

STAR WARS

LA BATALLA DE HOTH

LIBRO DE ESCENARIOS



**DAYS OF
WONDER**

MISIÓN DE EXPLORACIÓN IMPERIAL



Durante una misión de exploración rutinaria, los sensores de los soldados rebeldes detectan una emisión en código imperial procedente de las planicies nevadas de Hoth. El inhóspito paisaje de este planeta helado, ya de por sí riguroso y cruel, se ve agravado ahora por la presencia de fuerzas imperiales.

El reducido batallón de soldados de las nieves acaba de iniciar la búsqueda de la base rebelde cuando recibe fuego de bláster desde las dunas de nieve cercanas. Los rebeldes avanzan para interceptar a los soldados de las nieves y evitar que sigan transmitiendo información a su ejército principal, mientras que los imperiales deben aplastar este ataque inicial y localizar la base rebelde.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: **4 Medallas**

• Si eliminas una unidad de Droides sonda imperiales, ganas 2 Medallas de victoria.

4



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 3 cartas de Mando
- Victoria: **4 Medallas**

3



2

CONTRAATAQUE DE LOS DESLIZADORES DE NIEVE

0
0
2

Tras el contacto inicial con las fuerzas imperiales, a la Alianza le toca organizar la defensa contra el inminente desembarco del Imperio en Hoth. Y no hay tiempo que perder, porque la avanzadilla de reconocimiento acaba de avistar unidades blindadas imperiales.

El alto mando de la Base Eco se apresura a enviar varios de sus valiosos T-47 modificados para intentar frenar el movimiento de la balanza, que empieza a inclinarse rápidamente a favor del Imperio. El objetivo rebelde consiste en eliminar al mayor número posible de soldados de las nieves, retrasar su avance y, tal vez, eliminar a un AT-AT.

Para las fuerzas imperiales, estos insignificantes rebeldes no suponen una amenaza seria. Su andador blindado debería ser capaz de atravesar sus posiciones sin inmutarse.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 4 Medallas



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 4 Medallas



ENEMIGO DETECTADO



Mientras terminaban de patrullar, los soldados rebeldes han detectado movimiento entre unas formaciones rocosas lejanas. Al cabo de un instante, les llega una alerta de presencia de tropas imperiales en la zona y se confirman todos sus temores: el enemigo está allí mismo y no tardará en tenerlos a tiro.

Las fuerzas imperiales, que siguen buscando el emplazamiento de la base rebelde, están decididas a eliminar esta amenaza menor para reanudar cuanto antes su misión de reconocimiento. Sin embargo, sus sensores han detectado la llegada de refuerzos aéreos y parece aconsejable actuar con cautela. Nadie quiere tener que informar a Lord Vader de la pérdida de un valioso AT-AT antes de que la invasión haya dado comienzo siquiera.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas

• Si eliminas la unidad de AT-AT, ganas 2 Medallas de victoria.

4



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 5 Medallas

4



DEFENSA DE LA COLINA ALFA



Los exploradores imperiales han hallado una sólida posición defensiva en un valle cercano, con baterías interconectadas de artillería rebelde. El mando considera que es una amenaza demasiado grande para los blindados: en vez de lanzar un asalto frontal, ha decidido enviar un destacamento reducido cuya misión es despejar el camino y conquistar la colina central.

La Alianza estableció una posición defensiva clave en la colina Alfa, ya que domina el valle que conduce a la Base Eco. Las baterías de artillería cuentan con el apoyo de tropas terrestres para proteger los flancos y también se ha enviado una unidad de deslizadores de nieve a reforzar las tropas de tierra. Los rebeldes saben que, si esta posición cae, las fuerzas invasoras del Imperio tendrán vía libre para acceder a la base principal por múltiples vectores de aproximación.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 5 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas

5



5x



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 5 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 5 Medallas

5



5x



• Ocupar el hexágono de Nave estrellada con los símbolos otorga 2 Medallas de victoria temporales (la Alianza rebelde empieza la partida con estas 2 Medallas).





Una lanzadera imperial se ha estrellado cerca de las trincheras del frente y los rebeldes han enviado varias unidades de reconocimiento a revisar los restos. La lanzadera sigue intacta y podría contener información esencial sobre los movimientos y la distribución de las fuerzas imperiales de desembarco, de modo que el objetivo rebelde consiste en ocupar la posición de la lanzadera y defenderla el tiempo necesario para transmitir los datos a la Base Eco, donde se analizarán.

En cuanto llegó la señal de auxilio de la lanzadera, se envió una fuerza de ataque imperial al lugar del accidente. Sus órdenes son aplastar a las fuerzas enemigas avistadas cerca de los restos, así que seguirán enviando soldados de las nieves hasta que se cumpla el objetivo.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 5 Medallas

• Obtener datos:

Al principio de tu turno, si una unidad de Infantería rebelde ocupa el hexágono de Nave estrellada con el símbolo , ganas una Medalla de victoria permanente. Ganas una Medalla de esta manera en cada turno en que ocupes el hexágono.



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas

• Máquina bélica imperial:

Cuando una de tus unidades de Infantería resulte eliminada, coloca una miniatura en el borde del tablero como recordatorio. Al final de tu siguiente turno, retira todas las miniaturas colocadas en el borde del tablero y, por cada una de ellas, añade una unidad de Infantería nueva a cualquiera de los hexágonos de tu línea inicial.



ATAQUE AL PUESTO AVANZADO



Mientras la Fuerza Ventisca continúa su imparable avance hacia la base rebelde, una unidad de reconocimiento imperial descubre una amenaza en el flanco. Lo que al principio parecía una pequeña fuerza rebelde dispersa resulta ser un puesto avanzado oculto entre las dunas heladas de Hoth y defendido por artillería. Se han enviado tropas a destruir esa amenaza antes de reanudar la marcha.

El alto mando de la Base Eco ordena a sus fuerzas que ataquen al Imperio por todos los frentes para detener su avance e infligir el mayor daño posible. Aunque se han enviado deslizadores de nieve a la batalla, las fuerzas terrestres tendrán que resistir el empuje de la máquina bélica imperial hasta que lleguen los refuerzos.



ALIANZA REBELDE

4



- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas



5x

• Refuerzos aéreos:

Al principio de la partida, deja 5 fichas de Medalla de victoria rebelde en tu zona de juego. Al final de cada uno de tus turnos, descarta 1 ficha. Después de descartar la última ficha, en lugar de jugar una carta de Mando, puedes (en cualquiera de tus turnos y solo una vez por partida) desplegar 2 unidades de Deslizadores de nieve en cualquiera de los hexágonos de tu línea inicial. Se considera que estas 2 unidades han recibido una orden en cuanto aparecen, así que pueden moverse y atacar con normalidad en ese mismo turno.



IMPERIO GALÁCTICO

4



- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 5 Medallas



5x

- El hexágono de Edificio (puesto avanzado rebelde) es un objetivo de Medalla permanente para ti.



Mientras pasaba revista a las tropas, un oficial veterano de la Alianza ha recibido fuego intenso de una batería imperial y ha sufrido heridas graves. El Imperio está decidido a capturar al oficial para desbaratar la defensa rebelde y obtener información militar valiosa.

La Alianza rebelde, consciente de la peligrosa situación, emite la orden prioritaria de evacuar al oficial herido para ponerlo a salvo tras las líneas rebeldes. Se han enviado deslizadores de nieve cercanos como refuerzo para apoyar la operación de retirada.



ALIANZA REBELDE

4



- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas o Muerte súbita ⚡



• Objetivo de Muerte súbita: evacuar al oficial.

El oficial rebelde se representa mediante la Medalla con el símbolo . Al mover una unidad situada en el mismo hexágono que el oficial, puedes moverlo junto con la unidad. Cuando una unidad que escolte al oficial salga del campo de batalla por alguno de los hexágonos de salida con el símbolo , consigues evacuar al oficial y ganas la partida inmediatamente.



IMPERIO GALÁCTICO

4



- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 5 Medallas o Muerte súbita ⚡



• Objetivo de Muerte súbita: capturar al oficial rebelde.

Si en cualquier momento una de tus unidades ocupa el mismo hexágono que la Medalla con el símbolo , logras capturar al oficial y ganas la partida inmediatamente.

• **Reglas especiales de retirada:** por cada resultado de Retirada, la unidad atacada debe alejarse 1 hexágono de la unidad atacante, de manera que su distancia a la unidad atacante se incremente en 1. Esta regla sustituye las reglas de retirada normales durante este escenario.

ASEGURAR LAS POSICIONES DEFENSIVAS



La revelación de la Base Eco ha dejado a la Alianza rebelde sin más opciones que adoptar una estrategia plenamente defensiva. No hay forma de detener el poderío imparables de la máquina bélica imperial, pero, para conservar alguna esperanza de evacuar la base, las operaciones dilatorias son esenciales.

Para sobrevivir y cumplir su misión, este batallón rebelde debe ocupar las posiciones defensivas instaladas en terreno escarpado, cerca de las oleadas de soldados de las nieves que se aproximan. Sin embargo, mientras cargan contra el enemigo, los rebeldes advierten que también tendrán que enfrentarse a un temible bláster pesado E-Web.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 4 Medallas o Muerte súbita ⚡



• Objetivo de Muerte súbita:

Si tus unidades ocupan simultáneamente los 3 hexágonos con Medallas , ganas la partida inmediatamente.



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 4 Medallas





Gracias a su altura, los AT-AT divisan por fin los generadores de escudo que protegen la Base Eco. El Imperio ha ordenado exterminar por completo a los rebeldes, de modo que el próximo objetivo es destruir sus escudos.

Tras las operaciones dilatorias que los rebeldes llevaron a cabo antes de esta batalla, la artillería está lista, las trincheras están repletas de soldados rebeldes y hay dos escuadrones de deslizadores de nieve en la reserva. Si quieren mantener alguna esperanza de evacuar la Base Eco, tendrán que proteger a toda costa los generadores de escudo para ganar más tiempo.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: Muerte súbita ⚡



• Objetivo de Muerte súbita:

Si ambos Generadores de escudo resultan destruidos, ganas la partida inmediatamente. Las unidades del tablero pueden atacar los Generadores de escudo siguiendo las reglas habituales. Resultan destruidos con un resultado de Explosión.

- Eliminar unidades rebeldes no te otorga Medallas de victoria.

FUGA REBELDE



Mientras el Imperio prosigue su inflexible avance hacia la Base Eco, sobrepasando las líneas defensivas de los rebeldes, las fuerzas de la Alianza reciben la orden de retirarse. Con la confusión, un reducido grupo de exploradores y fuerzas especiales rebeldes termina aislado tras las líneas imperiales.

Antes de que el Imperio consiga rodearlos por completo, los soldados rebeldes se lanzan en una huida desesperada por las dunas de nieve. Para ponerse a salvo, tendrán que enfrentarse al E-Web de la zona y atravesar las líneas enemigas.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 3 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 5 Medallas



- Cada unidad rebelde que salga del campo de batalla por un hexágono de la línea inicial del Imperio te otorga 1 Medalla de victoria.
- Si eliminas una unidad de Droides sonda imperiales, ganas 1 Medalla de victoria.



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas



• Todos los Riscos son empinados. Moverse a un Risco empinado es un movimiento de 2 hexágonos, a menos que la unidad se mueva desde otro Risco empinado.





Mientras los AT-AT se colocan en posición, los soldados de las nievas empuñan los blásters y se preparan para el asalto. Las colinas nevadas ofrecen un camino seguro hasta las torretas de la Base Eco que aguardan al otro lado. Intenten lo que intenten los rebeldes, el objetivo imperial es abrirse paso hasta la base.

Los rebeldes han desplegado a varios de sus pilotos más experimentados en un intento desesperado por frenar el ataque imperial, prácticamente a las puertas de la Base Eco. Esta es la oportunidad perfecta para evitar que la infantería imperial acceda a la base y asestar un golpe certero al Imperio.



ALIANZA IMPERIAL

- Empiezas con 5 cartas de Mando
- Victoria: 4 Medallas



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 5 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 4 Medallas



• Ocupar cualquier hexágono con el símbolo  con una unidad de Infantería te otorga 1 Medalla de victoria temporal. Solo se puede ganar 1 Medalla de esta manera.

- **Reglas especiales de retirada:** por cada resultado de Retirada, la unidad atacada debe alejarse 1 hexágono de la unidad atacante, de manera que su distancia a la unidad atacante se incremente en 1. Esta regla sustituye las reglas de retirada normales durante este escenario.
- **Guerra de desgaste:** puedes saltarte tu turno para descartar todas tus cartas de Mando y robar ese número de cartas de Mando menos 1.

ENTRAR EN LA BASE ECO



Las fuerzas imperiales por fin han penetrado en las instalaciones rebeldes, pero aún no han afianzado su posición en la Base Eco. Sin embargo, sus imponentes transportes están listos para desembarcar oleadas de soldados imperiales y tomar la base por asalto. Ha llegado la hora de aplastar la resistencia rebelde en nombre de Lord Vader.

Los rebeldes han logrado formar una última línea de defensa en torno a su artillería, con el apoyo de los pocos deslizadores de nieve que quedan y la infantería más veterana, que ha vuelto a las trincheras. Las órdenes del alto mando rebelde consisten en destruir los AT-AT. Cada segundo sin fuerzas imperiales en la Base Eco cuenta.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas o Muerte súbita ⚡
- **Objetivo de Muerte súbita:**
Si eliminas las 3 unidades de AT-AT, ganas la partida inmediatamente.



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: Muerte súbita ⚡



- **Objetivo de Muerte súbita:**
Si 3 unidades de Infantería imperial salen del campo de batalla por los hexágonos de salida con el símbolo ⚡, ganas la partida inmediatamente.
- Eliminar unidades rebeldes no te otorga Medallas de victoria.
- Al final de tu turno, puedes desplegar UNA unidad de Infantería en cualquier hexágono adyacente a UNA de tus unidades de AT-AT.



Un AT-AT e incontables soldados de las nieves tienen la misión de eliminar el cañón de iones que facilita la evacuación de los transportes rebeldes. Eliminar a los rebeldes también sería ventajoso, pero no es el objetivo principal.

La evacuación de la Base Eco prosigue mientras las fuerzas imperiales se adentran en la base. Todo depende de que el cañón de iones consiga proteger los transportes y los cazas que los escoltan. Las fuerzas terrestres rebeldes necesitan defender el cañón el tiempo suficiente para que los transportes escapen: la Alianza debe sobrevivir, reagruparse y luchar otro día.



ALIANZA REBELDE



- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 3 Medallas



• Eliminar unidades imperiales no te otorga Medallas de victoria.

• Disparar el Cañón de iones:

Al final de cada uno de tus turnos, coloca 1 Medalla de victoria en tu zona de juego como ficha de Carga, hasta un máximo de 3. Cuando tengas 3 fichas, puedes perder tu turno para disparar el Cañón de iones y proteger un transporte: coloca una de las fichas en tu medidor de puntuación como Medalla de victoria y descarta las otras dos. Si decides no disparar el Cañón de iones, no añadas otra ficha en ese turno.



IMPERIO GALÁCTICO



- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: Muerte súbita ⚡



• Objetivo de Muerte súbita:

Si el Cañón de iones resulta destruido, ganas la partida inmediatamente. Las unidades del tablero pueden atacar el Cañón de iones siguiendo las reglas habituales. Resulta destruido con un resultado de Explosión.

• Eliminar unidades rebeldes no te otorga Medallas de victoria.



El alto mando rebelde ha ordenado que todos los rebeldes supervivientes se retiren a las rutas de evacuación designadas. Para proteger al mayor número posible de tropas, una batería de artillería rebelde y un escuadrón de deslizadores de nieve entretendrán a las fuerzas imperiales hasta que los soldados rebeldes consigan escapar.

Al ver que los defensores empiezan a retroceder, el Imperio avanza para aplastarlos y evitar que escapen por los gélidos yermos de Hoth o que se reagrupen con otros rebeldes. Si bien el terreno escarpado ralentizará al enemigo a la fuga, tarde o temprano también servirá para protegerlo del fuego imperial, de modo que es esencial lanzar un ataque decisivo.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 5 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 5 Medallas

- Eliminar unidades imperiales no te otorga Medallas de victoria.
- Las unidades de Infantería rebelde pueden salir del campo de batalla por cualquiera de los hexágonos de salida con el símbolo . Coloca una miniatura de cada unidad de Infantería que escape en una casilla libre del medidor rebelde, como Medalla de victoria.

5



IMPERIO GALÁCTICO

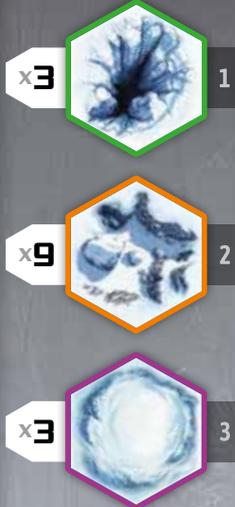
- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: Muerte súbita ⚡

• Objetivo de Muerte súbita:

Si eliminas 4 unidades de Infantería rebelde, ganas la partida inmediatamente.

4





Las fuerzas imperiales ya controlan totalmente la Base Eco y la última nave de transporte rebelde ha logrado huir. Los soldados rebeldes están rodeados por fuerzas imperiales hostiles y ahora su misión no es otra que sobrevivir y escapar.

En su camino se interpone el Imperio, que, aunque no ha conseguido evitar la evacuación de la Base Eco, ahora tiene como prioridad la captura o la eliminación de todos los rebeldes que quedan. El AT-AT de este sector abre fuego mientras los soldados de la Alianza tratan de colarse entre las líneas imperiales para ponerse a salvo. Entretanto, los soldados de las nieves avanzan para ocupar posiciones altas desde las que otear el campo de batalla y garantizar con ello la destrucción absoluta de la escoria rebelde a la fuga.



ALIANZA REBELDE

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: 5 Medallas

• Las unidades rebeldes pueden salir del campo de batalla por cualquiera de los hexágonos de la línea inicial del Imperio. Coloca una miniatura de cada unidad que escape en una casilla libre del medidor rebelde, como Medalla de victoria.



IMPERIO GALÁCTICO

- Empiezas con 4 cartas de Mando
- Victoria: 5 Medallas



• Si alguna unidad ocupa el Risco con el símbolo , el jugador que la controla roba 1 carta adicional al final de su turno. Si pierde el control de este Risco, debe descartar inmediatamente 1 carta de su elección.



Escenario Épico: si dispones de dos cajas del juego básico o tienes la oportunidad de combinar la tuya con la de alguien más, puedes jugar un escenario Épico en un campo de batalla más grande y con más unidades por bando. Para ello, solo hay que darles la vuelta a los tableros y colocarlos juntos. Las reglas son idénticas a las de los escenarios normales.



Tras desembarcar en Hoth, las fuerzas imperiales han avistado los generadores de escudo que protegen la Base Eco. Lord Vader ha ordenado la erradicación absoluta de los rebeldes. Destruir los escudos es esencial, pero la Fuerza Ventisca también debe eliminar el cañón de iones rebelde para evitar que las naves de transporta enemigas sigan escapando del planeta helado.

Gracias a las operaciones dilatorias que los rebeldes han llevado a cabo antes de esta batalla, las posiciones defensivas están preparadas, las trincheras están repletas de soldados rebeldes y hay varios escuadrones de deslizadores de nieve listos para unirse a la batalla. Si quieren mantener alguna esperanza de evacuar la Base Eco, tendrán que proteger a toda costa los generadores de escudo y el cañón de iones para ganar más tiempo.



ALIANZA REBELDE

6

- Empiezas con 6 cartas de Mando
- Victoria: **10 Medallas**

10 x

• Disparar el Cañón de iones:

Al final de cada uno de tus turnos, coloca 1 Medalla de victoria en tu zona de juego como ficha de Carga, hasta un máximo de 4. Cuando tengas 4 fichas, puedes perder tu turno para disparar el Cañón de iones y proteger un transporte: coloca una de las fichas en tu medidor de puntuación como Medalla de victoria y descarta las otras tres. Si decides no disparar el Cañón de iones, no añadas otra ficha en ese turno.

• Las 2 unidades de Deslizadores de nieve de élite no pueden atacar hasta que hayan salido de los hexágonos de Edificio.



IMPERIO GALÁCTICO

6

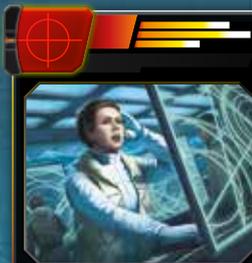
- Empiezas con 6 cartas de Mando
- Juegas el primer turno
- Victoria: **10 Medallas**

10 x

• Las unidades del tablero pueden atacar el Cañón de iones y los Generadores de escudo siguiendo las reglas habituales. Resultan destruidos con un resultado de Explosión. La destrucción de cada Estructura (el Cañón de iones y los dos Generadores de escudo) te otorga inmediatamente 2 Medallas de victoria.

ÍNDICE

Misión de exploración imperial	2
Contraataque de los deslizadores de nieve	3
Enemigo detectado	4
Desembarco exitoso	5
Defensa de la colina Alfa	6
Recuperar los datos imperiales	7
Ataque al puesto avanzado	8
¡Evacuación médica!	9
Asegurar las posiciones defensivas	10
Destruir los generadores de escudo	11
Fuga rebelde	12
Bajo asedio	13
Entrar en la Base Eco	14
Proteger los transportes rebeldes	15
Retirada por la Puerta Sur	16
Evacuación de la Base Eco	17
Última resistencia	18
Asalto contra Hoth - <i>Épico</i>	19



EDITOR DE ESCENARIOS DE LA BATALLA DE HOTH

- **CREA** tus propios escenarios de batalla
- **COMPARTE** tus creaciones con otros jugadores
- **JUEGA** escenarios nuevos creados por la comunidad

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

CRÉDITOS

Diseño • Richard Borg, Adrien Martinot

Ilustraciones • Benjamin Carré, Christophe Duhaze,
Tony Foti, Clément Masson

Diseño gráfico • Cyrille Deaujan

Diseño de producción • Adrien Martinot

Miniaturas • Yannick Hennebo,
Adrien Martinot

Redacción • Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Edición • Jesse Rasmussen

Investigación gráfica • Caroline Sebayhi

Desarrollo adicional • Sébastien Rio

Escenarios • Sébastien Rio, Tanguy Gréban,
Adrien Martinot

Traducción • Carlos Loscertales Martínez

Revisión • Joaquín C. Martín-Rayó

Gracias a todas las personas que han probado el juego y a sus contrincantes: Jacques, François, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Maël, Emi y Lydie.

Y un agradecimiento muy especial a Ewan, sin el cual esta idea nunca habría cobrado vida.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder y el logotipo de Days of Wonder son marcas registradas de Asmodee North America y de Days of Wonder.
©2025 Days of Wonder. Todos los derechos reservados.