

# STAR WARS X-WING

Utopiales – Nuit ludique – Samedi 2 novembre 2019 (Version des règles du 09/10/2019)

Mama la Hutt vient de perdre son cargo, un Croiseur C-ROC, dans un champ d'astéroïdes dans le système de Nal Hutta. Il s'agirait d'un règlement de compte entre deux pilotes du croiseur qui aurait mal tourné, suite à une discussion autour du contenu d'un prétendu colis à l'intérieur de ce vaisseau. Beaucoup de rumeurs disent que Mama la Hutt aurait récupéré un artefact ancien. Certains prétendent qu'il s'agit d'un antique Holocron Sith, d'autres d'une vieille arme extrêmement puissante. La rumeur se propageant très rapidement dans les confins de la Bordure Extérieure, un grand nombre de pilotes ont trouvé nécessaire de récupérer au plus vite le contenu de ce colis, que ce soit pour la connaissance ou une simple histoire d'argent. La course contre la montre dans les astéroïdes est donc lancée !

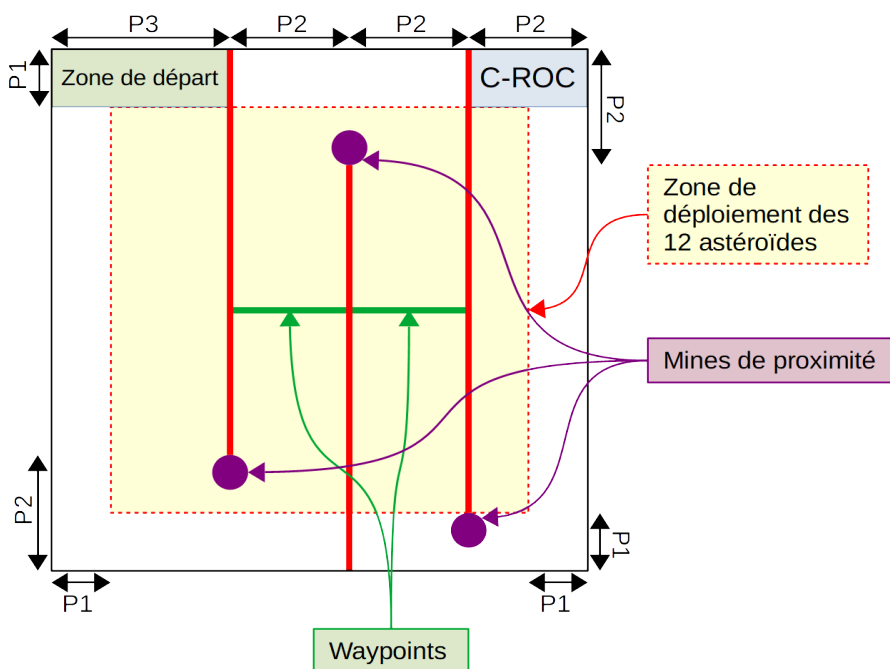
## Organisation

- ▶ 2 rondes d'X-wing de 120 min
- ▶ Partie multijoueurs (de 3 à 4 joueurs)
- ▶ Règles de **Star Wars : X-wing Seconde Édition**
- ▶ Formation des escadrons en 70 puis 200 points en mode **étendu** :  
- <https://squadbuilder.fantasyflightgames.com/>
- ▶ Chaque joueur crée un escadron de 70 points maximum (1 ou plusieurs vaisseaux, équipés ou non) pour la **mission 1**, puis complète jusqu'à 200 points maximum pour la **mission 2**.

**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 Croiseur C-ROC (3 sont suffisant pour l'événement)**, **4 astéroïdes différents** et **3 mines de proximité**.

## Mission 1 – Premier arrivé, premier servi !

Vite, il faut arriver avant tout le monde sur les lieux ! Mais pour cela, il faudra traverser le champ d'astéroïdes qui entoure le croiseur C-ROC de Mama la Hutt. Malheureusement, vous n'êtes pas les seuls à vous intéresser à la cargaison... C'est donc une course dans les astéroïdes qui s'engage. Mais attention aux pièges !



**Durée de la partie** : 120 min

**Matériel spécial** : 3 (4) astéroïdes différents par personne si 4 (3) joueurs et 3 mines de proximité.

**Mise en place** : Les astéroïdes sont placés à portée 1 minimum du bord de la carte et portée 1 minimum de chaque autre astéroïde. Les vaisseaux sont placés par ordre croissant de valeur de pilotage dans la zone de départ.

### Règle spéciale – Ligne d’astéroïdes (lignes rouges) :

Les lignes rouges sont considérées comme des **obstacles** infranchissables. Si à la fin de sa manœuvre, le vaisseau chevauche cette ligne, il est automatiquement détruit à la fin de la phase d’activation. Si seul le gabarit de manœuvre chevauche cette ligne, le vaisseau prend un point de dégât immédiatement.

**Règle spéciale – Waypoint (ligne verte) :** Lorsqu’un vaisseau est détruit, il est revient en jeu au début de la phase de dénouement, au contact du dernier Waypoint qu’il a franchi précédemment. S’il y a plusieurs vaisseaux qui reviennent, on les place par ordre croissant de valeur de pilotage.

### Règle spéciale – Mine de proximité (rond violet) :

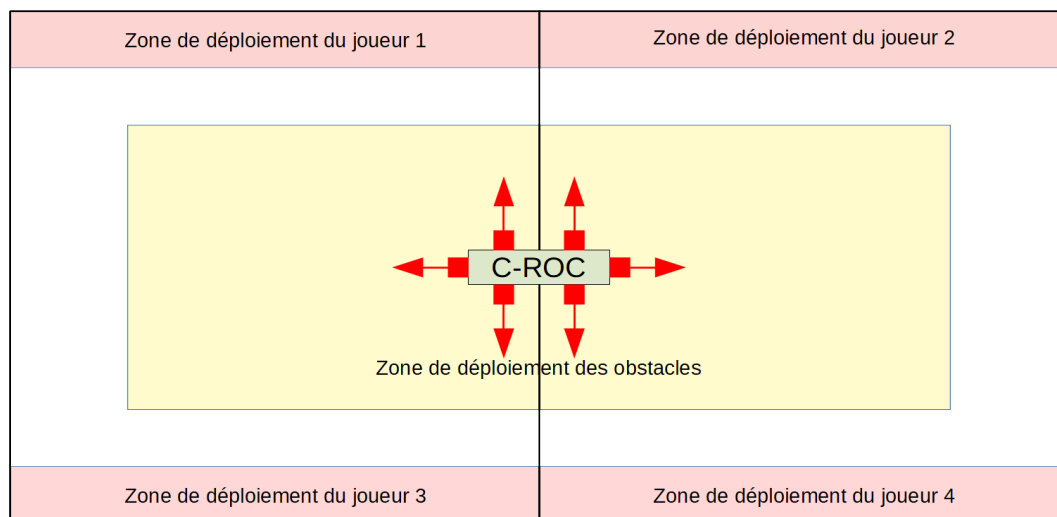
Lorsqu’un vaisseau ou son gabarit de manœuvre chevauche une mine de proximité, cette mine explose immédiatement : le vaisseau subit 1 dégât et les dégâts de 2 dés d’attaque.

### Comptage des points :

- **Franchissement de la ligne d’arrivée (gain immédiat des points) :** 5 points pour le 1<sup>er</sup> vaisseau, 4 points pour le 2<sup>nd</sup> vaisseau, 3 points pour le 3<sup>ème</sup> vaisseau, 2 points pour le 4<sup>ème</sup> vaisseau et 1 point pour le 5<sup>ème</sup> vaisseau.
- **À la fin de la partie, si les vaisseaux n’ont pas encore franchi la ligne d’arrivée (par ordre de proximité de la ligne d’arrivée) :** 4 points pour le 1<sup>er</sup> vaisseau, 3 points pour le 2<sup>nd</sup> vaisseau, 2 points pour le 3<sup>ème</sup> vaisseau et 1 point pour le 4<sup>ème</sup> vaisseau.
- Si un vaisseau qui marque des points à été **remis en jeu sur un « Waypoint »**, il marque le nombre de point minoré de 1.
- Chaque additionne en plus de ses points de courses le 1/10 des points (arrondi à l’inférieur) des vaisseaux qu’il a détruit chez ses adversaires.


## Mission 2 – Des cargaisons plein l’espace !

*Tous les vaisseaux sont dans la zone. C’est un véritable chaos parmi les astéroïdes. Les containers volent dans tous les sens. Mais lequel contient ce fameux colis tant recherché ? Il vous faudra aller récupérer un maximum de colis afin de le trouver, et bien sûr avant les autres ! Mais Mama la Hutt a piégé certains colis, doutant de la confiance des pilotes du croiseur...*



**Durée de la partie :** 120 min

**Matériel spécial :** 3 (4) astéroïdes différents par personne si 4 (3) joueurs ; 24 containers ; 1 croiseur C-ROC ; 1 dé de direction & 1 dé de vitesse

Largage des cargaisons 

**Mise en place :** Les astéroïdes sont placés habituellement. Les vaisseaux sont placés par ordre croissant de valeur de pilotage dans leur zone de départ. Le croiseur C-ROC occupe le milieu de la carte.

### Règle spéciale – Containers :

Tous les containers en jeu sont face cachée. Au début de la phase système, les containers se déplacent en utilisant une règle spéciale : il faut lancer deux dés – 1 pour la vitesse (1, 2 ou 3) et 1 pour la direction (tour droit, ou 45° droite et gauche) – pour chacun des containers et ensuite déplacer en respectant la position du « point ». À la fin de la phase système, le croiseur C-ROC largue 6 containers en utilisant les mêmes règles de déplacement des containers. Les points de largages sont représentés sur le schéma.

### Règle spéciale – Récupération des containers (action bonus) :

Chaque vaisseau possède une action bonus gratuite, jouable même s'il est stressé : récupérer un container. Pour cela, le vaisseau doit être à portée 0-1 du container.

Lorsqu'un vaisseau récupère un container, le joueur dévoile sa face cachée et applique les règles spéciales immédiatement s'il y en a.

### Contenu des containers :

#	Nbr	Contenu	PV	#	Nbr	Contenu	PV
1	2	Textes originaux de la constitution de la République Galactique	4	5	4	Garde robe de Mama la Hutt	0
2	3	Cristaux de Kyber bruts	2	6	3	Mouchard viral (donne un marqueur « cible prioritaire » : si le vaisseau porteur est détruit, le joueur qui l'a détruit gagne 1 PV ; si le vaisseau porteur est encore en jeu à la fin de la partie, le propriétaire du vaisseau gagne 1 PV)	+1
3	3	Surgénérateur d'armement : + 1 PV ou + 1 attaque arme principale bonus	(+1)	7	3	Droïdes saboteurs : le vaisseau gagne 2 cartes de dégâts face visible	-
4	4	Trousse à maquillage de Mama la Hutt	0	8	2	Colis 666 : « Ah ah ah, je t'ai eu ! » Le vaisseau est immédiatement détruit.	-

### Comptage des points :

- Chaque joueur compte les **points obtenus avec les containers**.
- Chaque joueur additionne en plus de ses points de containers le 1/10 des points (arrondi à l'inférieur) des **vaisseaux qu'il a détruit chez ses adversaires**.

### Détermination du vainqueur de l'événement à l'issue des deux missions

Sera déclaré vainqueur celui qui a le plus de points de victoire au total. En cas d'égalité, c'est celui qui aura récupéré le plus de containers.



Scénarios élaborés par boipatou & iGogol, testés par boipatou, iGogol, Ptitnico, snotling & woodchuckk (Les Pousseurs de Mogettes).