

STAR WARS X-WING

Utopiales – Nuit ludique – Vendredi 2 novembre 2018 (Version des règles du 13/11/2018)

L'Alliance Rebelle vient de découvrir avec stupeur l'existence d'une base spatiale impériale servant de refuge à un laboratoire secret de fabrication d'armes aux confins de la planète Bilbringi. Une mission est donc levée pour détruire au plus vite cette base. Cependant, les Racailles et les Scélérats, flairant un bon coup, ont décidé de faire partie de cette bataille, ralliant les plus offrant.

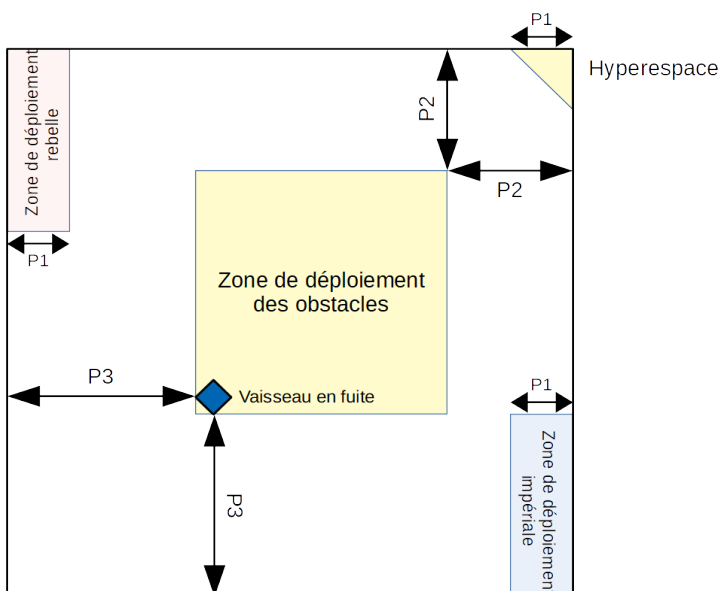
Organisation

- 3 rondes d'X-wing (75, 75 & 120 min)
- 2 camps : Alliance Rebelle et Empire Galactique ; les Racailles & Scélérats choisiront l'un des deux camps
- Règles de **Star Wars : X-wing Seconde Édition**
- Formation des escadrons 200 points en mode **étendu** : <https://squadbuilder.fantasyflightgames.com/>
- **Attention à bien lire la mission 1 pour former son escadron → règles spécifiques**
- Chaque joueur garde le même escadron et la même affiliation pour la durée de l'événement.
- A la fin de chaque ronde, le résultat général permettra de dire si l'Alliance Rebelle ou l'Empire Galactique a dominé. Cela aura des répercussions sur la partie d'Armada qui aura lieu en parallèle.
- Il y aura deux classements : un classement pour chaque camp, les joueurs Racailles et Scélérats étant inclus dans l'un des deux camps auquel ils se sont affiliés.

Matériel supplémentaire à apporter : En plus du matériel habituel utilisé pour les parties d'X-wing (deck de dégâts v.2, gabarits de manœuvre, règle de portée, etc.), un **vaisseau HWK-290** ou autre avec son cadran de manœuvres correspond à la mission 1, **6 obstacles** (et non 3), quelques marqueurs « Objectifs ».

Mission 1 – Sauver/capturer le directeur de recherche de la base spatiale

Ayant eu vent de l'arrivée imminente de la flotte Rebelle, le Directeur de la base spatiale tente de fuir. Son vaisseau, un HWK-290, est endommagé. Son seul espoir est d'atteindre la zone d'hyperespace. Avant de décoller de son laboratoire, il a pu lancer un SOS à la flotte amirale parquée derrière la planète. Seul un escadron impérial a pu arriver à temps pour l'escorter, mais l'Alliance Rebelle a aussi intercepté son message. La course poursuite s'engage pour sauver/capturer le Directeur de recherche, qui détient les codes de désactivation des boucliers de la base spatiale.



Durée de la partie : 75 min

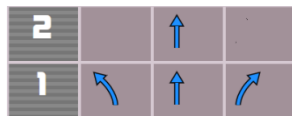
Matériel spécial : 1 vaisseau HWK-290 et son cadran de manœuvres & 1 marqueur « Directeur »

Mise en place : Les obstacles et les vaisseaux sont placés selon les règles habituelles en respectant le schéma de gauche.

Règle spéciale : abordage pour kidnapper le Directeur

Règles spéciales du HWK-290 :

- Le HWK-290 est piloté par le joueur impérial.
- Le HWK a une valeur de pilotage égale à 0.
- Le HWK-290 est désarmé.
- Le HWK-290 ne possède plus de bouclier et n'a donc plus que 4 points de coque.
- Le HWK-290 a un cadran de manœuvres réduites représentée ci-dessous :



Règles d'abordage :

- Seul un vaisseau avec un socle de taille « **moyen** » ou « **grand** » peut effectuer un abordage.
- Pour que l'abordage puisse se faire, il faut que le vaisseau à aborder soit sous l'effet d'au moins 1 **marqueur ionique** et à **portée 1** du vaisseau qui aborde.
- Pour aborder un vaisseau, on résout une **attaque spéciale d'abordage** : le propriétaire du vaisseau qui aborde lance 2 dés d'attaque tandis que son adversaire lance 2 dés de défense. Seuls les dés d'attaque peuvent être modifiés. Après résolution, si le vaisseau qui aborde fait une **touche critique**, l'abordage est réussi et le **Directeur est déplacé** dans ce vaisseau.
- **Au début de la phase d'activation suivant l'abordage réussi du HWK-290**, le HWK-290 explose : chaque vaisseau à portée 1 du HWK-290 subit un lancer de 2 dés d'attaque. **Les autres vaisseaux abordés n'explorent pas.**

Conditions de victoire :

- **Victoire absolue pour l'Empire Galactique** si le Directeur entre dans la zone hyperspace (avec le HWK-290 ou un autre vaisseau impérial) : **200 points**.
- **Victoire absolue pour l'Alliance Rebelle** si le Directeur entre dans la zone hyperspace (avec un vaisseau rebelle) : **200 points**.
- Sinon, **victoire relative pour le camp ayant le plus de points** : 50 % des points de destruction des vaisseaux ennemis + 20 points s'il détient le Directeur.
- **Défaite absolue pour le camp qui tue le Directeur** (vaisseau qui détient le Directeur détruit) : **0 point**.

Mission 2 – Protéger/Détruire les tourelles de défense de la base spatiale





Pour préparer la destruction de la base spatiale impériale, l'Alliance Rebelle a envoyé un escadron détruire les tourelles turbolaser de défense cachée dans le champ d'astéroïdes entourant la base. Mais il faudra compter avec les vaisseaux de l'Empire Galactique qui vont à tout prix défendre ces tourelles.

Durée de la partie : 75 min

Matériel spécial : 6 obstacles par joueur, 6 marqueurs « Tourelle » (4 Tourelles & 2 Leurres)

Mise en place : Les obstacles et les vaisseaux sont placés selon les règles habituelles. Chaque adversaire placera 6 obstacles au lieu de 3 : il y aura alors **12 obstacles en jeu**.

Règles spéciales :

- A la **fin de la phase de déploiement**, le joueur impérial place secrètement les 6 marqueurs « Tourelle » sur 6 obstacles séparés, sans que le joueur Rebelle puisse identifier si c'est une Tourelle ou un Leurre.
- Chaque Tourelle riposte à chaque attaque ennemie en lançant 2 dés d'attaque.
- **Marqueur « Tourelle »** : Un marqueur objectif est considéré comme un vaisseau immobile ayant les caractéristiques suivantes  2  0  3  0

Conditions de victoire :

- **Victoire absolue pour l'Empire Galactique** si au moins 3 Tourelles (non Leurre) sont toujours en jeu : **200 points**.
- **Victoire absolue pour l'Alliance Rebelle** si les 4 Tourelles (non Leurre) sont détruites : **200 points**.
- Sinon, **victoire relative pour le camp ayant le plus de points** : 50 % des points de destruction des vaisseaux ennemis + 25 points par Tourelle (non Leurre) détruite pour l'Alliance Rebelle / sauvegardée pour l'Empire Galactique.

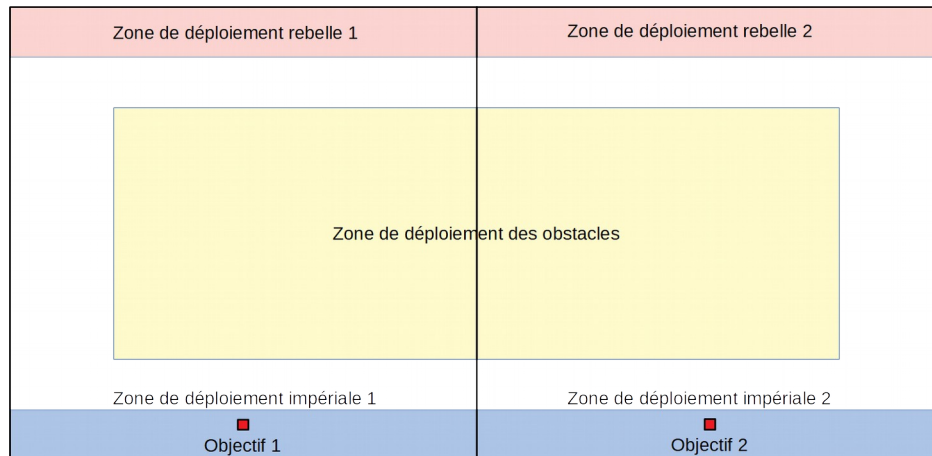
Mission 3 – La bataille fait rage !

Les flottes de l'Alliance Rebelle sont enfin arrivées aux abords de la base spatiale, mais elles devront affronter les vaisseaux de l'Empire Galactique venus à la rescousse. La bataille fait maintenant rage !





Durée de la partie : 120 min

Matériel spécial : 2 marqueurs « Objectif », 4 marqueurs « Leader » & 2 jeux de 3 cartes « Missions »

Mise en place : Les obstacles et les vaisseaux sont placés selon les règles habituelles, en respectant le schéma ci-dessous, sans oublier de placer les marqueurs objectifs. Chaque joueur tire une carte « Mission » au hasard sans la montrer à l'équipe adverse. Chaque joueur détermine un « Leader » dans son escadron, qui correspond au vaisseau avec la plus haute valeur de pilotage (en cas d'égalité, le joueur choisit son vaisseau).



Règles spéciales :

- **Missions :** Une mission ne peut être réussie par un joueur que si un des vaisseaux de son escadron a détruit la cible. Dévoiler votre mission au moment du premier tir sur votre objectif ou leader, ou lors de l'atteinte des 80 points (joueur impérial seulement).
- **Champ d'astéroïdes :** A la fin de la phase de dénouement, le **camp impérial** choisit un obstacle et le déplace avec le gabarit de manœuvre **1↑** dans la direction qu'il souhaite. L'obstacle ne peut ni traverser, ni chevaucher un autre obstacle, un vaisseau ou un marqueur « Objectif ». Ensuite, le **camp rebelle** procède de même avec un obstacle différent.
- **Marqueur « Objectif » :** Un marqueur objectif est considéré comme un vaisseau immobile ayant les caractéristiques suivantes :  0  2  4  4

Missions :

- Rebelle 1 : Détruire l'objectif 1.
- Rebelle 2 : Détruire l'objectif 2.
- Rebelle 3 : Détruire le leader en face.
- Impérial 1 : Détruire au moins 80 points de l'escadron Rebelle 1.
- Impérial 2 : Détruire au moins 80 points de l'escadron Rebelle 2.
- Impérial 3 : Détruire le leader en face.

Conditions de victoire :

- **Victoire absolue :** les 2 missions sont réalisées avant celles de l'adversaire : **200 points** pour chacun des joueurs.
- Sinon, **victoire relative pour le camp ayant le plus de points :** chaque joueur compte ses points.
 - 80 points si une mission est accomplie par le joueur
 - 40 points si son allié a accompli sa mission
 - 40 points supplémentaires si les adversaires n'ont accompli aucune mission
 - 50 % des points des vaisseaux ennemis détruit par le joueur