

JOURNAL DE CAMPAGNE D'OMBRES JUMELLES

MISE EN PLACE DE LA MINI-CAMPAGNE

Avant de commencer une nouvelle mini-campagne, n'effectuez que les étapes 1 à 3 de la mise en place de campagne (page 16 du Guide de Référence dans le jeu de base). Ensuite, effectuez les étapes suivantes :

- 1. Constitution du paquet de cartes Projet :** le joueur Impérial constitue son paquet de cartes Projet selon les instructions de la section « Constituer le paquet de cartes Projet » figurant à la page 8 du Guide de Référence dans le jeu de base. Ensuite, il range dans la boîte de jeu toutes les cartes Projet de son paquet qui sont jouées en tant que missions annexes ou forcées.
- 2. Amélioration des héros :** chaque héros reçoit 3 XP et le groupe des héros reçoit collectivement 400 crédits par héros. Ensuite, les héros résolvent une Séquence d'amélioration rebelle. Quand ils achètent des cartes Articles pendant cette séquence, les Rebelles piochent 10 cartes au lieu de 6 dans le paquet de cartes 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'étape où il peut acheter des 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. Dans le cas d'Ombres Jumelles, il s'agit de « Traqué » (cf. page 8).

MISSION

INTRODUCTION

TRAQUÉ

3

Projet, Dépense d'XP

AMELIORATION REBELLE

Articles des échelons 1 et 2, Dépense d'XP

NIVEAU DE MENACE

MISSION DE L'INTRIGUE 1

4

Projet, Dépense d'XP

MISSION DE L'INTRIGUE 2

5

Projet, Dépense d'XP

AMELIORATION IMPERIALE

FINAL

NIVEAU DE MENACE

5

Empire

Expérience (XP)

Influence	Cible

Projets en cours

Nom	Nom	Nom	Nom

Rebelles

Expérience (XP)

Nom	Nom	Nom	Nom

Crédits