

LA BATAILLE



DE HOTH

Peu après la Bataille de Yavin et la destruction de l'Etoile de la Mort, les Rebelles ont abandonné leur centre de commandement et se sont repliés sur l'inhospitalière planète Hoth où ils ont établi la base Echo.

Mais le seigneur Sith, Darth Vader, est alerté de la présence des rebelles sur Hoth, il déploie sa flotte dans le système pour découvrir que la base Echo est protégée par un puissant champ de force.

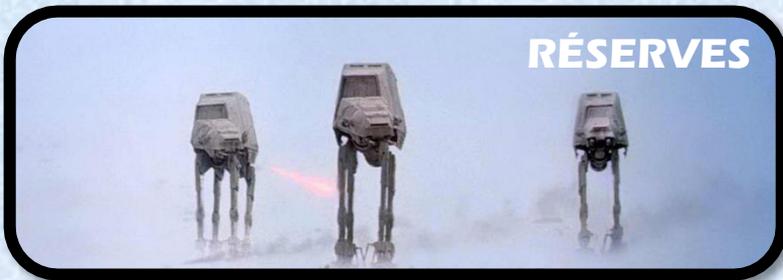
Vader ordonne qu'un assaut terrestre soit lancé pour détruire le générateur du champ de force rebelle et ce sont les terrifiants Quadripodes Impériaux qui sont chargés de cette opération.



La Bataille de Hoth est un scénario en solitaire pour **My Little Battlefield**. Prenez la tête des défenseurs Rebelles dans un combat désespéré dont l'objectif est de retenir assez longtemps les unités impériales pour permettre aux transports de fuir la planète Hoth avec assez d'hommes et de matériel pour entretenir la flamme de la résistance contre le cruel Empire Galactique.

EMPIRE GALACTIQUE	ALLIANCE REBELLE
Effectifs : <ul style="list-style-type: none">• 4 Quadripodes	Effectifs : <ul style="list-style-type: none">• 3 Tourelles DF.9• 4 Snowspeeders
Déploiement : <ul style="list-style-type: none">• 4 Quadripodes dans les Réserves	Déploiement : <ul style="list-style-type: none">• 1 Tourelle DF.9 sur chaque secteur de la première ligne• 2 Snowspeeders dans les Réserves• 2 Snowspeeders en Renfort
Conditions de Victoire : <ul style="list-style-type: none">• Atteindre le niveau de Puissance maximum• Atteindre les Réserves Rebelles avec un Quadripode	Conditions de Victoire : <ul style="list-style-type: none">• Evacuer 4 Transports Rebelles. 1 Transport est décollé lorsque le joueur atteint les niveaux de Puissance 2, 4, 5 et 6.





3

2
1
0
1
2
1

3

2
1
0
1
2
1

3

2
1
0
1
2
1

2

1
0
1
1

2

1
0
1
1

2

1
0
1
1

3

2
1
0
1
2
1

✳ Les Rebelles reculent une Jauge de Contrôle Impériale de 1 case.

3

2
1
0
1
2
1

✳ L'Empire perd 1 ressource au choix des Rebelles.

3

2
1
0
1
2
1

✳ Les Rebelles peuvent répéter l'action d'un dé déjà activé.



+3 Actions +1

			5		6		7	
6	6		0	1	2	4	7	
5	5		1	2	3	4	5	
4	4							
3	3							
2	2							
1	1							

Les Rebelles perdent 1 x

Les Rebelles perdent 1 x

L'Empire vole 1 x

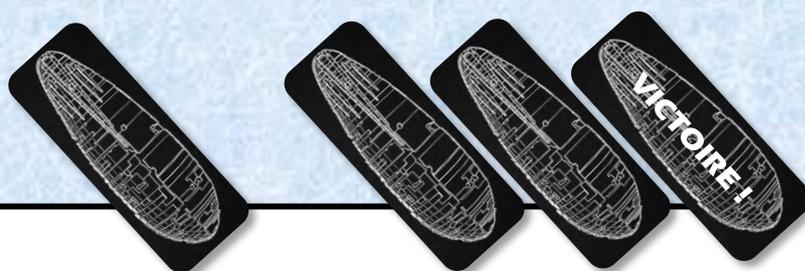
Les Rebelles reculent 1 Jauge de Contrôle de 1

Les Rebelles perdent 2 Ressources au choix

QUADRIPODE
Unité d'Exception. Se déplace en priorité vers le secteur le plus proche des Réserves Rebelles.

SNOWPEEDER
Unité standard. Peut utiliser 3 résultats ou 3 résultats pour actionner son harpon magnétique et renvoyer dans les Réserves Impériales un Quadripode présent sur le même secteur.

TOURELLE DF.9
Unité standard. Ne peut pas se déplacer. En cas de déroute, la Tourelle DF.9 est détruite.



7	7		4	5		6		7
6	6							
5	5							
4	4		1	2	3	4	5	6
3	3							
2	2							
1	1							

MY LITTLE BATTLEFIELD

