

STAR WARS

ASSAUT SUR L'EMPIRE!

BOBA FETT, INFÂME CHASSEUR DE PRIMES

Cette extension contient la figurine de Boba Fett, Infâme chasseur de primes, que vous pouvez utiliser pour remplacer son pion Antagoniste lorsqu'il intervient dans une mission. Les autres éléments de cette extension sont incorporés comme suit :

- Ajoutez les cartes Déploiement à leur réserve.
- Le joueur Impérial peut choisir la série de carte Projet « Soldats à louer » lorsqu'il constitue son paquet de cartes Projet en début de campagne.
- Si vous possédez l'extension *Ombres Jumelles*, mélangez les cartes Mission d'escarmouche de l'extension au paquet de cartes Missions d'escarmouche. Elles utilisent le plan « Station spatiale Impériale » (cf. ci-dessous).
- Ajoutez les cartes Commandements à la réserve où chaque joueur peut puiser pour construire son paquet Commandement.
- Ajoutez la carte État à sa réserve.

AFFAIBLI

« Affaibli » est un nouvel état dont les effets sont détaillés sur sa carte. Comme cette extension ne contient pas de pions État pour « Affaibli », vous pouvez utiliser une pièce ou un autre petit objet.

ATTACHEMENTS D'ESCARMOUCHE

Certaines cartes Déploiement de type Amélioration d'escarmouche comportent le mot « Attachement » parmi leurs capacités. Vous pouvez les attacher à d'autres cartes Déploiement comme suit :

- Quand vous déployez des unités pendant la mise en place de l'escarmouche, si un joueur a inclus une ou plusieurs cartes « Attachement » dans son armée, chacune d'entre elles est placée sur une carte Déploiement qui n'est pas un Attachement.
- Chaque carte Déploiement ne peut avoir qu'un et un seul « Attachement ».
- Les capacités des cartes « Attachement » s'appliquent à toutes les figurines du groupe correspondant.
- Nombre d'attachements ne peuvent s'appliquer qu'à des groupes disposant d'un trait particulier, comme « SOLDAT ». On ne peut pas jouer un attachement pourvu d'une telle restriction sur un groupe qui ne possède pas le trait en question.

Quand un groupe doté d'une carte « Attachement » est vaincu, en plus des PV issus de la carte Déploiement de ce groupe, l'adversaire marque un nombre de PV égal au coût de la carte Attachement.

MATÉRIEL



1 figurine en plastique (Boba Fett)



2 cartes Déploiement (Boba Fett, Arsenal explosif)



3 cartes Commandement (Épuisement de la proie, Propulsion, Tactique mandalorienne)



3 cartes Projet (Soldats à louer)



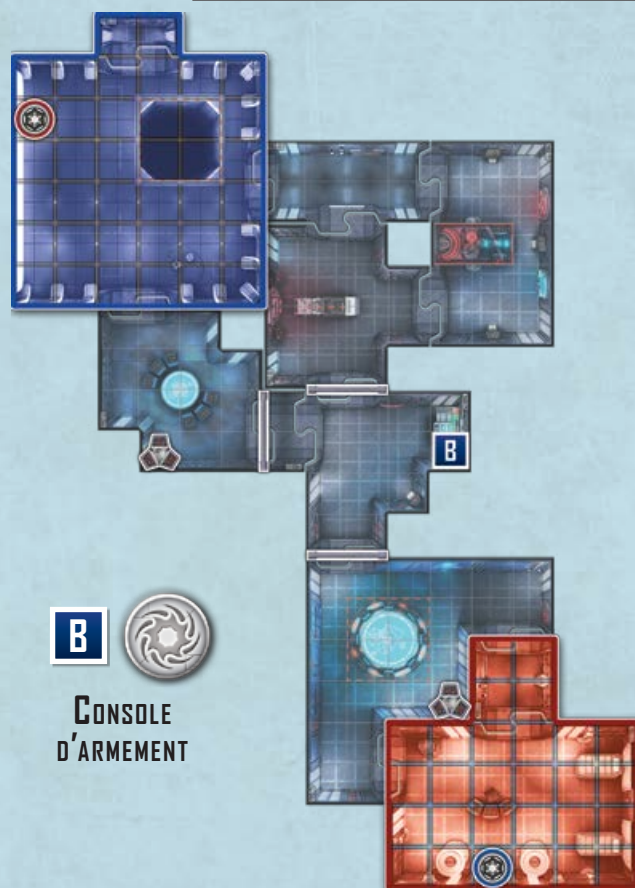
2 cartes Mission d'escarmouche (Station spatiale Impériale)



1 carte État (Affaibli)

STATION SPATIALE IMPÉRIALE

Plateau d'escarmouche




LE PRÉDATEUR ET LA PROIE

DÉPLOIEMENT ET MISE EN PLACE

Groupes initiaux : Officier Impérial, Nexu, Chasseur Trandosien

Groupes de réserve : **Boba Fett** (Infâme chasseur de primes)

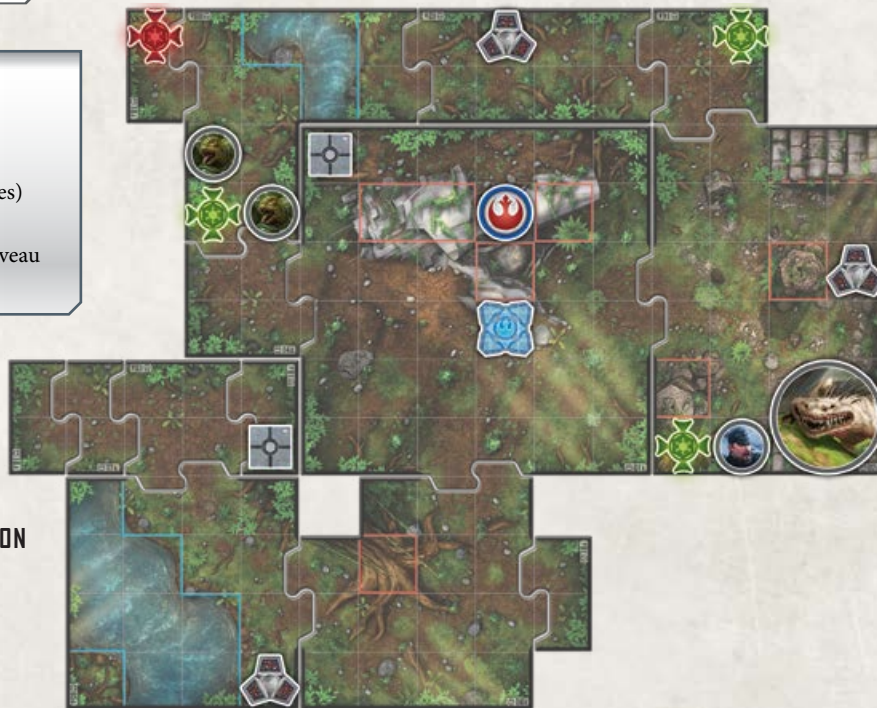
Groupes au choix : 3

Mise en place spéciale : augmentez la  du double du niveau de menace et résolvez un déploiement optionnel.

RÉSUMÉ DES ÉVÉNEMENTS

- **Round 2 :** Prédateur
- **Round 6 :** Fin de mission
- **Chaque fois que le joueur Impérial fait avancer la cargaison :** Un petit effort !
- **La cargaison arrive au Point d'extraction :** Fin de mission



 18A
POINT D'EXTRACTION



BRIEFING DE MISSION

Vous vous croyiez en sécurité avec votre cargaison quand soudain, le Slave I est apparu dans le ciel derrière vous pour abattre votre vaisseau. Écrasés au beau milieu de la forêt, vous êtes encerclés par les Impériaux et les mercenaires. Ils avaient manifestement tout prévu.



Une première escouade se rue sur vous et charge votre cargaison sur des traîneaux antigrav. Vous repoussez l'ennemi, mais une seconde vague succède immédiatement à la première et tout autour de vous surgissent des bornes énergétiques Impériales.

- ♦ Le pion Mission Rebelle représente la cargaison.
- ♦ Au début de chaque Phase de Statut, le joueur Impérial fait avancer la cargaison : il la déplace de 1 case. Augmentez ce nombre de cases de 1 s'il y a une figurine Impériale adjacente à la cargaison, et de 1 s'il n'y a aucun héros indemne à 3 cases ou moins de la cargaison.
- ♦ À la fin de chaque round, augmentez la  du nombre de terminaux présents sur le plateau. Une figurine Rebelle peut attaquer un terminal (Santé : Niveau de menace, Défense : 2 ▼).
- ♦ La mission s'achève à la fin du round 6 () ou quand la cargaison entre sur le point d'extraction.

UN PETIT EFFORT !

Chaque fois que le joueur Impérial fait avancer la cargaison :

Le joueur Impérial choisit 1 des options suivantes :


- ▶ Augmentez la  de 1.
- ▶ 2  : déplacez la cargaison de 1 case.

PRÉDATEUR

À la fin du round 2 :

Dans un rugissement de moteurs et un chuintement de volets, l'énorme Firespray de Boba Fett se pose près du théâtre de l'affrontement.

Le mercenaire en sort aussitôt, l'arme au poing et prêt à en découvrir pour toucher sa prime.

- ▶ Déployez la figurine de réserve **Boba Fett** sur le point rouge.
- ▶ Augmentez la  du niveau de menace.

FIN DE MISSION

À la fin du round 6 :

Vous plongez dans la meute d'Impériaux et de chasseurs de primes et vous arrachez la cargaison avant qu'ils ne l'emportent. Vous vous repliez en faisant pleuvoir les tirs sur l'ennemi et vous vous enfoncez dans les bois, en espérant qu'une nouvelle navette d'extraction vous rejoindra bientôt.

- ▶ Le groupe des héros reçoit 100 crédits par héros.

Quand la cargaison entre sur le Point d'extraction :

Bloqués par les tirs ennemis, vous ne parvenez pas à empêcher les chasseurs de primes de charger votre cargaison dans leur vaisseau d'extraction. La navette Impériale décolle avec le ravitaillement Rebelle, suivie de près par le Slave I.

- ▶ Le joueur Impérial reçoit **Boba Fett** (Infâme chasseur de primes) en tant qu'antagoniste.

RÉCOMPENSES SUPPLÉMENTAIRES

- ▶ Chaque joueur reçoit 1 XP. Le groupe des héros reçoit 100 crédits par héros. Le joueur Impérial reçoit 1 point d'influence.