

## Phase 1(SWGEV2) : Infiltration de commandos rebelles pour saboter les relais de communication sol-espace



La première action des Rebelles pour mener à bien son action de destruction des installations d'extraction de Starvium consiste à saboter les relais de communication sol-espace. Ainsi, alors que la flottille de vaisseaux rebelles attaquera un point fragile de la défense spatiale de Darvhenom, les autres destroyers stellaires ne pourront être alertés et ne viendront pas au secours de ce point cible.

Pour cela la Rébellion va utiliser son réseau d'agents rebelles spécialisés dans les opérations commando qu'elle a réussi à infiltrer par à coups sur Darvhenom depuis deux semaines .

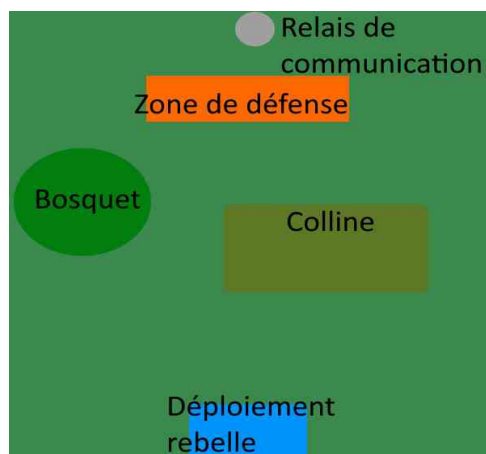
**Commandos rebelles** : une vingtaine de troupes d'élite dont Ezra Bridger et Sabine Wren  
**Forces de défense impériales** : Une vingtaine de Stormtroopers et quelques officiers

**Terrain** : 36x36 pas, champêtre avec forêt, colline, éléments de décors campagnards, Bloc de communication.

**Objectif impérial** : Éliminer ou faire fuir les rebelles

**Objectif rebelle** : Détruire le Bloc de communication en y plaçant une charge explosive et en la faisant exploser.

### Carte et déploiement :



Les troupes impériales se déploient autour du relais de communication (aux alentours de la zone de défense, en orange sur la carte), jusqu'à 6 pas de lui. La zone de défense peut être aménagée par le joueur impérial avec de petits éléments de décor.

Les rebelles se déploient dans la zone de déploiement rebelle (en bleu sur la carte) jusqu'à 6 pas de profondeur.

### **Composition des forces en présence :**

#### Empire :

##### *Groupe de défense :*

- 12 Stormtroopers
- 3 Stormtroopers avec arme lourde
- Officier stormtrooper, le Sergent Malkot
- 2 Officiers impériaux, le Capitaine Den Karvor et le Lieutenant Dargg

##### *Groupe d'entretien du relais :*

- 3 droïdes d'entretien
- 1 Stormtrooper
- 2 Stormtroopers avec arme lourde
- 1 Officier stormtrooper, le Sergent Sorenz



#### Rébellion :

- 5 Commandos rebelles
- 1 Chef commando rebelle, le Sergent Urwou
- 5 Soldat d'élite rebelles
- 1 Chef d'élite rebelle, le Sergent Matiir
- 4 Sniper rebelles
- 1 Soldat d'élite rebelle
- 1 Chef des opérations de sabotages rebelle, le Sergent Yzrék
- 1 Médecin rebelle, le Doc Bulo Sech
- 2 Soldats de la flotte rebelle avec mitraillette blaster
- Ezra Bringer
- Sabine Wren

## **Conditions de victoire :**

La partie se termine lorsqu'un des deux camp a atteint son objectif.

Empire : L'Empire remporte la partie lorsque toutes les troupes rebelles sont éliminées ou si le commandant rebelle décide de prendre la fuite à ses troupes. L'Empire remporte alors 20 Points de Victoire (PV).

Rébellion : La rébellion emporte la partie si toutes les troupes impériales sont éliminées ou si une figurine rebelle arrive à atteindre le Relais de communication et a y poser une charge explosive au prix d'une action. La Rébellion remporte alors 20 Points de Victoire (PV).

## **Objectifs secondaires :**

Empire : L'Empire remporte 10 PV si Ezra Bringer et Sabine Wren sont Hors de combat ou détruits en fin de partie.

## **Conséquences de la Phase 1 :**

Si l'Empire a remporté la partie, celui ci recevra en renfort un Destroyer stellaire de classe Gladiator II lors de la Phase 3.

Si l'Empire élimine à la fois Ezra Bringer et Sabine Wren, seul l'un d'entre eux pourra participer à la Phase 5.

Si le Sergent Urwou, le Sergent Matuir, ou le Sergent Yzrék survivent à la partie, ils pourront participer à la Phase 4 avec la règle Commandant charismatique et D6++.

Si le Doc Bulo Sech survit à la partie, il pourra participer à la Phase 5 avec la règle Médico expert et D6++.

**Commandant charismatique :** le rayon de la bulle de commandement de cette figurine est augmentée de 1 pas par rapport à celle de son rang de Meneur.



## Profils de la Phase 1 :

### Empire :

Stormtrooper : T4+ ; M1, D6+, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Stormtrooper avec arme lourde : T4+ ; M1, D6+, blaster à répétition (Portée 12/20 pas, C2)

Officier stormtrooper (Sergent Malkot, Sergent Sorenz) : T4+ ; M1, D6+, Sergent 1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Officier impérial (Lieutenant Dargg) : T4+ ; M1, Commandant 2, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)

Officier impérial (Capitaine Den Karvor) : T4+ ; M1, Commandant 3, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)

### Rébellion :

Commando rebelle : T3+, M1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Soldat d'élite rebelle : T4+ ; M1, D6+, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Sniper rebelle : T3+, M1, Fusil blaster de sniper (Portée 20/30 pas)

Soldat de la flotte rebelle avec mitrailleuse blaster : T4+, M1, Mitrailleuse blaster : (Portée 10/16 pas, C2)

Chef commando rebelle (Sergent Urwou) : T3+, M1, Sergent 2, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Chef d'élite rebelle (Sergent Matiir) : T4+ ; M1, D6+, Sergent 1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Chef des opérations de sabotages rebelle (Sergent Yzrék) : T3+, M1, Sergent 1, Fusil blaster (Portée 12/20 pas)

Médecin rebelle (Bulo Sech) : T5+ ; M0, Médecin, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)

Ezra Bringer : T3+, M5, D2+/6++, H1, F6+, Répulsion 4+, Télékinésie 4+, Sur-vitesse 4+, Commandant 2, Sabre laser, Pistolet blaster (Portée 8/12 pas)

Sabine Wren : T2+, M2, D4+/6++, H1, Commandant 2, Paire de pistolets blaster (Portée 8/12 pas, C2), Jetpack

**Jetpack :** Cette figurine peut utiliser son jetpack lors de son activation pour se déplacer de 8 pas dans n'importe quelle direction (y compris verticale).

