

CHRONIQUES LUDIQUES

LA BATAILLE D'ENDOR

NOUVELLE MISSION POUR X-WING



La Bataille d'Endor fut l'affrontement qui décida du destin de l'Empire Galactique.

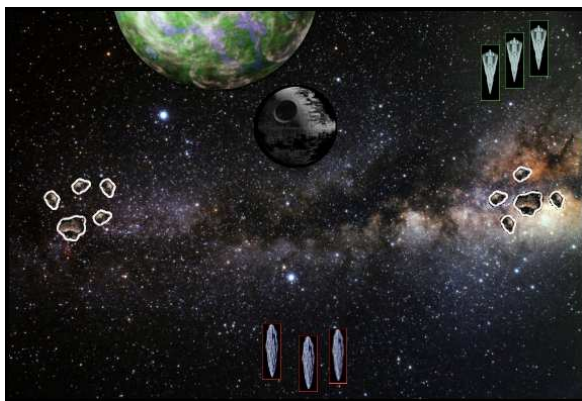
La flotte rebelle de l'Amiral Ackbar sortit de l'hyperespace en pensant mener un raid éclair et surprise contre l'Etoile de la Mort, la deuxième station de bataille impériale en construction à proximité de la lune d'Endor.

Mais c'était un piège tendu par l'Empereur lui-même...

Cette mission a pour objectif de retracer la Bataille d'Endor. Elle s'adresse au jeu par équipe et nécessite un arbitre. Seul ce dernier devrait continuer la lecture de cet article, les joueurs risqueraient en effet de gâcher l'intérêt de la partie en découvrant ce qui les attend exactement lors de cet affrontement.

MISE EN PLACE DE LA MISSION

Les dimensions du champ de bataille sont de 90x180cm. Elles sont volontairement importantes pour obliger les joueurs à manœuvrer.



Le champ de bataille comporte les éléments suivants :

- L'**Etoile de la Mort** (gabarit à imprimer en Annexe) est placée au centre de la moitié de table impériale. Coordonnées : 90cm / 20cm.
- Deux **Champs d'Astéroïdes** (3 gabarits chacun) sont placés sur la ligne médiane du champ de bataille à droite et à gauche. Coordonnées : 20cm / 45cm et 160cm / 45cm. Ces astéroïdes sont les seuls obstacles du jeu.
- La **Flotte Rebelle** (gabarits à imprimer en Annexe) est placée au centre du bord rebelle à portée 1.
- La **Flotte Impériale** (gabarits à imprimer en Annexe) est placée sur le flanc gauche impérial à portée 1 (coordonnées : 150cm / portée 1)

Le champ de bataille évoluera en fonction des événements.

LES ESCADRILLES

Le scénario est prévu pour être joué par deux équipes de trois joueurs, chaque joueur étant à la tête d'une escadrille.

Chaque camp, l'Empire Galactique et l'Alliance Rebelle, peut déployer jusqu'à 200 points de vaisseaux.

Les joueurs, ou à défaut l'arbitre, peuvent se répartir les points entre eux. Le plus important est qu'à la fin chaque joueur soit à la tête de sa propre escadrille.

LES CHRONIQUES LUDIQUES

<http://fbruntz.fr/>

La seule contrainte est que chaque camp puisse déployer au moins 2 bombardiers (TIE Bomber pour l'Empire Galactique et Y-Wing ou B-Wing pour l'Alliance rebelle).

Pour des raisons historiques, il serait bon que l'Alliance Rebelle déploie le Faucon Millenium piloté par Lando Calrissian ou encore que l'Empire Galactique ne déploie pas de TIE Advanced ou de Slave I par exemple.

De manière générale, il faut veiller à ce que les personnages historiques les plus connus n'ayant pas participé à la bataille spatiale ne se retrouvent pas aux commandes de l'un des vaisseaux.

DEPLOIEMENT

Pour représenter le fait que les rebelles tombent dans un piège tendu par l'Empire, l'Alliance déploie ses escadrilles en premier à portée 1 de son bord de table.

Puis l'Empire Galactique déploie ses escadrilles à portée 1 de son bord de table.

DEROULEMENT DE LA BATAILLE

Au fur et à mesure de la bataille des événements interviennent pour enrichir l'affrontement en objectifs et règles spéciales.



La piste ci-dessus (gabarit à imprimer en Annexe) permet de savoir quand se déclenchent les événements.

A la mise en place de la bataille, le marqueur est situé sur le premier emplacement.

A la fin de chaque tour, on déplace le marqueur d'un emplacement vers la droite. Lorsqu'un chasseur est détruit, on déplace également le marqueur d'un emplacement vers la droite.

A chaque début de tour, on vérifie si le marqueur se trouve sur un emplacement rouge ou vient d'en dépasser un, si c'est le cas, un événement doit être tiré (voir Chapitre « Deck des Événements »).

DECK DES EVENEMENTS

Au début de la bataille, le Deck des Événements est créé par l'arbitre.

Le premier événement est obligatoirement « C'est un piège ! ». Il est dévoilé au début du premier tour.

Les autres événements (trois au total) sont placés aléatoirement dans le deck.

Un nouvel événement est dévoilé

en tirant tout simplement une carte du deck.

Vous trouverez ci-après la description de l'ensemble des Événements. Les cartes elles-mêmes sont en Annexe.



C'EST UN PIEGE

Il s'agit obligatoirement de la première carte du Deck des Événements.

Cette carte n'introduit aucune règle spéciale particulière. Elle n'est là que pour lancer la bataille en donnant pour instruction aux pilotes

d'engager l'ennemi... Il s'agit de les plonger immédiatement dans l'ambiance de la bataille.



FEU A VOLONTE

Contrairement aux informations à disposition de l'Alliance Rebelle, la station de combat impériale est opérationnelle.

Pour se protéger de l'Etoile de la Mort, la flotte Rebelle engage celle de l'Empire.

Impact sur le champ de bataille : les deux flottes sont redéployées sur le champ de bataille. Ce dernier est découpé en 6 carrés de 45 x 60cm.

L'arbitre lance 1d6 pour déterminer où le contact entre les Rebelles et l'Empire aura lieu :



Les deux flottes sont ensuite disposées par l'Arbitre au centre de la zone ainsi déterminée. Les croiseurs et destroyers doivent être disposés à portée 1 les uns des autres de façon à « simuler » une bataille spatiale.

L'événement « Feu à Volonté » introduit un nouvel objectif aux pilotes : détruire les vaisseaux de ligne ennemis.

LES CHRONIQUES LUDIQUES

<http://fbruntz.fr/>


Seuls les chasseurs suivants peuvent s'attaquer à un vaisseau de ligne :


- Y-Wing et B-Wing
- TIE Bomber

On considère que pour les besoins de cette mission, ces chasseurs ont été équipés de torpilles spécialement dédiées à cet effet. Elles ne sont pas représentées dans l'équipement des bombardiers et leur nombre n'est pas limité.


A la fin de son mouvement, un bombardier à portée 1 du gabarit d'un vaisseau de ligne ennemi gagne l'Action « Bombardement ».

« **Bombardement** » : Le bombardier peut effectuer une attaque contre le vaisseau de ligne au contact duquel il se trouve. Il lance 3 dés d'Attaque.

S'il obtient au moins un résultat  (dégât critique), la cible est détruite et son gabarit retiré.

S'il obtient au moins deux résultats  (Dégât), la cible est endommagée, son gabarit reste en jeu sauf si elle était déjà endommagée : dans ce cas la cible est détruite et son gabarit retiré.

Tout autre résultat indique que le bombardement a échoué.

Si le chasseur obtient trois résultats  (aucun dégât), le Bombardier a été pris sous le feu des batteries défensives de sa cible et subit un dégât.

Un bombardier qui utilise l'action « Bombardement » saute la Phase de Combat suivante.




SUS AU REACTEUR

Le commando Rebelle infiltré sur Endor a réussi à détruire le générateur d'énergie de l'écran déflecteur. L'Etoile de la Mort est désormais vulnérable à une attaque de chasseurs contre son réacteur.

L'événement « Sus au réacteur ! » introduit un nouvel objectif aux pilotes : la destruction ou la protection 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 choisi pour lancer une attaque contre la station de combat.

Le joueur rebelle retire le vaisseau du plateau de jeu. On considère alors que le chasseur a plongé dans la base interstellaire pour tenter de détruire son réacteur.

Le joueur lance ensuite un certain nombre de dés d'attaque et doit obtenir 2 résultats  (Concentration) pour détruire la station de combat impériale.

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

- Faucon Millenium : 4 dés d'attaque
- X-Wing ou A-Wing : 3 dés d'attaque
- Y-Wing ou B-Wing : 2 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.



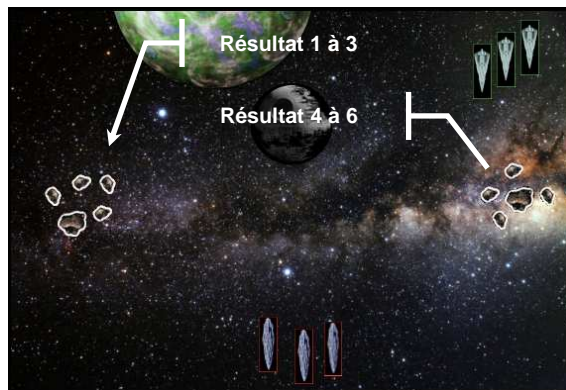
BROUILLAGE

Pour piéger la flotte Rebelle, les Impériaux ont caché une balise de brouillage dans un champ d'astéroïdes situé à proximité de l'Etoile de la Mort.

Ce brouillage gêne la bonne manœuvre de la flotte rebelle.

L'événement « Brouillage » introduit un nouvel objectif aux pilotes rebelles : la destruction de la Balise de Brouillage.

Pour déterminer où se cache la Balise, l'arbitre lance 1d6 :



LES CHRONIQUES LUDIQUES

<http://fbruntz.fr/>



Une fois le champ d'astéroïdes déterminé, l'arbitre place en son centre un gabarit de satellite disponible dans la boîte de base, il représente la Balise de Brouillage.

La Balise peut faire l'objet d'une attaque si elle se trouve dans l'angle de tir d'un chasseur rebelle et à Portée 2 minimum (quelle que soit l'arme utilisée). La cible n'esquive pas mais elle est petite et le chasseur n'obtient pas le dé d'attaque en bonus s'il est à portée 1.

Si, lors de l'attaque, le chasseur rebelle obtient au moins 2 dégâts (critiques ou non), la Balise est détruite.

MISSIONS SECRETES

En plus des Evénements, chaque joueur reçoit en début de partie une Mission Secrète.

Les joueurs n'ont pas le droit de révéler leur Mission Secrètes aux autres, même à leurs propres coéquipiers.

Ces Missions décrivent des objectifs à atteindre avant la fin de la partie et pouvant rapporter des Points de Victoire.

Des exemples de Missions Secrètes sont fournis en Annexe mais l'Arbitre est invité à les adapter pour qu'elles correspondent au mieux aux escadrilles et aux joueurs qui participeront à la bataille.



DUREE DE LA BATAILLE

La bataille dure 10 tours.

CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

Chaque camp marque des Points de Victoire (PV) en remplissant les objectifs assignés par les Evénements et par les Ordres Secrets.

Le détail de ces PV est décrit dans le tableau ci-dessous :

OBJECTIFS		
Destruction de l'Etoile de la Mort	500	/
Protection de l'Etoile de la Mort	/	500
Destruction de la Balise de Brouillage	150	/
Protection de la Baliste de Brouillage	/	150
Destruction d'un Croiseur/Destroyer ennemi	100	100
Ordre Secret atteint	100	100

EXEMPLE D'ESCADRILLES

Vous trouverez ci-dessous les escadrilles imaginées par l'auteur pour tester cette mission.

ALLIANCE REBELLE - 183 POINTS

ESCADRON ROUGE

- X-Wing - Wedge Antilles - Red Leader
- Y-Wing - Grey Squadron Pilot + Ion Cannon Turret
- A-Wing - Prototype Pilot

ESCADRON BLEU

- X-Wing - Garven Dreis - Blue Leader
- B-Wing - Blue Squadron Pilot + Proton Torpedoes + Advanced Proton Torpedoes

ESCADRON GOLD

- Faucon Millenium - Lando Calrissian + Nienn Nunb + Missiles à Concussion + Engine Upgrade

EMPIRE - 184 points

ESCADRON NOIR

- TIE Interceptor - "Fel's Wrath"
- TIE Fighter - Obsidian Squadron Pilot
- TIE Fighter - Obsidian Squadron Pilot
- TIE Fighter - Obsidian Squadron Pilot

ESCADRON GAMMA

- TIE Interceptor - Turr Phennir
- TIE Bomber - Gamma Squadron Pilot + Advanced Proton Torpedoes
- TIE Fighter - Academy Pilot

ESCADRON ALPHA

- TIE Interceptor - Soontir Fel
- TIE Bomber - Gamma Squadron Pilot + Concussion Missile
- TIE Fighter - Academy Pilot

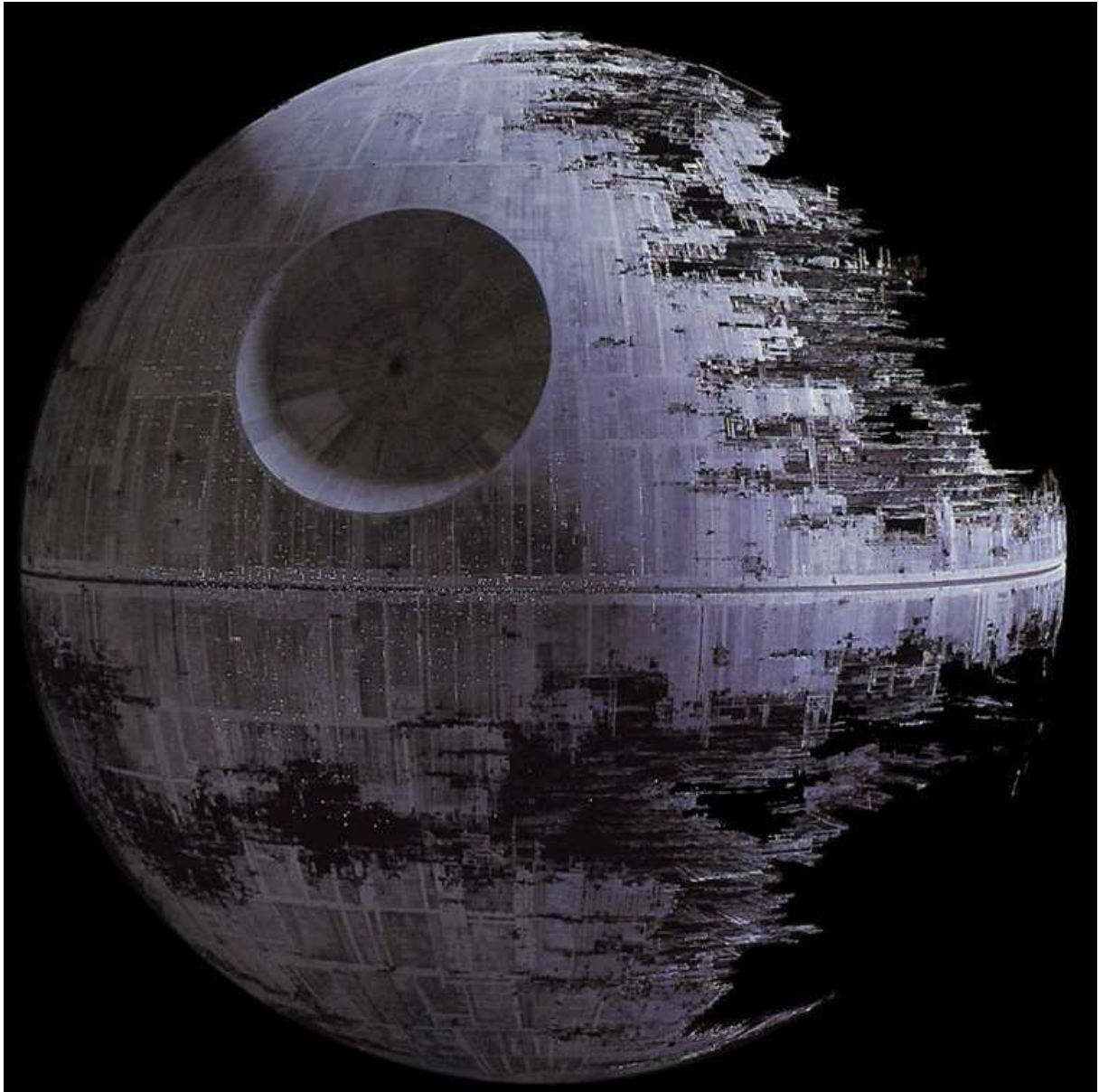
NOTES DE L'AUTEUR

Vous l'aurez compris, cette mission n'a pas pour ambition de proposer aux joueurs un cadre de jeu équilibré où chaque camp a les mêmes chances de l'emporter.

L'objectif est au contraire de plonger les joueurs dans l'ambiance de Star Wars et de la bataille d'Endor en particulier.

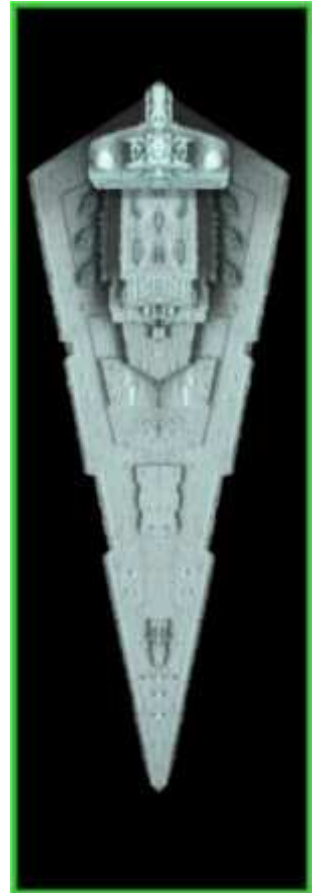
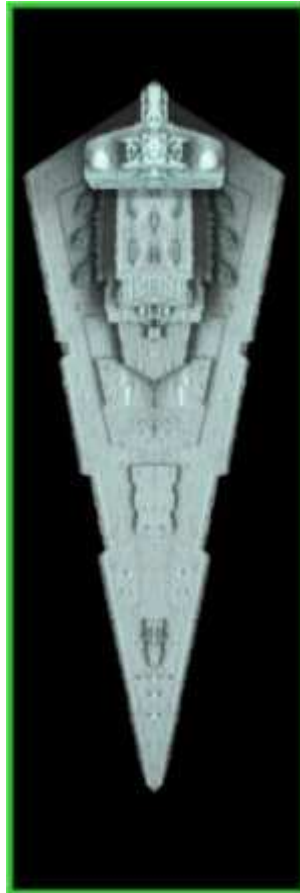
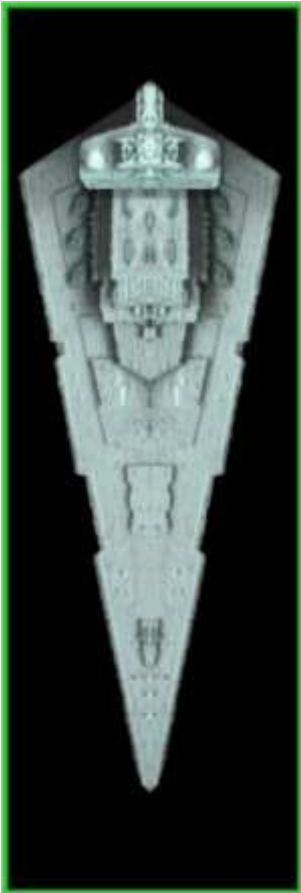
C'est également une mission qui privilégie le mode « multi-joueurs » pour proposer une bataille amusante et conviviale. Il est très important que tous les participants en soient conscients avant de se lancer dans la bataille !

ANNEXES



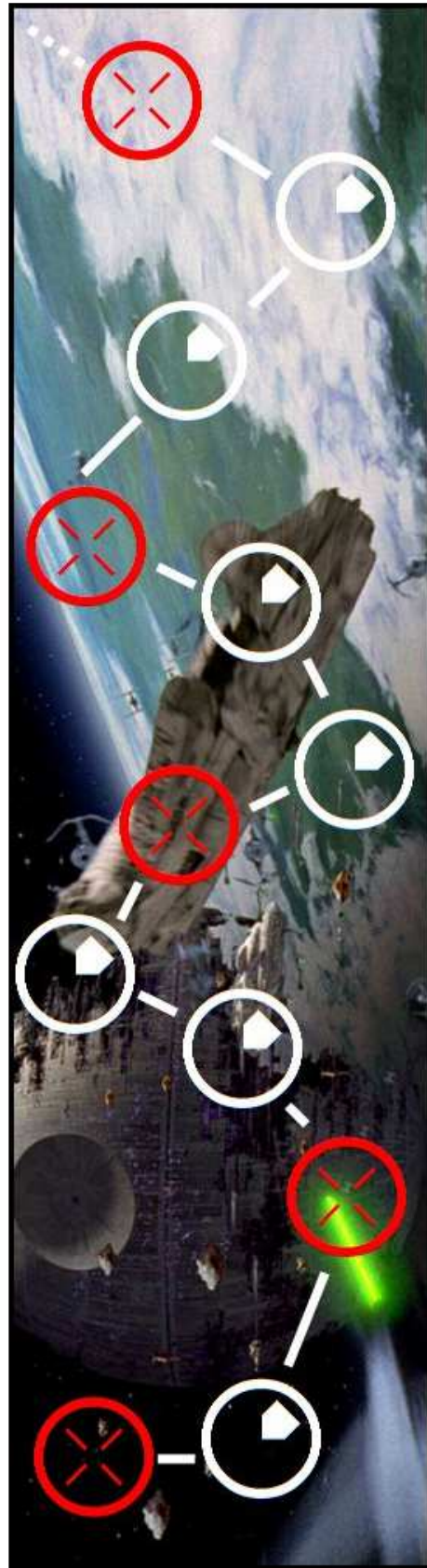
LES CHRONIQUES LUDIQUES

<http://fbruntz.fr/>



LES CHRONIQUES LUDIQUES

<http://fbruntz.fr/>





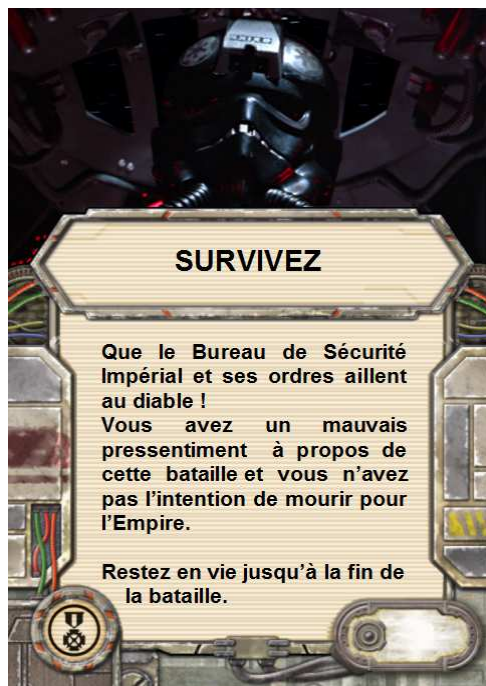




**ELIMINEZ
GOLD LEADER**

Selon nos renseignements, l'attaque rebelle contre l'Etoile de la Mort sera menée par le Faucon Millenium, nom de code *Gold Leader*.

Votre escadrille a pour ordre de détruire Gold Leader à n'importe quel prix !



SURVIVEZ

Que le Bureau de Sécurité Impérial et ses ordres aillent au diable !

Vous avez un mauvais pressentiment à propos de cette bataille et vous n'avez pas l'intention de mourir pour l'Empire.

Restez en vie jusqu'à la fin de la bataille.



