

Scénario Star Wars Miniatures

Quand R2-D2 s'en mêle.

Scénario crée par RAF Park

Dans une base tenue secrète, les Impériaux ont développés un nouveau système d'armement qui permettra de mettre fin à la Rébellion. Afin de contrecarrer leurs projets, les Rebelles décident d'envoyer une escouade afin de récupérer les données et détruire l'ordinateur central de la base.

Pour ce faire un petit groupe s'est posé sur la planète et après avoir observer la base a trouvé une faille dans leur blocus. La destruction d'un mur permet de pénétrer dans celle-ci assez proche de l'ordinateur central et ainsi contribuer à la réussite de la mission.

Pour ce scénario vous pouvez utiliser les figurines de *Star Wars Miniatures* du set *Rebels and Imperials* et la carte « *Invisible Hand* » du starter set.



Rouge : Zone A (Imperial)

Bleue : Zone B (Rebel)

Vert : Zone C (Serveur central)

Mise en place des Rebel.

L'équipe des rebelles est constituée de personnages « Rebel » pour un total de 100 points comme indiqué dans le tableau ci dessous. Si vous le souhaitez, vous pouvez créer votre propre équipe de 127 points. On permet uniquement des personnages « Rebel » et elle ne doit contenir que deux uniques : R2-D2 et Luke Skywalker et ce pour un total de 36 points.

Cette équipe se place dans le Secteur A.

14	R2-D2	1	8
9	Rebel Pilot	1	10
7	Rebel Captain	1	21
2	Rebel Elite Trooper	5	60
4	Luke Skywalker of Dagobah (renfort)	1	28
total			127

Conditions de victoire des Rebel.

L'équipe remporte le scénario en amenant R2-D2 au point C, il doit y rester deux tours complets le temps pour lui de récupérer les données et d'y insérer un virus puis vous devez l'escorter jusqu'au secteur A. Si R2-D2 est détruit lors de la partie, vous avez perdu le scénario.

Mise en place des Impériaux.

L'équipe des impériaux est constituée de personnages « Imperial » pour un total de 100 points comme indiqué dans le tableau ci dessous. Si vous le souhaitez, vous pouvez créer votre propre équipe de 100 points. On permet uniquement des personnages « Imperial » et elle ne doit contenir aucun unique.

Cette équipe se place dans le Secteur B.

18	Imperial Officer	1	14
13	Elite Snowtrooper	2	24
17	Heavy stormtrooper	1	12
22	Stormtrooper	10	50
total			100

Conditions de victoire des Impériaux.

L'équipe remporte le scénario en détruisant R2-D2 ou en éliminant tous les rebelles. Si R2-D2 s'enfuit par le secteur A après avoir récupéré les données et inséré le virus vous avez perdu le scénario.

Règles spéciales du scénario.

- 1) Comme l'entrée dans la base se fait en détruisant un mur, les deux camps sont en alerte donc lors du 1^{er} tour le jet d'initiative se fait normalement.
- 2) Lors du jet de l'initiative, si celui qui la remporte fait un chiffre pair il obtient des renforts comme indiqué ci-dessous :
 - pour les Rebel : 1 Rebel Elite Trooper.
 - pour les Impériaux : 2 Stormtroopers.Si il fait un chiffre impair aucun bonus n'est accordé.
- 3) Lors du jet de l'initiative, si celui qui la remporte fait un 20, les renforts obtenus sont doublés.
- 4) L'override de R2-D2 fonctionne normalement même lorsqu'il est en phase de récupération des données / insertion de virus au point C.
- 5) Si R2-D2 bouge du secteur C avant la fin des deux tours il devra recommencer l'opération entièrement, c'est-à-dire qu'il devra se remettre sur la le secteur C et y rester pendant deux tours complets.
- 6) Aucun perso ne doit stationner sur la zone C hormis R2-D2.
- 7) Si R2-D2 à accompli sa mission avec le serveur central, entre la fin de la phase de récupération des données / insertion de virus de R2-D2 et le début du prochain round les rebelles reçoivent comme renfort Luke of Dagobah qui arrivent dans les turbolift de la salle du trône..
- 8) R2-D2 donne Bodyguard aux rebelles non uniques adjacents à lui afin de le protéger.