

# JOURNAL DE CAMPAGNE LE GAMBIT DE BESPIN

## MISE EN PLACE DE LA MINI-CAMPAGNE

Avant de commencer une nouvelle mini-campagne, n'effectuez que les étapes 1-3 de la « Mise en place d'une mission de campagne » (page 16 du Guide de Référence du jeu de base). Ensuite, effectuez les étapes suivantes :

- 1. Constitution du paquet Projet** : le joueur Impérial constitue son paquet-Projet en observant les instructions de la section « Constituer le paquet de cartes Projet » (page 8 du Guide de Référence du jeu de base). Ensuite, il range dans la boîte de jeu toutes les cartes de son paquet-Projet qui sont jouées en tant que missions annexes ou forcées.
- 2. Amélioration des héros** : chaque héros reçoit 3 XP, et le groupe de héros reçoit 400 crédits par héros. Ensuite, les héros résolvent une Séquence d'Amélioration Rebelle. Quand ils achètent des cartes Article lors de cette Séquence d'Amélioration Rebelle, les joueurs Rebelles piochent 10 cartes au lieu de 6 dans le paquet Article de l'échelon 1.
- 3. Amélioration du joueur Impérial** : le joueur Impérial reçoit 3 XP. Ensuite, il résout une Séquence d'Amélioration Impériale, mais saute l'achat de cartes Projet.
- 4. Mise en place de la mission d'introduction** : les joueurs sont désormais prêts à mettre en place et à jouer la mission d'introduction de la mini-campagne. Pour Le Gambit de Bespin, la mission d'introduction est « Récupération » (cf. page 8).

## MISSION

### INTRODUCTION

## RÉCUPÉRATION

3

Articles des échelons 1 et 2.  
Dépense d'XP

Projet. Dépense d'XP

### MISSION DE L'INTRIGUE 1

4

Articles de l'échelon 2.  
Dépense d'XP

Projet. Dépense d'XP

### MISSION DE L'INTRIGUE 2

5

Articles des échelons 2 et 3.  
Dépense d'XP

Projet. Dépense d'XP

## FINAL

NIVEAU DE MENACE

5

## AMÉLIORATION REBELLE

## AMÉLIORATION IMPÉRIALE

## Empire

### Expérience (XP)

Influence	

### Projets en cours

Nom	Cible

## Rebelles

### Expérience (XP)

Nom	Nom	Nom	Nom

### Crédits