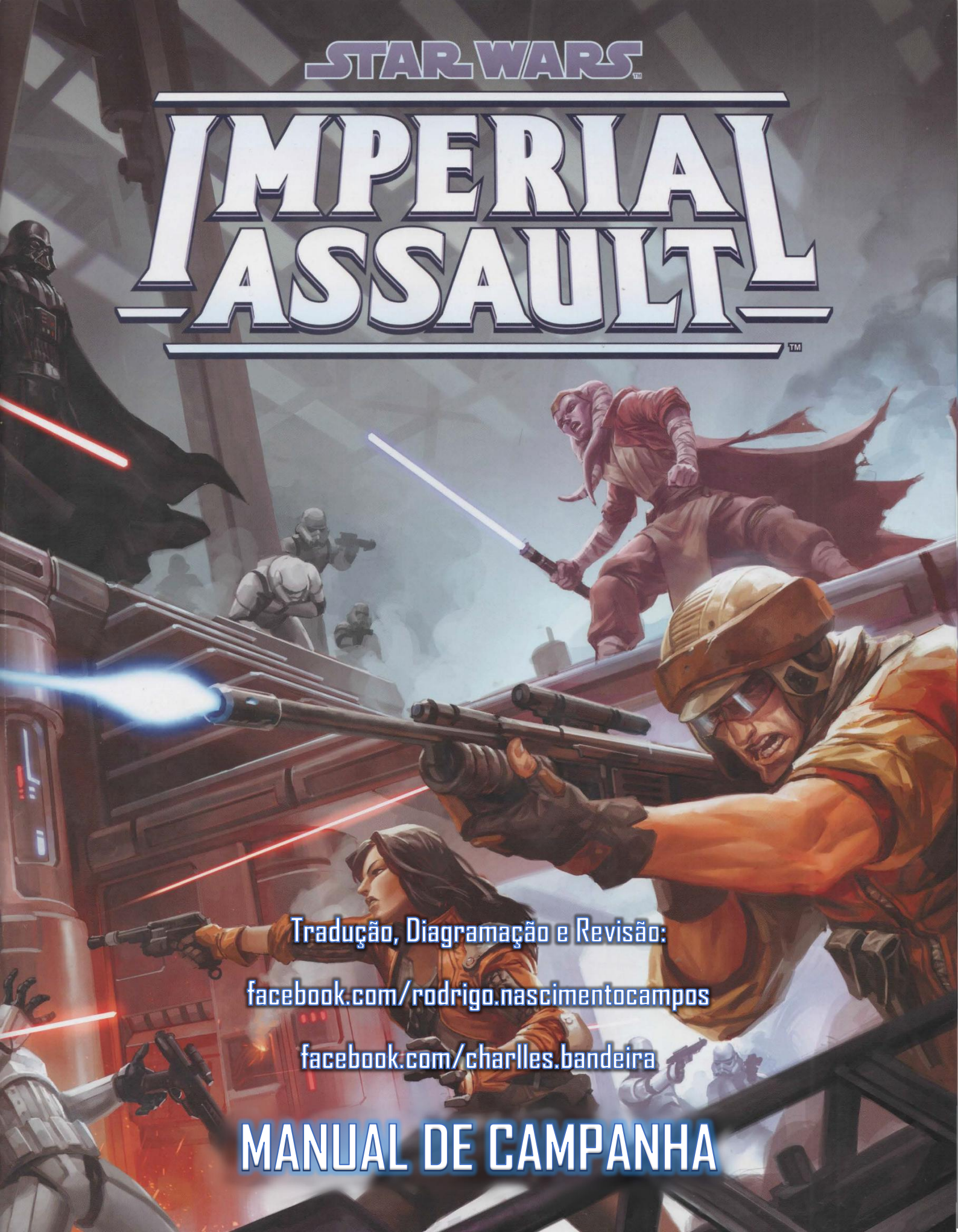

STAR WARS
IMPERIAL ASSAULT
Tradução, Diagramação e Revisão:
facebook.com/rodrigo.nascimentocampos
facebook.com/charlles.bandeira
MANUAL DE CAMPANHA

MANUAL DE CAMPANHA

Este livro contém 30 missões para serem jogadas com Imperial Assault. Várias dessas missões se conectam para formar a campanha base, mas esse livro também contém inúmeras missões secundárias que ser jogadas com o jogo base ou em qualquer futura campanha.

INFORMAÇÕES OCULTAS

Missões em uma campanha de Imperial Assault são jogadas com informações ocultas dos jogadores Rebeldes (frequentemente referidos como heróis). Jogadores Rebeldes não tem permissão para ler qualquer informação encontrada neste Livro de Campanha, mas sempre podem pedir ao jogador Imperial para que repita quaisquer regras atuais ou anteriores.

DIAGRAMA DE MAPA

O diagrama de mapa para cada missão indica como montar o mapa, bem como a colocação de fichas, portas e figuras. Ele também exibe informações referentes a regra de missões, como *tiles* de mapa nomeados ou pontos de destacamento.



Figuras no mapa



Pontos de destacamento



Porta

Observação: Figuras mostradas com bordas cinza e preta correspondem a cartas de destacamento cinza, mas pertencem a grupos diferentes.

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Cada missão tem uma seção de "Destacamento e Configuração" que fornece a lista das figuras Imperiais que estarão presentes durante a missão, assim como outras regras especiais resolvidas durante a configuração.

- Quando coletando as cartas de Destacamento listadas, figuras listadas em **texto vermelho** referem-se à versão elite (vermelha) do cartão de Destacamento e todas as outras figuras usam uma versão regular (cinza) do cartão de Destacamento.
- Quando escolhendo grupos abertos, a missão pode especificar grupos ou características (como *CRIATURAS*), que não podem ser escolhidas. Adicionalmente, o jogador Imperial não pode escolher uma carta de Destacamento única a menos que tenha sido recompensado a ele como Vilão.

CONFIGURAÇÃO ESPECIAL

Várias missões tem instruções de configuração especiais abrangendo regras como o uso de aliados Rebeldes ou colocação de fichas.

- Quando as regras instruem a colocar aleatoriamente um número de fichas especificadas, o jogador Imperial coleta as fichas listadas, as misturam, e as colocam de face para baixo nos espaços indicados no mapa. Até que sejam reveladas por regras de missão, nenhum jogador tem permissão para examinar a face de baixo dessas fichas.
- Quando as regras instruem a escolher e colocar um número específico de fichas, o jogador Imperial coleta as fichas listadas e as colocam com de face para baixo em qualquer espaço indicado de sua escolha. Até que sejam revelados por regras de missão, jogadores Rebeldes não tem permissão de examinar a face de baixo dessas fichas. Depois das fichas serem colocadas, elas não podem ser movidas, mas o jogador Imperial pode as examinar durante a missão.

RESUMO DE EVENTOS

Cada missão tem um "Resumo de Eventos" que fornece uma lista de eventos que desencadearão durante a missão. Esta seção é usada apenas para referência do jogador Imperial e contém versões abreviadas de ativações de eventos. Para o tempo completo de ativação de cada evento, consulte o evento correspondente no texto da missão.

As informações no Resumo de Eventos nunca são lidas em voz alta.

EVENTOS DA MISSÃO

Eventos formam a estrutura inicial e alteram as regras de uma dada missão. Uma missão pode consistir em qualquer número de eventos que começam com "Instruções da Missão" e concluindo com "Fim da Missão".

Cada evento pode conter qualquer combinação de texto da história e de regras adicionais que se apliquem à missão. Quando um evento e ativado, todas as informações de texto e regra nessa seção é lida em voz alta e resolvida, nessa ordem.

Regras de missão são instantâneas (➢) ou contínuas (◆). Um efeito instantâneo é resolvido imediatamente e frequentemente não precisam ser mais referenciados. Um efeito contínuo aplica-se durante a missão e muitas vezes determinam habilidades especiais concedidas a figuras Rebeldes ou Imperiais.

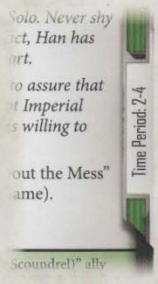
- Em alguns casos, um evento exigirá que o jogador Imperial escolha um dentre um número de efeitos, o qual pode ser instantâneo ou contínuo. Quando ele escolhe um, ele lê o efeito em voz alta e o resolve, mas ele não lê ou resolve nenhum dos efeitos não escolhidos.
- Quando o jogador Imperial destaca um grupo inicial ou reservado, isso **não** custa qualquer (ameaça). Quando uma regra permite o jogador Imperial resolver um destacamento opcional, como durante a Fase de Status, ele deve gastar para colocar essas figuras.
- Enquanto resolvendo um destacamento opcional, o jogador Imperial também pode reforçar figuras correspondentes a grupos que já estão no mapa.
- Certas regras referenciam o fim ou progresso da missão seguido do símbolo . Isso indica que o texto precedente é um objetivo que os heróis estão tentando cumprir, o que deve ser enfatizado para os jogadores Rebeldes pelo jogador Imperial.

RECOMPENSAS

Ao fim de uma missão, uma série de recompensas são recebidas pelos jogadores Imperial e Rebeldes. Observe que algumas recompensas são recebidas por resultados de missão e estão listadas na seção "Fim da Missão". Outros são encontrados na seção "Recompensas Adicionais", e estes são recebidos além daqueles de "Fim da Missão".

PERÍODO DE TEMPO

Cada campanha em *Imperial Assault* é associada com um período de tempo, representado por um número. Isso corresponde a números de período de tempo encontrados em algumas cartas de Missões Secundárias.



Durante a configuração da campanha, não use quaisquer cartas de Missão Secundária que não incluem o intervalo numérico associado à campanha. Para essa campanha, o período de tempo é 3, e nenhuma das cartas da Missão Secundária contidas no jogo base precisam ser descartadas.

PARE!

Somente o jogador Imperial pode ler as informações deste guia. Jogadores Rebeldes nunca são permitidos olhar ou ler qualquer informação da missão além desta página.

IMPERIAL ASSAULT

Vitória! Com a destruição da Estrela da Morte, a Rebelião deu esperança para uma galáxia vivendo com medo. Tendo perdido sua última arma, o Império luta para se recuperar, em face dessa derrota esmagadora.

À medida que os fragmentos dispersos da estação de batalha caem sobre a base rebelde em Yavin 4, o Império coloca em movimento um plano para buscar represálias contra as forças Rebeldes estacionados na pequena lua.

Não muito tempo depois, quando um sinalizador imperial começa a transmitir a partir de um posto avançado a alguma distância da base Rebelde, uma pequena equipe de agentes de elite é despachada; sua missão: silenciar o sinal a qualquer custo....

AFTERMATH

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Oficial Imperial, Sonda Dróide, Stormtrooper.

Grupos Reservados: Engenheiro E-Web, Oficial Imperial, Stormtrooper.

Grupos Abertos: Nenhum.



RESUMO DE EVENTOS

- **Fim do Turno quando a porta abre:** Confinamento
- **Turno 6:** Fim da Missão
- **Porta abre:** Fortificado
- **Todos os terminais forem destruídos ou todos os heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Chegando no posto avançado, vocês imediatamente abrem fogo em direção as tropas de guarda.
Vocês suspeitam que eles sabiam que vocês estavam chegando e que estão provavelmente entrando em uma emboscada. Contudo, com o sinal continuando a ser transmitido, não há tempo para uma abordagem mais sutil.

- Uma figura Rebelde pode atacar um terminal (Saúde: 4, Defesa: 1▼). Aplique +1▼ aos resultados de defesa do terminal se ele tiver adjacente à 1 ou mais figuras Imperiais.
- Portas estão trancadas para figuras Imperiais.
- A missão termina quando todos os terminais são destruídos (), ao final do Turno 6, ou quando todos os heróis são feridos.

CONFINAMENTO

No final do Turno em que a porta foi aberta pela primeira vez:

O jogador Imperial escolhe 1 dos itens a seguir:

- Cada terminal terá 7 de Saúde ao invés de 4.
- A porta para o Saguão está fechada. Uma figura Rebelde pode atacar a porta (Saúde: 8, Defesa: 1 dado preto). O ponto vermelho de destacamento agora está ativo.

FORTIFICADO

A primeira vez que a porta abre:

"Eles estão aqui!" as forças Imperiais gritam com as suas defesas. "Mantenha-os longe dos transmissores!"
Há um ruído no seu comunicador. "Forças imperiais se aproximando!" seu piloto contata vocês do transporte, agora circulando acima de suas cabeças. "O lugar estará cheio deles em breve, então façam o trabalho rápido!"

➢ Destaque o Engenheiro E-Web reservado para qualquer ponto amarelo. Essa figura vem focada.
➢ Destaque o grupo de Stormtrooper e o Oficial Imperial reservados para o Depósito.

FIM DA MISSÃO

Quando todos os terminais são destruídos:

Com seus planos foram interrompidos, as forças Imperiais restantes caíram em uma retirada antecipada.
"Bom trabalho!" O piloto sorri para vocês enquanto vocês entram no transporte.

➢ Coloque a carta de Missão Principal "Uma Nova Ameaça" em jogo. Heróis recebem 100 créditos por herói.

No final do Turno 6 ou quando todos os heróis são feridos:

Soldados Imperiais aparecem da floresta por todos os lados; O sinalizador fez o seu trabalho e vocês devem correr. Com tantos dos sobreviventes Imperiais se reorganizando, as tropas terrestres Rebeldes terão suas mãos cheias!

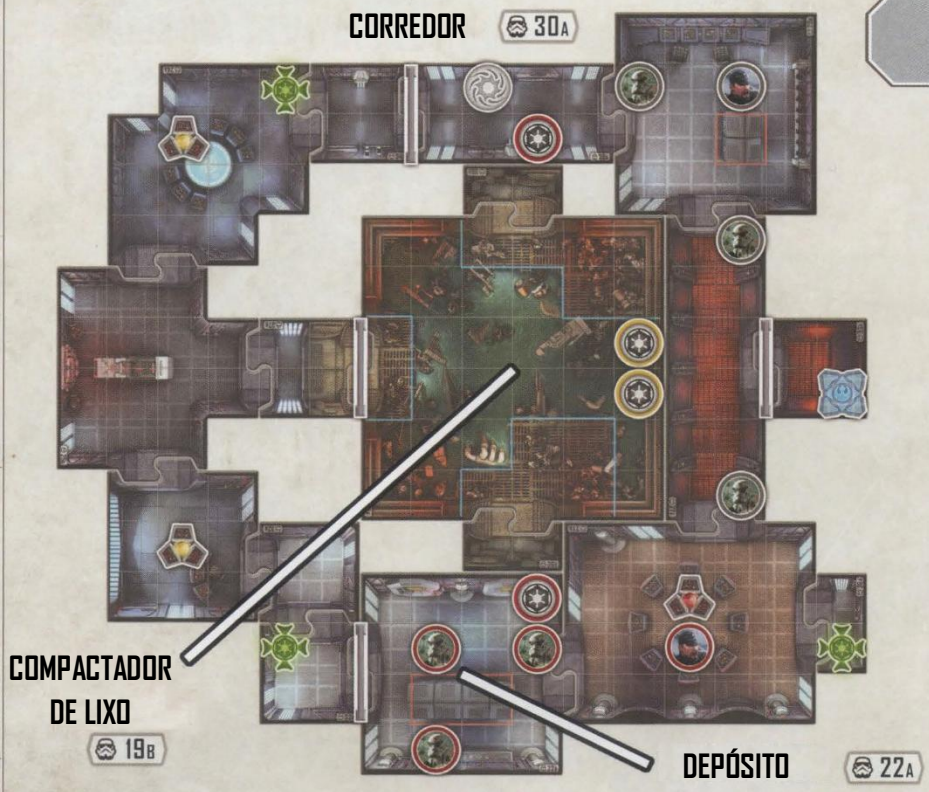
➢ Coloque a carta de Missão Principal "Sob o Cerco" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 07A, 10A, 18A, 22B, 25B, 32B, 35B, 36B(2), 38B

CAPTURADOS



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Oficial Imperial, **Oficial Imperial**, Stormtrooper, **Stormtrooper**.

Grupos Reservados: Nenhum.

Grupos Abertos: 3.

Configuração especial: Heróis não podem trazer aliados.

RESUMO DE EVENTOS

- **Todos os itens face para cima:** Escapar
- **Heróis partem ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês tem trabalhado por dias em uma maneira de abrir sua cela, mas todo o seu equipamento exceto por um bem escondido comunicador se foi.
Vocês se acham sem esperança até que a construção estremece e o comunicador crepita. "Em 10 segundos," uma voz chega através, "a porta de sua cela irá abrir. Seus equipamentos estão sendo mantidos no fim do corredor. Corram para lá... agora!"

- Vire todos as cartas de itens de Heróis para baixo. Eles não podem usar cartas viradas para baixo. A ficha de missão neutra representa a caixa de equipamentos. Um herói pode interagir com a caixa de equipamentos para virar seus itens para cima.
- Quando um herói se retira, ele é incapacitado ao invés disso. Quando ativando, ele recebe apenas 1 ação e só pode usar essa ação para realizar um movimento.
- Um herói sem armas pode atacar figuras hostis adjacentes com 1 dado verde e 1 dado amarelo. Antes deste ataque, o herói testa . Se ele passa, o ataque ganha : +2 .
- As portas no depósito e corredor estão trancadas. Uma porta adjacente a uma figura imperial não bloqueia seu movimento ou linha de visão.
- A missão progride quando todos os heróis virarem seus itens para cima ( ). A missão termina quando todos os heróis estão feridos.

ESCAPAR

Quando todos os heróis viram seus itens para cima:

"Estou com a nave estacionada próxima ao descarte de lixo", é dito a vocês pelo seu salvador, "mas vocês tem que entrar no sistema deles e abrir as passagens. O que quer que façam, se apressem! Estou mantendo eles ocupados, mas não sei se consigo por muito mais tempo."

- Fichas de missão Imperiais representam passagem fechadas e fichas de missão Rebeldes representam passagem abertas. Um herói pode interagir (ou) com um terminal para virar todas as fichas de missão Imperiais da cor correspondente ao terminal.
- Uma figura pode interagir com uma ficha de missão Rebelde vermelha para colocar sua figura em qualquer espaço vazio no Compactador de Lixo.
- Quando as fichas amarelas Imperiais são viradas, abra todas as portas.
- Se todos os heróis estão na ou adjacente as fichas Rebeldes amarelas, eles partem e a missão termina ( ).

FIM DA MISSÃO

Quando todos os heróis partem:

Passando através da sujeira e imundície, vocês encontram outros prisioneiros rebeldes recentemente libertados. Trabalhando juntos, vocês subjugam as forças Imperiais no seu caminho. Seguindo as instruções de seu salvador, vocês os lideram a saída e se espremem no transporte localizado ali perto.

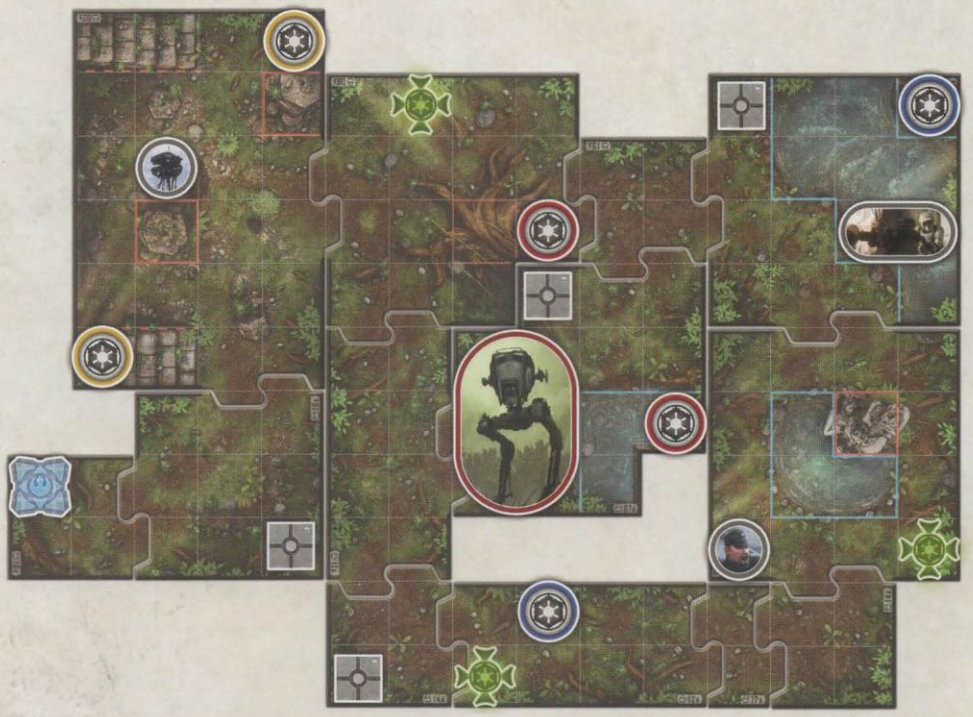
Quando todos os heróis são feridos:

Vocês são novamente capturados e mantidos prisioneiros em segurança máxima conforme são transportados para Kessel. Reconhecidamente, depois de algumas semanas de trabalho duro, o Alto Comando Rebelde envia uma operação em grande escala. O esquadrão Rogue atua magnificamente e vocês são libertados junto com alguns oficiais rebeldes de alto escalão.

➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

MAP TILES: 19B, 21A, 22A, 23A, 24A, 25A, 27A, 28A, 30A, 32A(2), 33A, 34A, 36A, 36B(2), 37B

INCÊNDIO FLORESTAL



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: AT-ST, Engenheiro E-Web, Oficial Imperial, Sonda Dróide.

Grupos Reservados: Caçador Trandoshan

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Aumente ⚙ pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 5:** Fim da Missão
- **AT-ST derrotado:** Pequena Vitória
- **4 explosivos desarmados:** Última Resistência
- **Todos explosivos desarmados ou todos heróis feridos**: Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

"Se apressem" Fenn vocifera, avançando através da vegetação rasteira. Levado por um propósito singular, ele amaldiçoa a precaução a pouco prazo do Alto Comando Rebelde. Eles repetidamente negaram suporte, dizendo que seria muito perigoso. "Eu acho que está tudo certo", ele diz, balançando sua cabeça enquanto vocês continuam. "Qualquer outra pessoa que eles enviassem teria estragado tudo."

- Fichas de missão representam explosivos. Um herói pode interagir com um explosivo (🔧) para desarmar e descartá-lo. Se o herói for Fenn ou está dentro de 3 espaços de Fenn, a figura desarma e reivindica o explosivo.
- Se um explosivo é derrubado, coloque a ficha Rebelde virada para cima. O explosivo permanece desarmado e uma figura Rebelde pode reivindicá-lo.
- Um herói carregando um explosivo pode interagir com o AT-ST para colocar 1 explosivo na carta de destacamento do AT-ST.
- No fim de cada round, descarte todos os explosivos do AT-ST. Ele sofre 5 ✖ para cada ficha descartada.
- A missão termina quando todos os explosivos foram desarmados (✊), no fim do Turno 5, ou quando todos os heróis são feridos.

PEQUENA VITÓRIA

Quando o AT-ST é derrotado:

"A casca do walker bate no chão com um guincho metálico antes de detonar em uma explosão massiva."

➢ Role 2 dados vermelhos. Cada figura dentro de 2 espaços do AT-ST derrotado sofre ✖ igual aos resultados ✖.

➢ Destaque o grupo Caçador Trandoshan reservado.

ÚLTIMA RESISTÊNCIA

Quando 4 explosivos forem desarmados:

➢ Aumente ⚙ pelo nível de ameaça. O jogador Imperial resolve um destacamento opcional.

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções, se possível:

➢ Descarte 1 explosivo que um herói está carregando. Esse herói sofre 4✖.

➢ Escolha uma caixa de suprimento e coloque um explosivo em um espaço adjacente à ela.

FIM DA MISSÃO

Quando todos os explosivos foram desarmados:

Com os explosivos removidos e a vantagem do Império sendo erodida, Fenn continua em frente. Com uma eficiência brutal, ele derruba quaisquer soldados Imperiais idiotas o suficiente para não fugirem.

➢ Fenn recebe a carta de recompensa "Maestria de Veterano".

No fim do Turno 5 ou quando todos os heróis são feridos:

Explosões estremecem o solo, e fogo se espalha por todo o lugar. Fenn continua a lutar, e números de soldados inimigos caem. Sem nenhum sucesso. O fogo raivoso afasta todos com um calor insuportável e uma fumaça preta sufocante. Recuando, Fenn pode apenas assistir enquanto o lugar o qual ele sangrou para libertar queima.

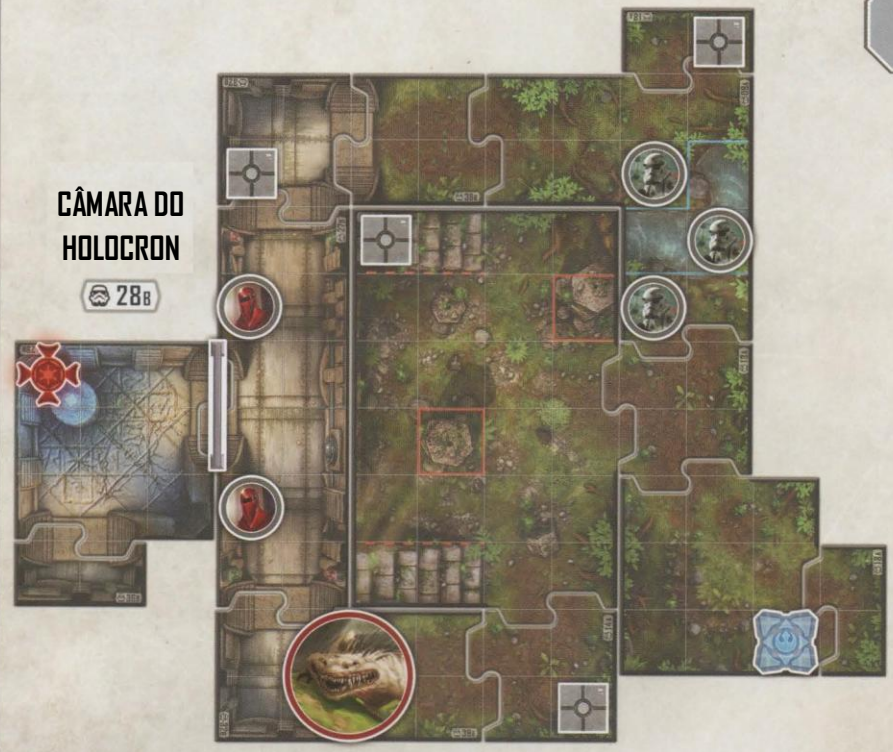
➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 02A, 04A, 05A, 06A, 07A, 10A, 11A, 12A, 13A, 14A(2), 16A, 17A

TENTAÇÃO



CÂMARA DO HOLOCRON

28B

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: **Nexu**, Guarda Real, Stormtrooper.

Grupos Reservados: **Darth Vader** (Lorde dos Sith).

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Coloque 8 fichas de missão rebelde na área de jogo de Diala. Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional. (Veja "Instruções da Missão").

RESUMO DE EVENTOS

- **Turnos 1, 3 e 5:** Atração do Poder

- **Porta para a Câmara do Holocron abre:** Ódio
- **Darth Vader derrotado, Diala se retira, ou todas as fichas de missão são descartadas:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Uma pesada névoa assenta sobre a floresta enquanto vocês viajam em silêncio. Uma expressão dolorosa aparece nas feições de Diala, mais do que apenas a tristeza de retornar a esse lugar.
Existe uma escuridão aqui, todos vocês podem senti-la. Conforme se aproximam do lugar onde o mestre de Diala morreu, figuras fantasmas, inimigos do passado e presente, levantam da névoa e atacam!

- Fichas de missão Rebeldes representam força interior. Durante cada Fase de Status, Diala descarta 1 ficha de missão Rebelde. Então, ela testa . Se ela falhar, ela descarta 1 ficha de missão rebelde adicional.
- A porta está trancada para todas as figuras exceto Diala.
- Quando um herói se torna ferido, Diala descarta 1 ficha de missão Rebelde para cada ficha de ativação que aquele herói possui.
- Figuras imperiais podem ser destacadas e reforçadas em qualquer espaço vazio.
- A missão progride quando a porta para a Câmara do Holocron abrir ( ). A missão termina quando Diala se retira ou descartou todas suas fichas de missão Rebeldes.

ATRAÇÃO DO PODER

No fim dos turnos 1, 3 e 5:

Diala deve escolher 1 das seguintes opções:

- Diala descarta 1 ficha de missão rebelde e se move até 2 espaços. Então, ela realiza 2 ataques.
- Diala reivindica 1 ficha de missão rebelde, e outro herói dentro de 3 espaços dela recupera 2 e 2 . Então o jogador Imperial escolhe 1 figura para realizar 1 movimento e 1 ataque.

ÓDIO

Quando a porta para a Câmara do Holocron abre:

Na escuridão a figura fantasma de Shu Yen, o mestre de Diala, permanece. "Diala, por favor!" ele chora "Você deve voltar!"

Gritando em agonia, a forma do espírito se transforma, fluindo para fora e tomando a forma de um inimigo familiar e terrível. Ao ver isso, Diala solta um choro de sofrimento e salta adiante para atacar.

- Destaque o **Darth Vader** reservado para o ponto vermelho.
- Quando **Darth Vader** sofreu igual ao dobro do nível de ameaça, ele é derrotado e a missão termina ( ).

FIM DA MISSÃO

Quando Darth Vader é derrotado:

Diala se detém, ajoelhando diante a visão fantasma do assassino de seu mestre. Ela sussurra, "Por favor, mestre, me perdoe."

Às suas palavras, o espírito some e a névoa afunda no solo. A sensação de escuridão se esvaece e tudo que resta é um objeto em cima de um pedestal.

- Diala recebe a carta de Recompensa "Sabre de Luz de Shu Yen"

Quando Diala se retira ou descartou todas suas fichas de missão Rebeldes:

Vocês todos acordam algumas horas depois no chão da floresta. Vocês não se lembram de terem caído inconscientes.
A névoa foi embora, mas uma sensação misteriosa de escuridão permanece. Apesar de ninguém parecer machucado, vocês não conseguem afastar a sensação de que uma oportunidade foi perdida aqui.

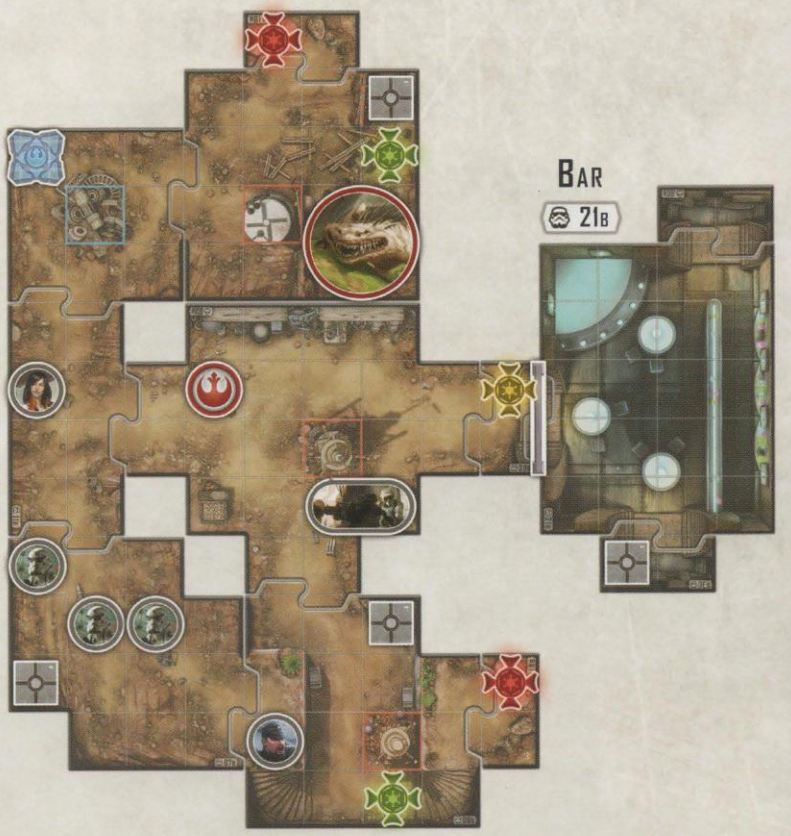
- O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 02A, 09A, 10A, 13A, 14A, 18A(2), 27B, 28B, 32B(2), 36B, 38B(2)

LUA ALTA



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Engenheiro E-Web, Oficial Imperial, **Nexu**, Stormtrooper.

Grupos Reservados: Caçador Trandoshan, **Caçador Trandoshan.**

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Aumente ⚙ pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional. Jyn Odan não destaca com os heróis e ao invés disso é destacada como mostrado.

RESUMO DE EVENTOS

- **Jyn chama por Szark:** O Tiroteio
- **Szark derrotado ou todos heróis feridos:** Fim de missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Se escondendo em uma proteção, vocês esperam Szark se mostrar. "Aparentemente é sua lua. Ele está sujeito a aparecer eventualmente." Jyn pragueja, franzindo suas feições. Sua espera aqui é demorada.
"Ali está ele," Jyn fala, apontando. No fim da rua Szark sai da cantina, e vai a um grupo pequeno de tropas imperiais.
"Fechando outro negócio, huh? O que, uma lua não foi o suficiente?"
Antes de conseguir pará-la, Jyn salta de sua proteção e avança rapidamente, atirando com seu blaster. Os olhos de Szark se esbugalham e ele foge de uma maneira atropelada. Ele se esconde em sua cantina pessoal, fechando a porta com força enquanto tiros de blaster chiam por sua cabeça.
Vocês estão alguns passos atrás de Jyn enquanto os mercenários de Szark e seus aliados Imperiais sacam suas armas.

- A porta está trancada.
- A ficha de missão Rebelde representa um comunicador. Jyn pode interagir com o comunicador para chamar Szark para fora.
- A missão irá progredir quando Jyn chama Szark (🎧). A missão termina quando todos os heróis são feridos.

O TIROTEIO

Quando Jyn chama por Szark:

A porta da cantina vagarosamente se abre e um magro Trandoshan anda sem pressa para fora.
"Ora, ora," ele resmunga, sorrindo. "Jyn Odan. Nunca pensei que viveria para ver este dia." Sua mão desliza em direção a seu blaster.

➢ Abra a porta.
➢ Destaque 1 das figuras de Caçador Trandoshan reservada para o ponto amarelo. Destaque 1 das figuras de **Caçador Trandoshan** reservada para cada um dos pontos vermelhos.
➢ Jyn testa 👁. Se ela passa, ela interrompe para realizar um ataque alvejando Szark. Caso contrário, Szark interrompe para realizar um ataque alvejando Jyn (veja abaixo).

- O Caçador Trandoshan é Szark. Seu tamanho de grupo é reduzido para 1. Aplique Saúde adicional igual ao dobro do nível de ameaça para Szark. Aplique +2 Precisão para seus resultados de ataque, e ele ganha 〰: +2 ⌑.
- Quando Szark ativa, o jogador Imperial pode gastar 2 ⚙ para Szark recuperar ⌑ igual ao nível de ameaça.
- No início de cada turno, o jogador Imperial pode gastar 2 ⚙ para Szark recuperar ⌑ igual ao nível de ameaça.
- A missão é finalizada quando Szark é derrotado (🎧).

FIM DA MISSÃO

Quando Szark é derrotado:

Ferido, Szark se arrasta para a esquina. Jyn o segue, vocês ouvem uma troca de tiros, então silêncio.
Não muito depois, ela aparece, guardando sua arma. "Vamos embora", ela diz, sem olhar para trás.

➢ Jyn Odan recebe a carta de Recompensa "Pacificador".

Quando todos os heróis são feridos:

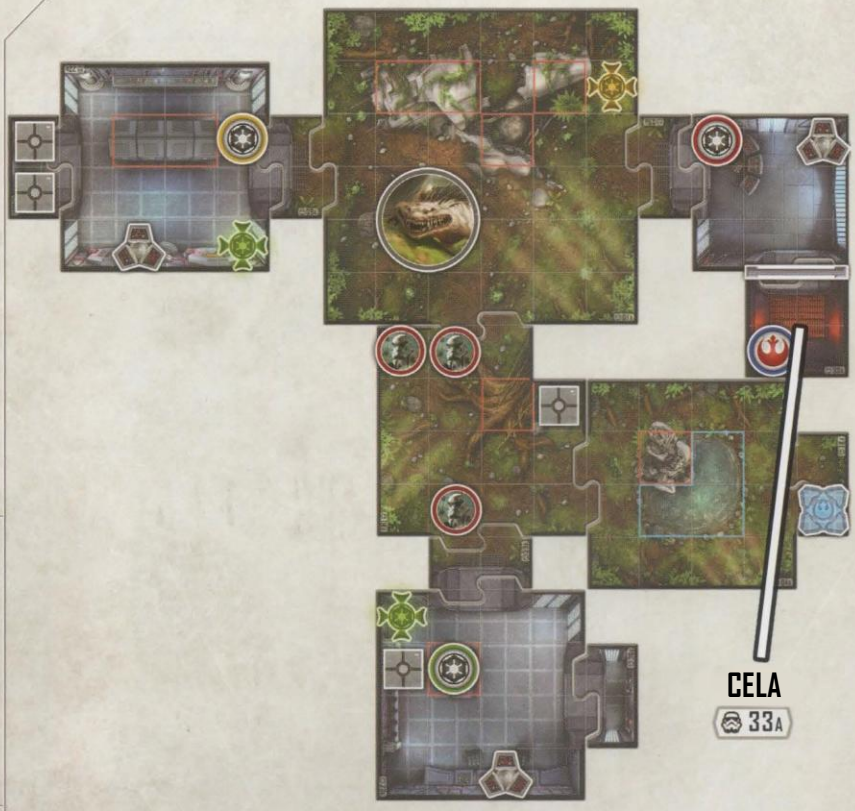
Gritando, Jyn pula de sua proteção, tentando conseguir mais alguns tiros. Três tiros de blaster a acertam no peito, e ela cai. Vocês recuam lutando, arrastando seu corpo quase sem vida de volta para a nave.
"Até a próxima vez, Jyn..." uma transmissão é recebida. "Você tem que me visitar logo!" Szark dá uma longa risada de escárnio, enquanto vocês agradecem que ela está inconsciente.

➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 03B, 05B, 06B, 07B, 10B, 11B, 18B(2), 21B, 36B(2), 39B



ENDIVIDADO

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Nexu, **Stormtrooper**.

Grupos Reservados: Engenheiro E-Web.

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 6:** Fim da Missão

- **Porta abre:** Guardas da Prisão
- **2 canhões de pulso descartados:** Desviar Energia
- **Shortatha resgatado ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Gaarkhan solta um grunhido suave conforme se aproximam da pequena série de construções. Vários guardas e armas de sentinela estão presentes, e o zumbido da maquinaria preenche o ar. Alguns poucos prisioneiros trabalham em volta, transportando equipamentos, mas muitos são escoltados para celas. Vocês não enxergam nenhum Wookiee. Aquele que vocês procuram, Shortatha, deve estar em uma contenção em alguma cela próxima.

- A porta está trancada. Um herói pode interagir com um terminal (ou) para desativá-lo e reivindicar o token. Quando todos os terminais estão desativados, a porta abre.
- Fichas de missão Imperiais representam canhões de pulso; no fim de cada turno, cada um irá atirar em uma figura Rebelde. Quando isso acontece, o jogador Imperial escolhe uma figura Rebelde dentro da linha de visão daquele canhão e rola 1 dado vermelho e 1 dado amarelo. Aquela figura sofre igual aos resultados . Se a figura é Gaarkhan, ele fica focado.
- Um herói pode interagir com um canhão de pulso (2) para desativá-lo e descartá-lo.
- A ficha de missão Rebelde representa Shortatha. Um herói pode interagir com Shortatha para resgatá-lo.
- A missão termina quando Shortatha é resgatado ( ), no fim do turno 6, ou quando todos os heróis são feridos.

GUARDAS DA PRISÃO

Quando a porta abre:

Vendo seu avanço através de seus parceiros guardas, stormtroopers na frente dá área principal da prisão investem, preparando uma resistência com arma pesada.

➢ Destaque o Engenheiro E-Web reservado para o ponto amarelo.

DESVIAR ENERGIA

Quando dois canhões de pulso são desativados:

Oficiais da prisão correm de um lado para outro, gritando ordens frenéticas para os guardas. Um alcança o sistema de comunicações do complexo. "Tropas Rebeldes estão avançando! Realoquem a energia para os canhões de pulso restantes, e parem eles, seus idiotas!"

➢ Aumente pelo nível de ameaça.

- Durante o resto da missão, quando um canhão de pulso atira, role 2 dados vermelhos no lugar de 1 dado vermelho e 1 dado amarelo.

FIM DA MISSÃO

Quando Shortatha é resgatado:

Conforme vocês destróem as algemas dos membros de Shortatha, ele urra e investe contra os stormtroopers restantes da base. Gaarkhan o acompanha, libertando outros prisioneiros no despertar de seu companheiro furioso.

➢ Gaarkhan recebe a carta de Recompensa "Dívida de Vida".

No fim do round 6 ou quando todos heróis estão feridos:

As defesas estão muito densas, e vocês são forçados a recuar. Conforme o transporte pega vocês no ponto de extração, Gaarkhan solta um leve grunhido de tristeza; o débito de vida com seu irmão permanece não cumprido.

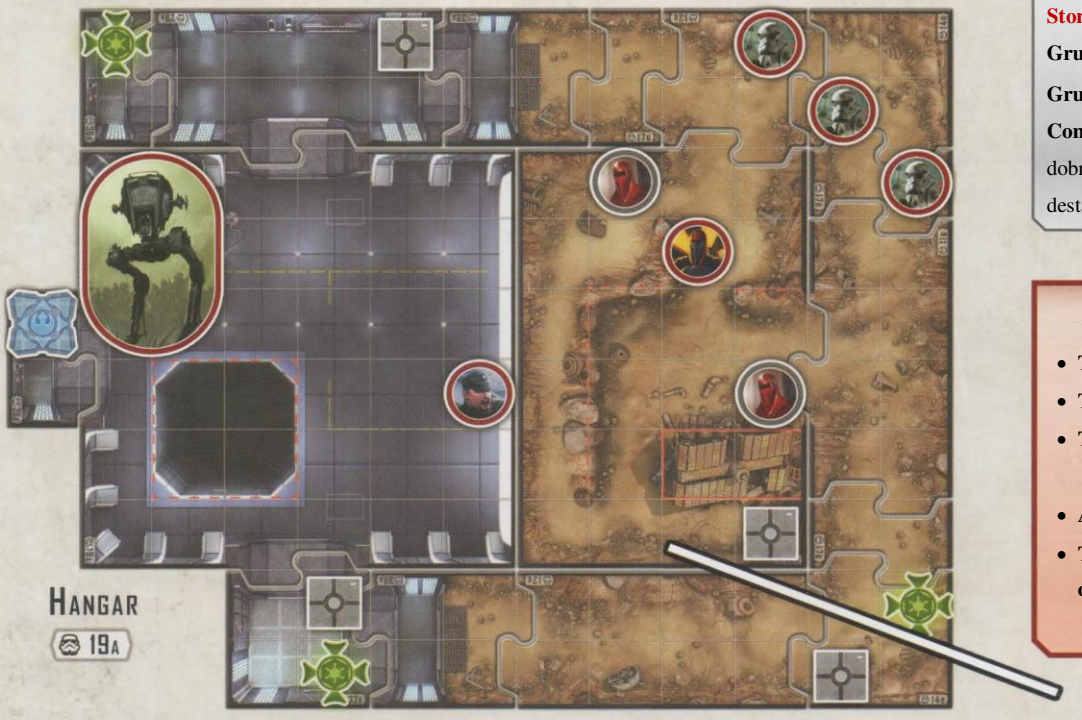
➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 01A, 04A, 06A, 18A, 22A, 23A, 28A, 33A, 36A(2), 39A(3)

IRRESPONSÁVEL



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: AT-ST, Campeão da Guarda Real, Oficial Imperial, Guarda Real, Stormtrooper.

Grupos Reservados: Engenheiro E-Web.

Grupos Abertos: 3. Sem figuras .

Configuração Especial: Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 1:** Caos
- **Turno 3:** Retirada estratégica
- **Turno 7:** Fim da Missão

- **AT-ST derrotado:** Pressione a Vantagem
- **Todas as figuras imperiais derrotadas ou todos os heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês estão preocupados com a obsessão de Mak em destruir o complexo. Ele ainda não disse qual a importância deste lugar, mas sua atitude é bem volátil.

Isto é, até vocês chegarem no hangar principal do complexo e ele avistar um walker de reconhecimento sem tripulação.

- O AT-ST é uma figura Rebelde sob o controle de Mak. Quando Mak ativa, prepare e ative o AT-ST. A figura de herói de Mak não é destacada e não pode ativar. Aplique Saúde adicional igual ao nível de ameaça para o AT-ST. O AT-ST pode entrar e ocupar espações no Hangar.
- A parede entre o Hangar e a Área de Testes não bloqueia movimentos ou linha de visão.
- A missão termina quando todas as figuras imperiais são derrotadas (), no fim do Turno 7, ou quando todos os heróis são feridos.

CAOS

No fim do Turno 1:

➢ Destaque o Engenheiro E-Web reservado.

PRESSIONE A VANTAGEM

Quando o AT-ST é derrotado:

Gritando pragas, Mak salta do topo do walker enquanto ele continua sendo atacado de todos os lados.

Mak acerta fortemente o solo. Ele se ergue enquanto sua vantagem tática detona, fazendo ele se estatelar novamente.

➢ Coloque a figura de Mak em um dos espaços ocupados pelo AT-ST. Ele sofre 10 .

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções:

➢ O Campeão da Guarda Real pode realizar 1 movimento e 1 ataque.

➢ O Campeão da Guarda Real recupera igual ao nível de ameaça mais 1.

➢ Cada figura Imperial ganha 2 pontos de movimento.

RETIRADA ESTRATÉGICA

No fim do Turno 3:

- Durante o resto da missão, não pode ser aumentado.

FIM DA MISSÃO

Quando todas as figuras imperiais foram derrotadas:

Mak realiza uma busca no complexo, recuperando componentes protótipos antes de plantar diversas cargas explosivas. De uma distância segura vocês assistem enquanto uma explosão desnecessariamente massiva reduz o complexo a pequenos fragmentos ardentes.

➢ Mak Eshka'rey recebe a carta de Recompensa "Traje de Sombra".

No fim do round 7 ou quando todos os heróis são feridos:

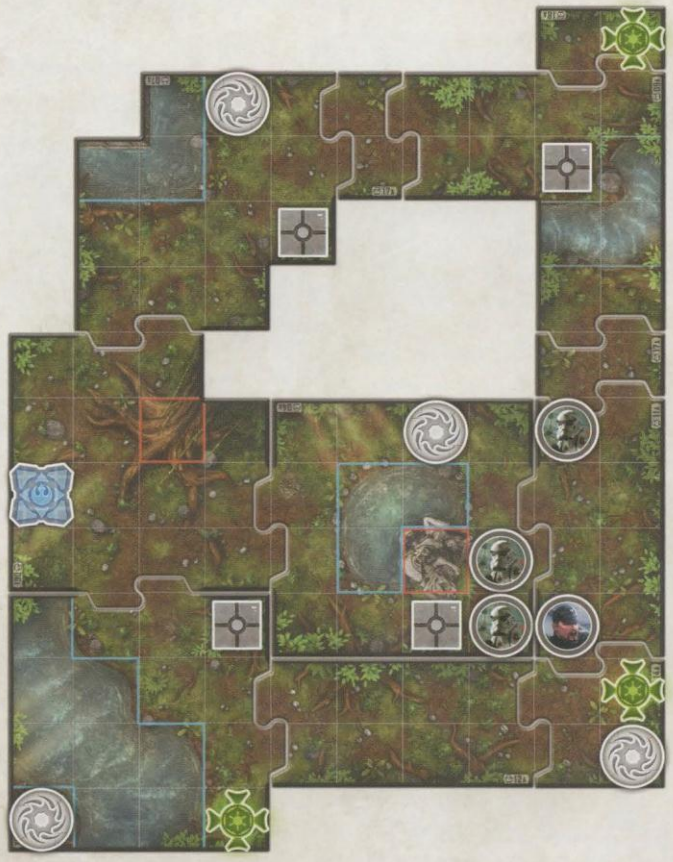
"De novo não!" Mak grita, tentando avançar mesmo com vocês puxando ele para longe e partindo do planeta. Com uma raiva ardente, Mak se agacha no canto do transporte, balbuciando "Da próxima vez..." diversas vezes sob sua respiração.

➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 02B, 11B, 12B, 13B, 14B(2), 17B(3), 19A, 29A, 32A, 36A(2), 38A(2)



VELHOS AMIGOS

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Oficial Imperial, Stormtrooper.

Grupos Reservados: **Oficial Imperial**, Sonda Dróide, Stormtrooper.

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Coloque aleatoriamente, 1 ficha de missão neutra vermelha, amarela, azul e verde viradas para baixo nos espaços indicados. Aumente ⚙ pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional. Heróis não podem trazer Soldados Rebeldes como aliados.

RESUMO DE EVENTOS

- **Ficha de missão revelada:** O Pelotão
- **2 Soldados Rebeldes escapam, 2 Soldados Rebeldes são derrotados, ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Rumores de um traidor se provaram verdade. Vocês chegam no sistema sob ataque, mal conseguindo despistar os caças imperiais. Vocês são deixados em segurança próximos ao ponto de encontro.

Forças Imperiais vasculham a área; não existem sinais dos antigos camaradas de Gideon.

- Fichas de missão neutras representam rebeldes escondidos. Um herói pode interagir com uma ficha de missão (👁) para revelar aquele *token* e substituí-lo com uma figura de Soldado Rebelde. Heróis controlam Soldados Rebeldes como aliados.
- Aplique Saúde adicional igual ao nível de ameaça para cada Soldado Rebelde. Um Soldado Rebelde não pode usar mais que uma ação para realizar um movimento durante cada ativação.
- Um Soldado Rebelde pode escapar pela entrada.
- No fim de cada turno, começando pelo Turno 4, o jogador Imperial escolhe e revela 1 ficha de missão, e substitui ela por um Soldado Rebelde. Essa figura sofre ✖ igual ao nível de ameaça e fica atordoado.
- A missão termina quando 2 Soldados Rebeldes escaparem (🏃), quando 2 Soldados Rebeldes forem derrotados, ou quando todos os heróis são feridos.

O PELOTÃO

Cada vez que uma ficha de missão é revelada:

Resolva a opção referente a cor da ficha revelada:

- **Vermelho**: Um herói dentro de 3 espaços do Soldado Rebelde recupera 5✖. Destaque o grupo Stormtrooper reservado.
- **Azul**: Este Soldado Rebelde fica Focado. Ele pode interromper para realizar um ataque. Aumente a ⚙ pelo nível de ameaça.
- **Verde**: O herói ativo, se houver, pode interromper para realizar um movimento ou ataque. Destaque a Sonda Dróide reservada.
- **Amarelo**: Substitua a ficha de missão com um **Oficial Imperial** ao invés de um Soldado Rebelde. Ele pode interromper para realizar 1 movimento e 1 ataque.

FIM DA MISSÃO

Quando 2 Soldados Rebeldes escaparam:

A reunião entre Gideon e seus camaradas começa com desculpas desajeitadas. Depois, contudo, bebidas e histórias começam a fluir e velhas amizades são reparadas.

Ao longo da noite, muitas das proezas de Gideon são reveladas: mais informações do que vocês jamais quiseram saber sobre seu parceiro.

- Gideon recebe a carta de Recompensa "Líder Destemido". Heróis recebem Soldados Rebeldes como aliados.

Quando 2 Soldados Rebeldes foram derrotados ou todos os heróis foram feridos:

Gideon lamenta a perda de seus camaradas conforme vocês partem. Ele esfrega sua perna; vocês lembram que é uma velha ferida. Ele não fala nada durante toda a viagem de volta.

- O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 04A, 05A, 06A, 07A, 09A, 11A, 12A, 14A, 17A(2), 18A

DESCULPE PELA BAGUNÇA

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: **Sonda Dróide**, Stormtrooper.

Grupos Reservados: Engenheiro E-Web, **Oficial Imperial, Caçador Trandoshan.**

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Aumente ⚙ pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional. Heróis controlam **Han Solo** (Canalha) como um aliado sem custo de ameaça.



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 2:** Regulares
- **Porta abre:** Velhos Amigos
- **Gerrin ou Han Solo derrotados:** Fim de missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

"Vocês chegaram a tempo" Han Solo comenta logo que chegam. "Eu ouvi sobre um Oficial Imperial trabalhando em algum tipo de operação por aqui."

"Então, eu chequei esse lugar. Está fortemente trancado." ele diz, brandindo em suas direções uma pequena placa metálica "mas os guardas são tão descuidados com seus cartões de acesso". Ele sorri.

- A porta está trancada para todas as figuras exceto **Han Solo**.
- A missão irá progredir quando a porta para a garagem abrir (⏻). A missão termina quando **Han Solo** é derrotado.

REGULARES

No fim do Turno 2:

➢ Destaque o grupo **Caçador Trandoshan** reservado para a entrada.

VELHOS AMIGOS

Quando a porta para a Garagem abre:

A porta se abre e o oficial olha alarmado. "Han? O que você está fazendo aqui?" Han sorri. "Olá Gerrin. Eu fiquei sabendo que você se comprou uma comissão militar. Eu só estou aqui para te parabenizar." Ele levanta seu blaster.

➢ Destaque o **Oficial Imperial** reservado para o ponto amarelo.
➢ Aumente ⚙ pelo nível de ameaça. O jogador Imperial resolve um destacamento opcional para o ponto vermelho.
- O **Oficial Imperial** é Gerrin. Aplique Saúde adicional igual ao dobro do nível de ameaça para Gerrin.
- A missão termina quando Gerrin é derrotado (⏻).

➢ Han pode interromper para realizar um ataque alvejando Gerrin.

O jogador Imperial escolhe 1 das opções seguintes:

➢ Gerrin fica Focado e pode interromper para realizar 1 movimento e um ataque
➢ Destaque o Engenheiro E-Web reservado para o ponto vermelho

FIM DA MISSÃO

Quando Gerrin é derrotado:

"Sem ressentimos por Nar Shaddaa" Han fala sarcasticamente. Ele se vira para vocês, sorrindo. "Obrigado caras, fico devendo uma. Se vocês alguma vez se encontrarem em um aperto, talvez eu possa retribuir o favor."

➢ Heróis recebem **Han Solo** (Canalha) como aliado.

Quando Han Solo é derrotado:

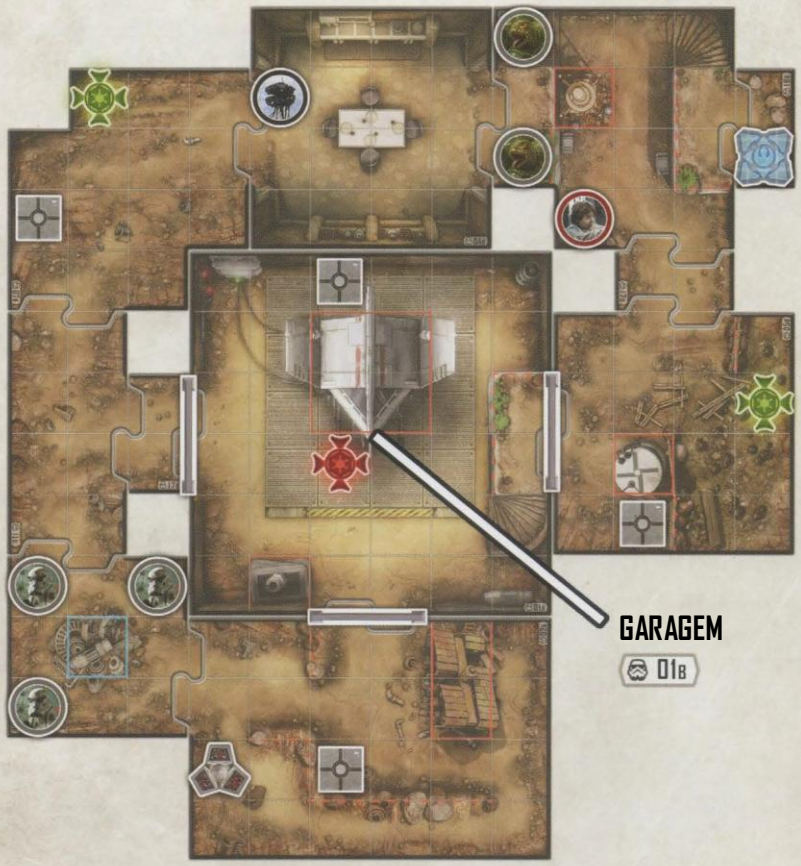
Han se agacha enquanto uma rajada de tiros chiam por sua cabeça. "Huh", ele fala, atirando de volta. "Não pensei que teriam tantos."
Imperiais continuam a pressionar; não muito depois vocês desengajam, incapazes de lidar com seus números.

➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 01B, 03B, 10B, 14B, 18B(2), 21B, 32B, 36B, 39B(2)



VOLTA AO LAR

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Sonda Dróide, Stormtrooper, Caçador Trandoshan.

Grupos Reservados: **Darth Vader** (Lorde dos Sith), Stormtrooper.

Grupos Abertos: 3.

Configuração especial: Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional. Heróis controlam **Luke Skywalker** (Herói da Rebelião) como um aliado sem custo de ameaça.

RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 6:** Fim da missão

- **Porta abre:** O Lorde Sombrio
- **Luke Skywalker escapa ou é derrotado:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês recebem uma chamada de Luke quando se aproximam de sua casa segura.
"Finalmente. Eu estava começando a pensar que ninguém viria."
Forças Imperiais se espalham por toda a fazenda, e parece que sua chegada não poderia ser em melhor hora.
"Meu transporte está dentro da garagem," Luke diz a vocês, acenando em sua direção por uma janela conforme se aproximam.

- Portas estão trancadas. **Luke Skywalker** pode interagir com um terminal para abrir todas as portas.
- Aplique Saúde adicional a **Luke Skywalker** igual ao dobro do nível de ameaça.
- A missão irá progredir quando as portas para a garagem forem abertas ( ). A missão termina no fim do turno 6 ou quando **Luke Skywalker** é derrotado.

O LORDE SOMBRIO

Quando as portas para a Garagem abrem:

As portas para a garagem se abrem, revelando mais do que o T-16 de Luke.

Um pelotão de stormtroopers Imperiais está destacado dentro da Garagem com seus blasters levantados, prontos e esperando para capturar o herói da Rebelião.

Vocês enxergam a terrível silhueta de Darth Vader de pé entre os soldados. Com uma mão ele ativa seu sabre de luz e com a outra ele aponta a vocês e Luke, indicando a suas tropas para começarem o ataque.

- Destaque o **Darth Vader** reservado para o ponto vermelho.
- Destaque o grupo de Stormtrooper reservado para a Garagem.
- Os espaços bloqueados adjacentes na Garagem formam um T-16 Skyhopper. Se existem 2 ou menos figuras imperiais na garagem, **Luke Skywalker** pode interagir com o T-16 para escapar, encerrando a missão ( ).

FIM DA MISSÃO

Quando Luke Skylwalker escapa:

O T-16 faz seu lançamento, se retorcendo e costurando entre os tiros das forças terrestres para conseguir esquivar. Impacientes para sair deste mundo, vocês correm de volta em direção a nave enquanto uma mensagem é recebida:
"Obrigado, essa foi por pouco," Luke fala com alívio em sua voz. "Eu lhes devo uma."

- Heróis recebem **Luke Skywalker** (Herói da Rebelião) como aliado.

No fim do turno 6 ou quando Luke Skywalker é derrotado:

Vocês são afastados por uma salva de tiros de blaster, separando vocês de Luke. Vocês são obrigados a recuar, esperando desesperadamente que Luke consiga fazer sua própria escapada.

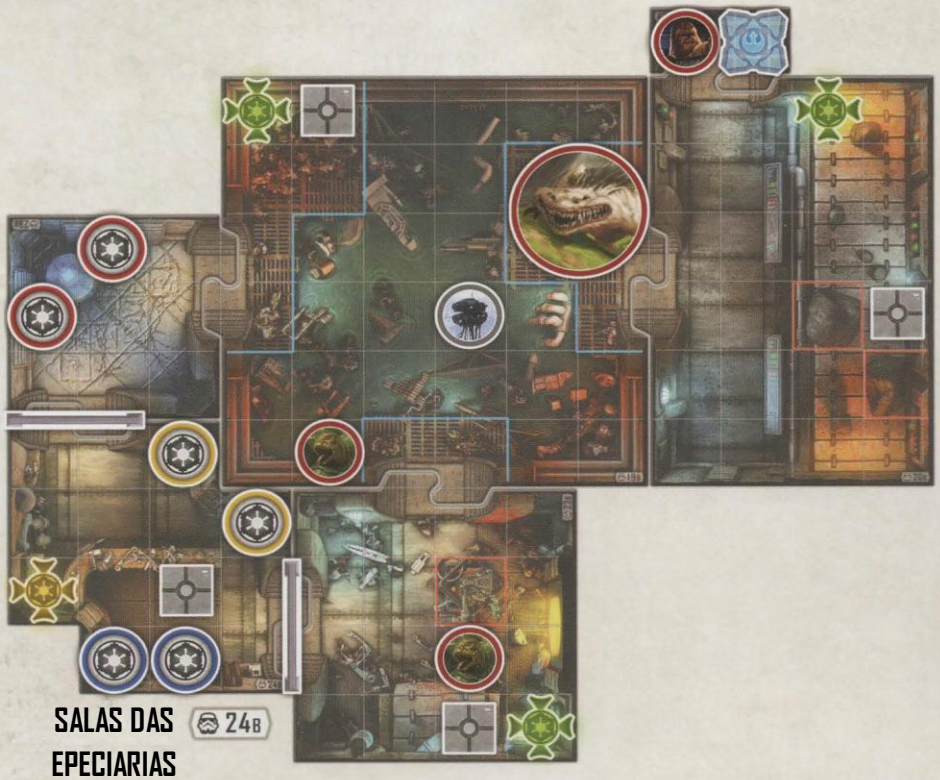
- O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 01, 02, 04, 05, 06, 07, 10, 11, 17(2), 18

O TEMPERO DO TRABALHO



SALAS DAS ESPECIARIAS 24B

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: **Nexu**, Sonda Dróide, **Caçador Trandoshan**.

Grupos Reservados: Engenheiro E-Web.

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Colete 2 fichas de missão neutra vermelhas e 1 ficha de missão neutra amarela. Escolha e coloque 1 ficha em cada figura de **Caçador Trandoshan** e na Sonda Dróide. Aumente o ⚙ pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional. Heróis controlam **Chewbacca** (Wookie Leal) como um aliado sem custo de ameaça.

RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 5:** Fim da Missão
- **Cartão de acesso recuperado:** Defenda as especiarias
- **Porta para a Sala das Especiarias abre:** A Sala dos Fundos
- **Heróis reivindicam todas as especiarias, ou todos os heróis feridos e Chewbacca derrotado:** Fim da Missão.

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Um Weequay mantém guarda no beco fora do armazém, confirmando que estão no lugar certo. Conforme vocês se aproximam, ele os encara, colocando uma mão em seu blaster.

Com um rugido, Chewbacca investe. Ele agarra o guarda surpreso e bate ele contra a porta, várias vezes, até quebrar a entrada.

Soltando o inconsciente e ferido Weequay, ele entra, e vocês o seguem.

- Portas estão trancadas. Uma figura rebelde carregando o cartão de acesso pode abrir portas.
- A ficha de missão neutra amarela é o cartão de acesso. Depois de uma figura imperial com uma ficha de missão neutra ser derrotada, coloque a ficha no seu espaço virada para baixo sem revelá-la. Uma figura Rebelde pode interagir com a ficha para revelá-la e reivindicá-la.
- Fichas de missão Imperial representam barris de especiarias. Um herói saudável ou **Chewbacca** podem interagir com um barril de especiaria (✋) para reivindicar a ficha.
- A missão termina quando todas as especiarias forem reivindicadas (✊), no fim do turno 5, ou quando todos os heróis são feridos e **Chewbacca** derrotado.

DEFENDA AS ESPECIARIAS

A primeira vez que o cartão de acesso é recuperado:

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções:

- Aumente ⚙ pelo nível de ameaça.
- Interrompa para realizar um ataque com uma figura Imperial.

A SALA DOS FUNDOS

A primeira vez que uma porta para a Sala das Especiarias abre:

Vocês são imediatamente atacados pelo aroma pungente das especiarias. Um blaster vira contra vocês, uma última linha de defesa para proteger as maiores porções do esconderijo.

- Destaque o Engenheiro E-Web para o ponto amarelo

O jogador Imperial escolhe 1 das opções seguintes:

- Aumente ⚙ pelo nível de ameaça.
- Interrompa para realizar um ataque com uma figura Imperial.

FIM DA MISSÃO

Quando os Rebeldes reivindicaram todas as especiarias:

Após livrar o seu caminho e carregando a especiaria roubada para fora, Chewbacca agradece por sua ajuda. Ele rapidamente assegura a vocês que, caso vocês precisem de sua assistência, ele estará mais do que feliz em retribuir o favor.

- Heróis recebem **Chewbacca** (Wookie Leal) como aliado.

No fim do turno 5, ou quando todos os heróis são feridos e Chewbacca derrotado:

O Hutt guarda suas especiarias muito bem, a resistência encontrada é simplesmente enorme. Sua tentativa de roubo irá manter os Hutts ocupados e paranoicos por um tempo, mas significantemente menos do que se estivessem sucedido.

- O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 19B, 20B, 23B, 24B, 28B, 36B

ALVO DE OPORTUNIDADE

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Oficial Imperial, Sonda Dróide, Stormtrooper.

Grupos Reservados: Guarda Real.

Grupos Abertos: 2.

Configuração Especial: Aumente ⚙ pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 6:** Fim da Missão
- **Porta para a Cela abre:** Termine o Trabalho
- **Porta para o Arquivo abre:** Núcleo de Dados
- **Núcleo de Dados destruído ou todos os heróis feridos:** Fim da Missão.

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Parece que vocês chegaram muito tarde para seus associados sabotadores. Eles, estupidamente tentaram realizar a missão sem vocês e agora sentam apodrecendo em uma cela.
Sua nova missão é resgatá-los, ou pelo menos finalizar o trabalho. Por sorte, eles estão sendo mantidos presos relativamente perto ao seu objetivo original; ocorre a vocês que isso deve ter sido incorporado como parte do plano.

- Portas estão trancadas. Um herói pode interagir com um terminal (2 🔧) para destravar a porta para a Cela. Uma figura rebelde pode atacar a porta para o Arquivo (Saúde: 8, Defesa: 5 ▼).
- Sabotadores rebeldes são figuras neutras até que a porta da Cela abra.
- A ficha de missão neutra é o núcleo de dados. Uma figura Rebelde pode atacar o núcleo de Dados (Saúde: 6, Defesa: Nada).
- A missão termina quando o núcleo de dados é destruído (💥), no fim do turno 6 ou quando todos heróis são feridos.

TERMINE O TRABALHO

Quando a porta para a Cela abre:

Sem falar, os operativos olham para baixo, vendo alguns dos equipamentos deles em suas mãos. Conforme eles os pegam, um deles balança a cabeça ligeiramente com dúvida. Vocês acenam, dizendo a eles que não existe razão para que o trabalho ainda não possa ser feito.

- Sabotadores Rebeldes agora são figuras Rebeldes. Heróis controlam os Sabotadores Rebeldes como aliados sem custo de ameaça.
- Quando um Sabotador Rebelde é derrotado, ao invés disso ele é incapacitado. Quando ativando, ele recebe apenas uma ação.
- Enquanto um Sabotador Rebelde não-incapacitado está atacando a porta, adicione +1 〰 aos resultados de ataque.

NÚCLEO DE DADOS

Quando a porta para o Arquivo abre:

➢ Destaque o grupo de Guarda Real reservado para o ponto vermelho. O jogador Imperial pode gastar 2 ⚙. Se o fizer, cada Guarda Real pode interromper para realizar 1 movimento e 1 ataque.

FIM DA MISSÃO

Quando o núcleo de dados é destruído:

Deixando os fragmentos ardentes do núcleo de dados espalhados pelo Arquivo, vocês partem. Logo depois, uma mensagem chega dos sabotadores. Gratos pela assistência eles oferecem seus serviços caso vocês precisem. Apesar de usarem métodos pouco ortodoxos, vocês estão satisfeitos em terem demolidores hábeis a sua disposição.

➢ Heróis recebem os Sabotadores Rebeldes como aliados.

No fim do turno 6, ou quando todos os heróis são feridos:

Forças Imperiais se aproximam, e aparenta ser mais prudente partir.

➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 21A, 22A, 23A, 26A, 28A, 30A, 32A, 33A, 36A(4)

COVIL DA VÍBORA

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Engenheiro E-Web, Stormtrooper, Caçador Trandoshan.

Grupos Reservados: Oficial Imperial, Stormtrooper.

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Aumente ⚙, pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.



RESUMO DE EVENTOS

- **Porta abre:** Encontre o Dróide
- **Figuras escapam ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

"Uh, vocês podem se apressar? Eu estou com alguns problemas aqui..." a última transmissão de Jarl chegou horas antes, sua voz fraca.
Agora, forças Imperiais vasculham a área, provavelmente buscando a mesma coisa que vocês vieram recuperar.
Tentativas repetidas de contatar Jarl provaram-se sem frutos, mas vocês estão chegando perto do lugar de encontro.
Infelizmente, também estão as forças Imperiais, as quais cercaram a estrutura e estão trabalhando nas portas com equipamento de corte.

- A ficha de missão representa um núcleo de memória dentro de um dróide quebrado. Qualquer figura pode reivindicar o núcleo de memória.
- Uma figura carregando o núcleo de memória pode escapar pela entrada.
- Portas estão trancadas. Qualquer figura pode atacar uma porta (Saúde: 8, Defesa: Nada).
- A missão termina quando uma figura carregando o núcleo de memória escapa ou todos os heróis são feridos.

ENCONTRE O DRÓIDE

A primeira vez que uma porta abre:

Luz do sol derrama-se em uma loja de sucatas mofada, desocupada, a não ser pela enorme coleção de bugigangas sem valor. Uma sonda dróide meio desmantelada está descartada no chão. Estreitas faixas de luz passam por pequenos buracos espalhados pelas paredes, provavelmente originadas de tiros de blaster.
A uma pequena distância encontra-se o corpo voltado para o chão de Weyn Jarl, com marcas de diversas feridas de blaster. Parece que ele se barricou dentro da loja, mas a estrutura se provou inadequada para um esconderijo.

➢ Destaque o Oficial Imperial e o grupo de Stormtrooper reservados para o ponto amarelo.

FIM DA MISSÃO

Quando uma figura Rebelde carregando o núcleo de memória escapa:

Com tiros de blaster ganindo por cima de suas cabeças e com o núcleo de memória em mãos, vocês fazem uma recuada veloz. Se alguém no Alto Comando conseguir quebrar a criptografia disso, com certeza isso terá utilidade.

➢ Jogadores Rebeldes podem escolher 1 herói pra receber a carta de Recompensa "Reconhecimento Rebelde".

Quando uma figura Imperial carregando o núcleo de memória escapa ou quando todos os heróis são feridos:

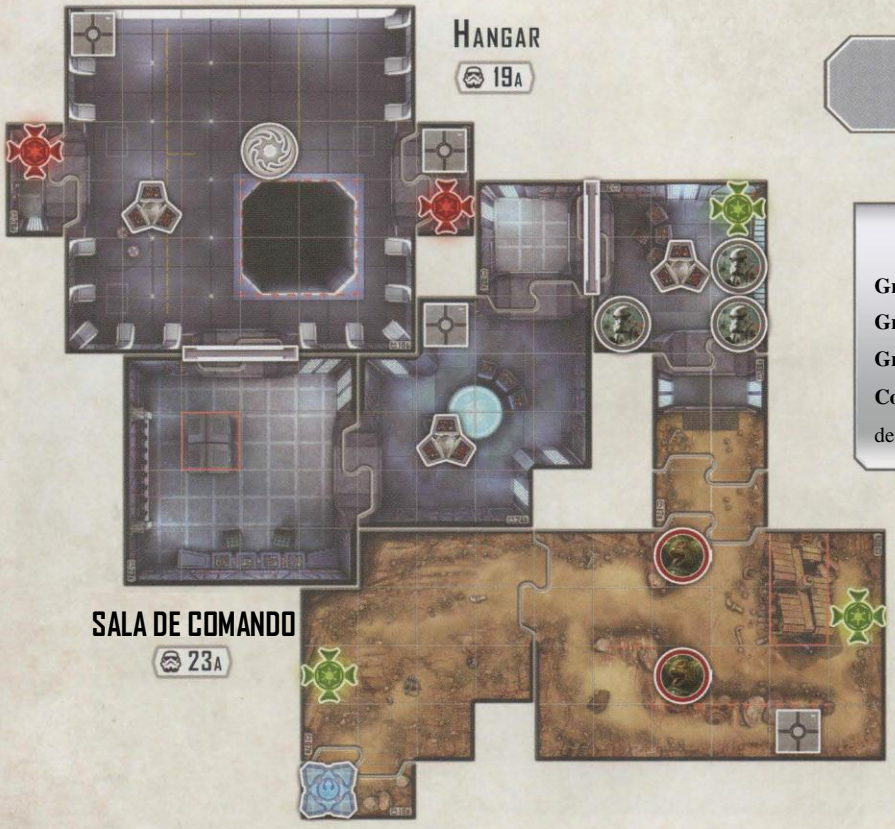
Vocês perdem visão do indivíduo carregando o núcleo de memória por um beco, tentando alcançá-lo enquanto lutam contra outras forças Imperiais, eventualmente vocês chegam ao fim da linha.

➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: ⚙03B, 09B, 11B, 14B(2), 17B, 18B, 22B, 24B, 29B, 36B, 39B(2)



UMA TAREFA SIMPLES

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Stormtrooper, **Caçador Trandoshan**.

Grupos Reservados: Oficial Imperial, Stormtrooper.

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Primeira porta abre:** Levemente Protegido
- **Porta para o Hangar abre:** Muito Quieto
- **Fórmula recuperada:** Soem os Alarmes
- **Heróis escapam ou todos os heróis são feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Estando na borda do penhasco, vocês conseguem enxergar o complexo abaixo. Com alguns guardas do lado de fora, o complexo não aparenta ser tão abandonado como divulgado. Investigá-lo pode ser mais difícil do que vocês esperavam mas ainda deve ser possível.

- Portas estão trancadas. Um herói pode interagir com um terminal (ou) pra abrir a porta mais próxima ao terminal.
- A ficha de missão neutra representa a fórmula. Um herói pode reivindicar a fórmula.
- Um herói carregando a fórmula pode escapar pela entrada.
- A missão termina quando um herói carregando a fórmula escapa ( ) ou quando todos os heróis são feridos.

LEVEMENTE PROTEGIDO

A primeira vez que uma porta abre:

A poeira cobre o chão nesta sala vazia, exceto por um grupo de soldados Imperiais que rapidamente se escondem e começam a disparar.

➢ Destaque o Oficial Imperial e o grupo de Stormtrooper reservados para a Sala de Comando.

MUITO QUIETO

A primeira vez que uma porta do Hangar abre:

Uma grande baía de recepção se encontra a sua frente, claramente sem uso. Prateleiras de itens de miscelânea estão alinhados ao longo da área. Apesar do sistema de organização ser um pouco falho, pelo menos tudo está rotulado.

SOEM OS ALARMES

A primeira vez que um herói reivindica a fórmula:

Uma luz vermelha piscante preenche a baía do hangar, enquanto um alarme estridente ecoa pelo complexo.

Com a fórmula em mãos, vocês se viram para a saída com pensamentos de uma saída rápida. Vocês conseguem dar dois passos antes da porta fechar com um barulho alto.

➢ Feche todas as portas.
➢ Aumente pelo dobro do nível de ameaça.
◆ Os pontos de destacamento vermelhos agora estão ativos.

FIM DA MISSÃO

Quando o herói carregando a fórmula escapa:

Dezenas de stormtroopers saem do complexo supostamente abandonado, mas vocês já saíram a tempo suficiente para ninguém pegar seus rastros. Vocês mandam uma mensagem para seu contato, enfatizando precisamente o quanto não abandonado aquele complexo realmente estava.

➢ Jogadores Rebeldes escolhem um herói para receber a carta de Recompensa "Implante Adrenal"

Quando todos os heróis são feridos:

Vocês amaldiçoam o nome de qualquer idiota que deu a inteligência sobre esse complexo estar abandonado. O que aparenta ser uma legião de tropas Imperiais começa a responder um alarme ensurdecedor. Dezenas saem do complexo em perseguição a vocês, muito mais motivados com a perseguição do que vocês esperavam.

➢ O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 02B, 07B, 17B, 18B, 19A, 23A, 24A, 28A, 32A, 36A(2), 38A

DOAÇÕES GENEROSAS

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Engenheiro E-Web, Sonda Dróide, Caçador Trandoshan

Grupos Reservados: AT-ST, Engenheiro E-Web, Guarda Real, Stormtrooper.

Grupos Abertos: 4.

Configuração Especial: Separe 12 fichas de missão neutra. Aumente ⚙ pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 8:** Fim da Missão

- **Porta abre:** Limpem a Área
- **Vírus carregado:** O Vírus
- **Heróis reivindicam 12 fichas de missão, todos os terminais desativados, ou todos os heróis feridos:** Fim da Missão



SALA DE COMANDO 23A

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Incomoda um pouco vocês terem que trabalhar com criminosos, mas parece ser válido roubar do Império e trazer fundos para a Rebelião. "Apenas espete isso no computador central e ele tomará conta do resto." Seu contato os dá um cristal de dados. "Vocês terão que ficar por lá para deixar a transferência ocorrer." Ela dá um sorriso desagradável. "Apenas não esperem que a resposta da segurança seja gentil."

- Portas estão trancadas. Qualquer figura pode atacar uma porta (Saúde: 5, Defesa: 1 ▼).
- Uma figura Rebelde pode interagir com um terminal (🔧) para carregar o vírus.
- A missão progride quando o vírus for carregado (⏻). A missão termina no fim do turno 8 ou quando todos os heróis estão feridos.

LIMPE A ÁREA

A primeira vez que uma porta abre:

- O ponto de destacamento vermelho agora está ativo. Os pontos de destacamento verdes agora estão inativos.
- ➢ Destaque o **Engenheiro E-Web** e grupo de Guarda Real reservados para a sala de Comando.

O VÍRUS

Quando o vírus é carregado:

É difícil dizer se o software funcionou até que um alarme ensurdecedor soa pelo complexo e terrenos circundantes. Câmeras externas mostram um bom número de guardas respondendo.

- ➢ Destaque o **AT-ST** e grupo de Stormtrooper reservados no ponto amarelo. Aumente ⚙ pelo nível de ameaça e feche todas as portas (incluindo portas destruídas).
- Uma porta adjacente a uma figura Rebelde não bloqueia seu movimento ou linha de visão
- Se não há uma figura Rebelde saudável dentro de 2 espaços de um terminal, uma figura imperial pode interagir com aquele terminal para desativá-lo e descartá-lo.
- No fim de cada round, heróis reivindicam 1 ficha de missão neutra pra cada terminal no mapa. Então, aumente ⚙ pelo nível de ameaça.
- A missão termina quando os herói reivindicarem 12 fichas de missão (⏻) ou quando todos os terminais tiverem sido desativados.

FIM DA MISSÃO

No fim do turno 8, quando os heróis reivindicarem 12 fichas de missão, quando todos os terminais estiverem desativados, ou quando todos os heróis estiverem feridos:

Com a contínua intensidade de resposta, vocês consideram melhor partirem e assegurarem suas finanças.

Sua parceira nunca aparece no ponto de encontro, e quando vocês examinam a conta, entendem a razão.

Parece que as proporções estão um pouco diferentes do que foi prometido. Sobrou muito pouco na conta, o resto foi todo levado.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- ➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.
- ➢ Os heróis recebem 100 créditos por herói pra cada 3 fichas de missão que reivindicaram.
- ➢ O jogador Imperial recebe 1 influência pra cada 3 fichas de missão não reivindicadas.

MAP TILES: 01A, 02A, 04A, 10A, 18A, 22A, 23A, 24A, 32A, 39A(2)



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Oficial Imperial, Sonda Dróide, Stormtrooper, **Stormtrooper**.

Grupos Reservados: Guarda Real.

Grupos Abertos: 3. Sem figuras.

Configuração Especial: Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Fim de cada turno:** Soe o Alarme
- **Turno 2:** Protejam a Nave

- **Terminal protegido:** Desespero
- **Todos heróis feridos ou todos terminais protegidos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Com um clique suave, vocês abrem o painel e sobem no corpo principal da nave. Depois de se arrastarem por esgotos e decks de manutenção durante a maior parte do dia vocês estão felizes de terem saído.
A nave não é fortemente defendida, nem o hangar no qual ela se localiza. Deve ser um roubo fácil.

- Portas estão trancadas pra figuras Rebeldes. Uma figura Rebelde pode interagir com uma porta (ou) para abri-la.
- No fim de cada turno, se 1 ou mais figuras rebeldes são as únicas adjacentes a um terminal, ele está protegido. Descarte o terminal.
- A missão termina quando todos os terminais estão protegidos ( ) ou quando todos os heróis são feridos.

SOE O ALARME

No fim de cada turno:

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções:

- Fechar 1 porta.
- Realizar 1 ataque com 1 figura Imperial.

PROTEJAM A NAVE

No fim do turno 2:

Alarmes soam por toda a nave. Vocês conseguem ouvir a uma certa distância o som de um elevador chegando e suas portas zumbindo enquanto abrem. Parece que vocês tem mais companhia.

- Destaque o grupo de Guarda Real reservado.

DESESPERO

Cada vez que um terminal é protegido:

- Aumente pelo nível de ameaça.

FIM DA MISSÃO

Quando todos os terminais foram protegidos:

O transporte se livra do hangar e sai para o espaço. Cálculos para o hiperespaço são feitos rapidamente, e antes de qualquer caça conseguir responder, vocês já foram embora.

- Jogadores Rebeldes escolhem um herói pra receber a carta de Recompensa "Operações Aliadas"

Quando todos os heróis são feridos:

Forças Imperiais defendem o transporte com mais entusiasmo do que vocês esperavam e depois de tomar fogo pesado, vocês abandonam a missão e se retiram.

- O jogador Imperial recebe 2 influência.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 20A, 21A, 23A, 24A, 25A, 28A, 29A, 31A, 32A(2), 35A(3)

MEIOS DE PRODUÇÃO

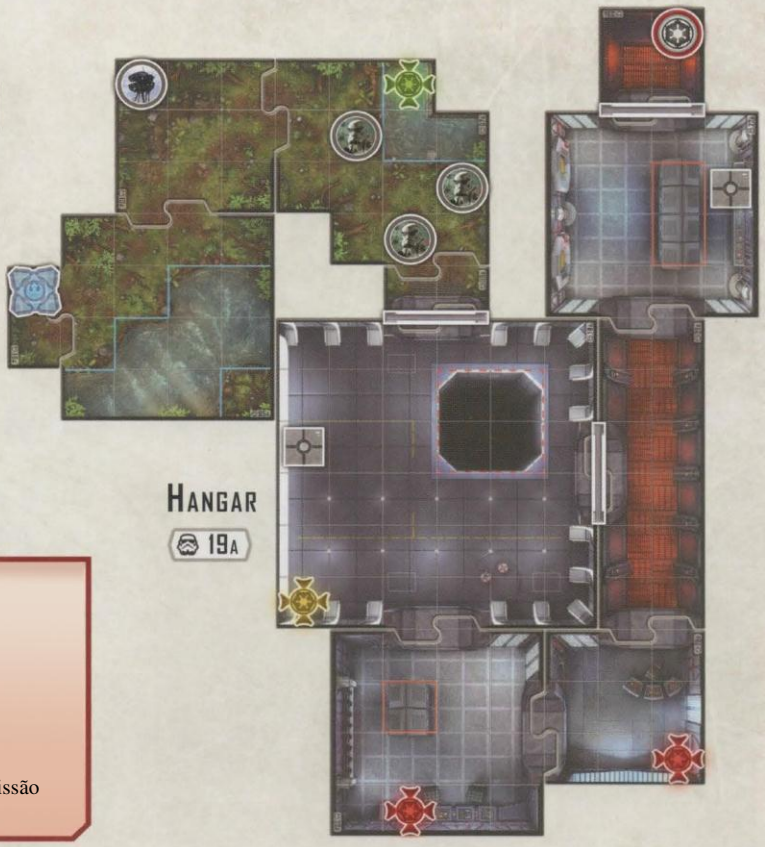
DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Sonda Dróide, Stormtrooper

Grupos Reservados: Engenheiro E-Web

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Separe 2 fichas de missão neutra de cada cor: azul, vermelho, verde e amarelo. Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.



RESUMO DE EVENTOS

- **Fim de cada turno:** Defesas Reativas
- **Turno 5:** Fim da Missão

- **Porta para o Hangar abre:** Protegido
- **Núcleo de dados destruído ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês chegam em uma silenciosa fábrica de testes. Vocês foram informados que a eficiência dos esforços Imperiais aumentará significativamente se a construção for completa.

Três outros times aparentemente tentaram sem sucesso sabotar a fábrica. Seus relatos sugerem algum tipo de protocolo de defesa reativo.

- Portas estão trancadas. Uma figura Rebelde pode atacar uma porta (Saúde: dobro do nível de ameaça, Defesa: 1).
- A ficha de missão Imperial é o núcleo de dados. Uma figura Rebelde pode interagir com o núcleo de dados para destruí-lo.
- A missão termina quando o núcleo de dados é destruído (), no fim do turno 5 ou quando todos os heróis são feridos.

PROTEGIDO

A primeira vez que uma porta para o Hangar abre:

Conforme atravessam a primeira porta, vocês são atingidos por um ensurdecedor rangido metálico. Logo a frente, vocês enxergam uma blindagem pesada fechando sobre a próxima porta.

- Os pontos de destacamento vermelhos agora estão ativos.

➢ Destaque o Engenheiro E-Web para o ponto amarelo.

➢ Resolva "Defesas Reativas"

DEFESAS REATIVAS

No fim de cada turno e na primeira vez que uma porta para o Hangar abre:

➢ O jogador Imperial coloca uma ficha de missão neutra de sua escolha virada para cima próxima a qualquer porta e resolve um efeito baseado na cor da ficha:
Azul: Aplique Saúde adicional igual ao dobro do nível de ameaça à porta.
Vermelho: Quando essa porta abrir, aumente pelo nível de ameaça.
Verde: Depois de um ataque alvejando essa porta for resolvido, o atacante sofre 2 .
Amarelo: Quando essa porta abrir, cada herói dentro de 5 espaços testa . Cada herói que falhar fica Atordoado.

FIM DA MISSÃO

Quando o núcleo de dados é destruído:

Conforme o núcleo de dados é destruído, os protocolos de defesa desativam. Os alarmes cessam o funcionamento, e as luzes se apagam.
Se o Império pretendia usar essa fábrica para alguma coisa, levará um bom tempo antes que eles consigam torná-la funcional.

➢ Heróis recebem 100 créditos por herói.

No fim do turno 5 ou quando todos os heróis são feridos:

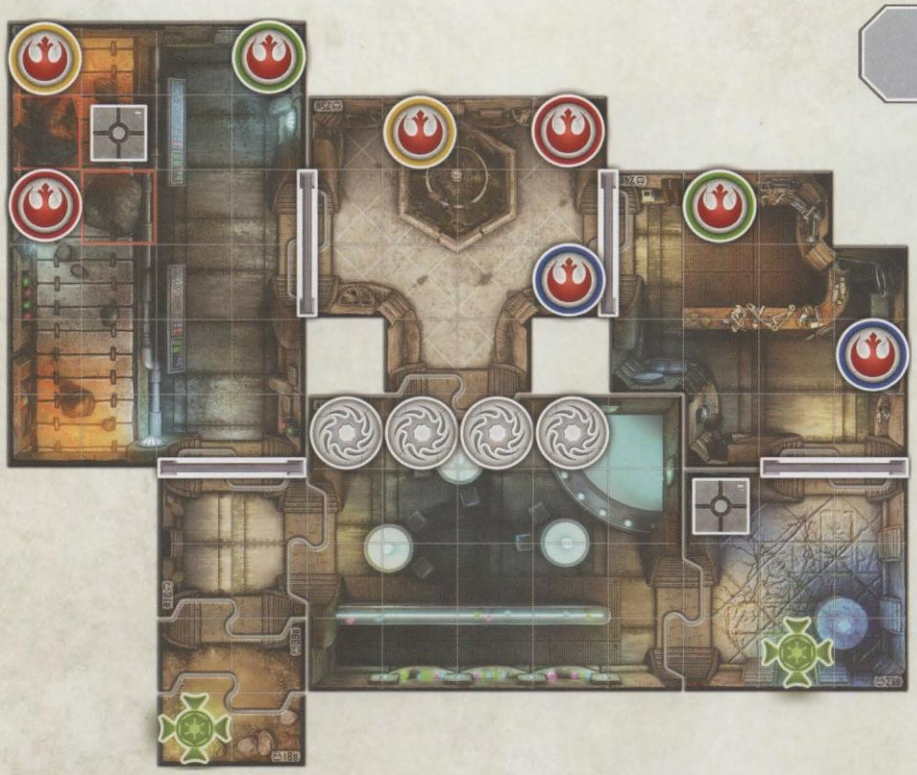
As defesas da fábrica são fortes demais para ultrapassá-las. Quando finalmente conseguem abrir a porta para o núcleo de dados, vocês apenas veem ele deslizando pelo chão para outro setor da fábrica além do seu alcance.

➢ O jogador Imperial recebe a carta de Recompensa "Indústria Imperial".

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 05A, 07A, 10A, 18A, 19A, 22A, 23A, 27A, 28A, 33A, 39A



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Nenhum.

Grupos Reservados: Guarda Real, **Campeão da Guarda Real**.

Grupos Abertos: 2.

Configuração Especial: Destaque o grupo Guarda Real reservado. Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Fim do turno 1:** Não Deixe Sobreviventes
- **Fim dos turnos 2, 3 ou 4:** Suporte de Artilharia
- **Fim do turno 5:** Fim da Missão

- **5 caches de suprimento destruídos ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês chegam em uma casa segura Rebelde onde suprimentos essenciais são armazenados. Vocês estão ali por alguns minutos quando a porta implode. Imperiais começam a entrar e tiros de blaster preenchem o ar.

- Fichas de missão rebeldes representam cachês de suprimentos. Uma figura Imperial pode atacar um cachê de suprimento (Saúde: dobro do nível de ameaça, Defesa: igual ao número de figuras Rebeldes adjacentes).
- Fichas de missão neutra representam barricadas. Barricadas são tratadas como terreno intransponível.
- Portas estão trancadas. Uma figura Imperial pode atacar uma porta (Saúde: 5, Defesa: 1).
- Uma porta adjacente a uma figura rebelde não bloqueia seu movimento ou linha de visão.
- O jogador Imperial recebe a primeira ativação em cada round.
- A missão termina no fim do turno 5 ( ), quando 5 cachês de suprimento são destruídos, ou quando todos os heróis são feridos.
- Heróis controlam Soldados Rebeldes como aliados sem custo de ameaça.
- Figuras Rebeldes podem ser destacadas para quaisquer espaços vazios.

NÃO DEIXE SOBREVIVENTES

No fim do turno 1:

Atravessando a entrada aberta está um Guarda Real em armadura preta com destaques vermelhos. Já que vocês não ouvem frequentemente sobre esses guardas em operações não-defensivas, vocês assumem que este indivíduo é alguém especial.

- Destaque o **Campeão da Guarda Real** reservado.
- Ao invés de ativar normalmente, o **Campeão da Guarda Real** realiza uma ação após cada ativação de herói.

SUPORTE DE ARTILHARIA

Uma vez no fim dos turnos 2, 3 ou 4:

O jogador imperial escolhe 1 das seguintes opções:

- Escolha um espaço e role 1 dado vermelho. Cada figura dentro de 3 espaços do espaço escolhido sofre igual aos resultados .
- Escolha um espaço. Cada figura dentro de 3 espaços do espaço escolhido testa . Cada figura que falha é Atordoada.

FIM DA MISSÃO

No fim do turno 5:

As tropas Imperiais são poucas em número mas persistentes. Contudo, enquanto vocês continuam diminuindo as forças deles e defendendo os suprimentos, outras forças Rebeldes respondem para defender a área. Com alguns comandos vociferados do líder deles, os invasores desengajam.

- Heróis recebem 100 créditos por herói.

Quando 5 cachês de suprimento são destruídos ou todos os heróis feridos:

Com o trabalho deles completo, o pelotão de assalto sai do depósito. Com nada sobrando para defender, vocês os perseguem sem sucesso. O transporte deles já está longe antes mesmo de vocês conseguirem dar um tiro.

- O jogador Imperial recebe a carta de Recompensa "Déficit de Suprimento".

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- Cada jogador recebe 1 XP. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

MAP TILES: 18B, 20B, 21B, 24B, 25B, 28B, 31B, 39B

APREENDIDO



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: **Oficial Imperial**, Nexu, **Nexu**, Guarda Real.

Grupos Reservados: Nenhum.

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Separe 1 ficha de missão neutra verde. Aumente ⚙ pelo dobro do nível de ameaça e realize um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 5:** Fim da Missão

- **Controles das braçadeiras de ancoragem desativados e piloto recuperado:** Prepare para Decolagem
- **Piloto parte ou todos os heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Enquanto reabasteciam sua nave, vocês são levados em custódia sob suspeita de atividade criminal. Todas as suas documentações estão atualizadas. Apesar de vocês considerarem abrir caminho explodindo tudo pela frente, o piloto garantiu que poderia conversar para tirá-los dessa.
Isto foi três horas atrás, então vocês decidem se esgueirar da sala de espera. Depois de alguns minutos investigando, vocês chegam na área de observação em tempo para ver seu piloto ser jogado em uma jaula de animais. Bestas assustadoras rondam, mostrando dentes afiados para seu corpo inconsciente.

- O terminal representa os controles das braçadeiras de ancoragem. Um herói pode interagir com os controles (🔧 ou 👁) para desativá-las e descartar a ficha.
- A ficha de missão rebelde é o piloto. Um herói pode recuperar o piloto. Aplique -1 de Velocidade e -1 ▼ aos resultados de defesa do herói carregando o piloto.
- A missão progride quando os controles das braçadeiras de ancoragem forem desativados e o piloto foi recuperado (✋). A missão termina no fim do turno 5 ou quando todos heróis são feridos.

PREPARE PARA DECOLAGEM

Quando os controles das braçadeiras de ancoragem foram desativados e o piloto foi recuperado:

Muito abatido, seu piloto lentamente acorda. Vocês o situam do que está acontecendo.
"Ok, com as braçadeiras de ancoragem livres, tudo que temos que fazer é chegar na nave." Ele se retrai, segurando seu lado ferido. "Ah, eles vão pagar por isso..." ele diz através de dentes cerrados.

➢ Aumente ⚙ pelo nível de ameaça. O jogador Imperial resolve um destacamento opcional.
➢ Coloque a ficha de missão neutra verde no ponto azul. Ela representa a escotilha.
- Um herói carregando o piloto pode interagir com a escotilha para o piloto partir, finalizando a missão (✋).

FIM DA MISSÃO

Quando o piloto parte:

O piloto é um pouco cuidadoso demais enquanto ele inunda a área com tiros de canhão antes de partir com a nave. Sua face é sombria, e ele não diz nada mais além de um "Obrigado" seco, enquanto todos sobem na nave.

No fim do turno 5 ou quando todos os heróis são feridos:

Vocês correm para o deserto, bem conscientes que os Imperiais estão desmantelando sua nave, peça por peça.

Tudo que estava na nave – registros de voo, mensagens, as posições de agentes chave – estará logo nas mãos deles.

➢ O jogador Imperial recebe a carta de Recompensa "Operações Especiais".

MAP TILES: ⚙01B, 02B, 05B, 10B, 14B, 18B, 22A, 23A, 25A, 28A, 31A, 35A, 36A(2), 38A(2)



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Sonda Dróide, Caçador Trandoshan.

Grupos Reservados: IG-88 (Dróide Assassino), Sonda Dróide.

Grupos Abertos: 3.

Configuração Especial: Coloque 1 ficha de missão neutra embaixo de um Caçador Trandoshan. Aumente pelo dobro do nível de ameaça e resolva um destacamento opcional.

RESUMO DE EVENTOS

- **Fim do turno 6:** Fim da Missão

- **Porta para o Escritório abre:** Caçado
- **Heróis partem ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês estão passando por uma cantina chamada Ooze, procurando um sinal do seu contato evasivo. Uma figura que parece muito com um caçador de recompensas sai das sombras com um blaster puxado.

Portas se fecham. Pela aparência da situação, eles estão tentando manter vocês presos aqui. Vocês tem que achar uma saída.

- Portas estão trancadas.
- A ficha de missão neutra está sendo carregada pelo Caçador Trandoshan e representa o cartão de acesso. Quando ela é derrubada um herói pode recuperá-la. Um herói carregando o cartão de acesso pode abrir a porta para o Escritório.
- Quando um herói se retira da missão, no lugar, ele é incapacitado. Quando ativando ele recebe apenas 1 ação e pode usar aquela ação apenas para realizar um movimento.
- A missão progride quando a porta para o Escritório abre ( ). A missão termina no fim do turno 6, ou quando todos heróis são feridos.

CAÇADO

Quando a porta para o Escritório abre:

- Destaque o IG-88 reservado para o ponto vermelho e a Sonda Dróide reservada para o ponto amarelo. Então, aumente pelo nível de amaça.
- A porta para o Depósito agora está destrancada.
- Um herói pode interagir com o terminal ( ) para abrir a porta para a saída. No fim de cada turno a porta para a saída fecha.
- Fichas de missão Imperiais são barricadas. Barricadas são tratadas como terreno bloqueado e podem ser atacadas (Saúde: três vezes o nível de ameaça, Defesa: 1).
- O ponto de destacamento vermelho está agora ativo.
- A ficha de missão Rebelde representa a saída. Quando todos os heróis estão na ou adjacente a saída, os heróis partem, terminando a missão ( ).

FIM DA MISSÃO

Quando os heróis partem:

Abrindo seu caminho pelas barricadas, vocês conseguem ver uma saída. Já fora da cantina, vocês são capazes de lidar com quaisquer outros caçadores tentando garantir uma parte da recompensa enquanto vocês voltam para a nave.

No fim do turno 6 ou quando todos os heróis são feridos:

Vocês estão próximos a liberdade quando um dos seus atacantes, o qual vocês pensaram que estava incapacitado, saca um detonador termal. Ele grita algo em uma língua alienígena enquanto vocês mergulham na direção de qualquer proteção que encontrem. Vocês escavam sua saída pelos escombros, muito feridos, e enviam um sinal para extração. Alguns de vocês mais feridos que outros, mas todos pensando na sorte de ainda estarem vivos.

- O jogador Imperial recebe a carta de Recompensa "Velhas Feridas".

MAP TILES: 21B, 22B, 24B, 26B, 27B, 29B, 32B(2), 35B, 36B(3)

UMA NOVA AMEAÇA

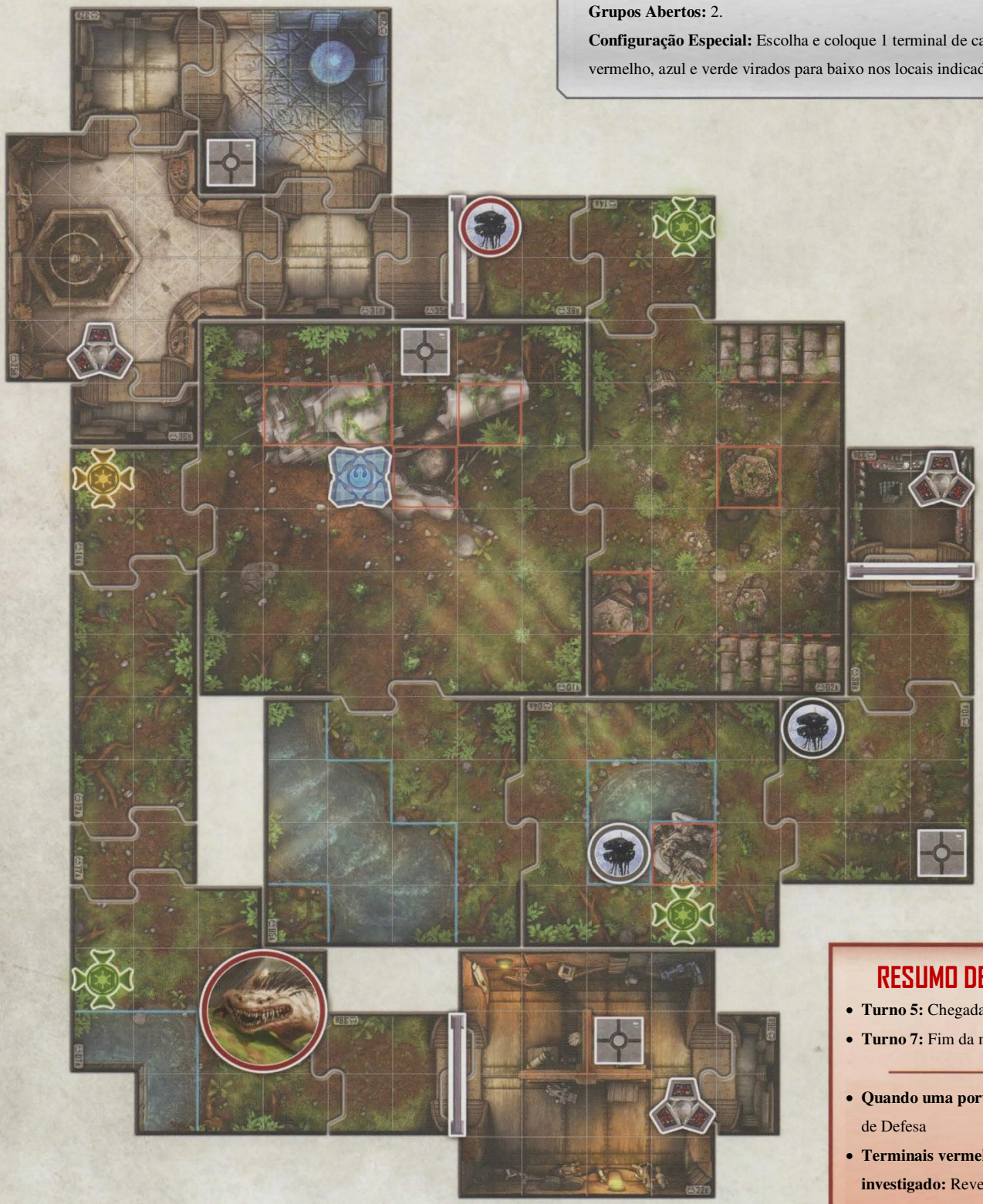
DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: **Nexu**, Sonda Dróide (2), **Sonda Dróide**.

Grupos Reservados: **General Weiss** (Comandante de Campo), Nexu.

Grupos Abertos: 2.

Configuração Especial: Escolha e coloque 1 terminal de cada cor: vermelho, azul e verde virados para baixo nos locais indicados.



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 5:** Chegada
- **Turno 7:** Fim da missão

- **Quando uma porta abre:** Protocolos de Defesa
- **Terminais vermelho, azul ou verde investigado:** Revelação
- **Todos os terminais investigados ou todos os heróis feridos:** Fim da Missão

MAP TILES: 01A, 02A, 04A, 05A, 07A, 10A, 12A, 14A(2), 17A, 22B, 25B, 28B, 31B, 32B, 33B, 35B, 36B(2), 38B(3)

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês foram enviados para investigar um complexo sob o comando do General Weiss. Presença Imperial no setor é pesada, mas uma distração feita a tempo por outro time dá a vocês a abertura para se infiltrar. É um lugar estranho, sem aquela organização rígida que se espera do Império.
Mesmo com a distração, não levará muito tempo para vocês atraírem atenção. Vocês foram aconselhados a fazer sua estadia o mais rápido e eficiente possível.

- Portas estão trancadas para figuras Rebeldes. Uma figura Rebelde pode atacar uma porta (Saúde: 5, Defesa: 1 ▼).
- Um herói pode interagir com um terminal para virar o lado colorido da ficha para cima e realizar um teste de atributo baseado na cor. Se ele passa, aquele terminal é investigado. As cores e seus testes correspondentes são:
  Vermelho: 2 Azul: 2 Verde: 2
- A missão termina quando todos os terminais são investigados (), no fim do Turno 7 ou quando todos os heróis são feridos.

CHEGADA

No fim do Turno 5:

Do meio da folhagem aparece um walker de reconhecimento bípede diferente de qualquer outro que já tenham visto. O aterrorizante veículo está repleto de armamento.
"Forças Rebeldes!" uma voz amplificada sai do monstruoso walker. "Este é o General Vitsun Weiss do Exército Imperial. Vocês estão cercados e quase sem poder de fogo. Entreguem-se e eu prometo que misericórdia será garantida!"

➢ Destaque o **General Weiss** reservado para o ponto amarelo.

PROTOCOLOS DE DEFESA

Cada vez que uma porta abre:

O jogador Imperial escolhe 1 das opções seguintes, com limite de 1 por opção:
- Cada herói dentro de 3 espaços da porta testa . Cada herói que falha fica Atordoado.
- Aumente em 6.
- Cada Sonda Dróide pode realizar 1 movimento e 1 ataque.
- Coloque o Nexu reservado no interior de um espaço dentro de 3 espaços da porta aberta.

REVELAÇÃO

Quando o terminal vermelho é investigado:

O teto colapsou aqui, enterrando as proximidades em destroços. Com um esforço substancial, vocês escavam e acham um terminal. Por algum milagre, ele ainda funciona e contém dados úteis.
Parece que o propósito deste posto avançado tem sido pesquisa e desenvolvimento, já que a maior parte dos dados estão relacionados a engenharia, equipamentos protótipos de assalto, armaduras e armas. Mensagens do General Weiss estão por todo lugar, e está claro do seu envolvimento com diversos aspectos de todos os projetos listados.

Quando o terminal azul é investigado:

Linhas de dados passam pelo dispositivo arcaico, um registro cheio de dados de engenharia. Conforme vocês gastam tempo os vasculhando, vocês notam entradas descrevendo diversos carregamentos para esta área. Sucata, fontes de alimentação, algumas armas, mas o que prende a atenção é como essas peças se conectam.
Vocês suspeitam que essa seção do complexo foi usado para construir ou modificar algum tipo de veículo. Algo bem diferente dos padrões de design Imperiais.

Quando o terminal verde é investigado:

O computador nesta sala está em mau estado; depois de um pouco de insistência, ele liga. Dentro dele há descrições de uma plenitude de projetos protótipos de engenharia, mas um projeto de arma em particular aparenta importância óbvia.
Detalhes aparentam ser deliberadamente vagos, mas existe muita comunicação sobre esse assunto. Também existe uma sensação de gravidade associada com o projeto, fazendo a informação ser difícil de ignorar.

FIM DA MISSÃO

Quando todos os terminais foram investigados:

Com o trabalho finalizado, vocês recuam rapidamente pela floresta a sinalizam para extração. Sua saída não poderia ser em melhor hora, e conforme sobrevoam a área, vocês percebem um número grande de tropas Imperiais convergindo para o complexo.
"Bom trabalho", seu comandante os parabeniza em seu retorno. "Técnicos estão dissecando todos os dados que vocês trouxeram. Apesar de eles ainda não terem terminado as análises, existe muita preocupação sobre esse novo projeto de arma."
"Estejam prontos para outra operação logo", ela avisa, "já que estaremos seguindo agressivamente quaisquer pistas que pudermos."

➢ Coloque a carta de missão "Hospitalidade Imperial" em jogo. Cada herói recebe 1 XP.

No fim do Turno 7, ou quando todos os heróis são feridos:

Apesar da missão estar incompleta, vocês não conseguem ver uma maneira possível de atravessar pelas forças Imperiais que continuamente atiram em sua direção. Apenas através de uma manobra ingênua e arriscada de seu piloto, vocês conseguem escapar.

Da pequena informação que conseguiram encontrar, o Alto Comando da Aliança descobriu rumores de uma nova arma sob o desenvolvimento do General Weiss. Nada mais é conhecido, mas pelo menos a missão não foi um completo fracasso.

➢ Coloque a carta de missão "Voo Solo" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 XP.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP em acréscimo a qualquer que já tenham recebido. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.
➢ Se os heróis investigaram todos os terminais antes do Turno 5, eles recebem 100 créditos adicionais por herói. Caso contrário, o jogador Imperial recebe 1 influência.

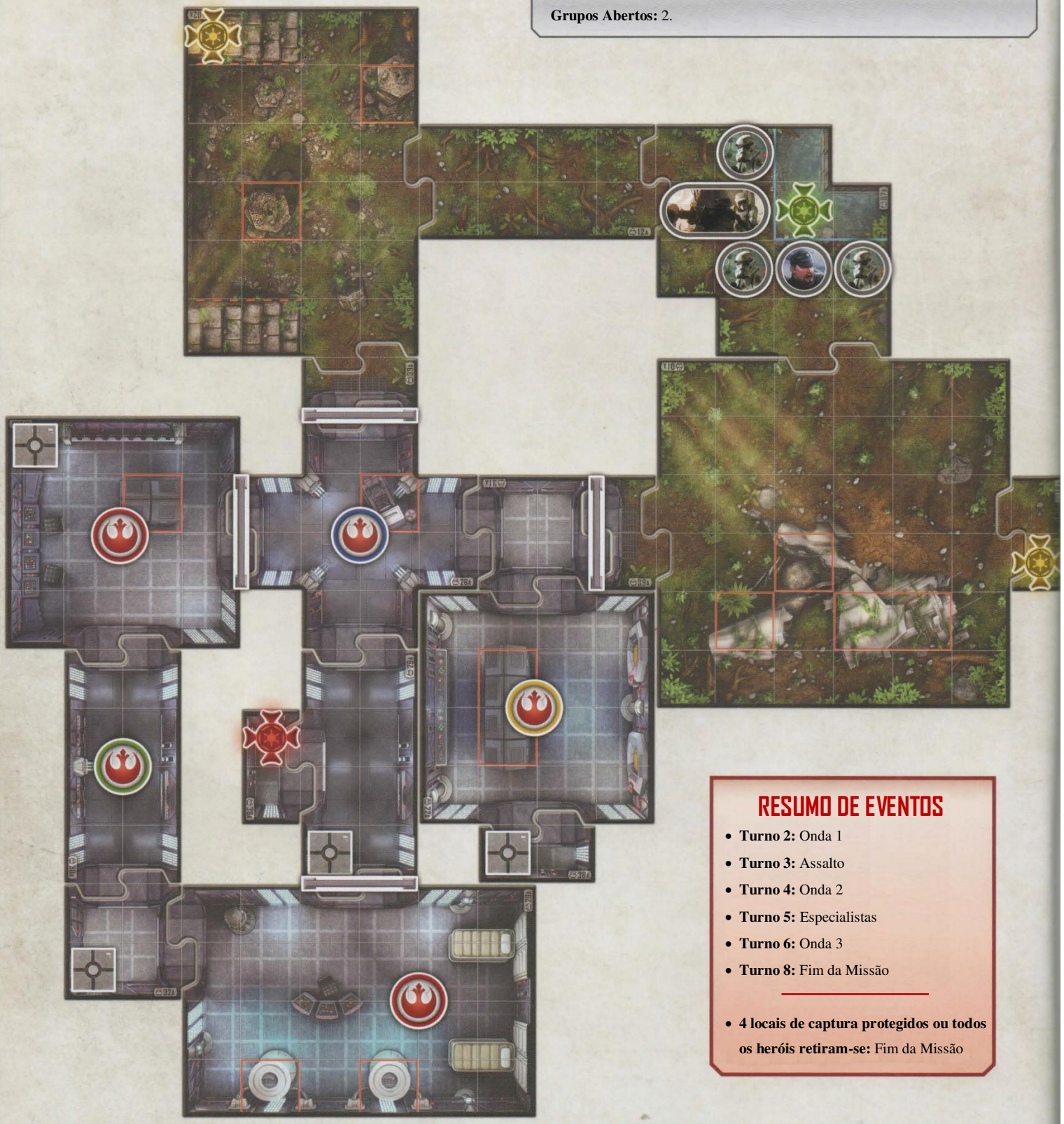
SOB O CERCO

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Engenheiro E-Web, Oficial Imperial, Stormtrooper.

Grupos Reservados: **AT-ST**, **Darth Vader (Lorde dos Sith)**, Guarda Real, **Stormtrooper**.

Grupos Abertos: 2.



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 2:** Onda 1
- **Turno 3:** Assalto
- **Turno 4:** Onda 2
- **Turno 5:** Especialistas
- **Turno 6:** Onda 3
- **Turno 8:** Fim da Missão

- **4 locais de captura protegidos ou todos os heróis retiram-se:** Fim da Missão

MAP TILES: 01A, 02A, 07A, 12A, 18A, 20A, 22A, 23A, 26A, 29A, 30A, 31A, 32A, 36A(2), 39A(2)

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

O Comando designou a vocês uma tarefa brutalmente simples: vocês devem causar uma distração permitindo a outro time investigar um complexo sob o controle de Weiss.
As instruções de sua comandante foram claras: "Não interrompam ou cortem o sinal" ela lhes diz. "Se eles mandarem qualquer chamado por ajuda, ótimo. Se não, então vocês não fizeram barulho o suficiente."
Considerando o bruto peso Imperial agora no complexo, vocês certamente sucederam em "fazer barulho o suficiente."
Depois de remover a presença imperial do complexo, vocês se preparam a defesa. Muitas portas estão fechadas, barricadas contra a possibilidade de tropas invadirem por outra entrada. Vocês esperam que eles irão tentar, mas esperançosamente suas fortificações apressadas irão segurar tempo suficiente para manter seus números manejáveis.

- Fichas de missão representam locais de captura. No fim de cada round, se uma figura Imperial ocupa um *tile* com um lugar de captura e não existem figuras Rebeldes saudáveis naquele *tile*, o lugar é assegurado pelo jogador imperial e ele reivindica a ficha.
- Portas estão trancadas. Uma figura Imperial pode atacar uma porta (Saúde: 6, Defesa: 1 dado preto).
- Uma porta adjacente a uma figura rebelde não bloqueia seu movimento ou linha de visão
- A missão termina no fim do Turno 8 (), quando o jogador Imperial assegura 4 lugares de captura ou quando todos os heróis são forçados a retirar.
- Jogadores Rebeldes podem destacar suas figuras em qualquer espaço interior.

ONDA 1

No fim do Turno 2:

Para cada tropa derrubada, parece que três tomam seu lugar. Apesar da pressão continuar crescendo, a base ainda está sob seu controle.

➢ Destaque o grupo Guarda Real reservado e aumente em 5.

ASSAULTO

No fim do Turno 3:

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções:

➢ Remova 1 porta do mapa e role 1 dado vermelho. Cada herói dentro de 3 espaços da porta sofre igual aos resultados .
➢ Aumente em 3.

ONDA 2

No fim do Turno 4:

A pressão aumenta com cada momento que passa, mas vocês são informados pelo comunicador que a outra equipe de ataque está quase pronta.

Uma detonação ressoa pelos corredores, originária de algum lugar dentro do complexo. Era uma questão de tempo até eles tentarem entrar por outro caminho, mas vocês amaldiçoam sua sorte do mesmo jeito. Vocês apenas esperam que a explosão não signifique que eles já destruíram a barricada e entraram no complexo.

➢ Destaque o grupo **Stormtrooper** reservado e aumente em 3.

ESPECIALISTAS

No fim do Turno 5:

O jogador imperial escolhe 1 das seguintes opções:

➢ Destaque o **AT-ST** reservado para qualquer ponto amarelo.
➢ Resolva um destacamento opcional de 1 grupo (sem reforços) para o ponto vermelho. Esse grupo pode ativar antes dos heróis durante o próximo round.

ONDA 3

No fim do Turno 6:

Vocês mal acreditam, mas passando pelo campo de tropas caídas está a imponente, aterrorizante figura de Darth Vader.
Uma mensagem no seu comunicador diz que o outro time já está de saída. Mesmo acreditando que seu trabalho estava completo, vocês sabem que mais alguns minutos de distração podem fazer a maior diferença do mundo para seus camaradas.

➢ Destaque o **Darth Vader** reservado e aumente em 3.

FIM DA MISSÃO

No fim do Turno 8:

Mesmo com a chamada para se retirarem ter chego minutos atrás, vocês continuam segurando as tropas imperiais contra chances esmagadoras.
Depois é dito a vocês que os poucos minutos extras foram o suficiente para o outro time escapar com os céus limpos. Seu piloto não estava exatamente animado com os caças inimigos que vieram para lidar com vocês, mas funcionou de qualquer jeito.
O sucesso do time de reconhecimento revelou um novo projeto de arma sob o desenvolvimento de Weiss, e suas descobertas sugerem que isso é de grande preocupação para a Rebelião.

➢ Coloque a carta de Missão de História "Hospitalidade Imperial" em jogo. Cada herói recebe 1 XP. Os heróis recebem 100 créditos por herói.

Quando 4 locais de captura são assegurados ou todos os heróis se retiram:

Forças Imperiais investem no complexo e vocês são incapazes de os segurar por mais tempo. Esperando que o tempo que vocês ganharam pro outro time de ataque foi suficiente, vocês rapidamente desengajam.

Sorte está do seu lado; depois de serem extraídos, uma transmissão chega de sua comandante. Ela não faz menção a seus esforços e foca inteiramente nas descobertas do outro time. "Weiss está desenvolvendo uma arma" ela diz a vocês "e o Alto comando está muito nervoso sobre ela. Eles já estão clamando por novas informações, então não fiquem surpresos se forem chamados logo."

➢ Se 4 locais de captura foram assegurados antes do Turno 6, coloque a carta de Missão de História "Voo Solo" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 XP e 1 influência.

Caso contrário, coloque a carta de Missão de História "Hospitalidade Imperial" em jogo. Cada jogador ganha 1 XP.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP em acréscimo a qualquer um recebido. Heróis ganham 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.

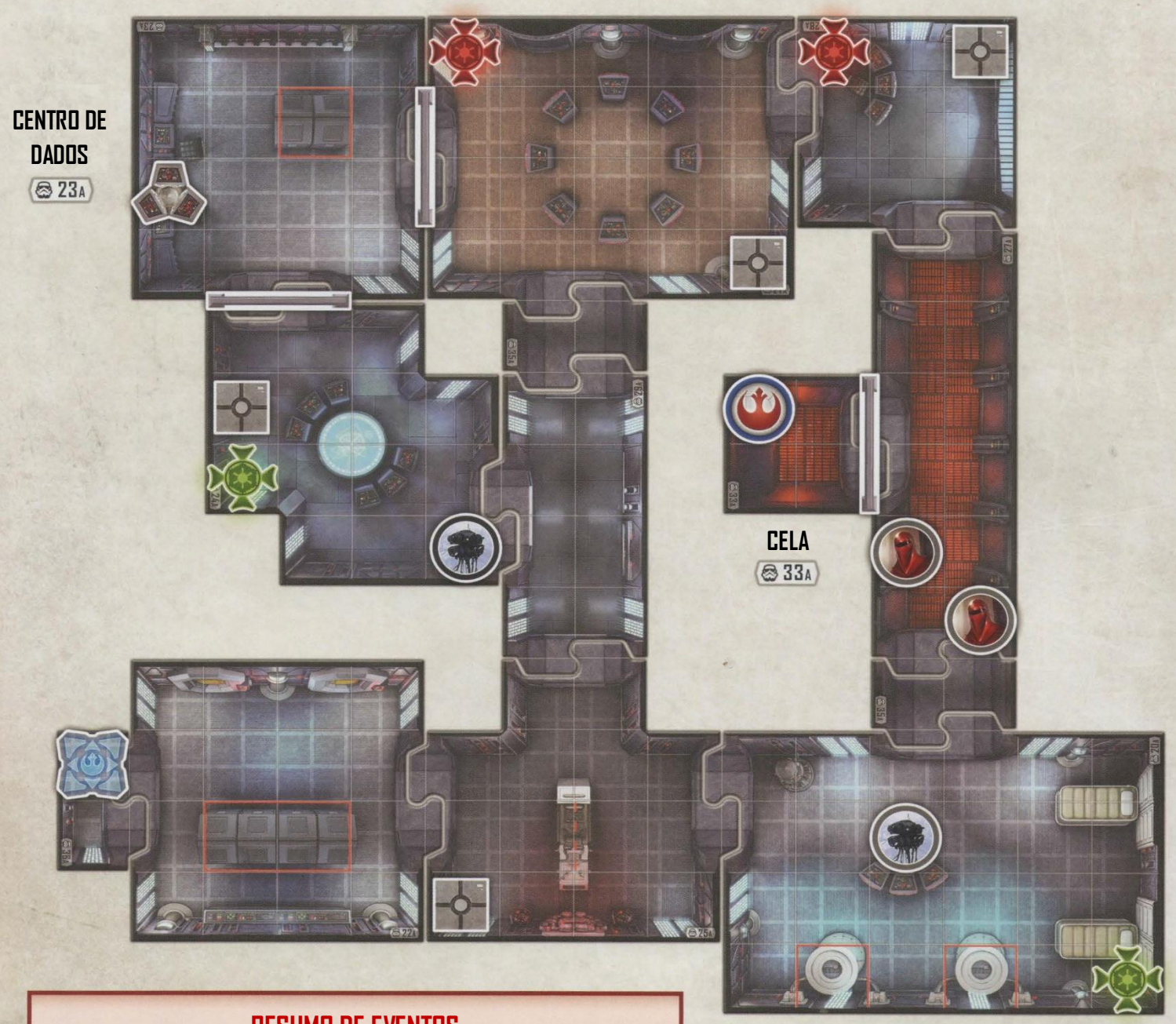
HOSPITALIDADE IMPERIAL

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Sonda Dróide (2), Guarda Real.

Grupos Reservados: Oficial Imperial, Caçador Trandoshan.

Grupos Abertos: 2.



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 4, terminal não destruído:** Transmissão Recebida

- **Porta para o Centro de Dados abre:** Bem Protegido
- **Porta para a Cela abre:** O Prisioneiro
- **Terminal destruído:** Dados
- **Prisioneiro derrotado, prisioneiro escapa, ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

MAP TILES: 20A, 21A, 22A, 23A, 24A, 25A, 27A, 28A, 29A, 33A, 35A(2), 36A

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

"Ele está vivo, por enquanto." A transmissão do Comando chegou sobre o operativo capturado alguns dias antes, "Ele ficará preso alguns dias em uma instalação em Thyferra antes de ser transferido para Coruscant."
Vocês também foram informados que ele estava carregando um pacote com dados delicados, que incluíam, posicionamento de operativos Rebeldes pela galáxia, incluindo vocês mesmos. Altamente criptografado, claro, mas apenas uma questão de tempo para ser decodificado com os recursos a disposição do Império.
Vocês repassam as últimas instruções de sua comandante enquanto atravessam cavernas e dutos de ventilação. "Manter essa informação longe das mãos do Império é muito importante, mas o operativo é sua prioridade máxima."

- Portas estão trancadas. Uma figura Rebelde pode atacar uma porta (Saúde: 6, Defesa: 1 dado preto) ou interagir (2) para abri-la.
- O terminal irá transmitir os dados no fim do turno 4. Uma figura Rebelde pode atacar o terminal (Saúde: 6, Defesa: 1 dado preto) ou interagir (2) para destruí-lo.
- A ficha de missão representa o prisioneiro. O prisioneiro é uma figura neutra até que a porta da Cela abra.
- A missão irá progredir quando a porta para a Cela abre ( ). A missão termina quando todos os heróis são feridos.

TRANSMISSÃO RECEBIDA

No fim do turno 4, se o terminal não foi destruído:

"Excelente," uma voz diz pelo sistema de comunicação da instalação. "A transferência de dados está completa. O prisioneiro não é mais necessário. Por favor, livrem-se dele."

- Os pontos vermelhos de destacamento agora estão ativos.

➢ Abra todas as portas.
➢ Descarte o terminal.
➢ Se "Bem Protegido" não foi resolvido, resolva-o.
➢ Se "O Prisioneiro" não foi resolvido, resolva-o.

BEM PROTEGIDO

A primeira vez que uma porta para o Centro de Dados abre:

"Alguém pode remover essa escória Rebelde da minha instalação?" A voz vem do sistema de comunicação. "Não fiquem aí parados, idiotas, peguem-nos!"

➢ Destaque o Oficial Imperial reservado e o grupo Caçador Trandoshan para o Centro de Dados.

O PRISIONEIRO

Quando a porta para a Cela abre:

De fora da cela cambaleia um homem sangrando e maltratado, segurando o lado de seu corpo.

- O prisioneiro agora é uma figura Rebelde (Saúde: 8, Velocidade: 2, Defesa: 1 dado branco). Heróis controlam o prisioneiro como um aliado.
- Quando o prisioneiro é alvejado por um ataque enquanto adjacente a um herói que poderia ser o alvo deste ataque, aquele herói pode sofrer 1 para virar o alvo do ataque.
- O prisioneiro pode escapar pela entrada, finalizando a missão ( ).

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções:
➢ O prisioneiro ganha Sangrar.
➢ Aumente em 3.

DADOS

Quando o terminal é destruído:

Vocês esmagam o centro de dados, espalhando todos seus componentes eletrônicos pela sala em diversas peças. Quando vocês terminam nada sobra na sala além de fragmentos.

Quaisquer segredos que haviam sido roubados, estão seguros do Império agora. Tudo que resta é escapar com o operativo.

➢ Aumente em 3.

FIM DA MISSÃO

Quando o prisioneiro escapa:

Depois de alguns dias de cuidados médicos, o operativo está finalmente curado o suficiente para conseguir falar. Ele rapidamente redireciona vocês a uma casa segura onde ele escondeu planos roubados pra nova arma Imperial, os quais vocês entregam ao Alto Comando para análise.

➢ Coloque a carta de Missão de História "Estão Vindo" em jogo. Cada herói recebe 1 XP.

Quando o prisioneiro é derrotado ou todos heróis são feridos:

Retornando ao Alto Comando com as mãos vazias, vocês tentam não pensar sobre o destino do operativo deixado para trás.

Felizmente, o operativo conseguiu entregar planos roubados da arma para uma casa segura, descoberta por forças Rebeldes pouco depois da sua tentativa de resgate.

➢ Coloque a carta de Missão de História "Puxados para Dentro" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 XP.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

Análises da arma de Weiss revela um versão em pequena escala do devastador superlaser da Estrela da Morte. Esta nova versão é desenhada para superioridade de frota ao invés de destruição planetária.
"Pelo que aparenta, eles podem ser produzidos em massa e montados em naves capitais," sua comandante diz a vocês, com um tom severo em sua voz.

Ela deixa claro que a frota rebelde não teria resposta a esse poder de fogo.
"Poderia acontecer de nós mesmo desenvolvermos, mas nossos engenheiros não conseguem descobrir as últimas peças. Nós achamos que os planos são velhos, ou incompletos."

➢ Cada jogador recebe 1 XP em acréscimo a qualquer um já recebido. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.
➢ Se os heróis destruíram o terminal, eles ganham 100 créditos por herói. Caso contrário, o jogador Imperial recebe 1 influência.

VOO SOLO

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Sonda Dróide, Stormtrooper (2), Caçador Trandoshan.

Grupos Reservados: **IG-88** (Dróide Assassino), **Oficial Imperial, Stormtrooper**.

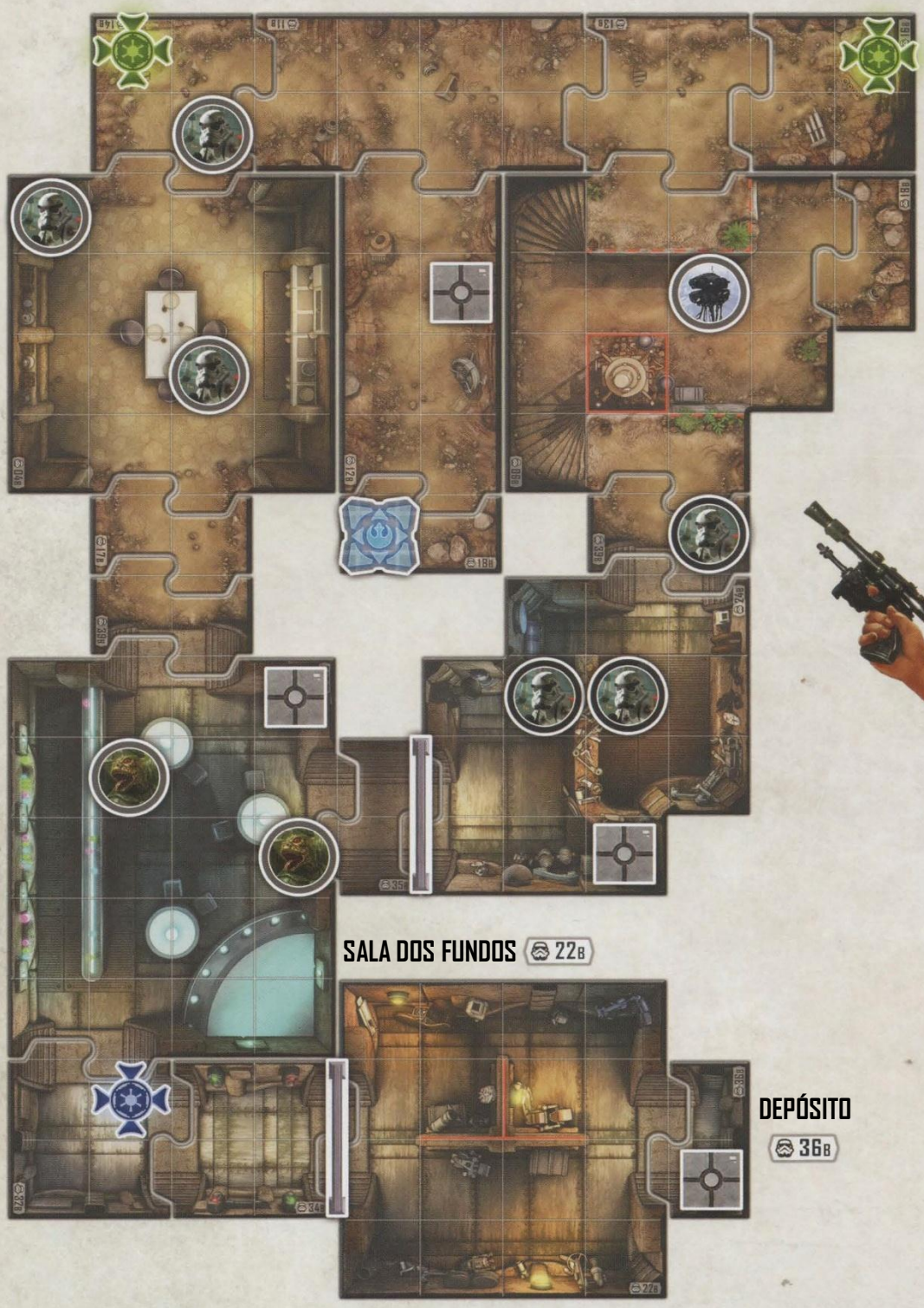
Grupos Abertos: 2.

Configuração Especial: Heróis não podem trazer **Han Solo** para esta missão.

RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 3, porta para a Sala dos Fundos fechada:** Escapada Ousada

- **Porta para a Sala dos Fundos abre:** Clientes Estranhos
- **Han Solo destacado:** Hora de Correr
- **Han Solo derrotado ou escapa:** Fim da Missão



SALA DOS FUNDOS 22B

DEPÓSITO 36B



MAP TILES: 04B, 06B, 11B, 12B, 13B, 14B, 16B, 17B, 18B(2), 21B, 22B, 24B, 32B, 34B, 35B, 36B, 39B(2)

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Enquanto forças Rebeldes vasculham a galáxia em busca de informação sobre o projeto da arma de Weiss, Capitão Solo não se apresenta à alguns dias.
Você é rápido em lembrar a sua comandante que isto não tem sido comportamento estranho para o contrabandista, mas ela encolhe os ombros e responde, "Capitão Solo disse algo sobre uma pista promissora da última vez. Nós queremos que o encontre e o acompanhe."
Então, vocês agora se encontram refazendo os últimos passo de Solo. Depois de passar por diversos locais e falar com diversos contatos, este último mostra algo promissor. Não apenas ele representa a última localização conhecida de Solo, mas também um bom número de tropas Imperiais patrulham as proximidades.

- A porta para a Sala dos Fundos está trancada. Um herói pode interagir com a porta () para abri-la.
- A missão irá progredir quando a porta para a Sala dos Fundos abrir () ou no fim do turno 3.

ESCAPADA OUSADA

No fim do round 3, se a porta pra Sala dos Fundos está fechada:

Uma porta nos fundos do bar abre em uma explosão, um Han Solo abatido cambaleia pela abertura.

Seus pulsos ainda atados, mas em suas mãos ele segura uma blaster, atirando para dentro da sala da qual ele acabou de sair.

- ➢ Abra a porta para a Sala dos Fundos mas **não** resolva "Clientes Estranhos"
- ➢ Destaque o grupo **Stormtrooper** reservado para a Sala dos Fundos. Cada um sofre 2 .
- ➢ Destaque **Han Solo** (Canalha) para o ponto azul. Ele sofre 4 .
- ➢ Aumente em 4.
- ➢ Resolva "Hora de Correr"

CLIENTES ESTRANHOS

Quando a porta para a Sala dos Fundos abre:

Quando você chuta a porta, vocês esperavam encontrar uma sala cheia de mesas de Sabacc, não um posto de observação Imperial totalmente funcional.

Telas cobrem as paredes, e vozes saem de múltiplos alto falantes. Computadores e equipamentos de monitoramento estão espalhados por todo lugar. No fim da sala, em uma pequena cela fechada por um campo de força, Han Solo está sentado.

"Cuidado!" ele grita, apontando para as tropas na sala, que se apressam em sacar as armas.

O chão estremece. As luzes na sala piscam e o campo de força desliga. "Bela hora, Chewie," Han sorri pra si mesmo conforme ele mergulha na direção do blaster mais próximo.

- ➢ Destaque o grupo **Stormtrooper** e o **Oficial Imperial** reservados para a Sala dos Fundos com cartas de destacamento exaustas. Destaque **Han Solo** (Canalha) para o depósito com uma carta de destacamento exausta.
- ➢ Resolva "Hora de Correr"

HORA DE CORRER

Depois de Han Solo ser destacado:

"Vocês parecem familiares!" Han grita, mandando tiros de blaster na direção dos seus captores. Ele abre sua boca para falar de novo mas para rapidamente, mergulhando no chão enquanto os Imperiais retornam os tiros.

"Falamos depois!" ele diz enquanto se arrasta para uma cobertura.

- ➢ Destaque o **IG-88** reservado para a entrada.
- Heróis controlam **Han Solo** como um aliado.
- **Han Solo** pode escapar pela entrada.
- A missão termina quando **Han Solo** escapa () ou quando ele é derrotado.

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções:

- ➢ **IG-88** realiza um movimento.
- ➢ Aumente em 4.

FIM DA MISSÃO

Quando Han Solo escapa:

Escorregando pelos becos e esquivando de tropas Imperiais, vocês fazem seu caminho para a nave de Han. Chewbacca está em pé na escotilha e solta um rugido gutural quando vê Han. "É, é, eu sei!" Han responde, afastando ele.

"Olhe, nós estamos saindo daqui, mas isso é tudo que eu consegui descobrir sobre a arma." Ele entrega a vocês um pequeno cubo de dados antes de se arrastar pela rampa da Falcon.

- ➢ Coloque a carta de Missão de História "Estão vindo" em jogo. Cada herói recebe 1 XP.

Quando Han Solo é derrotado:

Um tiro de blaster acerta o ombro de Han. Com um grito de dor, ele cambaleia para um canto. Imperiais se movem para bloquear seu caminho a ele. Antes de sumir de vista ele joga algo em sua direção.
No meio de toda a troca de tiros, vocês resgatam o objeto, um pequeno cubo de dados, e fazem sua escapada na outra direção.

- ➢ Coloque a carta de Missão de História "Puxados para dentro" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 XP.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

A informação obtida do cubo de dados revela que a arma que General Weiss está desenvolvendo é para naves capitais. É avançada e sofisticada, com capacidades de destruição acima de qualquer coisa que a Rebelião tem a seu dispor.

- ➢ Cada jogador recebe 1 XP em acréscimo a qualquer um já recebido. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.
- ➢ Se Escapada Audaciosa não ativou, heróis recebem 100 créditos por herói. Caso contrário o jogador Imperial recebe 1 influência.

ESTÃO VINDO



DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Stormtrooper, Caçador Trandoshan.

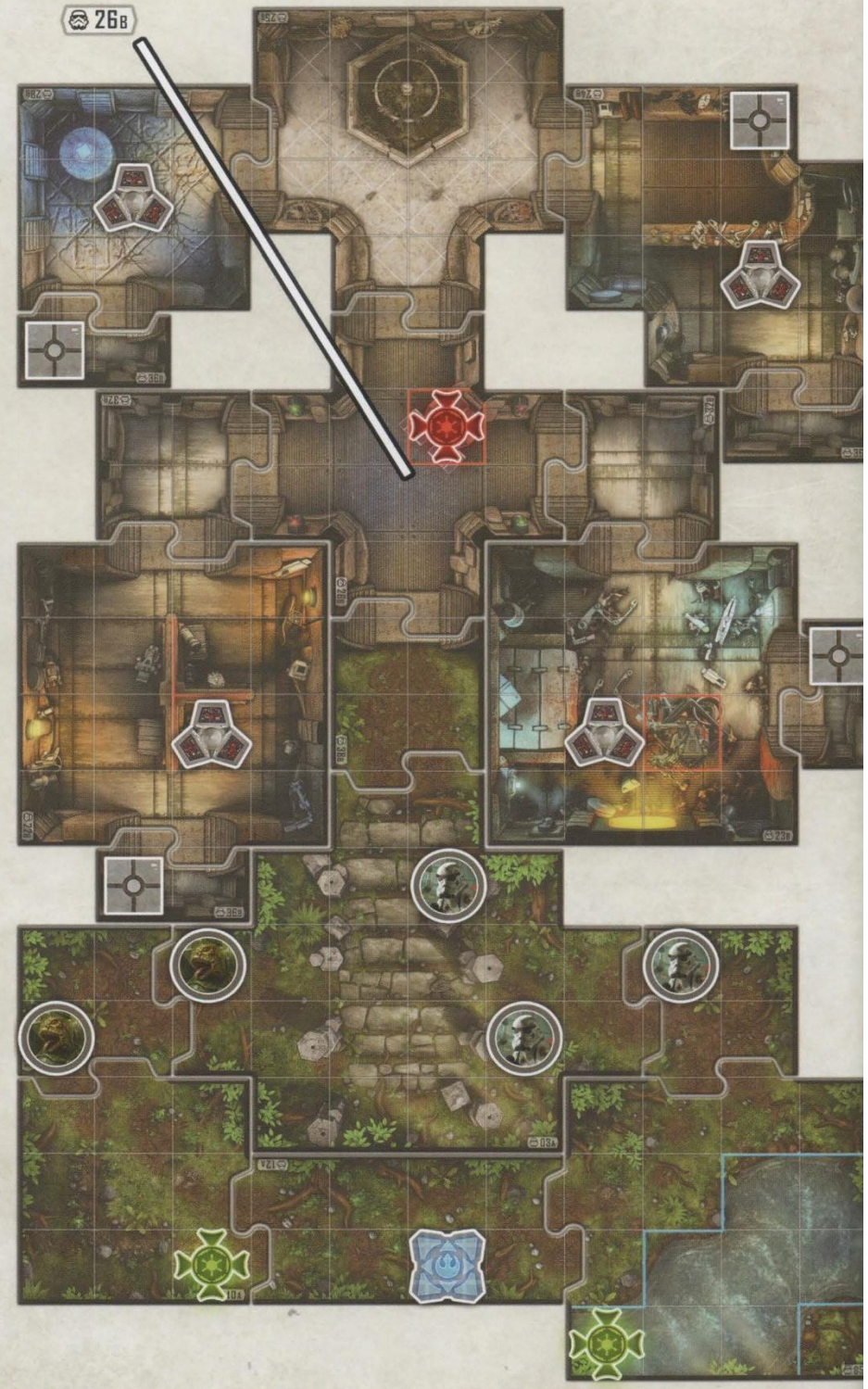
Grupos Reservados: Oficial Imperial, **Oficial Imperial**, **Stormtrooper**.

Grupos Abertos: 2.

Configuração Especial: Colete 2 terminais amarelos e 2 terminais de qualquer outra cor. Coloque eles aleatoriamente virados para baixo no mapa como indicado. Separe 8 fichas de missão Imperial e 1 ficha de missão neutra.

CORREDOR

26B



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 7:** Fim da Missão

- **Figura Rebelde entra no Corredor, e então no fim de cada turno seguinte:** Bombardeio
- **Fim do round quando uma figura Rebelde entra no corredor:** Perseguição
- **Primeiro terminal amarelo revelado:** Esquemas
- **Segundo terminal amarelo revelado:** Passagem Oculta
- **Passagem aberta, ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

MAP TILES: 03A, 05A, 10A, 12A, 14A(2), 22B, 23B, 24B, 25B, 26B, 28B, 32B(2), 36B(4), 38B

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Engenheiros rebeldes estão concluindo suas análises dos planos. Esperando manter suas descobertas em segredo, o Comando mandou vocês para ficar de olho no progresso deles e entregar pessoalmente os resultados.
Para sua surpresa, vocês chegam em uma instalação em ruínas e tomada por forças Imperiais. Pior, seu transporte é alvejado enquanto se aproximava levando a uma aterrisagem forçada.
Fugindo pela floresta com um batalhão perseguindo logo atrás, vocês encontram um posto de escuta da instalação. Vocês se lembram que essa área tem uma rede de túneis conectando a instalação com rotas para fugas de emergência.
Vocês devem ser capazes de acessar os túneis de fuga pelo posto de escuta se conseguirem achar a entrada antes das forças Imperiais os alcançarem.

- Um herói pode interagir com um terminal (3 ou) para revelá-lo. Se uma figura Imperial está dentro de 2 espaços daquele herói, aplique -1 aos resultados.
- A missão progride quando uma figura rebelde entra no Corredor ( ). A missão termina quando todos heróis são feridos ou no fim do turno 7.

BOMBARDEIO

A primeira vez que uma figura Rebelde entra no Corredor:

- Fichas de missão Imperial representam destroços. Destroços são terrenos difíceis. Se um destroço está adjacente a uma borda externa do mapa, ele é considerado como um ponto de destacamento ativo.
- No fim de cada turno o jogador Imperial bombardeia a estrutura.
  Quando isso acontece, ele coloca 1 ficha de missão Imperial em qualquer espaço interior na linha de visão de uma figura Imperial. Então, cada figura dentro de 3 espaços daquele espaço sofre 2 , ou fica Atordoada, escolha do jogador Imperial.
- A missão progride quando ambos terminais amarelos forem revelados ( ).

➢ Bombardeie a estrutura.

PERSEGUIÇÃO

No fim do turno no qual uma figura Rebelde entrou no Corredor pela primeira vez:

➢ Destaque o grupo **Stormtrooper**, **Oficial Imperial** e Oficial Imperial reservados.

ESQUEMAS

Quando o primeiro terminal amarelo é revelado:

Afastando os destroços, vocês finalmente localizam um terminal com informação utilizável. A construção estremece por outro impacto pesado enquanto vocês freneticamente vasculham os arquivos por qualquer detalhe dos túneis subterrâneos.

Vocês encontram esquemas para os túneis e traçam uma rota rápida, mas alguns esquemas foram danificados. A porção que poderia mostrar como chegar nos túneis por esse posto de escuta está uma bagunça de linhas e texto. Você tem que encontrar outra cópia dos esquemas.

➢ Bombardeie a estrutura.

PASSAGEM OCULTA

Quando o segundo terminal amarelo é revelado:

Poeira e fragmentos de pedra caem do telhado; a estrutura agora está sob constante ataque.
Vocês consideram tentar sua sorte contra a massa de forças Imperiais lá fora, mas vocês encontram os controles para abrir os túneis subterrâneos.
Pressionando uma série de comandos, vocês esperam que a porta se abra. Ao invés disso vocês ouvem o som alto do metal rangendo sob pressão seguido de um som agudo. Avisos vermelhos aparecem por toda tela do terminal.
Emperrado. Claro.

➢ Coloque a ficha de missão neutra no ponto vermelho.
➢ Bombardeie a estrutura.
- A ficha de missão neutra representa a porta. Um herói pode interagir com a porta (3) para abrir a passagem, encerrando a missão ( ).

FIM DA MISSÃO

Quando a passagem é aberta:

Vocês conseguem abrir as portas o suficiente para todos se espremerem através, exatamente na hora que uma última explosão manda pedras pesadas abaixo. Poeira e fragmentos de pedra enchem o túnel, mas vocês já estão a caminho.
Vocês ainda devem ter cuidado ao se locomover para evitar os Imperiais quando voltarem a superfície, mas por enquanto, vocês estão livres.
É uma vitória amarga com a perda do posto avançado. Os esquemas sumiram, junto com qualquer análise detalhada que os engenheiros Rebeldes pudessem ter provido.

➢ Coloque a carta de Missão de História "Cadeia de Comando" em jogo. Cada herói recebe 1 XP.

No fim do turno 7 ou quando todos os heróis são feridos:

Com uma explosão final, a construção desmorona a sua volta, fragmentos pesados de pedra caindo.
Suas únicas escolhas se tornam: ficar dentro da estrutura enquanto ela colapsa a sua volta, lutar o seu caminho para a liberdade, ou se entregarem.
Investindo para o exterior, vocês estão prontos para a batalha das suas vidas até verem quantas tropas Imperiais esperam do lado de fora. O que aparenta ser uma centena de blasters, estão apontados na sua direção, e se entregar vira sua única opção.

➢ Coloque a carta de Missão de História "A Fonte" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 XP. Joguem "Capturados" (página 5) como uma missão forçada.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

➢ Cada jogador recebe 1 XP em acréscimo a qualquer um já recebido. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.
➢ Se a passagem foi aberta antes do fim do turno 5, heróis recebem 100 créditos por herói. Caso contrário o jogador Imperial recebe 1 influência.

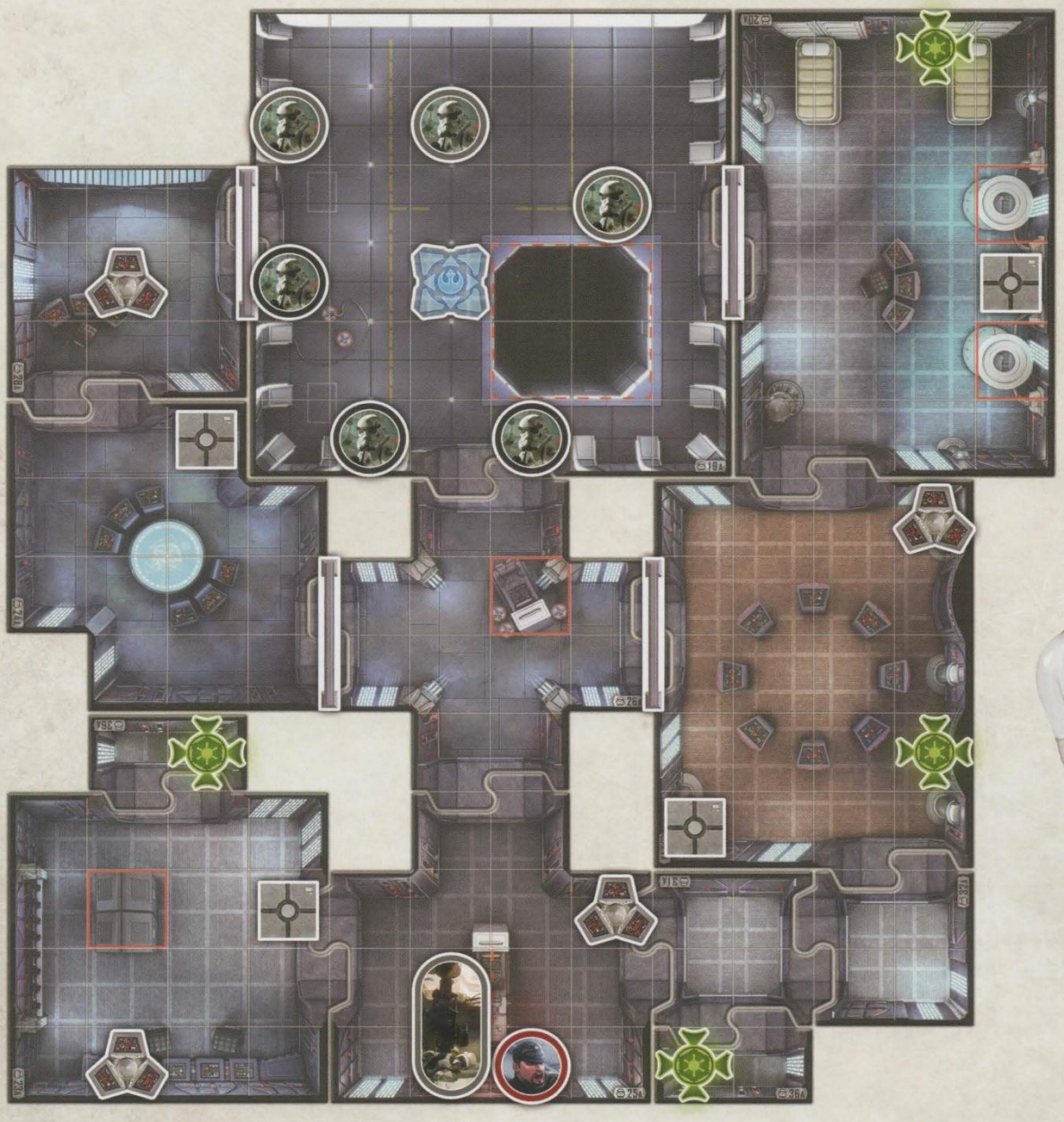
PUXADOS PARA DENTRO

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Engenheiro E-Web, **Oficial Imperial**, Stormtrooper (2).

Grupos Reservados: **Campeão da Guarda Real.**

Grupos Abertos: 4. Sem figuras.





RESUMO DE EVENTOS

- **Cada turno:** Subjugar
- **Turno 5:** Soem os Alarmes

- **2 estações de força destruídas:** Chegada
- **Heróis partem ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

MAP TILES: 19A, 20A, 21A, 23A, 24A, 25A, 26A, 28A, 31A, 32A, 36A(2)

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês viajam de volta em direção a instalação de engenharia Rebelde onde analistas estão trabalhando com os esquemas roubados da arma. A esperança da Rebelião depende dessas descobertas. Momentos depois de saírem do hiperespaço, vocês são jogados ao chão de sua nave. Praguejando, seu piloto grita, "Destroier Estelar! Eles nos pegaram em um raio trator!"
Não há muito tempo para se preparar, mas seu piloto exibe um esquema do fluxo de força da nave inimiga.
"Olhem! Aqui, aqui e aqui!" Ele bate com o dedo na tela. "Assumindo que vocês não sejam pulverizados no momento que vocês cheguem no convés de voo, destruir essas estações deve derrubar o controle do raio trator pra essa seção da nave! Apenas sejam rápidos!"
Saindo de sua nave, vocês passam pela resistência imediata, usando a assistência de uma torre exterior. Então vocês sobem em um elevador de serviço que sobe vagarosamente em direção ao convés principal."
"Parem!" um soldado grita logo que o elevador chega em seu destino. Vocês aparentam estar cercados. "Permaneçam onde estão e entreguem suas armas!" Contando o número de soldados a sua volta, vocês quase se sentem insultados.

- Terminais representam estações de força: Figuras rebeldes podem atacar uma estação de força (Saúde: 8, Defesa: 1 ▼).
- Portas estão trancadas para figuras Rebeldes. Uma figura Rebelde pode interagir com a porta (ou) para abri-la
- Quando um herói se retira, ao invés disso, ele fica incapacitado. Quando ativando, ele recebe apenas 1 ação e pode usar aquela ação apenas para movimento.
- Quando todas as 4 estações de força forem destruídas e todos os heróis estarem na ou adjacente a entrada, os heróis partem.
- A missão termina quando os heróis partem ( ) ou todos os heróis estão feridos.

SUBJUGAR

No fim de cada turno:

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções. Ele então pode gastar 1 para escolher 1 outra opção adicional:

- Abra ou feche 1 porta.
- 1 : Escolha 1 caixa no mapa, cada figura imperial dentro de 3 espaços desta caixa recupera 2 .
- 1 : Escolha 1 grupo Stormtrooper. Cada figura neste grupo pode realizar 1 movimento ou 1 ataque.
- 2 : Se o **Campeão da Guarda Real** foi destacado, ele pode realizar 1 ação.

CHEGADA

Quando 2 estações de força são destruídas:

A porta para um corredor lateral se abre. De dentro dela sai um Guarda Imperial bem diferente do comum.
Ele veste uma armadaura preta com detalhes vermelhos e carrega um longo bastão com lâminas em cada ponta. Apesar de vocês não o reconhecerem, sua aparência e postura indicam que ele será um inimigo formidável.

- Destaque o **Campeão da Guarda Real** reservado.

SOEM OS ALARMES

No fim do turno 5:

Os Imperiais não esperavam tanta resistência de vocês, mas estão se adaptando rápido a sua agressividade.

Alarmes ecoam pela nave. Se vocês não saírem logo, vocês serão dominados.

- Aumente em 3 no início de cada Fase de Status.

FIM DA MISSÃO

Quando os heróis partem:

Corpos de tropas Imperiais estão espalhados pela área onde sua nave os espera. A torre externa continua atirando, mirando em diversos stormtroopers se escondendo em coberturas.
"Finalmente!" seu piloto grita conforme vocês sobem a bordo. "Eu não acredito que conseguiria segurá-los por muito mais tempo." Ele dá um soco nos controles e reativa os motores.
Desviando de tiros de turbolasers, o transporte se livra do Destroier Estelar tomando poucos tiros antes de saltar para o hiperespaço.
"Estou feliz que conseguiram escapar", sua comandante soa aliviada quando vocês se apresentam, "mas o que aconteceu com o posto avançado? Os planos?"
Vocês não conseguiram ver muito enquanto saíam e entravam na nave, mas a presença Imperial era massiva. Checagens rápidas revelaram que não havia sobrado nada do posto.

- Coloque a carta de Missão de História "Cadeia de Comando" em jogo. Cada herói recebe 1 XP.

Quando todos os heróis são feridos:

Um a um, vocês caem diante o número interminável de tropas Imperiais. Apesar de vocês terem dado uma resistência impressionante, são subjugados, capturados e aprisionados.

- Coloque a carta de Missão de História "A Fonte" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 XP. Joguem "Capturados" (página 5) como uma missão forçada.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- Cada jogador recebe 1 XP em acréscimo a qualquer que já tenha recebido. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.
- Se os heróis partiram e "Soem os Alarmes" não foi ativado, os heróis recebem 100 créditos por herói. Caso contrário o jogador Imperial recebe 1 influência.

CADEIA DE COMANDO

SALA DE OPERAÇÕES

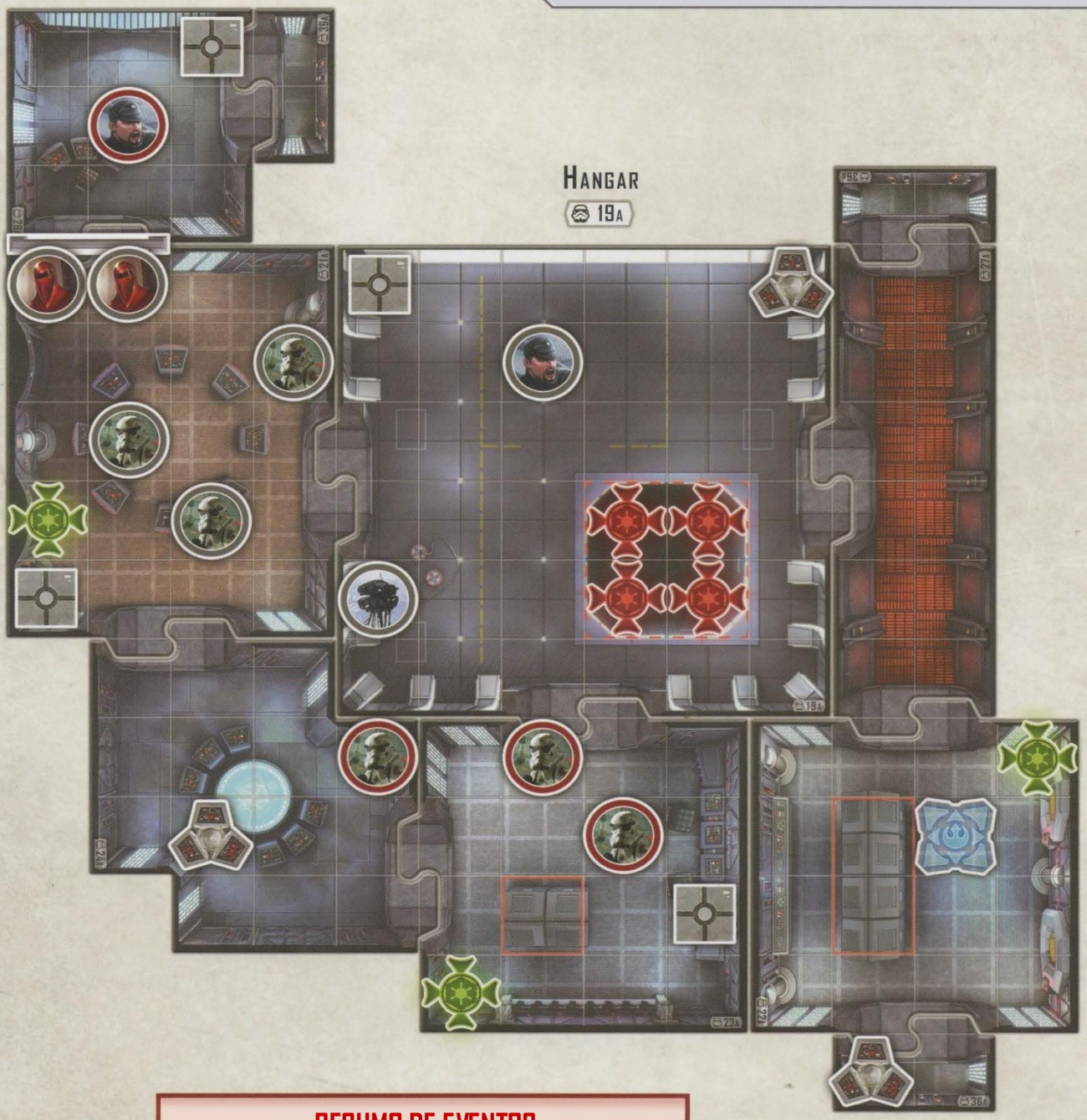
28A

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Oficial Imperial, **Oficial Imperial**, Sonda Dróide, Guarda Real, Stormtrooper, **Stormtrooper**.

Grupos reservas: **General Weiss** (Comandante de Campo).

Grupos Abertos: 2. Sem figuras.



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 2:** Vulnerável

- **Weiss entra no AT-ST:** Invulnerável
- **Weiss derrotado, todos heróis feridos:** Fim da Missão

MAP TILES: 19A, 21A, 22A, 23A, 24A, 27A, 28A, 36A(3)

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Desesperados após a perda de seu complexo de engenharia, o Alto Comando deseja recuperar forças.
Portanto, vocês são enviados diretamente a Coruscant. Seu objetivo é encontrar planos detalhados da arma e levar eles de volta a qualquer custo.
Leva dias para finalmente conseguirem se infiltrar em Coruscant e encontrar a instalação de Weiss. Executar um plano para conseguir entrar não é mais fácil, mas felizmente vocês conseguem sem nenhum incidente. Com explosivos para cobrir uma saída de emergência, vocês se esgueiram pelos cantos escuros da base.
"General Weiss chegou," uma mensagem soa pelos corredores, trazendo consigo uma nova ideia e oportunidade.
Se vocês conseguissem derrotar e capturar o general, não apenas seria possível interrogá-lo, mas seus planos com certeza irão ruir sem sua presença.

- O **Oficial Imperial** é Weiss. Aplique +6 de Saúde e +1 de Velocidade a Weiss. Aplique +2 a cada um dos seus resultados de ataque e +1 para cada um dos seus resultados de defesa.
- Uma figura Imperial pode interagir com um terminal para aumentar em 2. Isto pode ser feito em cada terminal uma vez por turno.
- A porta está trancada para figuras Rebeldes. Uma figura Rebelde pode interagir com a porta (2 ou) para abri-la.
- Uma figura Rebelde pode atacar um terminal (Saúde: 8, Defesa: 1).
- A missão termina quando Weiss é derrotado ( ) ou quando todos heróis são feridos.

VULNERÁVEL

No fim do turno 2:

O elevador chega. Em uma posição agachada está um walker de reconhecimento coberto com armamento avançado. Ele permanece parado e silencioso, esperando um piloto. Uma trava com um leitor de mãos está perto de sua escotilha. Mesmo que vocês não estivessem em um tiroteio, vocês sabem que não conseguiriam invadi-lo.

- Destaque a figura do **General Weiss** reservada para os pontos vermelhos. Quando colocando a figura, sua base deve ocupar todos os pontos vermelhos. Isso representa um AT-ST inativo.
- **General Weiss** (AT-ST inativo) é uma figura imperial que não pode andar ou atacar, mas ainda pode ser atacada.
- Weiss (**Oficial Imperial**) pode interagir com o AT-ST inativo para entrar.

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções:

- Weiss recupera 5 e ganha 3 pontos de movimento.
- Weiss interrompe para realizar 2 ataques.

INVULNERÁVEL

Quando Weiss entra no AT-ST inativo:

Protegido por suas tropas, Weiss corre em direção ao seu veículo, usando o leitor na escotilha e deslizando para dentro.

"Isso. Assim é muito melhor." Sua voz aumentada ecoa no amplo hangar conforme o walker é ativado e vira na sua direção. "Agora, onde estávamos?"

- Descarte o **Imperial Oficial** e coloque de lado sua carta de destacamento. **General Weiss** recupera 5 e ganha 3 pontos de movimento.
- **General Weiss** agora ativa normalmente. Sua figura não pode sair do Hangar.
- No início da ativação de **General Weiss** o jogador Imperial pode escolher gastar 2 para recuperar 5 .
- Quando um ataque alvejando **General Weiss** é declarado, o jogador Imperial pode gastar 2 para adicionar + 3 aos resultados de defesa.
- A missão termina quando **General Weiss** é derrotado ( ).

FIM DA MISSÃO

Quando Weiss é derrotado ou General Weiss é derrotado depois de Weiss ter entrado no AT-ST inativo:

Não existe arma. Nunca existiu.

Depois de fechar a área, vocês tentam recuperar os planos finais do computador de Weiss. Ao invés disso, vocês encontram uma série de planos de batalha, contingências, e posicionamento de uma grande frota Imperial. Tudo isso está esperando por um ataque Rebelde na suposta localização do desenvolvimento da arma. Uma emboscada.
"Foi quase muito fácil enganar vocês." Weiss permanece calmo conforme vocês o levam em direção ao túnel de fuga. "Vocês estão sempre tão desesperados para fazer uma última afronta. É fácil os encorajar."
Uma explosão sai por uma das portas fechadas assim que ele termina de falar. Aproveitando a oportunidade, Weiss se livra de sua contenção, mergulhando ao solo enquanto uma rajada de tiros passa pela entrada.

"Eu estou bem, vão atrás deles!" ele grita, afastando a ajuda de seus soldados Imperiais e apontando para o hangar, em sua direção.

- Coloque a carta de Missão de História "Última posição" em jogo. Cada herói recebe 1 XP.

Quando todos os heróis são feridos:

"Atrás deles!" Weiss comanda. "Não deixe-os escapar."

Sabendo que a tarefa falhou, vocês ativam as cargas explosivas que haviam plantado e saem por sua rota de fuga.

- Coloque a carta de Missão de História "Agora ou Nunca" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 XP.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- Cada jogador recebe 1 XP em acréscimo a qualquer um que já tenha recebido. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.
- Se Weiss foi derrotado antes de entrar no AT-ST inativo, os heróis recebem 100 créditos por herói. Caso contrário o jogador Imperial recebe 1 influência.

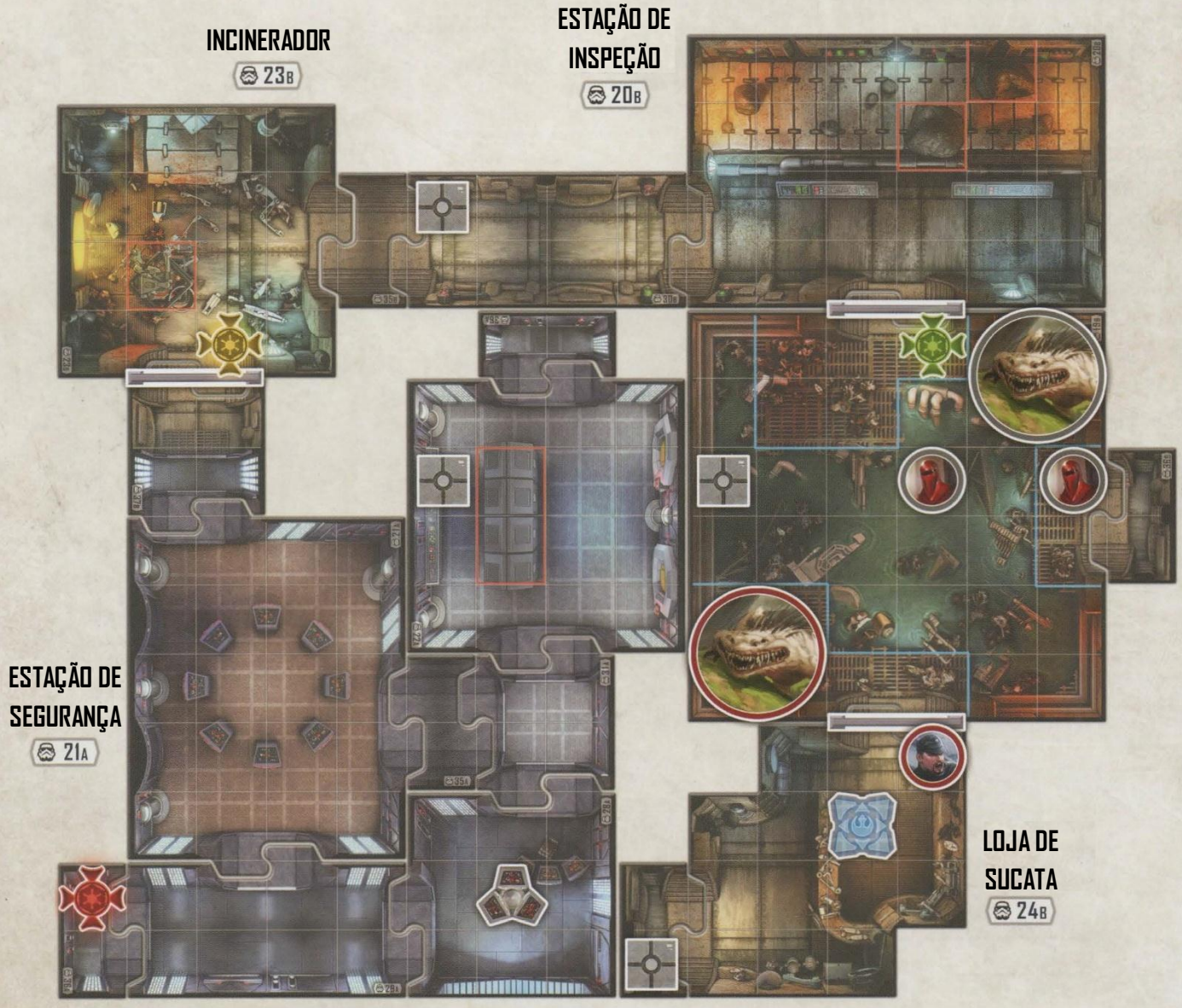
A FONTE

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: **Oficial Imperial**, Nexu, **Nexu**, Guarda Real.

Grupos Reservas: Oficial Imperial (2), Stormtrooper, **Stormtrooper**.

Grupos Abertos: 2.



RESUMO DE EVENTOS

- **Cada turno:** Momento Oportuno
- **Turno 8:** Fim da Missão

- **Porta para a Estação de Inspeção abre:** Esperando Partida
- **Porta para a Estação de Segurança abre:** A Bordo
- **Oficial capturado libertado, terminal assegurado, ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

MAP TILES: 19B, 20B, 21A, 22A, 23B, 24B, 28A, 29A, 30B, 31A, 35A, 35B, 36A(2), 36B(2), 37B

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

"Espiões localizaram a fábrica primária na cadeia de suprimentos de Weiss," sua comandante os informa. "Não é muito, mas seus registros podem indicar padrões de carregamentos, possivelmente até mesmo contendo a localização do protótipo da arma." Ela soa tanto desesperada quanto animada. "Isso poderia ser a coisa real. Deixe-nos orgulhosos."
Segurança na fábrica é forte, surpreendentemente, e cada porta leva um tempo considerável para ser invadida ou aberta. Cada momento aumenta o risco de serem descobertos, e quando vocês estão prestes a desistir, uma oportunidade aparece.
"Eu não ligo para suas desculpas. Mate aquelas malditas criaturas se não consegue mantê-las presas." Um oficial carrancudo vem em direção a sala. Ele fala pelo comunicador. "Me leve para esse buraco empesteado de novo e eu farei questão que você vire a próxima refeição deles."
Ele abaixa o comunicador assim que vocês saltam da cobertura, batendo com um blaster em suas costelas e sugerindo que ele se comporte e faça o que vocês comandam.

- O **Oficial Imperial** na loja de sucata foi capturado e é uma figura neutra.
- Portas estão trancadas.
- Uma figura Rebelde pode interagir com o oficial capturado para realizar o seguinte:
  - ➢ O herói e o oficial capturado podem mover 2 espaços cada.
  - ➢ Abrir uma porta adjacente ao oficial.
  - ➢ Assegurar um terminal adjacente ao oficial.
- Se não há figuras saudáveis Rebeldes dentro de 3 espaços do oficial capturado, uma figura Imperial pode interagir com o oficial para libertá-lo.
- A missão termina quando o terminal é assegurado (), quando o oficial capturado é libertado, no fim do turno 8, ou quando todos heróis são feridos.

MOMENTO OPORTUNO

No fim de cada turno:

O jogador Imperial escolhe 1 das seguintes opções:

- ➢ Mova o oficial capturado 1 espaço.
- ➢ Resolva a habilidade "Ordem" do oficial capturado, escolhendo uma figura Imperial dentro de sua linha de visão ao invés de dentro de 2 espaços.
- ➢ Cada figura Imperial na linha de visão do oficial capturado ganha 2 pontos de movimento.
- ➢ 1 : 1 figura Imperial pode realizar 1 movimento e 1 ataque.

ESPERANDO PARTIDA

Quando a porta para a estação de inspeção abre:

"Não funcionará, vocês sabem," o oficial diz enquanto coloca outro código único. "Meus subordinados lutarão para me proteger."
As porta abrem e diversos tiros de blaster passam próximos, quase acertando o oficial.
"Cuidado com a mira, seus idiotas!" ele grita.

- O ponto de destacamento amarelo agora está ativo. O ponto de destacamento verde agora está inativo.
- ➢ Destaque o grupo Stormtrooper e o Oficial Imperial reservados ao incinerador.

A BORDO

Quando a porta da estação de segurança abre:

"Escutem, eu tenho certeza que podemos chegar em um acordo." O oficial está cada vez mais nervoso conforme vocês se aproximam do objetivo. "Por favor, vocês não entendem!"
Leva um pouco mais de persuasão para fazê-lo abrir a porta, mas eventualmente ele obedece, com suor escorrendo por sua face.

- O ponto de destacamento vermelho agora está ativo. O ponto de destacamento amarelo agora está inativo.
- ➢ Destaque o grupo **Stormtrooper** reservado para a Estação de Segurança e o Oficial Imperial reservado para um espaço adjacente ao terminal.

FIM DA MISSÃO

Quando o terminal é assegurado:

O oficial engole seco, se afastando do terminal de comando. "Aí, como vocês podem ver, é uma perda de tempo."
A uma primeira vista, parece verdade. Apesar de numerosos carregamentos para uma localização primária, nenhum dos materiais é relacionado com armamentos. Depois de apenas algumas perguntas, o oficial estoura. "Não existe arma!" ele grita. "É tudo um plano para atrair a frota Rebelde. Eu disse a ele que o plano de Strang era muito melhor –"
Vocês o calam, examinando o terminal com essa nova informação em mente. De fato, vocês pode ver as sementes da armação. Com essa informação, e um novo prisioneiro, talvez isso possa se tornar uma vantagem para a Rebelião.

- ➢ Coloque a carta de Missão de História "Última Posição" em jogo. Cada herói recebe 1 XP.

Quando o oficial capturado é libertado, no fim do turno 8, ou quando todos os heróis são feridos:

O oficial cambaleia para longe de vocês, gritando, "Atire neles, seus idiotas! Não os deixe escapar!", Alarmes soam ao fundo, e vocês atravessam forças Imperiais, tentando alcançar seu ex-prisioneiro.

Entretanto, é muito tarde para isso. Ele desaparece por uma abertura, e a porta fecha e se tranca. Até vocês conseguirem passar pela porta ele já vai ter partido.

- ➢ Coloque a carta de Missão de História "Agora ou Nunca" em jogo. O jogador Imperial recebe 1 XP.

RECOMPENSAS ADICIONAIS

- ➢ Cada jogador recebe 1 XP em acréscimo a qualquer um que já tenha recebido. Heróis recebem 100 créditos por herói. O jogador Imperial recebe 1 influência.
- ➢ Se o terminal foi assegurado antes do fim do turno 6, heróis recebem 100 créditos por herói.
- ➢ Se o oficial é libertado antes dos heróis abrirem a porta para a Estação de Segurança, o jogador Imperial recebe 1 influência.

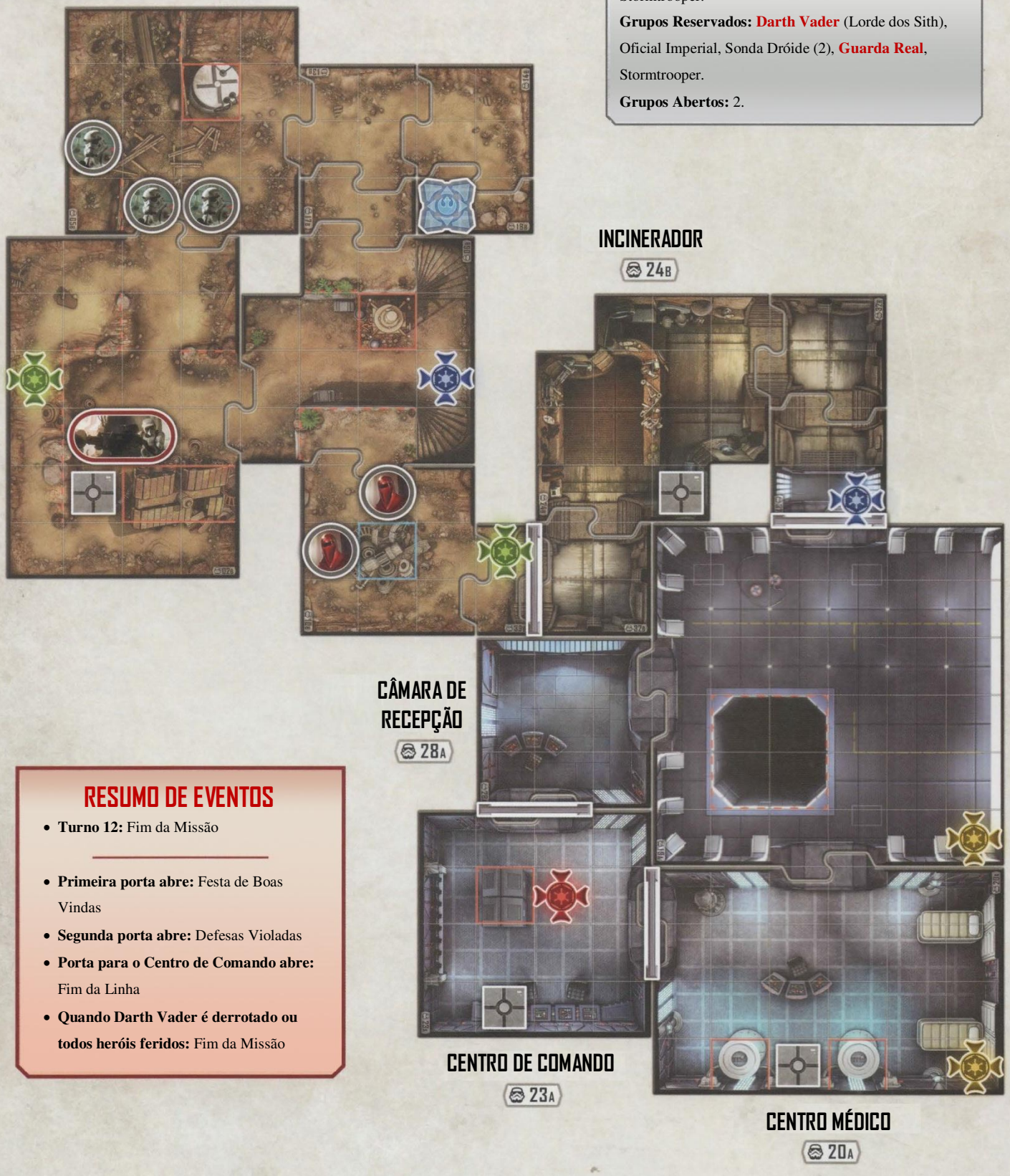
ÚLTIMA POSIÇÃO

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: **Engenheiro E-Web**, Guarda Real, Stormtrooper.

Grupos Reservados: **Darth Vader** (Lorde dos Sith), Oficial Imperial, Sonda Dróide (2), **Guarda Real**, Stormtrooper.

Grupos Abertos: 2.



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 12:** Fim da Missão

- **Primeira porta abre:** Festa de Boas Vindas
- **Segunda porta abre:** Defesas Violadas
- **Porta para o Centro de Comando abre:** Fim da Linha
- **Quando Darth Vader é derrotado ou todos heróis feridos:** Fim da Missão

MAP TILES: 02B, 05B, 06B, 10B, 13B, 14B, 17B, 18B, 19A, 20A, 23A, 24B, 28A, 32B(2), 37B, 39B

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Atravessando a intensa batalha, seu transporte esquiva dos caça TIE e tiros de turbolaser. A frota Rebelde abriu a batalha com uma manobra falsa, puxando a emboscada de Weiss e então jogando uma armadilha própria.

Enquanto vocês descem pela atmosfera do planeta, a batalha se torna uma imensidão de luzes piscantes sobre as nuvens. Vocês podem supor, antes de descer, que a Rebelião tem a vantagem.

Vocês rastreiam o transporte pessoal de Weiss para uma base Imperial na superfície. Capturá-lo poderia levar a batalha a um fim logo e uma vitória para a Rebelião, então vocês são instruídos a levá-lo vivo se possível.

- Portas estão trancadas. Uma figura Rebelde pode atacar uma porta. (Saúde: 5, Defesa: 1 dado preto), ou um herói pode interagir com uma porta ( ) para abri-la.
- A missão irá progredir quando a primeira porta é aberta ( ). A missão termina no fim do turno 12 ou quando todos os heróis são feridos.

FESTA DE BOAS VINDAS

A primeira vez que a primeira porta abre:

➢ Destaque o grupo **Guarda Real** e Sonda Dróide reservados para o depósito.
- Os pontos de destacamento azuis estão agora ativos. Os pontos de destacamento verdes estão agora inativos.
- A missão irá progredir quando a segunda porta abrir ( ).

DEFESAS VIOLADAS

Quando a segunda porta abre:

➢ Destaque o Oficial Imperial e a Sonda Dróide reservados para o Centro Médico. Então destaque o grupo Stormtrooper Reservado para a Câmara de Recepção.
- Os pontos de destacamento amarelos agora estão ativos. Os pontos de destacamento azuis agora estão inativos.
- A missão irá progredir quando a porta para o Centro de Comando abrir ( ).

FIM DA LINHA

A primeira vez que uma porta para o Centro de Comando abre:

A porta abre para revelar Weiss, de joelhos diante de Darth Vader, que aparece sobre o general com uma mão esticada.

"Lorde Vader, por favor!" As mãos de General Weiss seguram a gola de seu uniforme, lutando para tentar soltar suas últimas palavras. "Não é uma falha... apenas... um.... contratempo...."

Antes de vocês poderem decidir se tentam salvar o General ou fugir em terror, Weiss cai no chão.

Vader lentamente se vira a vocês, um silêncio sombrio na sala exceto pelo chiado suave de seu aparelho de respiração. Ele examina cada um de vocês antes do vermelho ardente de seu sabre iluminar a sala.

➢ Destaque o **Darth Vader** reservado para o ponto vermelho. Feche a primeira e a segunda porta.
- Aplique +8 de Saúde a **Darth Vader**. Ao invés de ativar normalmente, **Darth Vader** realiza 1 ação após cada ativação de herói.
- **Darth Vader** não pode receber condições.
- **Darth Vader** ganha : Mova até dois espaços e realize um ataque.
- Quando um ataque alvejando **Darth Vader** é declarado, o jogador Imperial pode gastar 2 para aplicar +2 aos resultados de defesa.
- A missão termina quando **Darth Vader** é derrotado ( )

FIM DA MISSÃO

Quando Vader é derrotado:

Vocês mantém Vader na defensiva, se espalhando e nunca deixando com que ele isole qualquer um de vocês. Logo vocês começam a fazê-lo recuar, coordenando seus ataques com precisão absoluta.

Vader é pressionado durante seu ataque, e vocês acreditam que podem ser capazes até mesmo de derrotá-lo. Ele para de lutar e levanta ambas as mãos, ignorando os tiros que vocês continuam dando em sua direção. A sala treme, e os muros se contorcem para dentro em um guincho forte de metal como um protesto. Vocês são jogados ao chão enquanto a estrutura é destruída por seu incrível poder.

Quando vocês finalmente conseguem se arrastar para fora da ruína contorcida, não há sinal de Vader. Conforme partem em seu transporte, vocês enxergam os destroços da frota Imperial flutuando no espaço a sua volta. Apesar de saberem que a guerra está longe de terminar, seus esforços contribuíram para a grande vitória da Aliança Rebelde.

➢ Os jogadores Rebeldes vencem a campanha!

No fim do turno 12 ou quando todos heróis são feridos:

Vader é muito poderoso, e um a um vocês caem perante seu poder.

Aqueles que sobreviveram são levados como prisioneiros. Pelo o que vocês ouvem, forças Rebeldes foram derrotadas no céu acima enquanto vocês lutavam contra o Lorde Sombrio. Vocês acham que deve ser propaganda, mas é difícil de saber ao certo.

Um grande espetáculo é feito de seus tribunais em Coruscant. Suas atividades nos meses recentes são divulgadas; é quase uma honra reviver suas façanhas. No final, vocês são acusados de alta traição, o que acarreta em uma sentença de morte.

Vocês nunca saberão o que sua contribuição proveu para a Rebelião durante seus últimos dias. Apesar da propaganda Imperial, entretanto, vocês realmente acreditam que a vitória foi decisiva, que suas partes foram importantes e que acima de tudo, seus sacrifícios serão lembrados.

➢ O jogador Imperial ganha a campanha!

AGORA OU NUNCA

DESTACAMENTO E CONFIGURAÇÃO

Grupos Iniciais: Guarda Real, **Stormtrooper**.

Grupos Reserva: **AT-ST, Engenheiro E-Web, General Weiss** (Comandante de Campo), **Oficial Imperial**, **Guarda Real**, Stormtrooper, **Caçador Trandoshan**.

Grupos Abertos: 4.



RESUMO DE EVENTOS

- **Turno 8:** Fim da Missão

- **Porta para o Hangar abre:** Não Tão Rápido
- **Weiss derrotado:** Trégua
- **Figuras Rebeldes entra na Clareira:** O Final Amargo
- **General Weiss derrotado duas vezes:** Fim da Missão.

MAP TILES: 02B, 05B, 06B, 10B, 13B, 14B, 17B, 18B, 19A, 20A, 23A, 24B, 28A, 32B(2), 37B, 39B

INSTRUÇÕES DA MISSÃO

Vocês forçam seu caminho pela base de Weiss, prontos para destruir a arma, roubar seus planos e preparar para que a frota Rebelde limpe quaisquer traços de Weiss e suas forças. Vocês não esperavam que não fosse ter nada.

"Esse lugar parece vazio," seu piloto diz a vocês, completando sua varredura. "Tem alguns soldados dispersos, mas nada grande." Ao aterrissar vocês não veem sinais de qualquer fabricação. Quando chegam no Centro de Comando, a única coisa que vocês podem encontrar é um plano de batalha, o qual mostra inúmeros ângulos de ataque em uma seção de naves chamada: "Frota Rebelde".

Vocês ouvem passos pesados atrás de vocês, e as portas para fora se fecham.

- Portas estão trancadas. Uma figura Rebelde pode atacar qualquer porta para o Hangar (Saúde: 6, Defesa: Nada).
- Uma figura "Massiva" pode se mover através e entrar em espaços interiores.
- A missão irá progredir quando uma das portas para o Hangar abrirem ( ). A missão termina no fim do turno 8 ou quando todos os heróis são feridos.

NÃO TÃO RÁPIDO

A primeira vez que uma porta para o Hangar abre:

"Sempre tão desesperados," uma voz amplificada ecoa no hangar enquanto a porta abre.

Um dos walkers modificados de Weiss está diante de vocês, apontado suas armas em sua direção. "O menor sussurro sobre novas armas, novas ameaças, e vocês se arriscam tanto em nada além de um rumor. Como seria possível que vocês pudessem governar uma galáxia?"

"Eu estava quase esperando que vocês não fossem enganados," Weiss diz, com uma nota de desapontamento em sua voz. "Sim, a arma é uma completa farsa. Sua frota será emboscada e destruída. Se vocês não pretendem se juntar a eles, desistam."

- Destaque o **General Weiss** reservado para o ponto amarelo.
- A missão irá progredir quando **General Weiss** é derrotado ( ).

TRÉGUA

Quando General Weiss é derrotado:

- Destaque o **AT-ST** reservado para o ponto amarelo.

Outro dos walkers de Weiss entra no hangar enquanto vocês apenas encontram um transmissor na cabine do primeiro.

"Vocês não podem vencer," Weiss diz. "Desis-"

Há uma explosão de retorno, seguido por estática. "Hmm..." vocês ouvem seu piloto pelo comunicador. "Bem, isso não foi tão difícil." O walker gira um pouco sem controle. "Só me deem um segundo pra eu pegar o jeito disso."

- Abra todas as portas.
- Destaque o **Oficial Imperial** e os grupos Stormtrooper e **Guarda Real** reservados.
- O **AT-ST** é uma figura rebelde. Heróis o controlam como um aliado. O **AT-ST** ganha a habilidade "Arsenal Épico" do **General Weiss**. Ao invés de ativar normalmente, o **AT-ST** realiza uma ação depois de cada ativação de herói.
- A missão progride quando uma figura Rebelde entra na Clareira ( ).

O FINAL AMARGO

A primeira vez que uma figura rebelde entra na Clareira:

Outro dos walkers modificados está no caminho, este possuindo ainda mais armadura e armamento. Weiss aparece do topo, balançando sua cabeça. "Muito inteligente, interceptando meu sinal. Muito inteligente, para seu próprio bem." Ele desce para a cabine.

- Destaque **General Weiss** para o Cânyon. Destaque o **Engenheiro E-Web** e o grupo **Caçador Trandoshan** para qualquer ponto vermelho.
- Todas as portas fecham e são trancadas (incluindo portas destruídas). Qualquer figura pode atacar uma porta (Saúde: 10, Defesa: 2).
- Aplique +10 de Saúde para o **General Weiss**. Ao invés de ativar normalmente, **General Weiss** realiza uma ação depois de cada ativação de grupo Imperial.
- Os pontos de destacamento vermelhos agora estão ativos.
- A missão termina quando **General Weiss** é derrotado uma segunda vez ( ).

FIM DA MISSÃO

Quando General Weiss é derrotado uma segunda vez:

Vocês arrastam o inconsciente e ferido Weiss para fora de seu walker e o amarra. Chegando na sua nave vocês mandam avisos para toda a frota Rebelde. A batalha já havia começado, as naves Rebeldes atraídas por um pequeno grupo, mas seu aviso chegou logo antes de uma grande força Imperial se mover para bloquear a retirada.

Apesar de por muito pouco, seu aviso permite as naves rebeldes se reposicionarem e realizarem sua retirada no momento que a enorme massa de forças Imperiais começa a investir sobre eles.

Uma transmissão chega de sua comandante: "Nós conseguimos sair! Sustentamos casualidades mínimas, mas poderia ter sido muito pior. Nós devemos a vocês nossas vidas. Obrigada; A Força realmente estava com vocês."

- Os heróis vencem a campanha!

No fim do turno 8 ou quando todos os heróis são feridos:

Weiss mostra misericórdia, os tratando com cortesia. Seus ferimentos são tratados, vocês recebem comida, e até são permitidos acesso limitado dentro da base.

A frota Rebelde é destruída na emboscada acima do planeta, dezenas de naves valiosas são perdidas. Depois da batalha ser concluída, Weiss os liberta.

"Sua falha foi tão completa que eu não acredito que vocês voltarão a seus aliados Rebeldes," ele diz enquanto manda vocês para fora. "Boa sorte em seus esforços futuros. Quando a pontada desta derrota tiver aliviado, considerem o retorno. Eu sempre posso usar indivíduos com suas habilidades."

- O jogador Imperial vence a campanha!