figura del bando Rebelde puede interactuar con esa ficha para revelarla y recuperarla.
- Las fichas de Misión del bando Imperial representan barriles de especia. Un Héroe sano o **Chewbacca** pueden interactuar con un barril de especia () para reclamar esa ficha.
- La misión termina cuando toda la especia ha sido reclamada () o al final de la ronda 5, o cuando todos los Héroes están heridos y Chewbacca ha sido derrotado.

PROTEGED LA ESPECIA

La primera vez que la llave es recuperada:

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ Aumenta la en una vez el nivel de amenaza.
- ▶ Interrumpe para realizar un ataque con una figura del bando Imperial.

LA TRASTIENDA

La primera vez que la puerta de la Sala de la especia se abre:

El intenso olor de la especia asalta de inmediato vuestro olfato. Una batería bláster gira hacia vosotros, la última línea de defensa para proteger la parte más importante del alijo.

- ▶ Despliega en el punto amarillo el Ingeniero de E-Web de reserva.

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ Aumenta la en una vez el nivel de amenaza.
- ▶ Interrumpe para realizar un ataque con una figura del bando Imperial.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando los Rebeldes han reclamado toda la especia:

Tras abriros paso a tiros y transportar al exterior la especia robada, Chewbacca os da las gracias por vuestra ayuda. Se apresura en aseguraros que, si alguna vez necesitáis su ayuda, estará encantado de devolveros el favor.

- ▶ Los Héroes reciben a **Chewbacca** (Wookiee leal) como Aliado.

Al final de la ronda 5 o cuando todos los Héroes están heridos y Chewbacca ha sido derrotado:

Los hutt tenían la especia bien protegida, y os habéis encontrado con una resistencia que os supera. Vuestro intento de robo mantendrá a los hutt preocupados y paranoicos por un tiempo, pero mucho menos que si hubierais tenido éxito.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Oficial imperial, Droide sonda, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: Guardia Real.

Grupos abiertos: 2.

Preparación especial: Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.



BLANCO DE OPORTUNIDAD

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 6:** Fin de la misión
- **La puerta de la Celda se abre:** Terminar el trabajo
- **La puerta del Archivo se abre:** Núcleo de datos
- **El núcleo de datos es destruido o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Parece que llegáis demasiado tarde para vuestros compañeros saboteadores. Cometieron la temeridad de iniciar la misión sin vosotros y ahora se están pudriendo dentro de una celda.

Vuestro objetivo es rescatarlos, o por lo menos terminar la misión original. Por suerte, están retenidos relativamente cerca del que era su objetivo; se os ocurre que tal vez todo esto forme parte de su plan.

- Las puertas están selladas. Un Héroe puede interactuar con el terminal (2 ) para que la puerta de la Celda deje de estar sellada. Una figura del bando Rebelde puede atacar la puerta del Archivo (Vida: 8, Defensa: 5 ).
- Los saboteadores rebeldes son figuras neutrales hasta que la puerta de la Celda es abierta.
- La ficha de Misión neutral es el núcleo de datos. Una figura del bando Rebelde puede atacar el núcleo de datos (Vida: 6, Defensa: Ninguna).
- La misión termina cuando el núcleo de datos es destruido () o al final de la ronda 6, o cuando todos los Héroes están heridos.

TERMINAR EL TRABAJO

Cuando la puerta de la Celda se abre:

Sin decir nada, los agentes bajan la mirada, viendo que tenéis parte de su equipo en vuestras manos. Cuando se os acercan para cogerlo, uno de ellos ladea la cabeza dubitativo.

Asentís, indicándoles que no hay razón alguna por la que la misión ya no pueda llevarse a cabo.

- Los saboteadores rebeldes ahora son figuras del bando Rebelde. Los Héroes controlan a los saboteadores rebeldes como Aliados sin ningún coste de amenaza.
- Cuando un saboteador rebelde es derrotado, en vez de ello queda incapacitado. Cuando se activa, sólo recibe 1 acción.
- Cuando un saboteador rebelde que no está incapacitado realiza un ataque contra la puerta, aplica +1  a los resultados de ataque.

NÚCLEO DE DATOS

Cuando la puerta del Archivo se abre:

- ▶ Despliega en el punto rojo el grupo de reserva Guardia Real. El jugador Imperial puede gastar 2 . Si lo hace, cada Guardia Real puede interrumpir para realizar 1 movimiento y 1 ataque.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando el núcleo de datos es destruido:

Os marcháis, dejando atrás los humeantes fragmentos del núcleo de datos esparcidos por todo el archivo. Poco después, recibís un mensaje de los saboteadores, quienes, agradecidos por vuestra ayuda, os ofrecen sus servicios si alguna vez los precisáis. Aunque utilicen métodos poco ortodoxos, os alegra tener a vuestra disposición a unos expertos en demoliciones tan eficientes.

- ▶ Los Héroes reciben la carta Saboteador rebelde como Aliado.

Al final de la ronda 6 o cuando todos los Héroes están heridos:

Las tropas imperiales se acercan y parece que lo más prudente es marcharse.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

LA GUARIDA DE LA VÍBORA

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Ingeniero de E-Web, Soldado de asalto, Cazador trandoshano.

Grupos de reserva: **Oficial imperial**, Soldado de asalto.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.



RESUMEN DE EVENTOS

- **La puerta se abre:** Encontrad al droide
- **La figura escapa o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

–Esto... ¿podéis daros prisa? Estoy en un pequeño lío...

Recibisteis la última transmisión de Jarl hace horas; su voz era débil.

Ahora, las tropas imperiales están peinando la zona, seguramente buscando lo mismo que vosotros.

Vuestros repetidos intentos de contactar con Jarl no han tenido éxito, pero os estáis acercando al punto de encuentro. Por desgracia, también lo están haciendo las tropas imperiales, que han rodeado el edificio y están forzando las puertas con equipo especializado de asalto.

- ♦ La ficha de Misión representa un núcleo de memoria dentro de un droide averiado. Cualquier figura puede recuperar el núcleo de memoria.
- ♦ Una figura que transporta el núcleo de memoria puede escapar a través de la entrada.
- ♦ Las puertas están selladas. Cualquier figura puede atacar una puerta (Vida: 8, Defensa: Ninguna).
- ♦ La misión termina cuando una figura que transporta el núcleo de memoria escapa o cuando todos los Héroes están heridos.

ENCONTRAD AL DROIDE

La primera vez que una puerta se abre:

La luz del sol se cuele en la rancia chatarrería, que está vacía excepto por una montaña de baratijas sin valor alguno. Un droide sonda a medio desmantelar yace en el suelo.

Pequeños haces de luz se cuelean a través de los agujeros abiertos en las paredes, causados probablemente por disparos de bláster.

A poca distancia yace boca abajo el cuerpo de Weyn Jarl, mostrando varias heridas de bláster. Parece que trató de atrincherarse aquí, pero el edificio resultó ser inapropiado para esconderse.

Otra puerta revienta de golpe y los soldados imperiales entran en tropel.

- ▶ Despliega en el punto amarillo el **Oficial imperial** de reserva y el grupo de reserva Soldado de asalto.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando una figura del bando Rebelde que transporta el núcleo de memoria escapa:

Con disparos de bláster pasando por encima de vuestras cabezas y el núcleo de memoria del droide en vuestro poder, efectuáis una rápida retirada. Si alguien en el alto mando de la Alianza es capaz de decodificar la información que contiene el núcleo de memoria, sin duda os será muy útil.

- ▶ Los jugadores Rebeldes eligen un Héroe para que reciba la carta de Recompensa “Datos de reconocimiento rebelde”.

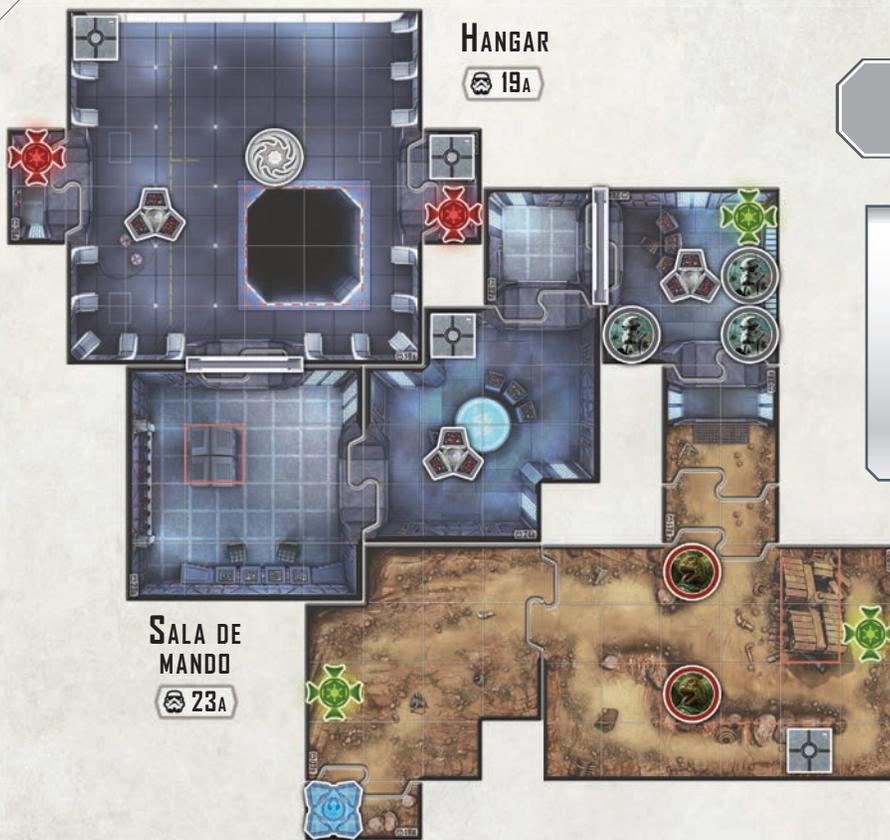
Cuando una figura del bando Imperial que transporta el núcleo de memoria escapa o cuando todos los Héroes están heridos:

Perdéis de vista al individuo que tenía en su posesión el núcleo de datos, que escapa por un estrecho pasaje. Tratáis de ir tras él mientras combatis contra el resto de fuerzas imperiales, pero al final no hacéis más que llegar hasta un callejón sin salida.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.



UNA TAREA SENCILLA

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Soldado de asalto, Cazador trandoshano.

Grupos de reserva: Oficial imperial, Soldado de asalto.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **La primera puerta se abre:** Poco vigilado
- **La puerta del Hangar se abre:** Demasiado tranquilo
- **Fórmula recuperada:** Dad la alarma
- **Un Héroe escapa o todos los Héroe están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Desde el borde del acantilado podéis ver la instalación bajo vosotros. Con unos cuantos guardias merodeando por el exterior, el edificio no parece tan abandonado como os dijeron. Es posible que investigarlo resulte más difícil de lo que esperabais, pero deberíais ser capaces de hacerlo.

- Las puertas están selladas. Un Héroe puede interactuar con un terminal (o) para abrir la puerta más cercana a ese terminal.
- La ficha de Misión neutral representa la fórmula. Un Héroe puede recuperar la fórmula.
- Un Héroe que transporte la fórmula puede escapar a través de la entrada.
- La misión termina cuando un Héroe que transporte la fórmula escapa () o cuando todos los Héroe están heridos.

POCO VIGILADO

La primera vez que la primera puerta se abre:

El polvo cubre el suelo en esta planta, vacía excepto por un grupo de soldados imperiales que buscan cobertura rápidamente y empiezan a disparar.

- ▶ Despliega en la Sala de mando el Oficial imperial de reserva y el grupo de reserva Soldado de asalto.

DEMASIADO TRANQUILO

La primera vez que la puerta del Hangar se abre:

Un enorme muelle de entrada en claro desuso se extiende ante vosotros. El recinto está repleto de estanterías atestadas con toda clase de objetos, y aunque el sistema de organización es un poco deficiente, al menos todo está etiquetado.

DAD LA ALARMA

La primera vez que un Héroe recupera la fórmula:

Una luz roja parpadeante ilumina el hangar mientras una estruendosa alarma resuena por todo el edificio.

Fórmula en mano, os giráis hacia la salida pensando en una rápida retirada. Conseguís dar dos pasos antes de que la puerta se cierre de golpe con un fuerte sonido metálico.

- ▶ Cierra todas las puertas.
- ▶ Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza.
- Los puntos de despliegue rojos están ahora activos.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando un Héroe que transporta la fórmula escapa:

Docenas de soldados de asalto salen del edificio supuestamente abandonado, pero vosotros ya os habéis marchado mucho antes de que nadie pueda encontrar vuestro rastro. Enviáis un educado mensaje a vuestro contacto, haciendo énfasis en que el complejo no estaba precisamente abandonado.

- ▶ Los jugadores Rebeldes eligen un Héroe para que reciba la carta de Recompensa "Implante adrenal".

Cuando todos los Héroe están heridos:

Maldecís al idiota que os informó de que esta instalación estaba abandonada. Lo que parece una legión entera de tropas imperiales está acudiendo en respuesta a la ensordecedora alarma.

Docenas de soldados salen del edificio para perseguiros, mostrando mucho más tesón del que os habríais esperado.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroe reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

DONACIONES GENEROSAS

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Ingeniero de E-Web, Droide sonda, Cazador trandoshano.

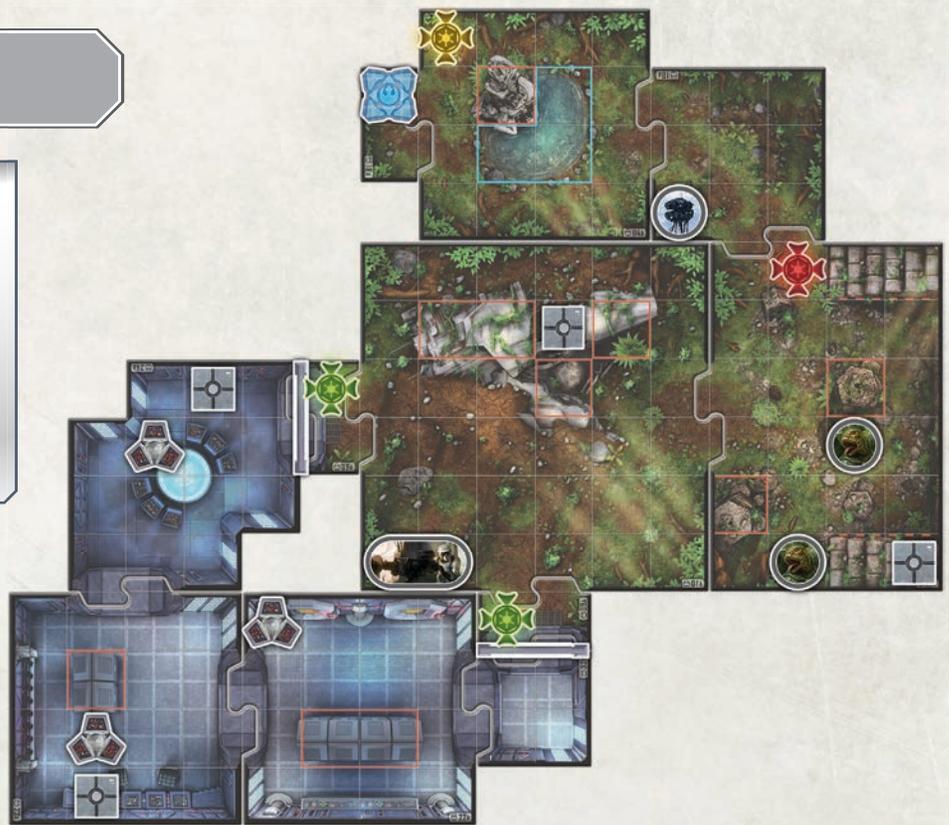
Grupos de reserva: AT-ST, Ingeniero de E-Web, Guardia Real, Soldado de asalto.

Grupos abiertos: 4.

Preparación especial: Deja a un lado 12 fichas de Misión neutrales. Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 8:** Fin de la misión
- **La puerta se abre:** Despejad la zona
- **Virus cargado:** El virus
- **Los Héroes reclaman 12 fichas de Misión, o todos los terminales están desactivados, o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión



SALA DE MANDO  23A

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Trabajar con criminales os pone enfermos, pero parece que vale la pena para robar al Imperio y financiar la Rebelión.

–Limitaos a meter esto en la computadora principal y yo me encargaré del resto –dice vuestra contacto mientras os entrega un cristal de datos–. Tendréis que manteneros cerca para que la transferencia funcione –os sonríe maliciosamente y añade–. No esperéis que los de seguridad os reciban amablemente.

- Las puertas están selladas. Una figura del bando Rebelde puede atacar una puerta (Vida: 5, Defensa: 1 ▼).
- Una figura del bando Rebelde puede interactuar con un terminal () para cargar el virus.
- La misión avanza cuando el virus es cargado (). La misión termina al final de la ronda 8 o cuando todos los Héroes están heridos.

DESPEJAD LA ZONA

La primera vez que una puerta se abre:

- El punto de despliegue rojo está ahora activo. Los puntos de despliegue verdes están ahora inactivos.
- ▶ Despliega en la Sala de mando el **Ingeniero de E-Web** de reserva y el grupo de reserva Guardia Real.

EL VIRUS

Cuando el virus se carga:

Es difícil saber si el programa de desvío de fondos está funcionando hasta que una alarma ensordecedora retumba por todo el complejo y sus inmediaciones. Las cámaras exteriores os muestran que un buen número de guardias acuden en respuesta.

- ▶ Despliega en el punto amarillo el **AT-ST** de reserva y el grupo de reserva Soldado de asalto. Aumenta la  en una vez el nivel de amenaza y cierra todas las puertas (incluyendo las puertas destruidas).
- Una puerta adyacente a una figura del bando Rebelde no bloquea su movimiento ni su línea de visión.
- Si no hay ninguna figura del bando Rebelde sana a 2 o menos casillas de distancia de un terminal, una figura del bando Imperial puede interactuar con ese terminal para desactivarlo y descartarlo.
- Al final de cada ronda, los Héroes reclaman 1 ficha de Misión neutral por cada terminal que haya en el tablero. A continuación, aumenta la  en una vez el nivel de amenaza.
- La misión termina cuando los Héroes han reclamado 12 fichas de Misión () o cuando todos los terminales han sido desactivados.

FIN DE LA MISIÓN

Al final de la ronda 8, o cuando los Héroes han reclamado 12 fichas de Misión, o cuando todos los terminales han sido desactivados, o cuando todos los Héroes están heridos:

Considerando la intensidad cada vez mayor de la respuesta, decidís que es mejor huir y asegurar vuestras nuevas ganancias.

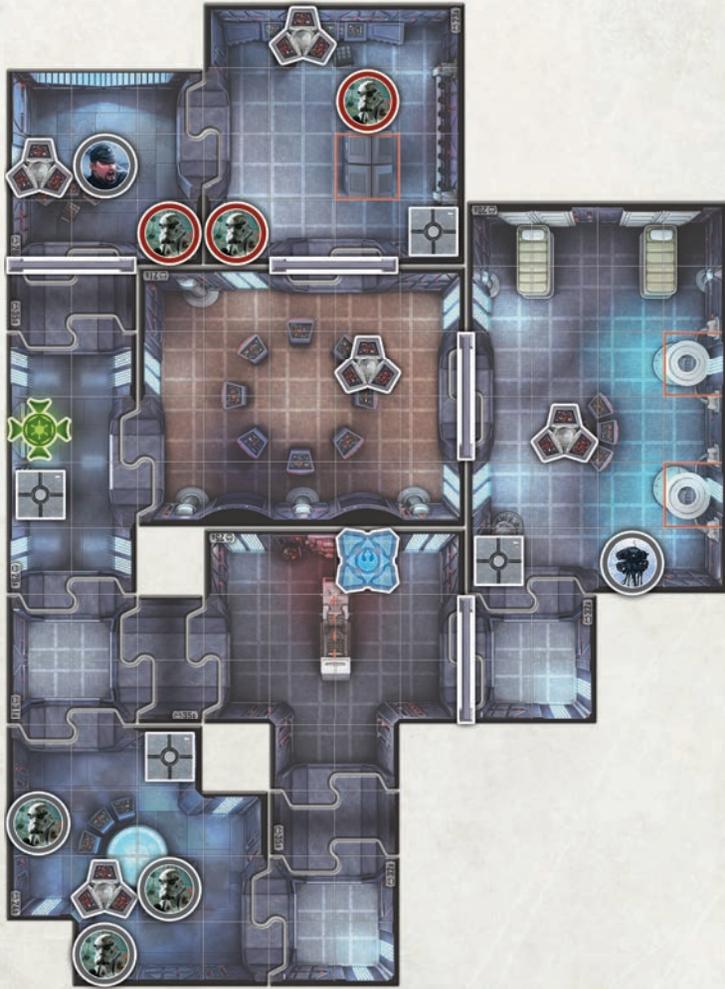
Vuestra compañera nunca llega a aparecer en el punto de encuentro, y cuando examináis la cuenta entendéis la razón.

Parece que el reparto ha sido un poco diferente de lo que os habían prometido. En la cuenta tan sólo queda una pequeña cantidad de dinero; todo el resto ha sido extraído.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.
- ▶ Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe por cada 3 fichas de Misión que hayan reclamado.
- ▶ El jugador Imperial recibe 1 de influencia por cada 3 fichas de Misión que no hayan sido reclamadas.

CRUCERO DE LUJO



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Oficial imperial, Droide sonda, Soldado de asalto, **Soldado de asalto**.

Grupos de reserva: Guardia Real.

Grupos abiertos: 3. Ninguna figura

Preparación especial: Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Cada ronda:** Dad la alarma
- **Ronda 2:** Asegurad la nave
- **Terminal asegurado:** Desesperación
- **Todos los Héroes están heridos o todos los terminales están asegurados:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Con un leve chasquido, abris el panel y subís a la cubierta principal de la nave. Tras haberos estado arrastrando durante buena parte del día por cubiertas de mantenimiento y de gestión de residuos, os alegra salir al fin.

Ni la nave ni el hangar en el que se encuentra parecen contar con muchas defensas. Robarla debería resultar sencillo.

- Las puertas están selladas para las figuras del bando Rebelde. Una figura del bando Rebelde puede interactuar con una puerta (o) para abrirla.
- Al final de cada ronda, si 1 o más figuras del bando Rebelde son las únicas figuras adyacentes a un terminal, ese terminal queda asegurado y su ficha se descarta.
- La misión termina cuando todos los terminales están asegurados () o cuando todos los Héroes están heridos.

DAD LA ALARMA

Al final de cada ronda:

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ Cierra 1 puerta.
- ▶ Realiza 1 ataque con 1 figura del bando Imperial.

ASEGURAD LA NAVE

Al final de la ronda 2:

La alarma resuena por toda la nave. A cierta distancia, podéis oír el leve sonido metálico y el zumbido emitidos por la llegada de un ascensor y la apertura de sus puertas. Parece que tenéis más compañía.

- ▶ Despliega el grupo de reserva Guardia Real.

DESESPERACIÓN

Cada vez que un terminal es asegurado:

- ▶ Aumenta la en una vez el nivel de amenaza.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando todos los terminales han sido asegurados:

La lanzadera sale disparada del hangar rumbo al espacio abierto. Los cálculos para el hiperespacio se realizan rápidamente y, antes de que los cazas puedan salir a vuestro encuentro, ya os habéis marchado.

- ▶ Los jugadores Rebeldes eligen un Héroe para que reciba la carta de Recompensa "Operaciones aliadas".

Cuando todos los Héroes están heridos:

Las fuerzas imperiales defienden la lanzadera con mayor entusiasmo del que os esperaba, y ante semejante oposición decidís abandonar la misión y retiraros.

- ▶ El jugador Imperial recibe 2 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

MEDIOS DE PRODUCCIÓN

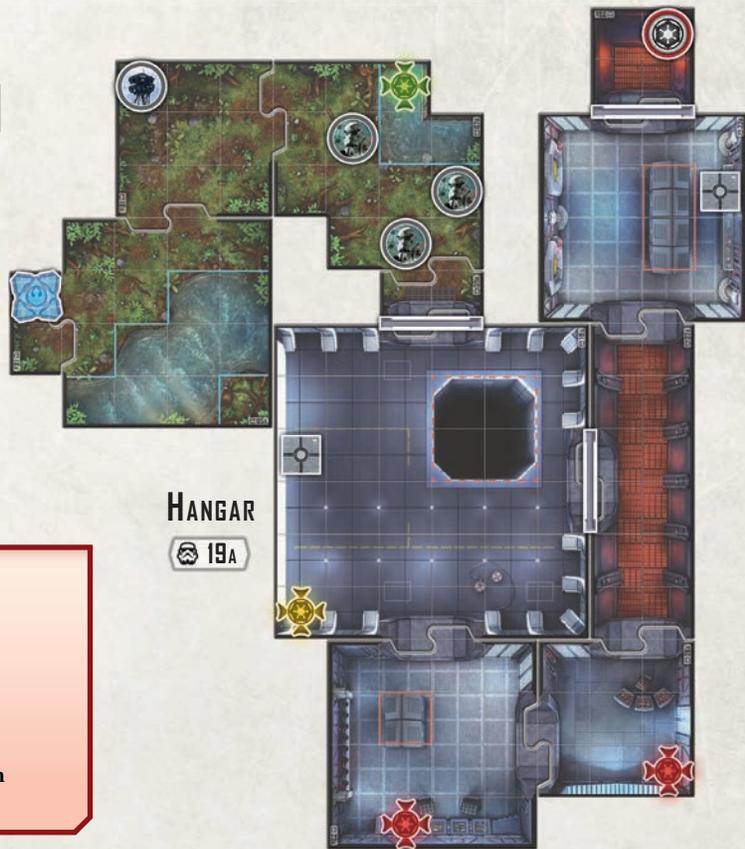
DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Droide sonda, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: Ingeniero de E-Web.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aparta las siguientes fichas de Misión neutrales: 2 azules, 2 rojas, 2 verdes y 2 amarillas. Aumenta la  en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.



RESUMEN DE EVENTOS

- **Cada ronda:** Defensas reactivas
- **Ronda 5:** Fin de la misión
- **La puerta del Hangar se abre:** Protegido
- **El núcleo de datos es destruido o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Llegáis a una pequeña fábrica de modelos de prueba. Os han informado de que, si su construcción se completa, la eficiencia del ejército imperial aumentará enormemente.

Parece ser que otros tres equipos ya han tratado de sabotear la fábrica y fracasaron. Sus informes sugieren la existencia de algún tipo de protocolo de defensa reactiva.

- ♦ Las puertas están selladas. Una figura del bando Rebelde puede atacar una puerta (Vida: Dos veces el nivel de amenaza, Defensa: 1 ▼).
- ♦ La ficha de Misión del bando Imperial es el núcleo de datos. Una figura del bando Rebelde puede interactuar con el núcleo de datos para destruirlo.
- ♦ La misión termina cuando el núcleo de datos es destruido () o al final de la ronda 5, o cuando todos los Héroes están heridos.

PROTEGIDO

La primera vez que la puerta del Hangar se abre:

Cuando atravesáis la primera puerta, os abruma un ensordecedor chirrido mecánico. Ante vosotros veis cómo unas pesadas mamparas protectoras se deslizan sobre la siguiente puerta.

- ♦ Los puntos de despliegue rojos están ahora activos.
- ▶ Despliega en el punto amarillo el Ingeniero de E-Web de reserva.
- ▶ Resuelve “Defensas reactivas”.

DEFENSAS REACTIVAS

Al final de cada ronda y la primera vez que la puerta del Hangar se abre:

- ▶ El jugador Imperial coloca 1 ficha de Misión neutral a su elección boca arriba cerca de cualquier puerta y resuelve un efecto basado en el color de esa ficha:

Azul: La puerta recibe tanta Vida adicional como dos veces el nivel de amenaza.

Rojo: Cuando esta puerta se abre, aumenta la  en una vez el nivel de amenaza.

Verde: Tras resolver un ataque contra esta puerta, el atacante sufre 2 .

Amarillo: Cuando esta puerta se abre, cada Héroe a 5 o menos casillas de distancia realiza una prueba de . Los Héroes que fallen la prueba adquieren Aturdimiento.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando el núcleo de datos es destruido:

Al destruir el núcleo, los cada vez más potentes protocolos de defensa se desactivan. Las alarmas quedan en silencio y las luces se apagan.

Si el Imperio quiere usar este complejo para algo, pasará bastante tiempo antes de que puedan volver a ponerlo operativo.

- ▶ Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe.

Al final de la ronda 5 o cuando todos los Héroes están heridos:

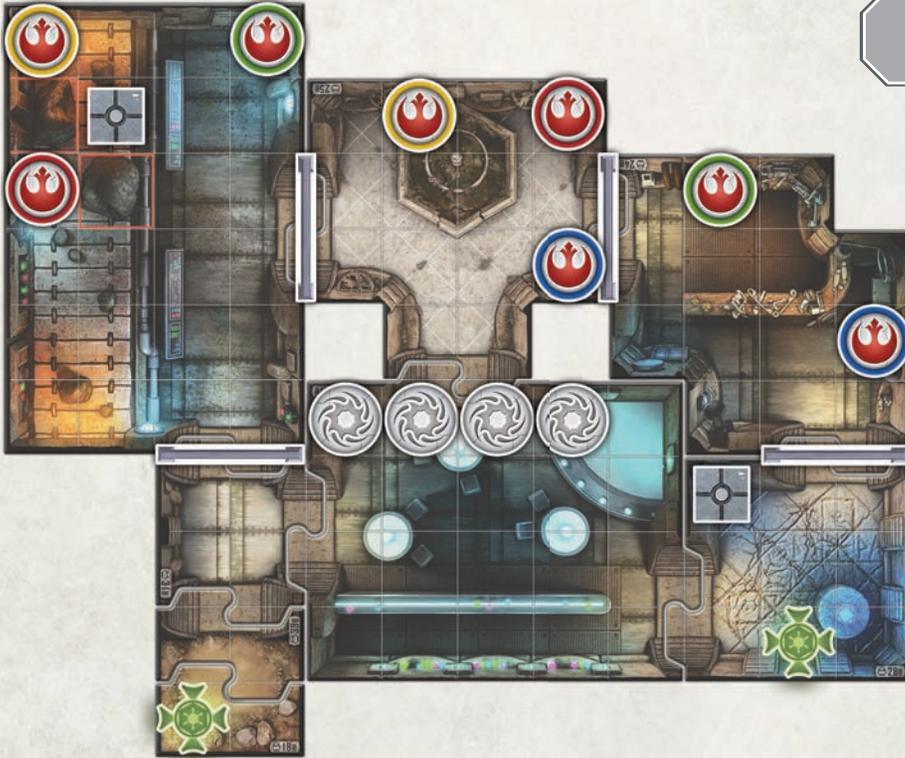
Las defensas del complejo son demasiado para vosotros. Cuando finalmente lográis derribar la puerta que conduce al núcleo de datos, lo veis descender por una abertura en el suelo que lleva a otra sección del edificio, situada fuera de vuestro alcance.

- ▶ El jugador Imperial recibe la carta de Recompensa “Industria imperial”.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

MOMENTO CRÍTICO



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Ninguno.

Grupos de reserva: Guardia Real, **Campeón de la Guardia Real**.

Grupos abiertos: 2.

Preparación especial: Despliega el grupo de reserva Guardia Real. Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 1:** No dejéis supervivientes
 - **Ronda 2, 3, o 4:** Apoyo de artillería
 - **Ronda 5:** Fin de la misión
-
- **5 alijos de suministros son destruidos o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Llegáis al piso franco rebelde donde hay almacenados suministros cruciales. Sólo lleváis allí unos minutos cuando la puerta salta por los aires y las tropas imperiales entran a toda velocidad, mientras el aire se llena de disparos de armas bláster.

- Las fichas de Misión del bando Rebelde representan alijos de suministros. Una figura del bando Imperial puede atacar un alijo de suministros (Vida: Dos veces el nivel de amenaza, Defensa: equivalente al número de figuras del bando Rebelde adyacentes).
- Las fichas de Misión neutrales representan barricadas. Las barricadas son terreno infranqueable.
- Las puertas están selladas. Una figura del bando Imperial puede atacar una puerta (Vida: 5, Defensa: 1).
- Una puerta adyacente a una figura del bando Rebelde no bloquea su movimiento ni su línea de visión.
- El jugador Imperial recibe la primera activación en cada ronda.
- La misión termina al final de la ronda 5 () o cuando 5 alijos de suministros han sido destruidos, o cuando todos los Héroes están heridos.
- Los Héroes controlan la carta Soldado rebelde como Aliado sin ningún coste.
- Las figuras del bando Rebelde se pueden desplegar en cualquier casilla vacía.

NO DEJÉIS SUPERVIVIENTES

Al final de la ronda 1:

A través de lo que solía ser la puerta aparece con paso decidido un Guardia Real, enfundado en una armadura negra con ribetes rojos. Dado que raras veces se ve a estos guardias en operaciones que no sean de defensa, suponéis que éste individuo es alguien especial.

- ▶ Despliega el **Campeón de la Guardia Real** de reserva.
- En lugar de activarse de la manera normal, el **Campeón de la Guardia Real** realiza 1 acción después de cada activación de Héroe.

APOYO DE ARTILLERÍA

Una vez al final de la ronda 2, 3, o 4:

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ Elige una casilla y tira 1 dado rojo. Cada figura que esté a 3 o menos casillas de distancia de la casilla elegida sufre tanto como resultados .
- ▶ Elige una casilla. Cada figura que esté a 3 o menos casillas de distancia de la casilla elegida realiza una prueba de . Las figuras que fallen la prueba adquieren Aturdimiento.

FIN DE LA MISIÓN

Al final de la ronda 5:

Las tropas imperiales no son muy numerosas, pero sí persistentes. Aun así, a medida que vais reduciendo sus efectivos y protegéis los suministros, otras fuerzas rebeldes acuden para defender la zona.

Tras unas cuantas órdenes vociferadas por su líder, los atacantes se retiran.

- ▶ Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe.

Cuando 5 alijos de suministros han sido destruidos o cuando todos los Héroes están heridos:

Tras haber cumplido su trabajo, el pelotón de asalto abandona el piso franco. Sin nada que defender, los perseguís fútilmente: su transporte ya se encuentra lejos antes siquiera de que podáis efectuar un solo disparo.

- ▶ El jugador Imperial recibe la carta de Recompensa "Escasez de suministros".

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

CONFISCADO



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Oficial imperial, Nexu, Nexu, Guardia Real.

Grupos de reserva: Ninguno.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Aparta 1 ficha de Misión neutral verde. Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 5:** Fin de la misión
- **Controles del cepo de amarre desactivados y piloto recuperado:** Preparados para el despegue
- **El piloto despegue o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Mientras vuestra nave repostaba, fuisteis detenidos bajo acusaciones de actividades criminales. Toda vuestra documentación estaba al día, así que aunque os planteasteis solucionar el asunto a tiros, vuestro piloto os aseguró que podría resolver la situación de forma diplomática.

Eso fue hace tres horas, por lo que decidís salir sigilosamente de la sala de espera. Tras unos minutos mirando por los alrededores, llegáis a una zona de observación justo a tiempo para ver cómo arrojan a vuestro piloto al interior de un corral de animales. Dentro hay varias bestias que muestran sus dientes afilados como cuchillas mientras dan vueltas en torno al cuerpo inconsciente de vuestro camarada.

- ♦ El terminal representa los controles del cepo de amarre. Un Héroe puede interactuar con los controles del cepo de amarre (o para desactivarlos y descartar esa ficha.
- ♦ La ficha de Misión del bando Rebelde representa al piloto. Un Héroe puede recuperar al piloto. El Héroe que transporta al piloto recibe -1 a su Velocidad y -1 a sus resultados de defensa.
- ♦ La misión avanza cuando los controles del cepo de amarre han sido desactivados y el piloto ha sido recuperado (). La misión termina al final de la ronda 5 o cuando todos los Héroes están heridos.

PREPARADOS PARA EL DESPEGUE

Quando los controles del cepo de amarre han sido desactivados y el piloto ha sido recuperado:

Vuestro piloto tiene muy mal aspecto, pero se despierta lentamente. Le ponéis al corriente de la situación:

–Vale, si ya hemos soltado el cepo de amarre, lo único que nos hace falta es llegar hasta la nave.

El piloto hace un gesto de dolor mientras se palpa una herida en el costado.

–Van a pagar por esto... –dice apretando los dientes con ira.

- ▶ Aumenta la en una vez el nivel de amenaza. El jugador Imperial resuelve un despliegue opcional.
- ▶ Coloca en el punto azul la ficha de Misión neutral verde. Esta ficha representa la escotilla.
- ♦ Un Héroe que transporta al piloto puede interactuar con la escotilla para que el piloto despegue, terminando la misión ().

FIN DE LA MISIÓN

Quando el piloto despegue:

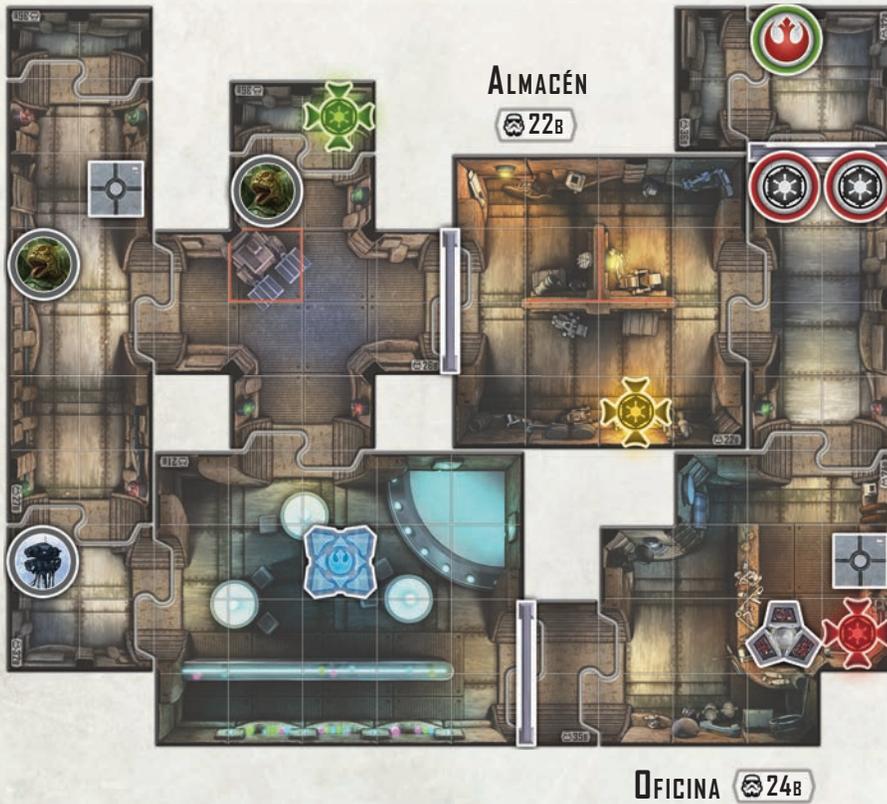
El piloto demuestra tal vez demasiado entusiasmo al arrasar la zona con disparos de cañón bláster antes de volver a posar la nave. Su rostro tiene una expresión adusta, y no os dice nada excepto un seco "gracias" cuando subís al transporte.

Al final de la ronda 5 o cuando todos los Héroes están heridos:

Salís en desbandada hacia el desierto, plenamente conscientes de que ahora mismo los imperiales están desmantelando vuestra nave pieza por pieza.

Todo lo que había en vuestra nave, como los registros de vuelo o los mensajes y las posiciones de agentes clave, estará pronto en sus manos.

- ▶ El jugador Imperial recibe la carta de Recompensa "Operaciones especiales".



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Droida sonda, Cazador trandoshano.

Grupos de reserva: IG-88 (Droida asesino), Droida sonda.

Grupos abiertos: 3.

Preparación especial: Coloca 1 ficha de Misión neutral debajo de un Cazador trandoshano. Aumenta la en dos veces el nivel de amenaza y resuelve un despliegue opcional.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 6:** Fin de la misión
- **La puerta de la Oficina se abre:** Cazados
- **Los Héroes escapan o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Estáis rondando por la cantina llamada Légamo en busca de vuestro esquivo contacto. Un individuo con aspecto de cazarrecompensas surge de las sombras con un bláster desenfundado.

Las puertas se cierran de golpe; parece que tratan de encerraros aquí. Tendréis que buscar una forma de salir.

- Las puertas están selladas.
- La ficha de Misión neutral está siendo transportada por el Cazador trandoshano y representa la llave. Después de que sea soltada, un Héroe puede recuperar la llave. Un Héroe que transporta la llave puede abrir la puerta de la Oficina.
- Cuando un Héroe debe retirarse, en vez de ello queda incapacitado. Al activarse sólo recibe 1 acción que sólo se puede usar para realizar 1 movimiento.
- La misión avanza cuando la puerta de la Oficina se abre (). La misión termina al final de la ronda 6 o cuando todos los Héroes están heridos.

CAZADOS

Cuando la puerta de la Oficina se abre:

- ▶ Despliega en el punto rojo el IG-88 de reserva y despliega en el punto amarillo el Droida sonda de reserva. Luego aumenta la en una vez el nivel de amenaza.
- La puerta del Almacén deja de estar sellada.
- Un Héroe puede interactuar con el terminal () para abrir la puerta de la salida. Al final de cada ronda, la puerta de la salida se cierra.
- Las fichas de Misión del bando Imperial son barricadas. Las barricadas son terreno bloqueado y pueden ser atacadas (Vida: Tres veces el nivel de amenaza, Defensa: 1).
- El punto de despliegue rojo está ahora activo.
- La ficha de Misión del bando Rebelde representa la salida. Cuando todos los Héroes están en la salida o adyacentes a ella, los Héroes escapan y la misión termina ().

FIN DE LA MISIÓN

Cuando los Héroes escapan:

Conseguís abrir os paso a través de las barricadas. Una vez en terreno abierto podéis encargaros sin problemas de cualquier otro cazarrecompensas que quiera intentar cobrar la recompensa por vuestras cabezas, mientras os encamináis a vuestra nave.

Al final de la ronda 6 o cuando todos los Héroes están heridos:

Estáis a punto de escapar cuando uno de vuestros atacantes, al que creáis incapacitado, revela un detonador térmico. Os grita algo en una lengua alienígena mientras os agacháis detrás de cualquier cosa que os pueda servir de cobertura.

Salís como podéis de entre los escombros, en un estado lamentable, y enviáis la señal de extracción. Algunos estáis más heridos que otros, pero todos sabéis que sois afortunados de seguir con vida.

- ▶ El jugador Imperial recibe la carta de Recompensa "Viejas heridas".

UNA NUEVA AMENAZA

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: **Nexu**, Droide sonda (2), **Droide sonda**.

Grupos de reserva: **General Weiss** (Jefe de operaciones), Nexu.

Grupos abiertos: 2.

Preparación especial: Elige 1 terminal rojo, 1 terminal azul y 1 terminal verde y colócalos boca abajo en las casillas que se indican.



RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 5:** Llegada
 - **Ronda 7:** Fin de la misión
-
- **Cuando una puerta se abre:** Protocolos de defensa
 - **Terminal rojo, azul o verde investigado:** Revelación
 - **Todos los terminales han sido investigados o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Habéis sido enviados a investigar unas instalaciones supervisadas por el general Weiss. La presencia imperial en el sector es intensa, pero una oportuna distracción realizada por otro equipo os brinda la oportunidad de infiltraros sigilosamente. Os parece un lugar extraño que carece de la rígida organización típica del Imperio.

Incluso con la distracción del otro equipo, no tardaréis mucho en llamar la atención. Os han recomendado que vuestra visita sea lo más rápida y eficiente posible.

- Las puertas están selladas para las figuras del bando Rebelde, aunque estas pueden atacarlas (Vida: 5, Defensa: 1 ▼).
- Un Héroe puede interactuar con un terminal para darle la vuelta a su ficha, poniendo boca arriba el lado de color, y realizar una prueba de atributo en función de ese color. Si la supera, ese terminal es investigado. Los colores y sus respectivas pruebas son:
Rojo: 2 **Azul: 2** **Verde: 2**
- La misión termina cuando todos los terminales han sido investigados (🕒), o al final de la ronda 7, o cuando todos los Héroes están heridos.

LLEGADA

Al final de la ronda 5:

De entre el follaje emerge un andador bipedo de reconocimiento como ninguno que hayáis visto antes. El terrorífico vehículo está erizado de armas.

–¡Fuerzas rebeldes! –ordena una voz amplificada desde el monstruoso andador–. Soy el general Vitsun Weiss del ejército imperial. Estáis rodeados y os superamos en potencia de fuego. ¡Rendíos y juro que se os concederá clemencia!

- Despliega en el punto amarillo el **General Weiss** de reserva.

PROTOCOLOS DE DEFENSA

Cada vez que una puerta se abre:

El jugador Imperial elige una de las siguientes opciones (límite de una vez por opción):

- Los Héroes que estén a 3 o menos casillas de la puerta realizan una prueba de . Los Héroes que fallen la prueba adquieren Aturdimiento.
- Aumenta la en 6.

- Cada Droide sonda puede realizar 1 movimiento y 1 ataque.
- Coloca en una casilla interior que esté a 3 o menos casillas de la puerta abierta el Nexu de reserva.

REVELACIÓN

Cuando el terminal rojo es investigado:

El techo de esta sección se ha derrumbado, enterrando las inmediaciones bajo una capa de escombros. Con gran esfuerzo, caváis hasta encontrar un terminal. Milagrosamente, todavía funciona y además contiene información útil.

Parece que el propósito de este puesto avanzado ha sido la investigación y el desarrollo, ya que la mayoría de los datos están relacionados con proyectos de ingeniería, prototipos de vehículos de asalto, armaduras y armas. Hay mensajes del general Weiss por doquier, y es evidente que está involucrado en muchos aspectos de todos los proyectos mencionados.

Cuando el terminal azul es investigado:

Del arcaico dispositivo fluyen incontables datos, un diario repleto de todo tipo de datos de ingeniería. Tras pasar un rato indagando, os fijáis en varias entradas que describen envíos de material realizados a este lugar. Son una mezcla de chatarra, fuentes de alimentación y algunas armas, pero lo que os llama la atención es cómo encajan todas estas piezas.

Deducís que esta sección de las instalaciones fue usada para construir o modificar algún tipo de vehículo. Algo muy diferente a los diseños habituales del Imperio.

Cuando el terminal verde es investigado:

La computadora de esta sala está muy deteriorada y requiere un pequeño esfuerzo lograr que vuelva a funcionar. En su interior hay descritos numerosos proyectos de ingeniería, pero hay un prototipo armamentístico que parece de especial importancia.

Los detalles parecen deliberadamente vagos, pero hay muchos mensajes relacionados con el tema. El proyecto parece también estar tratado con la mayor seriedad, haciendo que resulte difícil ignorar esta información.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando todos los terminales han sido investigados:

Con vuestro trabajo cumplido, os retiráis apresuradamente al bosque que rodea el complejo y transmitís la señal de recogida. Despegáis justo a tiempo, ya que al alzar el vuelo veis una cantidad ingente de tropas imperiales convergiendo en el edificio.

–Buen trabajo –os felicita vuestra comandante a vuestro regreso–. Los técnicos ya están analizando la información que habéis obtenido. Aunque todavía no han terminado sus análisis, están muy preocupados por este proyecto de una nueva arma.

–Estad preparados para otra operación muy pronto –os avisa–, vamos a seguir cueste lo que cueste todas las pistas que encontremos.

- Pon en juego la carta de Misión de historia “Hospitalidad imperial”. Cada Héroe recibe 1 PE.

Al final de la ronda 7 o cuando todos los Héroes están heridos:

Aunque no habéis completado la misión, no veis ninguna forma de superar a las fuerzas imperiales que siguen disparando contra vuestra posición. Sólo gracias a una arriesgada y temeraria maniobra de rescate de vuestro piloto lográis escapar de allí.

A partir de la poca información que habéis podido encontrar, el alto mando de la Alianza ha descubierto indicios sobre una nueva arma que está siendo desarrollada bajo la supervisión del general Weiss. Por ahora no se sabe nada más, pero al menos la misión no ha sido un completo fracaso.

- Pon en juego la carta de Misión de historia “Volando solo”. El jugador Imperial recibe 1 PE.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- Cada jugador recibe 1 PE además de los que ya haya recibido. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.
- Si los Héroes han investigado todos los terminales antes del final de la ronda 5, reciben 100 créditos por Héroe adicionales. De lo contrario, el jugador Imperial recibe 1 de influencia.

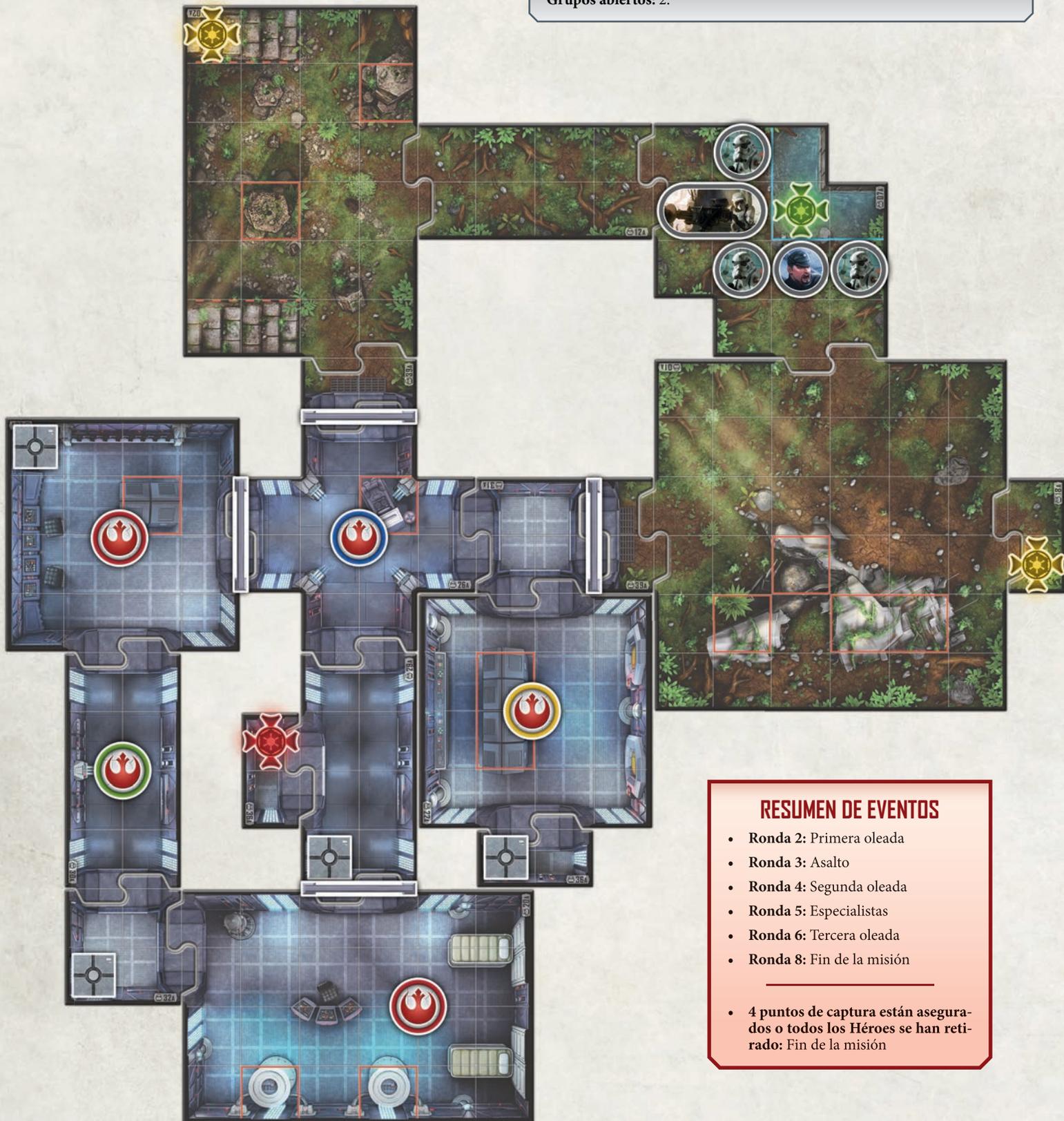
BAJO ASEDIO

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Ingeniero de E-Web, Oficial imperial, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: AT-ST, Darth Vader (Señor de los Sith), Guardia Real, Soldado de asalto.

Grupos abiertos: 2.



RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 2:** Primera oleada
 - **Ronda 3:** Asalto
 - **Ronda 4:** Segunda oleada
 - **Ronda 5:** Especialistas
 - **Ronda 6:** Tercera oleada
 - **Ronda 8:** Fin de la misión
-
- 4 puntos de captura están asegurados o todos los Héroes se han retirado: Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

El alto mando os ha asignado una tarea brutalmente sencilla: debéis causar una distracción que permita a otro equipo investigar unas instalaciones supervisadas por Weiss.

Las instrucciones de vuestro comandante fueron claras:

–No interferiréis ni cortéis ninguna señal –os dijo–. Si mandan alguna señal de auxilio, estupendo. Si no lo hacen, entonces es que no habéis hecho suficiente ruido.

Teniendo en cuenta la cantidad de fuerzas imperiales que se están dirigiendo ahora mismo hacia el complejo, está claro que habéis hecho "suficiente ruido".

Tras haber eliminado toda presencia imperial en la instalación, os habéis preparado para defenderla. Muchas de las puertas han sido atrancadas y convertidas en barricadas ante la posibilidad de que las tropas enemigas entren por alguna otra vía. Estáis seguros de que lo intentarán, pero confiáis en que vuestras improvisadas fortificaciones basten para impedir que os abrumen con su superioridad numérica.

- Las fichas de Misión representan puntos de captura. Al final de cada ronda, si una figura del bando Imperial ocupa una pieza de tablero con un punto de captura y no hay ninguna figura del bando Rebelde sana en esa pieza de tablero, el jugador Imperial asegura ese punto de captura y reclama su ficha.
- Las puertas están selladas. Una figura del bando Imperial puede atacar una puerta (Vida: 6, Defensa: 1 dado negro).
- Una puerta adyacente a una figura del bando Rebelde no bloquea su movimiento ni su línea de visión.
- La misión termina al final de la ronda 8 (🕒), o cuando el jugador Imperial ha asegurado 4 puntos de captura, o cuando todos los Héroes han sido obligados a retirarse.
- Los jugadores Rebeldes despliegan sus figuras en cualquier casilla interior.

PRIMERA OLEADA

Al final de la ronda 2:

Parece que por cada soldado que abatís, tres más ocupan su lugar. Aunque la presión sigue aumentando, la base continúa bajo vuestro control. Por ahora.

- Despliega el grupo de reserva Guardia Real y aumenta la 🎲 en 5.

ASALTO

Al final de la ronda 3:

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- Retira 1 puerta del tablero y tira 1 dado rojo. Cada figura del bando Rebelde que esté a 3 o menos casillas de esa puerta sufre tanto 🎲 como resultados 🎲.
- Aumenta la 🎲 en 3.

SEGUNDA OLEADA

Al final de la ronda 4:

La presión sigue aumentando a cada instante, pero a través de vuestro comunicador os informan de que el otro equipo de asalto casi ha terminado.

Una explosión resuena a través de los pasillos, sin duda originada en el interior del complejo. Sólo era cuestión de tiempo que intentaran entrar de otra forma, pero maldecís vuestra suerte igualmente. Sólo podéis aferraros a la esperanza de que esa explosión no signifique que ya han abierto una brecha en el complejo y están entrando en masa.

- Despliega el grupo de reserva **Soldado de asalto** y aumenta la 🎲 en 3.

ESPECIALISTAS

Al final de la ronda 5:

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- Despliega en cualquier punto amarillo el **AT-ST** de reserva.
- Resuelve en el punto rojo un despliegue opcional de un grupo (no de refuerzo). Durante la siguiente ronda este grupo puede activarse antes que los Héroes.

TERCERA OLEADA

Al final de la ronda 6:

Apenas podéis creerlo, pero sobre la masa de soldados abatidos camina con paso firme la terrorífica e imponente figura del mismísimo Darth Vader.

Un mensaje a través de vuestros comunicadores os avisa de que el otro equipo se está retirando. Aunque ya habéis cumplido vuestra misión, sabéis que unos pocos minutos más de distracción podrían suponer una gran diferencia para vuestros camaradas.

- Despliega el **Darth Vader** de reserva y aumenta la 🎲 en 3.

FIN DE LA MISIÓN

Al final de la ronda 8:

A pesar de lo desesperado de la situación y de que la orden de retiraros os llegó hace varios minutos, seguís aguantando.

Más tarde os informan de que esos minutos adicionales significaron que el otro equipo tuvo los cielos despejados mientras escapaban. Vuestro piloto no estaba muy contento con los cazas enemigos que salieron a vuestro encuentro, pero aun así os las apañasteis.

El éxito del equipo de reconocimiento ha desvelado un nuevo proyecto armamentístico supervisado por Weiss, y sus hallazgos sugieren que la Rebelión debería sentirse muy preocupada al respecto.

- Pon en juego la carta de Misión de historia "Hospitalidad imperial". Cada Héroe recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe.

Cuando 4 puntos de captura han sido asegurados o cuando todos los Héroes se han retirado:

Las fuerzas imperiales asaltan el complejo y sois incapaces de frenarlas por más tiempo. Con la esperanza de haber concedido tiempo suficiente al otro equipo, os retiráis rápidamente.

La suerte está de vuestro lado; cuando ya os han extraído de la zona, recibís una transmisión de vuestra comandante. No hace mención alguna a vuestro esfuerzo y se centra únicamente en los hallazgos del otro equipo:

–Weiss está desarrollando un arma – os explica–, y eso ha puesto muy nervioso al alto mando. Están solicitando más información, así que no os sorprendáis si os vemos a movilizarnos dentro de poco.

- Si 4 puntos de captura fueron asegurados antes del final de la ronda 6, pon en juego la carta de Misión de historia "Volando solo". El jugador Imperial recibe 1 PE y 1 de influencia.

De lo contrario, pon en juego la carta de Misión de historia "Hospitalidad imperial". Cada jugador recibe 1 PE.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- Cada jugador recibe 1 PE además de los que ya haya recibido. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

HOSPITALIDAD IMPERIAL

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Droide sonda (2), Guardia Real.

Grupos de reserva: Oficial imperial, Cazador trandoshano.

Grupos abiertos: 2.

CENTRO DE DATOS

23A



RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 4, terminal no destruido:** Transmisión recibida
- **La puerta del Centro de datos se abre:** Bien vigilado
- **La puerta de la Celda se abre:** El prisionero
- **Terminal destruido:** Los datos
- **El prisionero es derrotado, o el prisionero escapa, o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

–Está vivo. Por ahora –decía la transmisión del alto mando que recibisteis hace unos días en relación a un agente capturado–. Estará encerrado un par de días en unas instalaciones cerca de Thyferra antes de que lo trasladen a Coruscant.

También os informan de que el agente transportaba un importante paquete de datos, cuya información incluía las posiciones de agentes rebeldes por toda la galaxia, entre ellos vosotros. Está fuertemente codificado, pero con los recursos de los que dispone el Imperio, es sólo cuestión de tiempo que lo descifren.

Mientras os arrastráis por la red de cuevas y sistemas de ventilación, recordáis las últimas instrucciones de vuestra comandante:

–Mantener esa información fuera de las manos del Imperio es muy importante, pero vuestra prioridad es rescatar al agente.

- ♦ Las puertas están selladas. Una figura del bando Rebelde puede atacar una puerta (Vida: 6, Defensa: 1 dado negro) o interactuar con ella (2 ) para abrirla.
- ♦ El terminal transmitirá información vital al final de la ronda 4. Una figura del bando Rebelde puede atacar el terminal (Vida: 6, Defensa: 1 dado negro) o interactuar con él (2 ) para destruirlo.
- ♦ La ficha de Misión representa al prisionero. El prisionero es una figura neutral hasta el momento en que se abre la puerta de la Celda.
- ♦ La misión avanza cuando la puerta de la Celda se abre (). La misión termina cuando todos los Héroes están heridos.

TRANSMISIÓN RECIBIDA

Al final de la ronda 4, si el terminal no ha sido destruido:

Excelente –dice una voz a través del sistema de comunicaciones del edificio–. La transferencia de datos se ha completado. El prisionero ya no es necesario. Desháganse de él.

- ♦ Los puntos de despliegue rojos están ahora activos.
- ▶ Todas las puertas se abren.
- ▶ Descarta el terminal.
- ▶ Si “Bien vigilado” no ha sido resuelto, resuelve “Bien vigilado”.

- ▶ Si “El prisionero” no ha sido resuelto, resuelve “El prisionero”.

BIEN VIGILADO

La primera vez que una puerta del Centro de datos se abre:

–¿Puede alguien expulsar a esta escoria rebelde de mi edificio? –exclama una voz a través del sistema de comunicaciones–. ¡No os quedéis ahí, inútiles! ¡Cogedlos!

- ▶ Despliega en el Centro de datos el Oficial imperial de reserva y el grupo de reserva Cazador trandoshano.

EL PRISIONERO

Cuando la puerta de la Celda se abre:

Del interior de la celda sale tambaleándose un hombre maltrecho y ensangrentado.

- ♦ El prisionero es ahora una figura del bando Rebelde (Vida: 8, Velocidad: 2, Defensa: 1 dado blanco). Los Héroes controlan al prisionero como Aliado.
- ♦ Cuando el prisionero es el objetivo de un ataque mientras está adyacente a un Héroe que también podría ser el objetivo de ese ataque, ese Héroe puede sufrir 1  para convertirse en el objetivo de ese ataque.
- ♦ El prisionero puede escapar a través de la entrada, terminando la misión ()

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ El prisionero adquiere Hemorragia.
- ▶ Aumenta la  en 3.

LOS DATOS

Cuando el terminal es destruido:

Reventáis el centro de datos, dispersando por toda la sala sus delicados componentes electrónicos. Cuando habéis terminado, no queda nada en la habitación excepto restos humeantes.

Cualesquiera que fueran los secretos robados, ahora están a salvo del Imperio. Tan sólo os queda escapar con el agente capturado.

- ▶ Aumenta la  en 3.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando el prisionero escapa:

Tras recibir atención médica durante unos días, el agente está por fin lo suficientemente recuperado como para hablar. Os lleva rápidamente a un lugar seguro donde escondió los esquemas robados de la nueva arma imperial, que entregáis al alto mando para su análisis.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Cuerpo a tierra”. Cada Héroe recibe 1 PE.

Cuando el prisionero es derrotado o cuando todos los Héroes están heridos:

Mientras regresáis con las manos vacías, tratáis de no pensar en el destino del agente que habéis dejado atrás.

Afortunadamente, el agente logró esconder en un lugar seguro los esquemas robados de la nueva arma imperial, y ese lugar es descubierto por fuerzas rebeldes poco después de vuestro intento de rescate.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Atraídos”. El jugador Imperial recibe 1 PE.

RECOMPENSAS ADICIONALES

Los análisis del arma de Weiss revelan que se trata de una versión a menor escala del devastador superláser de la Estrella de la Muerte. Esta nueva versión está diseñada para ser utilizada contra flotas en lugar de para destruir planetas.

–Parece que podría producirse en masa y equiparse en naves de línea –os dice vuestra comandante con un tono sombrío en su voz. Os deja bien claro que la flota rebelde no tendría ninguna respuesta contra semejante potencia de fuego.

–Quizá podríamos desarrollarla nosotros mismos, pero nuestros ingenieros no consiguen descifrar algunas de las últimas partes. Creemos que los planos son antiguos o están incompletos.

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE además de los que ya haya recibido. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.
- ▶ Si los Héroes han destruido el terminal, reciben 100 créditos por Héroe. De lo contrario, el jugador Imperial recibe 1 de influencia.

VOLANDO SOLO

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Droide sonda, Soldado de asalto (2), Cazador trandoshano.

Grupos de reserva: IG-88 (Droide asesino), **Oficial imperial**, **Soldado de asalto**.

Grupos abiertos: 2.

Preparación especial: Los Héroes no pueden utilizar a **Han Solo** como Aliado en esta misión.

RESUMEN DE EVENTOS

- Ronda 3, la puerta de la Trastienda está cerrada: Huida temeraria
- La puerta de la Trastienda se abre: Clientes extraños
- Han Solo es desplegado: Hora de correr
- Han Solo es derrotado o escapa: Fin de la misión



INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Mientras las fuerzas rebeldes surcan la galaxia en busca de información sobre el proyecto armamentístico de Weiss, el capitán Solo lleva días sin informar.

Le recordáis a vuestra comandante que este comportamiento es propio del contrabandista, pero ella se encoge de hombros y os responde:

–En su último informe, el capitán Solo dijo algo sobre una pista prometedor. Queríamos encontrarlo para seguir ese indicio.

Y por eso estáis ahora siguiendo sus pasos. Tras visitar varios lugares y contactos, este último parece prometedor. No sólo supone la última posición conocida del capitán Solo, sino que también hay una buena cantidad de tropas imperiales patrullando en las inmediaciones.

- ♦ La puerta de la Trastienda está sellada. Un Héroe puede interactuar con la puerta (🔒) para abrirla.
- ♦ La misión avanza cuando la puerta de la Trastienda se abre (🔓) o al final de la ronda 3.

HUIDA TEMERARIA

Al final de la ronda 3, si la puerta de la Trastienda está cerrada:

Una puerta en la parte trasera del bar se abre de golpe y un magullado Han Solo la cruza tambaleándose.

Sus muñecas todavía siguen atadas, pero en sus manos empuña un bláster con el que dispara al interior de la habitación de la que acaba de salir.

- ▶ Abre la puerta de la Trastienda, pero **no** resuelvas “Clientes extraños”.
- ▶ Despliega en la Trastienda el grupo de reserva **Soldado de asalto**. Cada uno de ellos sufre 2🗡️.
- ▶ Despliega en el punto azul a **Han Solo** (Granuja). Sufre 4🗡️.
- ▶ Aumenta la 🗡️ en 4.
- ▶ Resuelve “Hora de correr”.

CLIENTES EXTRAÑOS

Cuando la puerta de la Trastienda se abre:

Cuando abristeis de una patada la puerta, esperabais encontraros una trastienda llena de mesas de sabbac, no un puesto de observación imperial completamente operativo.

Las paredes están cubiertas de pantallas y se oyen voces a través de múltiples altavoces. Hay computadoras y aparatos de vigilancia por todas partes. En la parte trasera de la habitación, en una pequeña celda cerrada con un campo de fuerza, está sentado Han Solo.

–¡Cuidado! –grita mientras señala las tropas de la sala, quienes toman apresuradamente sus armas.

Hay un pequeño estruendo bajo vuestros pies. Las luces parpadean y el campo de fuerza desaparece.

–Justo a tiempo, Chewie –dice Han sonriente antes de lanzarse a por el bláster más cercano.

- ▶ Despliega en la Trastienda el **Oficial imperial** de reserva y el grupo de reserva **Soldado de asalto** con sus cartas de Despliegue agotadas. Despliega en el Armario de almacenamiento a **Han Solo** (Granuja) con su carta de Despliegue agotada.
- ▶ Resuelve “Hora de correr”.

HORA DE CORRER

Después de que Han Solo sea desplegado:

–¡Vuestras caras me suenan! –grita Han mientras dispara con su bláster a sus antiguos captores. Abre la boca para hablar otra vez, pero se frena en seco y se tira al suelo cuando los soldados imperiales devuelven los disparos.

–¡Hablamos luego! –dice mientras se pone a cubierto.

- ▶ Despliega en la entrada el **IG-88** de reserva.
- ♦ Los Héroes controlan a **Han Solo** como Aliado.
- ♦ **Han Solo** puede escapar a través de la entrada.
- ♦ La misión termina cuando **Han Solo** escapa (🔓) o cuando es derrotado.

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ **IG-88** realiza un movimiento.
- ▶ Aumenta la 🗡️ en 4.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando Han Solo escapa:

Escabulléndoos por callejones y esquivando tropas imperiales, finalmente os abris paso hasta la nave de Han. Chewbacca está esperando junto a la escotilla y lanza un rugido gutural al ver a Han.

–Sí, sí, ¡lo sé! –le contesta Han mientras le hace un ademán con la mano–. Mirad, nos largamos de aquí, pero esto es todo lo que he podido descubrir sobre el arma.

Han os entrega un pequeño cubo de datos antes de subir a toda prisa la rampa del Halcón.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Cuerpo a tierra”. Cada Héroe recibe 1 PE.

Cuando Han Solo es derrotado:

Un disparo de bláster alcanza en el hombro a Han, quien con un grito de dolor se cubre tras una esquina. Las tropas imperiales se sitúan para impedirlos llegar hasta Han. Antes de que le perdáis de vista, os lanza algo.

Entre una lluvia de disparos, cogéis el objeto, un pequeño cubo de datos, y escapáis en dirección opuesta.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Atraídos”. El jugador Imperial recibe 1 PE.

RECOMPENSAS ADICIONALES

La información obtenida gracias al cubo de datos revela el arma que el general Weiss está desarrollando para naves de línea. Es avanzada y muy sofisticada, con una capacidad destructiva superior a cualquier cosa a la que tiene acceso la Rebelión.

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE además de los que haya recibido. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.
- ▶ Si “Huida temeraria” no se activó, los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. De lo contrario, el jugador Imperial recibe 1 de influencia.

CUERPO A TIERRA



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Soldado de asalto, Cazador trandoshano.

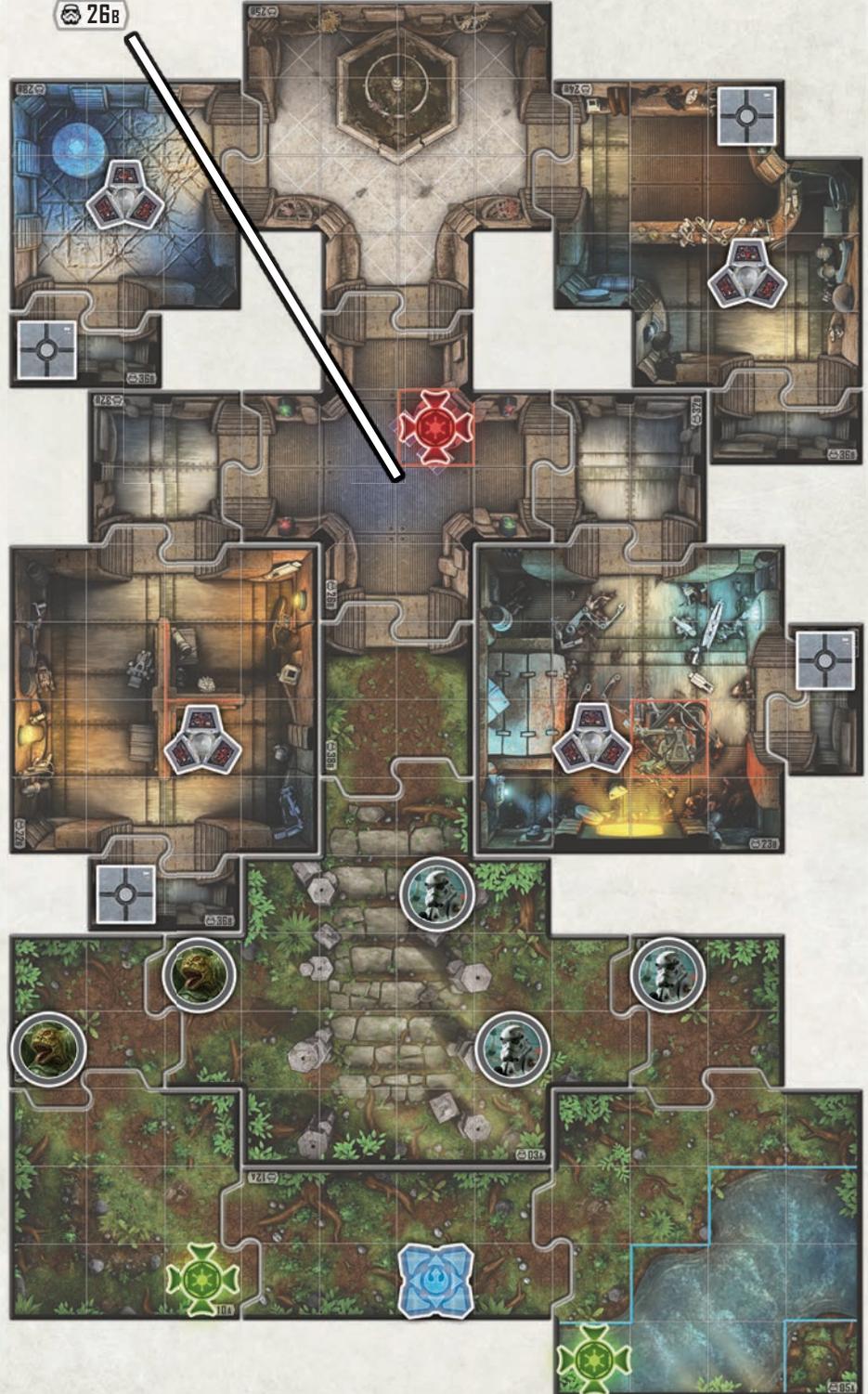
Grupos de reserva: Oficial imperial, **Oficial imperial**, **Soldado de asalto**.

Grupos abiertos: 2.

Preparación especial: Coge 2 terminales amarillos y 2 terminales de cualquier otro color. Colócalos al azar en el tablero tal como se indica, boca abajo. Deja a un lado 8 fichas de Misión del bando Imperial y 1 ficha de Misión neutral.

PASILLO

26B



RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 7:** Fin de la misión
- Una figura del bando Rebelde entra en el Pasillo, y luego al final de cada ronda posterior: Bombardeo
- Final de la ronda en la que una figura del bando Rebelde entra en el Pasillo: Persecución
- Primer terminal amarillo revelado: Planos
- Segundo terminal amarillo revelado: Pasaje oculto
- El pasaje está abierto o todos los Héroes están heridos: Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Los ingenieros rebeldes están terminando sus análisis de los esquemas. Con la esperanza de mantener sus descubrimientos en secreto, el alto mando os ha enviado a supervisar sus avances y transportar personalmente sus resultados.

Para vuestra sorpresa, llegáis a una base en ruinas y atiborrada de fuerzas imperiales. Y lo que es peor, el transporte en el que os aproximabais recibió disparos y tuvo que realizar un aterrizaje de emergencia.

Corréis por el bosque, perseguidos de cerca por todo un batallón, hasta que finalmente llegáis a un puesto de escucha de la base. Recordáis que esta zona tiene una red de túneles que conectan la base con rutas de escape para emergencias.

Deberíais poder acceder a los túneles de escape desde el puesto de escucha, si lográis encontrar la entrada antes de que las fuerzas imperiales os alcancen.

- ♦ Un Héroe puede interactuar con un terminal (3  o ) para revelarlo. Si una figura del bando Imperial está a 2 o menos casillas de ese Héroe, aplica -1  a los resultados.
- ♦ La misión avanza cuando una figura del bando Rebelde entra en el Pasillo (). La misión termina al final de la ronda 7 o cuando todos los Héroes están heridos.

BOMBARDEO

La primera vez que una figura del bando Rebelde entra en el Pasillo:

- ♦ Las fichas de Misión del bando Imperial representan escombros. Los escombros son terreno difícil. Los escombros adyacentes al borde exterior del tablero se consideran puntos de despliegue activos.
- ♦ Al final de cada ronda, el jugador Imperial bombardea el edificio.

Cuando esto ocurre, coloca 1 ficha de Misión del bando Imperial en cualquier casilla interior en la línea de visión de una figura del bando Imperial. Luego, cada figura que esté a 3 o menos casillas de distancia sufre 2  o adquiere Aturdimiento, a elección del jugador Imperial.

- ♦ La misión avanza cuando ambos terminales amarillos han sido revelados ().
- ▶ Bombardea el edificio.

PERSECUCIÓN

Al final de la ronda en la que una figura del bando Rebelde entra en el Pasillo por primera vez:

- ▶ Despliega el **Oficial imperial** de reserva, el Oficial imperial de reserva, y el grupo de reserva **Soldado de asalto**.

PLANOS

Cuando el primer terminal amarillo es revelado:

Apartando escombros, finalmente localizáis un terminal con información que podéis utilizar. El edificio se sacude a causa de otro fuerte impacto mientras inspeccionáis frenéticamente los archivos en busca de detalles sobre los túneles subterráneos.

Encontráis los planos de los túneles y rápidamente trazáis una ruta, pero parte de la información está dañada. La parte que podría mostraros cómo llegar a los túneles desde este puesto de escucha es un incoherente montón de líneas y texto. Tendréis que encontrar otra copia de los planos.

- ▶ Bombardea el edificio.

PASAJE OCULTO

Cuando el segundo terminal amarillo es revelado:

Polvo y fragmentos de piedra caen sin pausa del techo; el edificio sufre ahora un embate constante.

Os estáis planteando probar suerte contra la turba de tropas imperiales del exterior cuando encontráis los controles para abrir los túneles subterráneos.

Tras introducir una serie de órdenes, esperáis que la puerta blindada oculta no tarde en abrirse. En su lugar, oís el fuerte chirriar del metal bajo presión, seguido de otro chirrido mucho más agudo. En la pantalla del terminal aparecen avisos de color rojo.

Atascada. Cómo no.

- ▶ Coloca la ficha de Misión neutral en el punto rojo.
- ▶ Bombardea el edificio.
- ♦ La ficha de Misión neutral representa la puerta blindada. Un Héroe puede interactuar con la puerta blindada (3 ) para abrir el pasaje, terminando la misión ().

FIN DE LA MISIÓN

Cuando el pasaje se abre:

Haciendo palanca, conseguís abrir la puerta blindada lo suficiente como para que todos podáis cruzar al otro lado antes de que una última explosión haga derrumbarse unos enormes pedruscos con un sonido atronador. El suelo del túnel está cubierto de polvo y trozos de roca, pero vosotros ya estáis en camino.

Tendréis que ser muy cuidadosos para eludir a las tropas imperiales cuando regreséis a la superficie, pero por ahora estáis fuera de peligro.

La pérdida del puesto avanzado hace que sea una victoria amarga. Los esquemas se han perdido, junto con cualquier análisis que los ingenieros rebeldes pudieran haber proporcionado.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Cadena de mando”. Cada Héroe recibe 1 PE.

Al final de la ronda 7 o cuando todos los Héroes están heridos:

Con una última explosión, el edificio se tambalea a vuestro alrededor y pesados fragmentos de piedra caen del techo.

Vuestras únicas opciones son permanecer en el interior mientras el edificio se derrumba a vuestro alrededor, abriros paso luchando o rendiros.

Salís al exterior cargando, preparados para la pelea de vuestras vidas, hasta que veis la enorme cantidad de tropas imperiales que os esperan fuera. Las docenas de blásteres que apuntan en vuestra dirección hacen que la rendición se convierta en vuestra única opción.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “La fuente”. El jugador Imperial recibe 1 PE. Juega “Capturados” (página 5) como una misión obligatoria.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE además de los que ya haya recibido. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.
- ▶ Si el Pasaje fue abierto antes del final de la ronda 5, los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. De lo contrario, el jugador Imperial recibe 1 de influencia.

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Regresáis a la base de ingeniería rebelde donde los analistas están examinando los esquemas robados del arma. La única esperanza de la Rebelión reside en lo que pueden descubrir.

Momentos después de salir del hiperespacio, caéis al suelo de vuestra nave. Entre maldiciones, vuestro piloto grita:

–¡Destructor estelar! ¡Nos han atrapado en un campo de tracción!

No tenéis mucho tiempo para prepararos, pero vuestro piloto os muestra un diagrama del flujo de energía de la nave enemiga.

–¡Mirad! ¡Aquí, aquí y aquí! –dice mientras señala con el dedo en el monitor–. Suponiendo que no os carbonicen en el instante en que salgáis de la nave, destruir estos generadores debería neutralizar el campo de tracción de esta sección de la nave. ¡Daos prisa!

Salís de vuestra nave y con la ayuda de una torreta exterior acabáis con las tropas que os esperaban fuera. A continuación, subís a un ascensor de servicio que asciende lentamente hacia la cubierta principal.

–¡Quietos! –grita un soldado cuando el ascensor se detiene y parece que estáis rodeados–. ¡Bajad las armas y rendíos!

Al contar el número de soldados que os rodean, casi os sentís insultados.

- Los terminales representan generadores de energía. Una figura del bando Rebelde puede atacar un generador de energía (Vida: 8, Defensa: 1 ▼).
- Las puertas están selladas para las figuras del bando Rebelde. Una figura del bando Rebelde puede interactuar con una puerta (🔒 o 🔓) para abrirla.
- Cuando un Héroe debe retirarse, en vez de ello queda incapacitado. Al activarse, sólo recibe 1 acción que sólo puede usar para realizar 1 movimiento.
- Cuando los 4 generadores de energía han sido destruidos y todos los Héroes están en la entrada o adyacentes a ella, los Héroes escapan.
- La misión termina cuando los Héroes escapan (🏃) o cuando todos los Héroes están heridos.

CONTENCIÓN

Al final de cada ronda:

El jugador Imperial elige una de estas opciones.

Luego puede gastar 1 🗡️ para elegir una opción adicional que no haya sido elegida ya en esta ronda:

- ▶ Abre o cierra 1 puerta.
- ▶ 1 🗡️: Elige 1 contenedor en el tablero. Cada figura del bando Imperial que esté a 3 o menos casillas de ese contenedor se recupera de 2 🗡️.
- ▶ 1 🗡️: Elige un grupo Soldado de asalto. Cada figura de ese grupo puede realizar 1 movimiento o 1 ataque.
- ▶ 2 🗡️: Si el **Campeón de la Guardia Real** ha sido desplegado, puede realizar 1 acción.

LLEGADA

Cuando 2 generadores de energía han sido destruidos:

La puerta que da a un pasillo lateral se abre y de su interior sale con paso firme un Guardia Real muy distinto a los que estáis acostumbrados a ver.

Viste una armadura negra con ribetes rojos y empuña una vara larga con cuchillas en cada extremo. Aunque no sabéis quién es, su aspecto y conducta os indican que es un enemigo muy poderoso.

- ▶ Despliega el **Campeón de la Guardia Real** de reserva.

DAD LA ALARMA

Al final de la ronda 5:

Los imperiales no esperaban tanta resistencia por vuestra parte, pero se están adaptando rápidamente a vuestro asalto.

Las alarmas resuenan por toda la nave. Si no salís de aquí pronto, os acabarán superando.

- Aumenta la 🗡️ en 3 al inicio de cada fase de Estatus.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando los Héroes escapan:

La zona en la que espera vuestra nave está atestada de cadáveres de imperiales. El bláster exterior sigue disparando, apuntando a varios soldados de asalto que se han puesto a cubierto.

–¡Al fin! –grita vuestro piloto cuando subís a bordo–. Pensaba que no iba a poner contenerlos mucho más tiempo –dice antes de asir los controles e iniciar el despegue.

Serpenteando entre las ráfagas de turbolaser, el transporte se va alejando del destructor estelar, sufriendo únicamente un par de impactos antes de saltar al hiperespacio.

–Me alegro de que hayáis conseguido escapar –os dice con alivio vuestra comandante cuando informáis del incidente–, pero, ¿qué hay del puesto avanzado? ¿Y los esquemas?

No visteis mucho al entrar y salir del sistema, pero la presencia imperial era considerable. Los escasos datos de vuestros sensores revelan que no queda nada del puesto avanzado.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Cadena de mando”. Cada Héroe recibe 1 PE.

Cuando todos los Héroes están heridos:

Uno a uno, vais cayendo ante las interminables tropas imperiales. Aunque habéis presentado una resistencia impresionante, al final sois superados, capturados y encarcelados.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “La fuente”. El jugador Imperial recibe 1 PE. Juega “Capturados” (página 5) como una misión obligatoria.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE además de los que ya haya recibido. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.
- ▶ Si los Héroes escaparon y “Dad la alarma” no se activó, los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. De lo contrario, el jugador Imperial recibe 1 de influencia.

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Desesperado por la pérdida de la base de ingeniería, el alto mando desea recuperar terreno.

Con este fin os han enviado directamente a Coruscant. Vuestra misión es encontrar unos esquemas detallados y definitivos del arma y llevarlos de vuelta a toda costa.

Os lleva días de infiltración llegar a Coruscant y hallar las instalaciones de Weiss. Entrar no es tarea fácil, pero por suerte lograréis hacerlo sin incidentes. Tras colocar explosivos con los que cubrir una retirada de emergencia, avanzáis sigilosamente por los oscuros pasillos de la base.

–El general Weiss ha llegado –se oye por los comunicadores internos, ofreciendo una oportunidad que no vais a dejar pasar.

Si conseguís derrotar y capturar al general, no sólo podréis interrogarle, sino que su proyecto indudablemente se verá perjudicado sin su guía.

- El **Oficial imperial** es Weiss. Weiss recibe +6 Vida y +1 Velocidad. Aplica +2 a cada uno de sus resultados de ataque y +1 a cada uno de sus resultados de defensa.
- Una figura del bando Imperial puede interactuar con un terminal para aumentar la en 2. Esto sólo puede realizarse una vez por ronda en cada terminal.
- La puerta está sellada para las figuras del bando Rebelde. Una figura del bando Rebelde puede interactuar con la puerta (2 o) para abrirla.
- Una figura del bando Rebelde puede atacar un terminal (Vida: 8, Defensa: 1).
- La misión termina cuando Weiss es derrotado () o cuando todos los Héroes están heridos.

VULNERABLE

Al final de la ronda 2:

El ascensor llega, y en su interior veis un andador de reconocimiento cubierto de armamento avanzado, en posición de reposo. Sin piloto, permanece inmóvil y en silencio. Cerca de su escotilla podéis ver una cerradura codificada con un lector de huellas. Si en condiciones normales ya os resultaría difícil de abrir, hacerlo en mitad de un tiroteo quizás sea imposible.

- ▶ Despliega en los puntos rojos la figura del **General Weiss** de reserva. Al colocar la figura, su base debe ocupar todos los puntos rojos. Este es el AT-ST inactivo.
- El **General Weiss** (AT-ST inactivo) es una figura del bando Imperial que no puede activarse, moverse ni atacar, pero que sí puede ser atacada.
- Weiss (**Oficial imperial**) puede interactuar con el AT-ST inactivo para entrar en él.

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ Weiss se recupera de 5 y gana 3 puntos de movimiento.
- ▶ Weiss interrumpe para realizar 2 ataques.

INVULNERABLE

Cuando Weiss entra en el AT-ST inactivo:

Con sus tropas cubriéndole, Weiss se lanza en una arriesgada carrera hacia su vehículo, abre la escotilla y sube a su interior.

–Sí, esto está mucho mejor. –su voz amplificada resuena por todo el hangar mientras el andador se enciende y gira hacia vosotros.

–¿Por dónde íbamos?

- ▶ Descarta el **Oficial imperial** y pon a un lado la correspondiente carta de Despliegue. El **General Weiss** se recupera de 5 y gana 3 puntos de movimiento.
- A partir de ahora el **General Weiss** se activa de manera normal. Su figura no puede salir del Hangar.
- Al inicio de la activación del **General Weiss**, el jugador Imperial puede gastar 2 para que el **General Weiss** se recupere de 5 .
- Cuando se declara un ataque contra el **General Weiss**, el jugador Imperial puede gastar 2 para aplicar +3 a los resultados de defensa.
- La misión termina cuando el **General Weiss** es derrotado ().

FIN DE LA MISIÓN

Cuando Weiss es derrotado o el General Weiss es derrotado después de que haya entrado en el AT-ST inactivo:

No hay ningún arma. Nunca la hubo.

Tras sellar la zona, intentáis recuperar los esquemas definitivos de la computadora de Weiss. En su lugar, encontráis una serie de planes de combate, contingencias y posiciones de una enorme flota imperial, que está aguardando el ataque rebelde contra el lugar donde supuestamente se está desarrollando el arma. Es una emboscada.

–Ha sido casi demasiado fácil engañaros –dice Weiss tranquilamente mientras lo lleváis hacia vuestro túnel de escape–. Siempre estáis ansiosos por una batalla final. Es muy fácil provocaros.

Justo cuando Weiss termina de hablar, una explosión revienta las puertas selladas. Aprovechando la distracción, Weiss se libera de vuestra presa y se tira al suelo mientras una lluvia de disparos brota de la abertura.

–¡Estoy bien! –grita mientras aparta a los soldados imperiales que tratan de ayudarlo, para a continuación señalaros con el dedo –. ¡Id tras ellos!

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “La batalla final”. Cada Héroe recibe 1 PE.

Cuando todos los Héroes están heridos:

¡Tras ellos! –ordena Weiss–. ¡No dejéis que escapen!

Conscientes de que vuestra misión ha fracasado, activáis las cargas explosivas que colocasteis previamente y huis por vuestra ruta de escape.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Momentos desesperados”. El jugador Imperial recibe 1 PE.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE además de los que ya haya recibido. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.
- ▶ Si Weiss fue derrotado antes de entrar en el AT-ST inactivo, los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. De lo contrario, el jugador Imperial recibe 1 de influencia.

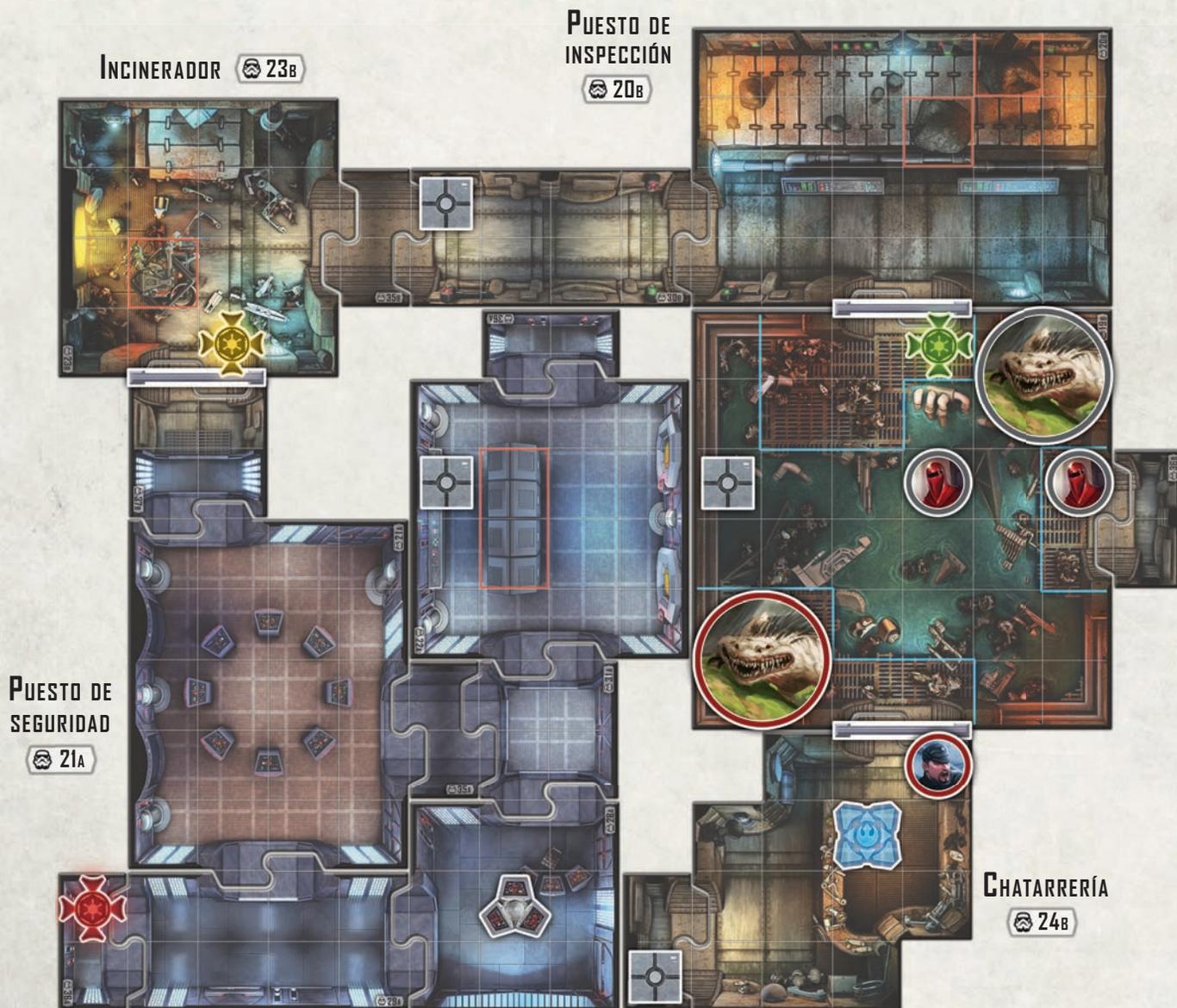
LA FUENTE

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: **Oficial imperial**, Nexu, **Nexu**, Guardia Real.

Grupos de reserva: Oficial imperial (2), Soldado de asalto, **Soldado de asalto**.

Grupos abiertos: 2.



RESUMEN DE EVENTOS

- **Cada ronda:** Momento oportuno
 - **Ronda 8:** Fin de la misión
-
- **La puerta del Puesto de inspección se abre:** Esperando el despegue
 - **La puerta del Puesto de seguridad se abre:** A bordo
 - **El oficial capturado es liberado, el terminal está asegurado, o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

–Nuestros espías han localizado la fábrica principal de la cadena de suministros de Weiss –os informa vuestra comandante–. No es mucho, pero sus registros podrían mostrar patrones de envío, tal vez incluso indicar la ubicación del prototipo del arma –la comandante parece desesperada y emocionada al mismo tiempo–. Esta operación podría resultar crucial. Haced que nos sintamos orgullosos.

La seguridad de la fábrica es sorprendentemente eficiente, y abrir o derribar cada puerta os lleva un tiempo considerable. Con cada segundo que pasa os arriesgáis a ser descubiertos, y estáis a punto de daros por vencidos cuando surge una oportunidad.

–No quiero oír excusas. Matad a esas malditas criaturas si no podéis contenerlas –dice un ceñudo oficial a través de un comunicador mientras se acerca por el pasillo–. Volved a arrastrarme a este agujero putrefacto y seréis su próxima comida.

El oficial baja el comunicador justo cuando salís de vuestros escondites, hundís un bláster en sus costillas y le sugerís que sea buen chico y siga vuestras órdenes.

- ♦ El **Oficial imperial** de la Chatarrería ha sido capturado y es una figura neutral.
- ♦ Las puertas están selladas.
- ♦ Una figura del bando Rebelde puede interactuar con el oficial capturado para realizar lo siguiente:
 - ▶ El Héroe y el oficial capturado se mueven hasta 2 casillas cada uno.
 - ▶ Abre una puerta adyacente al oficial.
 - ▶ Asegura un terminal adyacente al oficial.
- ♦ Si no hay figuras del bando Rebelde sanas a 3 o menos casillas del oficial capturado, una figura del bando Imperial puede interactuar con el oficial para liberarlo.
- ♦ La misión termina cuando el terminal es asegurado (🛡️), o cuando el oficial capturado es liberado, o al final de la ronda 8, o cuando todos los Héroes están heridos.

MOMENTO OPORTUNO

Al final de cada ronda:

El jugador Imperial elige una de estas opciones:

- ▶ Mueve el oficial capturado 1 casilla.
- ▶ Resuelve la capacidad “Orden” del oficial capturado, eligiendo una figura del bando Imperial situada en su línea de visión, en lugar de a 2 o menos casillas de distancia.
- ▶ Cada figura del bando Imperial en la línea de visión del oficial capturado gana 2 puntos de movimiento.
- ▶ **1🛡️**: Una figura del bando Imperial puede realizar 1 movimiento y 1 ataque.

ESPERANDO EL DESPEGUE

Cuando la puerta del Puesto de inspección se abre:

–No funcionará, ya lo sabéis –dice el oficial mientras introduce otro código–. Mis hombres lucharán para protegerme.

La puerta se abre y varios disparos de bláster cruzan el aire, casi rozando al oficial.

–¡Tened cuidado, inútiles! –grita.

- ♦ El punto de despliegue amarillo está ahora activo. El punto de despliegue verde está ahora inactivo.
- ▶ Despliega en el Incinerador el Oficial imperial de reserva y el grupo de reserva Soldado de asalto.

A BORDO

Cuando la puerta del Puesto de seguridad se abre:

–Escuchad, estoy seguro de que podemos llegar a un acuerdo –el oficial parece cada vez más nervioso a medida que os vais acercando a vuestro objetivo –¡Por favor! ¡No lo entendéis!

Hace falta un poco más de persuasión para conseguir que os abra la puerta, pero finalmente obedece. Su cara está empapada en sudor.

- ♦ El punto de despliegue rojo está ahora activo. El punto de despliegue amarillo está ahora inactivo.
- ▶ Despliega en el Puesto de seguridad el grupo de reserva **Soldado de asalto** y despliega en una casilla adyacente al terminal el Oficial imperial de reserva.

FIN DE LA MISIÓN

Cuando el terminal es asegurado:

El oficial traga saliva y se aleja del terminal.

–Ahí está. Como podéis ver, habéis perdido el tiempo.

A primera vista, parece verdad. A pesar de que muestra numerosos envíos a un mismo destino, ninguno de los materiales parece estar relacionado con armamento.

El oficial se viene abajo tras sólo unas pocas preguntas:

–¡No hay ningún arma! –grita–. Es todo un truco para atraer a la flota rebelde. Le dije que el plan de Strang era mucho mejor...

Le interrumpís y examináis de nuevo el terminal con esto en mente. Efectivamente, ahora podéis ver el engaño. Con esta información y un nuevo prisionero, tal vez toda esta situación pueda ser aprovechada a favor de la Rebelión.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “La batalla final”. Cada Héroe recibe 1 PE.

Cuando el oficial capturado es liberado, o al final de la ronda 8, o cuando todos los Héroes están heridos:

–¡Disparadles, inútiles! ¡No dejéis que escapen! –grita el oficial mientras se aleja de vosotros.

Las alarmas resuenan a lo lejos y os abríis paso entre las tropas imperiales para tratar de atrapar a vuestro prisionero.

Por desgracia, ya es demasiado tarde. El oficial desaparece por una puerta que se cierra tras su paso y queda sellada. Para cuando consigáis atravesar esta puerta, él ya estará bien lejos.

- ▶ Pon en juego la carta de Misión de historia “Momentos desesperados”. El jugador Imperial recibe 1 PE.

RECOMPENSAS ADICIONALES

- ▶ Cada jugador recibe 1 PE además de los que ya haya recibido. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.
- ▶ Si el terminal es asegurado antes del final de la ronda 6, los Héroes reciben 100 créditos por Héroe.
- ▶ Si el oficial es liberado antes de que los Héroes abran la puerta del Puesto de seguridad, el jugador Imperial recibe 1 de influencia.

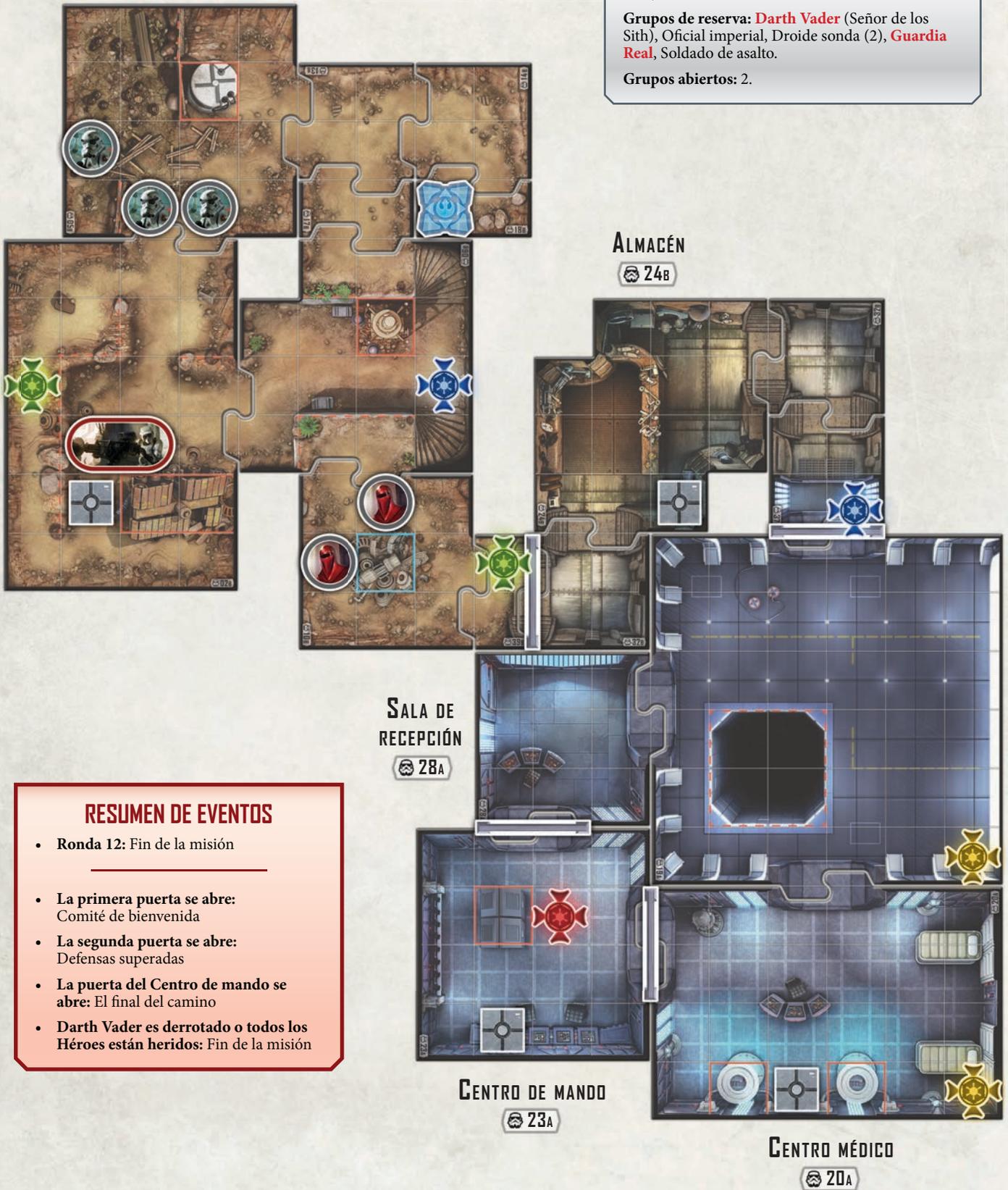
LA BATALLA FINAL

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: **Ingeniero de E-Web**, Guardia Real, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: **Darth Vader** (Señor de los Sith), Oficial imperial, Droide sonda (2), **Guardia Real**, Soldado de asalto.

Grupos abiertos: 2.



RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 12:** Fin de la misión
- **La primera puerta se abre:** Comité de bienvenida
- **La segunda puerta se abre:** Defensas superadas
- **La puerta del Centro de mando se abre:** El final del camino
- **Darth Vader es derrotado o todos los Héroes están heridos:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Vuestro transporte maniobra a través de la feroz batalla, esquivando cazas TIE y ráfagas de turboláser. La flota rebelde inició la batalla con una finta que obligó a Weiss a revelar su emboscada, cayendo así en una trampa urdida por los rebeldes.

Mientras entráis en la atmósfera del planeta, la batalla se convierte en un festival de luces por encima de las nubes. Por lo que habéis podido ver antes de iniciar el descenso, parece que la Rebelión va ganando.

Habéis rastreado la lanzadera personal de Weiss hasta una base imperial de la superficie. Capturarlo podría significar el fin de la batalla y la victoria de la Rebelión, así que vuestras órdenes son atrapararlo con vida si es posible.

- ♦ Las puertas están selladas. Una figura del bando Rebelde puede atacar una puerta (Vida 5, Defensa: 1 dado negro) o un Héroe puede interactuar con una puerta (🔓) para abrirla.
- ♦ La misión avanza cuando la primera puerta se abre (🔓). La misión termina al final de la ronda 12 o cuando todos los Héroes están heridos.

COMITÉ DE BIENVENIDA

La primera vez que la primera puerta se abre:

- ▶ Despliega en el Almacén el Droide sonda de reserva y el grupo de reserva **Guardia Real**.
- ♦ Los puntos de despliegue azules están ahora activos. Los puntos de despliegue verdes están ahora inactivos.
- ♦ La misión avanza cuando la segunda puerta se abre (🔓).

DEFENSAS SUPERADAS

La primera vez que la segunda puerta se abre:

- ▶ Despliega en el Centro médico el Oficial imperial de reserva y el Droide sonda de reserva. Luego despliega en la Sala de recepción el grupo de reserva Soldado de asalto.
- ♦ Los puntos de despliegue amarillos están ahora activos. Los puntos de despliegue azules están ahora inactivos.
- ♦ La misión avanza cuando la puerta del Centro de mando se abre (🔓).

EL FINAL DEL CAMINO

La primera vez que una puerta del Centro de mando se abre:

La puerta se abre para revelar a Weiss arrodillado ante Darth Vader, quien se alza amenazador y con una mano extendida ante el general.

–¡Lord Vader, por favor! –dice el general Weiss mientras sus manos aferran el cuello de su uniforme, luchando por pronunciar una últimas palabras–. No es un fracaso... sólo... un... contratiempo...

Antes de que podáis decidir si deberíais tratar de salvar al general o huir aterrizados, el cuerpo de Weiss se desploma.

Vader se gira hacia vosotros lentamente. El suave siseo de su aparato respiratorio es lo único que rompe el siniestro silencio que envuelve la habitación. Vader pasea su mirada por todos vosotros antes de que el deslumbrante brillo rojo de su sable de luz cobre vida.

- ▶ Despliega en el punto rojo el **Darth Vader** de reserva. Cierra la primera y la segunda puerta.
- ♦ **Darth Vader** recibe +8 Vida. En vez de activarse de la manera normal, **Darth Vader** realiza 1 acción tras la activación de cada Héroe.
- ♦ **Darth Vader** no puede adquirir estados.
- ♦ **Darth Vader** gana: 🗡️: Mueve hasta 2 casillas y realiza 1 ataque.
- ♦ Cuando se declara un ataque contra **Darth Vader**, el jugador Imperial puede gastar 2🔱 para aplicar +2 ▼ a los resultados de defensa.
- ♦ La misión termina cuando **Darth Vader** es derrotado (🔓).

FIN DE LA MISIÓN

Cuando Darth Vader es derrotado:

Mantenéis a Vader a la defensiva, dispersándoos para impedir que acorrre a alguno de vosotros. Pronto empezáis a hacerle retroceder, coordinando vuestros ataques con una precisión absoluta.

Vader se tambalea ante vuestros ataques y empezáis a pensar que tal vez podáis derrotarle. Vader deja de luchar y alza ambos brazos, ignorando la lluvia de disparos que cae sobre él. La sala tiembla y las paredes se doblan hacia dentro con un chirrido metálico. Sois arrojados al suelo mientras el increíble poder de Vader hace pedazos el edificio.

Para cuando lográis salir de entre los escombros, no hay ni rastro de Vader. Mientras partís en vuestro transporte, veis los restos de la flota imperial flotando a vuestro alrededor. Aunque sabéis que la guerra está lejos de terminar, vuestros esfuerzos han contribuido a una gran victoria para la Alianza Rebelde.

- ▶ ¡Los jugadores Rebeldes ganan la campaña!

Al final de la ronda 12 o cuando todos los Héroes están heridos:

Vader es demasiado poderoso, y vais cayendo ante su poder uno a uno.

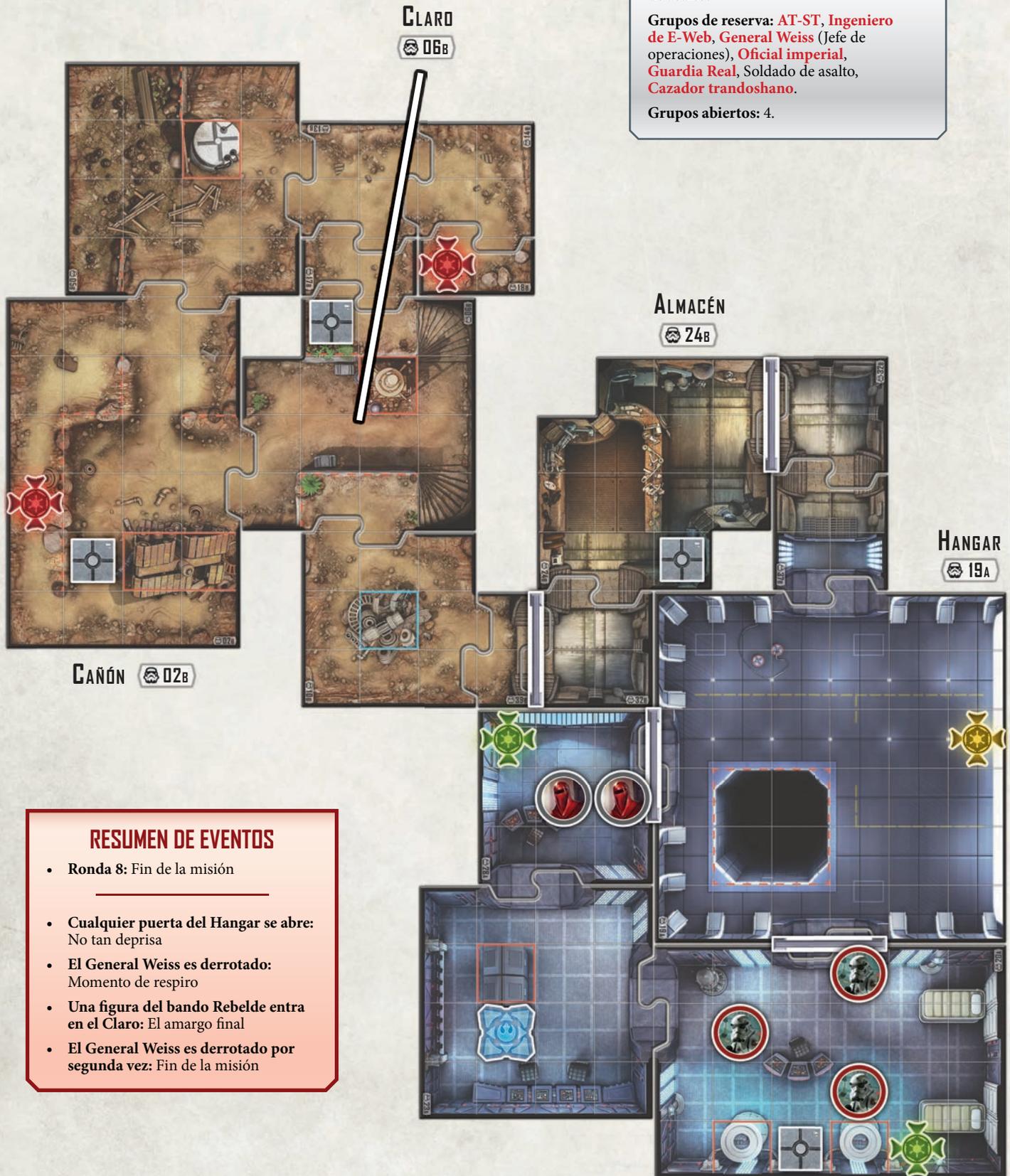
Quienes sobrevivís sois tomados prisioneros. Por lo que alcanzáis a oír, la flota rebelde acabó siendo derrotada mientras vosotros luchabais contra el señor oscuro. Creéis que no es más que propaganda, pero resulta difícil estar seguro de ello.

Vuestro juicio en Coruscant se convierte en un gran espectáculo. Se mencionan todas vuestras actividades en los últimos meses; es casi un honor rememorar vuestras hazañas. Al final, sois acusados de alta traición, cuya condena es la muerte.

Nunca sabréis lo que vuestra contribución aportó a la Rebelión en vuestros últimos días. A pesar de la propaganda imperial, estáis convencidos de que la Alianza obtuvo una victoria decisiva, que tuvisteis un importante papel en ella y que, por encima de todo, vuestro sacrificio será recordado.

- ▶ ¡El jugador Imperial gana la campaña!

MOMENTOS DESESPERADOS



DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Guardia Real, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: AT-ST, Ingeniero de E-Web, General Weiss (Jefe de operaciones), Oficial imperial, Guardia Real, Soldado de asalto, Cazador trandoshano.

Grupos abiertos: 4.

RESUMEN DE EVENTOS

- **Ronda 8:** Fin de la misión
- **Cualquier puerta del Hangar se abre:** No tan deprisa
- **El General Weiss es derrotado:** Momento de respiro
- **Una figura del bando Rebelde entra en el Claro:** El amargo final
- **El General Weiss es derrotado por segunda vez:** Fin de la misión

INSTRUCCIONES PARA LA MISIÓN

Luchando, os habéis abierto paso a través del complejo de Weiss, dispuestos a destruir el arma, robar sus esquemas y garantizar que la flota rebelde borre cualquier rastro de Weiss y sus fuerzas. Lo que no esperabais era no encontrar nada.

–Este sitio parece vacío –os informa vuestro piloto tras terminar un barrido de sensores–. Hay algunos soldados dispersos, pero nada destacable.

Tras aterrizar, no hayáis rastro de ninguna fábrica. Cuando llegáis al centro de mando, lo único que encontráis es un plano de batalla que muestra varios ángulos de ataque contra grupos de naves identificados como “flota rebelde”.

Oís pasos tras vosotros y las puertas de salida se cierran.

- Las puertas están selladas. Una figura del bando Rebelde puede atacar cualquier puerta del Hangar (Vida: 6, Defensa: Ninguna).
- Una figura con el rasgo Descomunal puede moverse a través de casillas interiores y ocuparlas.
- La misión avanza cuando cualquier puerta del Hangar se abre (🔒). La misión termina al final de la ronda 8 o cuando todos los Héroeos están heridos.

NO TAN DEPRISA

La primera vez que una puerta del Hangar se abre:

–Siempre tan desesperados –resuena una voz amplificadas en el hangar cuando la puerta se abre. Uno de los andadores modificados de Weiss se alza ante vosotros, apuntándoos con sus numerosas armas–. El más leve indicio de nuevas armas, nuevas amenazas, y lo arriesgáis todo por un simple rumor. ¿Cómo podéis aspirar a gobernar una galaxia?

–Casi tenía la esperanza de que no os darais engañar –añade Weiss con un tono de decepción en su voz–. Sí, el arma es una completa farsa. Vuestra flota se dirige a una emboscada y será destruida. Si no queréis uniros a ellos, rendíos.

- ▶ Despliega en el punto amarillo el **General Weiss** de reserva.
- ▶ La misión avanza cuando el **General Weiss** es derrotado (🔒).

MOMENTO DE RESPIRO

Cuando el General Weiss es derrotado:

Otro de los andadores de Weiss se aproxima al hangar mientras vosotros descubrís que en la cabina del primero sólo había un transmisor.

–No podéis ganar –dice Weiss–. Rend...

Hay un estallido de retroalimentación, seguido de estática.

–Vaya... –ois a vuestro piloto a través del comunicador–. Bueno, no ha sido tan difícil –el andador se tambalea hacia adelante y atrás–. Dadme unos segundos para que le pille el truco.

- ▶ Despliega en el punto amarillo el **AT-ST** de reserva.
- ▶ Todas las puertas se abren.
- ▶ Despliega el **Oficial imperial** de reserva y los grupos de reserva Soldado de asalto y **Guardia Real**.
- El **AT-ST** es una figura del bando Rebelde que los Héroeos controlan como Aliado. El **AT-ST** gana la capacidad “Arsenal épico” del **General Weiss**. En vez de activarse de la manera normal, el **AT-ST** realiza 1 acción tras la activación de cada Héroe.
- La misión avanza cuando una figura del bando Rebelde entra en el Claro (🔒).

EL AMARGO FINAL

La primera vez que una figura del bando Rebelde entra en el Claro:

Otro de esos andadores modificados, éste con todavía más armadura y armamento, se interpone en vuestro camino. Weiss se asoma por la escotilla y meneas la cabeza.

–Interceptar mi señal... eso ha sido muy inteligente. Demasiado inteligente para vuestro propio bien –os dice antes de volver al interior de la cabina.

- ▶ Despliega en el Cañón al **General Weiss**. Despliega en cualquier punto rojo el **Ingeniero de E-Web** de reserva y el grupo de reserva **Cazador trandoshano**.
- Todas las puertas se cierran y quedan selladas (incluyendo las puertas destruidas). Cualquier figura puede atacar una puerta (Vida: 10, Defensa: 2 ▼).
- El **General Weiss** recibe +10 Vida. En vez de activarse de la manera normal, el **General Weiss** realiza 1 acción tras cada activación de un grupo del bando Imperial.
- Los puntos de despliegue rojos están ahora activos.

- La misión termina cuando el **General Weiss** es derrotado por segunda vez (🔒).

FIN DE LA MISIÓN

Cuando el General Weiss es derrotado por segunda vez:

Sacáis del interior de su andador el cuerpo herido e inconsciente de Weiss y lo atáis. Cuando regresáis a vuestra nave, enviáis avisos a la flota rebelde.

La batalla ya ha empezado. Las naves rebeldes han sido atraídas por una fuerza más pequeña, pero vuestra advertencia llega justo antes de que la fuerza imperial principal se posicione para bloquear la retirada.

Aunque ha llegado en el último momento, vuestro aviso permite a las naves rebeldes virar y retirarse justo cuando el grueso de la flota imperial empezaba a rodearlas.

–¡Hemos logrado escapar! –os transmite vuestra comandante –. Hemos sufrido bajas, pero podría haber sido mucho peor. Os debemos nuestras vidas. Gracias. La Fuerza realmente ha estado con vosotros.

- ▶ ¡Los Héroeos ganan la campaña!

Al final de la ronda 8 o cuando todos los Héroeos están heridos:

Weiss se muestra clemente, incluso os trata incluso con cortesía. Atienden vuestras heridas, se os da de comer e incluso se os concede una capacidad limitada de movimiento dentro de las instalaciones.

La flota rebelde es hecha pedazos en la emboscada sobre el planeta, y la Alianza pierde docenas de valiosas naves. Cuando la batalla ha concluido, Weiss os libera.

–Vuestro fracaso es tan absoluto que dudo que vayáis a volver con vuestros aliados rebeldes –os dice antes de dejaros ir –. Buena suerte en vuestros futuros empeños. Cuando os haya dejado de doler esta derrota, plantearos el volver. Siempre tengo trabajo para individuos con vuestras habilidades.

- ▶ ¡El jugador Imperial gana la campaña!

REGISTRO DE CAMPAÑA DE IMPERIAL ASSAULT

MISIÓN	NIVEL DE AMENAZA	MEJORA REBELDE	MEJORA IMPERIAL
INTRODUCCIÓN			
SECRETAS	2	Objetos de nivel 1, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN SECUNDARIA	2	Objetos de nivel 1, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN DE HISTORIA 1	3	Objetos de nivel 1, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN SECUNDARIA	3	Objetos de nivel 1 y 2, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN DE HISTORIA 2	4	Objetos de nivel 2, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN SECUNDARIA	4	Objetos de nivel 2, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN SECUNDARIA	4	Objetos de nivel 2 y 3, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN DE HISTORIA 3	5	Objetos de nivel 3, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN SECUNDARIA	5	Objetos de nivel 3, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN DE HISTORIA 4	6	Objetos de nivel 3, gastar PE	Plan secreto, Gastar PE
MISIÓN FINAL		NIVEL DE AMENAZA	
	6		

MISIÓN OBLIGATORIA

NIVEL DE AMENAZA *

* El nivel de amenaza es equivalente al nivel de amenaza de la misión anterior

Experiencia (PE)

Nombre	Nombre	Nombre	Nombre

Influencia

Nombre	Objetivo

Planes secretos en curso

Rebeldes

Nombre	Nombre	Nombre	Nombre

Créditos