

STAR WARS

MINIATURAS



CAMINANTE IMPERIAL AT-AT REGLAS Y ESCENARIOS

AVISO

Esta figura no es un juego por sí misma. Necesita una copia del juego básico de Star Wars Miniaturas, el cual incluye las reglas completas del juego. Necesitará miniaturas adicionales para jugar los escenarios descritos en este folleto, las cuales están disponibles en los sobres de refuerzo de Star Wars Miniaturas. ¡Colecciona tus personajes favoritos y construye una escuadra, luego desafía a un amigo!

HACE MUCHO TIEMPO EN UNA GALAXIA LEJANA, MUY LEJANA...

El Transporte Acorazado Todo Terreno. El Caminante. El AT-AT. Esta formidable plataforma armada móvil personifica la doctrina imperial de "gobernar a través del miedo" y es el más terrorífico vehículo de asalto del arsenal imperial. El puesto de mando, ubicado en la cabeza del caminante, cuenta con puestos para un piloto y un artillero, así como un puesto de mando para coordinar el combate.

El más famoso combate en el que se vio envuelto los AT-AT fue la Batalla de Hoth. Sobre una superficie helada, en un mundo remoto, la Alianza Rebelde estableció un centro de mando llamado Base Eco. Cuando el Imperio descubrió actividad en ese desolado sistema, lanzó un ataque masivo que incluyó a los caminantes imperiales y las preparadas tropas de batalla en nieve. Las fuerzas rebeldes no tenían esperanzas de victoria frente a tales armas de guerra. Todo lo que ellos pudieron hacer fue luchar para retrasar el avance de las fuerzas imperiales para dar a sus transportes tiempo de escapar.

¡Ahora, con esta gran figura del AT-AT, tú puedes recrear esa "histórica" batalla o idear nuevos escenarios tú mismo!



ESTE PACK COLOSAL CONTIENE:

1 figura Colosal de plástico prepintada (AT-AT Caminante Imperial) • 1 tarjeta de estadísticas a todo color
Cuadrícula de batalla de doble cara • Hoja de contadores • Folleto de Reglas y Escenarios

¿QUÉ HAGO YO CON ÉSTO?

Esta figura Colosal es parte de la línea de productos de miniaturas coleccionables de **Star Wars Miniaturas**. Es divertido coleccionar y mostrar con orgullo esta extraordinaria reproducción, pero la total diversión viene usándolo en un juego de escaramuzas de **Star Wars Miniaturas**.

REGLAS DEL CAMINANTE AT-AT IMPERIAL

Como cualquier otro personaje de Star Wars Miniaturas, el Caminante Imperial AT-AT tiene un símbolo de facción (Imperio), un coste (200), puntos de golpe (300), y defensa (13), con su función normal. Sin embargo, difiere en ciertos aspectos, particularmente en movimiento y ataque descritos más abajo.

PERSONAJES COLOSALES

El caminante AT-AT imperial es de tamaño colosal, por encima de cualquier personaje pequeño, mediano, grande o enorme. Puede mover libremente por casillas ocupadas por personajes pequeños.

Colosal: Un personaje colosal trata el terreno difícil, objetos bajos y trincheras (explicado en la página 7) como terreno despejado a propósito del movimiento (de todas formas no puede entrar en una casilla que contenga una pared). Los personajes grandes y pequeños y los objetos bajos no proporcionan cobertura contra los ataques de este personaje. Los personajes grandes y pequeños pueden ocupar casillas dentro de su base (estos personajes se consideran adyacentes a él). Un personaje colosal nunca tiene cobertura. También, un personaje con las habilidades especiales de guardaespaldas o atraer disparos no pueden proteger a un personaje colosal (¡es demasiado grande!).

HABILIDADES ESPECIALES

El caminante AT-AT imperial (o AT-AT) tiene las siguientes habilidades especiales. Mira el folleto avanzado de reglas de Star Wars miniaturas para las otras habilidades y términos del juego.

Disparo preciso: este personaje puede disparar a un enemigo con cobertura incluso si no es el enemigo más cercano. El enemigo obtiene aún así los modificadores por cobertura y cobertura mejorada.

Reducción de daño 20: cuando este personaje sea dañado por un enemigo, no adyacente, reduce el daño en 20. Enemigos con sables de luz, ignoran esta habilidad.

Cañón láser pesado: 1 Activación, hace 2 ataques, ataque +6. Si impacta, 60 de daño al objetivo; cada personaje adyacente sufre 20 de daño, salvación 11. Si falla 20 de daño al objetivo, salvación 11; cada personaje adyacente al objetivo sufre 20 de daño, salvación 11. Puede disparar a diferentes blancos.

Limitación al disparo: Este personaje sólo puede disparar a enemigos situados en su arco delantero.

Blasters Medios: 1 activación. Hace 2 ataques. Ataque +10. Daño 20. Puede disparar a diferentes blancos.

Arma montada: Sólo pueden combinar disparo con este personaje, los aliados que tengan las habilidades de Arma montada o Artillero.

Rígido: Este personaje no puede encogerse para pasar por espacios estrechos ni aberturas.

Implacable: Sólo mueve hacia delante, como muestra el diagrama de la página 6. No mueve a los lados ni atrás.

Activación escalonada 6: Este personaje se activa 6 veces por ronda; cada activación cuenta como 1 de tus 2 acciones de una fase. Cada ronda, esta miniatura debe usar 4 activaciones para mover o usar acciones de movimiento, 1 activación para usar el cañón de rayo láser pesado y 1 activación para usar Blasters medianos. No sujeta a efectos de Comandante.

Pisotear: Cada vez que la miniatura se mueve, cualquier miniatura que ocupe cuadrados sobre su base o cuadrados hacia los que se mueve son inmediatamente eliminados. Los personajes pueden evitar este efecto con una salvación de 6. Cualquier personaje que se salve deberá moverse a la casilla vacía adyacente más cercana.

Caminar 2: 1 activación. Mueve hasta 2 casillas

Punto débil 10: La armadura de este personaje tiene un punto débil. La reducción de daño (mirar este comentario más arriba) se reduce a 10 por un enemigo adyacente. Enemigos con sables de luz, ignoran esta habilidad.

LA BASE DE LA FIGURA

Diferente a las otras bases de los personajes de Star Wars Miniaturas, la base del AT-AT es un rectángulo de 12" de largo por 6" de ancho. ¡Como este personaje es tan grande la base del mismo cuenta como parte del mapa cuadrículado! Esta cuadrículada y cuenta como terreno despejado (no cuesta extra entrar en ella). Cualquier personaje de tamaño grande o pequeño puede mover dentro y atravesar las casillas de la base del AT-AT.

El AT-AT tiene 4 pies enormes. Cualquier casilla cubierta parcial o enteramente por uno de esos pies se considera una pared sólida.

ACTIVANDO EL CAMINANTE AT-AT IMPERIAL

El AT-AT es diferente frente a otros personajes de Star Wars Miniaturas: se activa 6 veces por ronda. Piensa que es como jugar con una escuadra de 6 personajes. Si tu vas primero en la ronda, tu puedes activar 2 personajes, luego tu oponente otros 2, luego tú 2 más, tu oponente otros 2 y por último tus 2 últimos personajes. Luego tu oponente activaría cualquier personaje que no haya tomado su turno aún. Si activas el AT-AT 2 veces en una fase no puedes activar ningún otro personaje en esa fase.

Cada vez que el AT-AT es activado, puede hacer una de las siguientes cosas:

** Mover hasta 2 casillas (o realizar una acción de movimiento, descritas más abajo); o*

** Usar los cañones pesados: o*

** Usar los cañones medios.*

Tú sólo puedes usar cada tipo de activación un número limitado de veces por ronda. La hoja de contadores tiene 6 contadores para ayudarte en tus activaciones: 4 contadores de movimiento, 1 contador de cañón pesado y 1 contador de cañón medio. Una vez usados todos los contadores, el AT-AT no puede activarse de nuevo en esta ronda.

La tarjeta de estadísticas tiene espacios para tu colocar los contadores y mantener los datos de qué está haciendo el AT-AT en cada ronda.

Moviendo el Caminante Imperial AT-AT

El AT-AT es implacable, pero mover cada una de sus pesadas piernas toma su tiempo: puede mover sólo adelante hasta 2 casillas por activación. Si usa 4 de sus acciones de movimiento de esta forma, puede viajar hasta 8 casillas en una ronda. El AT-AT es fijo: no puede girar ni volver atrás. Cuando mueves el AT-AT, puede avanzar sólo a las casillas frente a él, tanto de frente como en diagonal, como se muestra en el diagrama de la página 6.

El Planeta Temblores

Cuando un AT-AT mueve, aplasta a los personajes pequeños en su camino. Cualquiera de los personajes, sean aliados o enemigos, que ocupen casillas en la base del AT-AT o casillas dentro de su movimiento son derrotados. Ellos pueden evitar este destino con una salvación exitosa, lanzando un 6 o más. Un personaje que se salva se ubicará en un espacio vacío adyacente a la base del AT-AT.

El jugador que controla al personaje elige donde acaba, ocupando un espacio adyacente lo más cercano a la base del AT-AT como sea posible, antes de que mueva. Esto no cuenta como mover y no provoca ataques de oportunidad.

Otras Acciones de Movimiento

Así como es un formidable vehículo de asalto, el Caminante Imperial AT-AT es un transporte de tropas. En lugar de usar una activación de mover, puede usar una "acción de movimiento" para realizar varias posibilidades de transporte. Esas acciones de movimiento están descritas en la siguiente página.

Cuando usa una activación de movimiento, el AT-AT puede mover hasta 2 casillas, o puede usar una acción de movimiento para hacer una de las siguientes cosas:

** Arrodillarse; o*

** Abrir la escotilla; o*

** Cerrar la escotilla; o*

** Levantarse.*

Incluso puede usar una acción de movimiento para no hacer nada y mantenerse en el estado actual.

Arrodillarse

El AT-AT comienza siempre a jugar en la posición de levantado. Si está de pie, puede usar una acción de movimiento para arrodillarse, lo que le lleva cerca de suelo. Mientras está arrodillado, el AT-AT no puede mover (aunque puede usar acciones de movimiento) ni atacar.

Abrir o Cerrar la Trampilla

Si está arrodillado, el AT-AT puede usar una acción de movimiento para simular que abre la trampilla de carga. Personajes enormes o pequeños pueden embarcar en el AT-AT mientras la trampilla esté abierta finalizando sus movimientos adyacentes al lado longitudinal de la base del AT-AT. Retira esos personajes de la cuadrícula de batalla y colócalos a un lado para indicar que han embarcado. Los personajes transportados no pueden atacar o ser atacados, pero si el AT-AT que los lleva es derrotado, ellos son derrotados también.

El AT-AT puede transportar hasta 16 personajes pequeños o medianos, o 4 grandes, o 2 enormes, o cualquier combinación equivalente a esas (como un personaje enorme y 8 medianos). Los personajes transportados pueden desembarcar sólo si la trampilla de carga del AT-AT está abierta. Colócalos adyacentes al lado longitudinal de la base inmediatamente antes de tu primera activación de la ronda. Si hay más personajes transportados que puedes colocar que casillas, coloca al resto en espacios adyacentes a esas casillas.

Si la trampilla del AT-AT está abierta, puedes usar una acción de movimiento para cerrar la trampilla.

Levantarse

Si el AT-AT está arrodillado y la trampilla está cerrada, puedes usar una acción de movimiento para levantarlo.

Atacando con el Caminante AT-AT Imperial

En cada ronda, puedes usar una de las activaciones del AT-AT para manejar cada uno de sus devastadores sistemas de armamento.

Cañón Láser Pesado

El AT-AT puede usar el Cañón Láser Pesado una vez por ronda, el cual te permite un doble ataque, cada uno con +6 de Ataque. Resuelve el primer ataque antes de realizar el segundo. Coloca el contador del Cañón Láser Pesado en el lugar apropiado en la tarjeta de estadísticas del AT-AT para mostrar que ha sido activada esta habilidad en la ronda. Si el AT-AT está arrodillado o no tiene objetivos legales, no puede usar el Cañón Láser Pesado.

Blasters Medios

El AT-AT puede usar los Blasters Medios una vez por ronda, los cuales te permiten un doble ataque, cada uno con +10 de Ataque y 20 de Daño. Resuelve el primer ataque antes de realizar el segundo. Coloca el contador de los Blasters Medios en el lugar apropiado en la tarjeta de estadísticas del AT-AT para mostrar que ha sido activada esta habilidad en la ronda. Si el AT-AT está arrodillado o no tiene objetivos legales, no puede usar los Blasters Medios.

Campo de Fuego

El AT-AT sólo puede atacar a enemigos en su arco frontal: 180° desde el borde frontal de su base, como se muestra en el diagrama de la página 6. En otras palabras, sólo los personajes en casillas frontales a una línea dibujada a lo largo del borde son objetivos legales. Los personajes fuera de ese arco de fuego, incluso si están adyacentes al AT-AT, no son objetivos legales.

MOVIMIENTO Y CAMPO DE FUEGO DEL AT-AT

El AT-AT puede mover sólo hasta 2 casillas cada vez que lo activas por movimiento, y sólo debe mover hacia adelante. Esto limitas sus opciones a una casilla diagonalmente o hasta 2 casillas en línea recta, como muestran las flechas. En este ejemplo, el AT-AT mueve una casilla diagonalmente hacia adelante y a la izquierda (la posición final se muestra con un contorno azul). El puede apuntar sólo a enemigos en frente de la línea dibujada a lo largo del borde de su base, como muestra el área sombreada. Incluso aunque Luke Skywalker está adyacente al AT-AT, el no es un objetivo legal porque está fuera del campo de fuego. *(Ver Manual original)*

Cuando el AT-AT mueve, los personajes pequeños que ocupan casillas de la base o casillas a donde mueve el AT-AT deben realizar una salvación de 6 o más o ser derrotados. En el ejemplo, Luke Skywalker está en un espacio donde se mueve el AT-AT; hace su salvación y se coloca una casilla a la izquierda, adyacente a la base del AT-AT.

CARACTERÍSTICAS DE LA CUADRÍCULA DE BATALLA

La cuadrícula de batalla representa una porción del mundo helado de Hoth. Más características del terreno están detalladas en las reglas del Juego Básico de Star Wars Miniaturas: objetos bajos, terreno difícil, paredes, puertas y pozos. La cuadrícula de batalla introduce algunos terrenos nuevos y situaciones especiales, descritos más abajo.

Entradas a la Base

Puertas camufladas conducen dentro de la Base Eco, el baluarte Rebelde en Hoth. Estas áreas están marcadas en la cuadrícula; 3 lados de una entrada a la base son paredes sólidas y el último es una puerta, la cual se abre y se cierra de manera normal. Un personaje de una escuadra rebelde puede entrar en la base moviendo sobre una casilla de Entrada a la Base detrás de la puerta y luego mover una casilla más. Retira esos personajes de la cuadrícula de batalla y colócalos a un lado para indicar que ellos están en el interior de la Base Eco. Los personajes dentro de la base no pueden atacar ni ser atacados, pero si todos los personajes de fuera de la base son derrotados, los que están dentro también son derrotados.

Un personaje dentro de la base puede salir en una ronda posterior: colócalo en cualquier casilla de una Entrada a la Base (incluso si está en una cuadrícula de batalla diferente a la que entró a la base) inmediatamente antes de tu primera activación de la ronda. El personaje puede luego abrir la puerta y mover normalmente.

Un personaje en una casilla de Entrada a la Base puede permanecer en la cuadrícula en lugar de entrar a la base. Obtiene protección de las paredes y de las puertas cerradas pero también está sujeto a ataques a través de puertas abiertas.



Trincheras

Cortes largos en el suelo, zanjas y excavaciones defensivas son denominadas colectivamente como **trincheras**. Una casilla que contenga una trinchera tiene un contorno rojo.

Movimiento: Cuesta el doble entrar o salir de una casilla que contenga una trinchera, a menos que se mueva desde una casilla a otra dentro del mismo terreno de trinchera (entonces costaría 4 casillas salir fuera de una trinchera a una que contenga objetos bajos o terreno difícil).

Línea de Visión: Las trincheras no bloquean la línea de visión.

Cobertura: Una casilla de trinchera da **cobertura mejorada** a los personajes sobre ella. La cobertura mejorada funciona como la cobertura, con las siguientes excepciones. Si el ataque atraviesa una línea roja, el objetivo obtiene una bonificación de +6 en Defensa. Si el ataque viene de una casilla dentro de la trinchera y no atraviesa una línea roja, el objetivo obtiene sólo una bonificación de +4 en Defensa como cobertura normal. Las casillas que contengan trincheras y personajes enteramente dentro de trincheras no proveen de cobertura a personajes fuera de las trincheras; sin embargo, un personaje en una trinchera adyacente a uno fuera de la misma se le considera adyacente. Un atacante ignora las trincheras en el espacio que ocupa y en las casillas adyacentes cuando determina la cobertura.



Torres

La Atgar 1.4 FD P-Tower es un cañón láser ligero anti-vehículo desplegable utilizado por las fuerzas rebeldes. Ambos lados de la cuadrícula de batalla tienen emplazamientos P-Tower (etiquetados como "Toser"), cuyas casillas cuentan como objetos bajos.



Una torre no puede activarse, pero personajes rebeldes adyacentes a ella pueden atacar con su cañón láser. En lugar de tomar su turno normal, 1 ó 2 personajes rebeldes adyacentes disparan el cañón láser. Estos personajes no hacen nada con su activación salvo disparar, y ellos no pueden ser activados de nuevo en esta ronda. Ellos entregan sus turnos de esta ronda para realizar este ataque especial. Como con el fuego conjunto, la activación de personajes para disparar el cañón láser cuenta como una de tus activaciones de fase; puedes activar otro personaje rebelde para hacer algo. El cañón láser sólo puede ser disparado una vez por ronda.

El cañón láser dispara con +3 en Ataque. La suma del daño asestado dependerá de cuantos personajes son activados.

1 personaje: 20 de daño

2 personajes: 30 de daño

A propósito del fuego conjunto, tratar la torre como un personaje con la habilidad especial Arma Montada; sólo aliados con Arma Montada o aliados adyacentes con Artillero pueden combinar fuego con ella.

Las torres tienen un arco de fuego de 90°, como se ilustra en el diagrama de más abajo. Los personajes fuera de este arco de fuego, incluso si están adyacentes a la torre, no son objetivos legales. *(Ver Manual original)*

Un enemigo con línea de visión sobre alguna de sus casillas puede atacar a la torre. Una torre tiene una Defensa de 8 y 80 Puntos de Golpe. Sin embargo, se **deshabilita** si recibe 40 o más puntos de daño, y el cañón láser no puede ser disparado. Coloca un contador "Disabled" sobre el espacio de la torre para marcarla. Personajes aliados pueden retirar el daño con la habilidad especial Reparación Industrial: si el daño total se reduce por debajo de 40, el láser vuelve a estar operativo. Si la torre recibe 80 puntos de daño, es destruida y no podrá ser reparada. Coloca un contador "Destroyed" sobre el espacio de la torre para marcarla.

Torretas

La Batería Anti-Vehículo Golan Arms CG.12 es un cañón blaster de emplazamiento fijo. Tiene una tripulación interna, cuyos controles giran la torreta montada en lo alto de la cubierta de control cilíndrica. Un lado de la cuadrícula de batalla tiene emplazamientos de cañones blaster (etiquetados "Turret"), cuyas casillas cuentan como paredes.

Una torreta puede ser activada una vez por ronda para disparar su cañón blaster; tiene +6 en Ataque y 40 de Daño. Tratar la torreta como un personaje con la habilidad especial Arma Montada; sólo aliados con Arma Montada o aliados adyacentes con Artillero pueden combinar fuego con ella.

Las torretas tienen un arco de fuego de 180°, como se ilustra en el diagrama de la siguiente página. Los personajes fuera de este arco de fuego, incluso si están adyacentes a la torreta, no son objetivos legales. *(Ver Manual original)*

Un enemigo con línea de visión sobre alguna de sus casillas puede atacar a la torreta. Una torreta tiene una Defensa de 12 y 120 Puntos de Golpe. También tiene **Reducción de Daño 10**: Cada vez que la torreta recibe daño de cualquier fuente que no sea un enemigo con sable láser,



reduce el daño recibido en 10 puntos. Personajes aliados pueden retirar el daño con la habilidad especial Reparación Industrial. Si la torreta recibe 120 puntos de daño, es destruida y no podrá ser reparada. Coloca un contador "Destroyed" sobre el espacio de la torreta para marcarla.

Generador del Escudo Deflector

Un Generador de Escudo Deflector Planetario Kuat Drive Yards DSS-02 alimenta un inmenso proyector que genera un escudo de 50 kilómetros de diámetro para proteger la Base Eco de los bombardeos orbitales. Esta instalación es el punto de concentración de las agotadas tropas terrestres durante la Batalla de Hoth. Las embarcaciones imperiales aterrizan más allá del perímetro del escudo y marchan por tierra para destruir el generador de escudo. Si ellos tienen éxito, el escudo planetario caerá y la aplastante flota imperial podrá arrasarse la Base Eco. Los rebeldes luchan en una acción de retrasarlos para comprar el máximo tiempo posible para que sus vehículos puedan evacuar hasta entonces.



Las casillas de la sección del Generador de Escudo Deflector de la cuadrícula cuentan como paredes. Un enemigo con línea de visión sobre alguna de sus casillas puede atacar al generador de escudo. El generador de escudo tiene una Defensa de 8 y 600 Puntos de Golpe. También tiene **Reducción de Daño 10**: Cada vez que el generador recibe daño de cualquier fuente que no sea un enemigo con sable láser, reduce el daño recibido en 10 puntos. El daño del generador de escudo no puede ser reparado.



ESCENARIOS AT-AT

Aquí tenemos dos escenarios para usar el Caminante Imperial AT-AT en escaramuzas de **Star Wars Miniaturas**. Siéntete libre de crear tus propios escenarios después de haber probado éstos.

Ambos escenarios hacen frente al AT-AT al mando de las fuerzas imperiales. Los rebeldes no pueden esperar detener el ataque, pero derrotando este vehículo, ellos pueden ralentizar el ataque lo suficiente para que sus naves escapen.

Cuando a un lado tienes un AT-AT y al otro no (como en estos escenarios), el jugador que controla el AT-AT coloca primero todas sus fuerzas. Toda la base del AT-AT debe estar en la cuadrícula de batalla.

DEFENDER EL GENERADOR

Este es un escenario especial que recrea la valiente defensa del generador de escudo de la Base Eco. Usa el lado de la cuadrícula de batalla con la sección del Generador de Escudo Deflector.

Escuadras: El jugador imperial tiene el Caminante Imperial AT-AT, y el jugador rebelde construye una escuadra que contenga hasta 150 puntos de personajes. Si prefieres, puedes usar las escuadras personalizadas descritas más abajo.

Inicio: Las fuerzas rebeldes comienzan en cualquier parte de la mitad de la cuadrícula de batalla, de la sección que contiene el Generador de Escudo Deflector. El jugador imperial coloca luego el AT-AT en cualquier parte dentro de las 12 casillas del lado opuesto al generador de escudo.

Refuerzos Rebeldes: Si el lanzamiento de iniciativa rebelde es un número impar, el jugador rebelde coloca 2 Hoth Troopers adicionales en cualquier casilla de Entrada a la Base (1 personaje por casilla). Esos refuerzos serán colocados en la cuadrícula de batalla inmediatamente antes de la primera activación de ronda del jugador rebelde.

Victoria: El jugador imperial gana destruyendo el generador de escudo. El jugador rebelde gana derrotando al AT-AT.

Defender el Generador – Escuadras Personalizadas

En lugar de construir tus escuadras, puedes usar estas escuadras personalizadas para el escenario Defender el Generador. (*Ver Manual original*)



ASALTO AL GENERADOR

Este escenario especial de 2 partes recrea la Batalla de Hoth desde el momento en que un Caminante Imperial AT-AT hace su primera aparición hasta el momento final del asalto al generador de escudo de la Base Eco. Usa ambos lados de la cuadrícula de batalla. Primero, las fuerzas imperiales avanzan hacia las posiciones rebeldes. Los rebeldes establecen sus fuerzas de choque para ralentizar el avance imperial. Una vez que el AT-AT atraviesa esa ligera resistencia, las fuerzas rebeldes se retiran a defender el generador, dejando medio terreno desocupado. ¡La batalla culmina en un espectacular enfrentamiento entre el Imperio y la Rebelión!

Escuadras: El jugador imperial construye una escuadra que contenga al Caminante Imperial AT-AT y hasta 150 puntos de personajes adicionales. El jugador rebelde construye 2 escuadras de hasta 150 puntos cada una. Si prefieres, puedes usar las escuadras personalizadas descritas más abajo.

Primera Parte: AT-AT Visto

Los imperiales han sido vistos, y las fuerzas rebeldes se apresuran a defender la Base Eco.

Inicio: Usa el lado de la cuadrícula de batalla que no tiene la sección del Generador de Escudo Deflector. El jugador rebelde comienza con una de sus escuadras en cualquier parte de la mitad de la cuadrícula de batalla que contiene ambas zonas de Entrada a la Base. Las fuerzas imperiales serán luego colocadas en cualquier lugar dentro de las 12 casillas del lado opuesto de la cuadrícula de batalla.

Refuerzos Rebeldes: Si el lanzamiento de iniciativa rebelde es un número impar, el jugador rebelde coloca 2 Hoth Troopers adicionales en cualquier casilla de Entrada a la Base (1 personaje por casilla). Esos refuerzos serán colocados en la cuadrícula de batalla inmediatamente antes de la primera activación de ronda del jugador rebelde.

Si las fuerzas rebeldes sobre la cuadrícula de batalla son derrotadas cualquier fuerza rebelde dentro de la Base Eco no es derrotada; las tropas rebeldes se mantendrán aún en la cuadrícula pero no serán reveladas hasta el comienzo de la segunda parte de la batalla.

Segunda Parte: Asalto Final

Si el AT-AT alcanza el lado opuesto de la cuadrícula de batalla desde donde empezó, la batalla se traslada al otro lado de la cuadrícula (el de la sección del Generador de Escudo Deflector).

Inicio: La otra escuadra rebelde comienza en cualquier lugar de la mitad de la cuadrícula de batalla que contiene enteramente la sección del Generador de Escudo Deflector. Las fuerzas imperiales supervivientes serán colocadas en cualquier lugar dentro de las 12 casillas del lado opuesto de la cuadrícula de batalla.

Cualquier fuerza rebelde que entró en la Base Eco antes del comienzo del Asalto Final comienza en la base y puede entrar a jugar como está descrito en Entradas a la Base en la página 6. Las fuerzas rebeldes que estaban aún sobre la cuadrícula de batalla se separan en un grupo aparte. En la primera ronda, esos personajes mueven dentro de la Base Eco y no pueden hacer nada más (ellos permanecen fuera de la cuadrícula). En rondas sucesivas, pueden entrar a jugar desde cualquier Entrada a la Base de manera normal.

Refuerzos Rebeldes: Si el lanzamiento de iniciativa rebelde es un número impar, el jugador rebelde coloca 2 Hoth Troopers adicionales en cualquier casilla de Entrada a la Base (1 personaje por casilla). Esos refuerzos serán colocados en la cuadrícula de batalla inmediatamente antes de la primera activación de ronda del jugador rebelde.

Victoria: El jugador imperial gana destruyendo el generador de escudo dentro de las 10 rondas después del comienzo del Asalto Final. El jugador rebelde gana derrotando al AT-AT o impidiendo una victoria imperial.

Defender el Generador – Escuadras Personalizadas

En lugar de construir tus escuadras, puedes usar estas escuadras personalizadas para el escenario Asalto al Generador. *(Ver Manual original)*



Notas del autor

He realizado esta traducción, sin carácter lucrativo, para facilitar la comprensión de dicho manual.

Las imágenes añadidas a esta traducción son de varias páginas Web de distribución libre.

Esta traducción requiere del manual original para comprender algunas explicaciones a través de los dibujos que en él se encuentran.

Se podrán realizar modificaciones y mejoras en la traducción para mejorar su entendimiento y seguir fielmente el reglamento del juego original de **Star Wars Miniaturas**.

Se han añadido las rectificaciones oficiales de **Wizard Of The Coast**, publicadas a través de sus **Jedi Counselings**, hasta el nº 80.

Para una correcta visualización del texto es necesario disponer de las siguientes fuentes: *StarJedi Special Edition*, *Tahoma* y *RedFive*.

Para ponerse en contacto conmigo para cualquier duda o sugerencia pueden hacerlo a través de la siguiente cuenta de correo:

tonywankenobi@hotmail.com

Espero que os sea de utilidad. Atentamente

Antonio Ramos

Las Palmas de Gran Canaria (ESPAÑA) – 23 de Diciembre de 2005

Versión 1.0