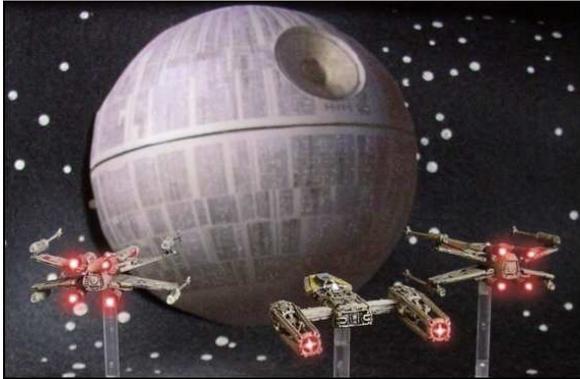


CHRONIQUES LUDIQUES

LA BATAILLE DE YAVIN

NOUVELLE MISSION POUR X-WING



Alors que l'Etoile de la Mort s'approche de Yavin où se cache la base secrète de l'Alliance Rebelle, plusieurs escadrons de bombardiers Y-Wing escortés par des chasseurs X-Wing sont envoyés contre la station de combat pour la détruire... Les chasseurs TIE impériaux, menés par le terrifiant Dark Vador, tentent de s'interposer.

L'une des batailles spatiales les plus importantes de l'histoire va commencer.

MISE EN PLACE DE LA MISSION

Rébellion : 100 points exclusivement composés de bombardiers Y-Wing et de chasseurs X-Wing. L'escadron rebelle doit obligatoirement déployer un X-Wing piloté par Luke Skywalker.

Empire : 100 points exclusivement composés de chasseurs TIE. L'escadron impérial doit également obligatoirement déployer un TIE Advanced piloté par Dark Vador.

Le joueur impérial place ses vaisseaux jusqu'à Portée 3 de son bord de table. Le joueur rebelle place ensuite ses vaisseaux jusqu'à Portée 1 de son bord de table.

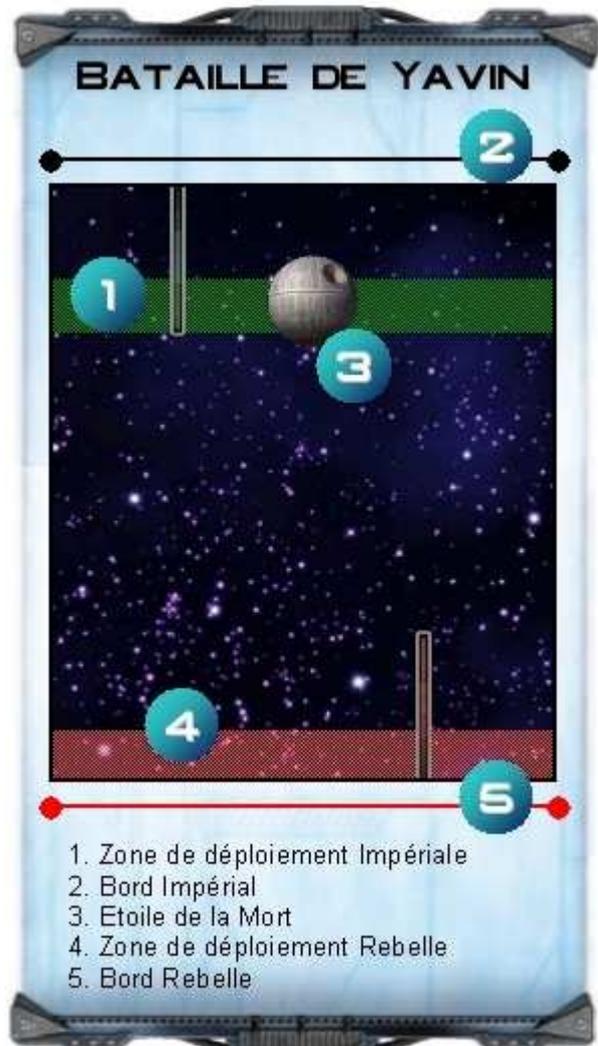
Une représentation 2D de l'Etoile de la Mort (15 à 20cm de diamètre) doit être placée au milieu et à porté 3 du bord de table impérial.

Vous pouvez imprimer la représentation de l'Etoile de la Mort se trouvant à la fin de ce document pour les besoins du scénario.

REGLES SPECIALES

Attaque de l'Etoile de la Mort

A la fin du tour, tout vaisseau rebelle dont le socle se trouve, même partiellement, sur la représentation de l'Etoile de la Mort et qui n'est pas au contact d'un vaisseau impérial peut être choisit pour lancer une attaque sur l'Etoile de la Mort.



LES CHRONIQUES LUDIQUES

<http://fbruntz.fr/>

Le joueur rebelle retire le vaisseau du plateau de jeu. On considère alors que le chasseur a plongé vers la base interstellaire pour tenter de bombarder son point faible.

Attaquer l'Etoile de la Mort est cependant dangereux et le chasseur envoyé subit immédiatement 2 dés d'attaque (sans défense possible) pour représenter les tirs des tourelles de défense.

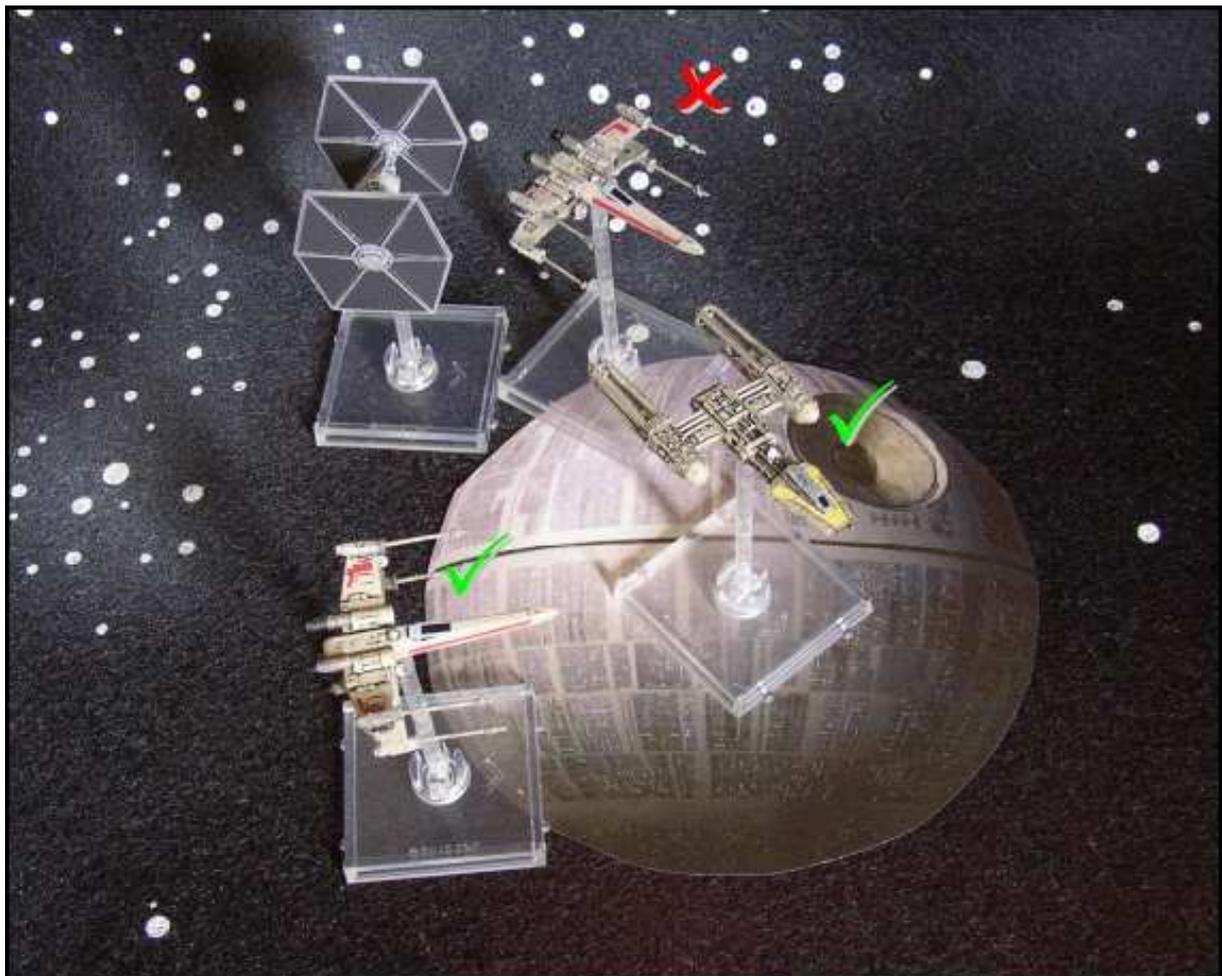
Si le chasseur a  survécu, le joueur lance ensuite un certain nombre de dés d'attaque et doit obtenir 2 résultats  (de type Concentration) pour détruire la station de combat impériale.

Le nombre de dés d'attaque lancé est différent selon le chasseur envoyé :

CHASSEUR ENVOYE	NOMBRE DE DES D'ATTAQUE
X-Wing	Lancer 2 dés d'attaque
Y-Wing	Lancer 3 dés d'attaque
X-Wing piloté par Luke Skywalker	Lancer 4 dés d'attaque

Une fois l'attaque effectuée, le chasseur revient en jeu à la fin du tour suivant, il est placé sur la représentation de l'Etoile de la Mort ou au centre de la moitié de la table du joueur impérial si celle-ci a été détruite et sa représentation retirée.

Dans l'exemple ci-dessous, le chasseur X-Wing en haut de la photo ne peut être choisi pour lancer l'attaque car il est en contact avec un chasseur TIE. Le bombardier Y-Wing et l'autre chasseur X-Wing peuvent être choisis car ils sont au moins partiellement sur la représentation de l'Etoile de la Mort et ils ne sont pas en contact avec un chasseur ennemi.



LES CHRONIQUES LUDIQUES

<http://fbruntz.fr/>

DUREE DE LA BATAILLE

La bataille prend fin au bout de 10 tours.

OBJECTIFS

Chaque joueur remporte des Points de Victoire (PV) pour avoir accompli les objectifs suivants :

OBJECTIFS DE L'ALLIANCE REBELLE

- **Détruire l'Etoile de la Mort** : 500PV
- **Abattre le chasseur de Dark Vador** : 250PV
- **Sauver le chasseur de Luke Skywalker** : 250PV

OBJECTIFS DE L'EMPIRE GALACTIQUE

- **Sauver l'Etoile de la Mort de la destruction** : 500PV
- **Abattre le chasseur de Luke Skywalker** : 250PV
- **Sauver le chasseur de Dark Vador** : 250PV

Le joueur ayant marqué le plus de Points de Victoire remporte la bataille.

NOTES DE L'AUTEUR

Cette mission a été créée à l'intention de tous ceux qui souhaitent revivre la Bataille de Yavin sans pour autant devoir investir (en temps et/ou en argent) dans une table de jeu représentant la surface de l'Etoile de la Mort. Avec une représentation 2D de la station de combat impériale et quelques règles spéciales, il devient possible de transformer une simple escarmouche entre l'Alliance Rebelle et l'Empire Galactique en un affrontement historique qui ne laissera personne indifférent.

De fait cette mission est parfaitement appropriée aux initiations ou démonstrations du jeu X-Wing Miniatures. Dans ce cadre, on conseillera aux animateurs de déployer un maximum de chasseurs pilotés par des anonymes afin de limiter le plus possible les règles spéciales et que les joueurs se concentrent uniquement sur les règles du jeu et les objectifs de la mission. Si de nombreux joueurs sont intéressés, il est tout à fait envisageable de leur donner le contrôle d'un ou deux chasseurs chacun.

Voici les escadrons rebelles et impériaux que l'auteur conseille d'utiliser dans le cadre d'une démonstration utilisant la mission Bataille de Yavin :

ALLIANCE REBELLE

- X-Wing piloté par Luke Skywalker (28 points)
- Y-Wing de l'Escadron Gris (20 points)
- X-Wing de l'Escadron Rouge (23 points)
- X-Wing de l'Escadron Rouge (23 points)

EMPIRE GALACTIQUE

- Tie Advanced piloté par Dark Vador (29 points)
- Chasseur Tie de l'Escadron Noir (14 points)
- Chasseur Tie de l'Escadron Noir (14 points)
- Chasseur Tie de l'Escadron Noir (14 points)
- Chasseur Tie de l'Escadron Obsidien (13 points)

