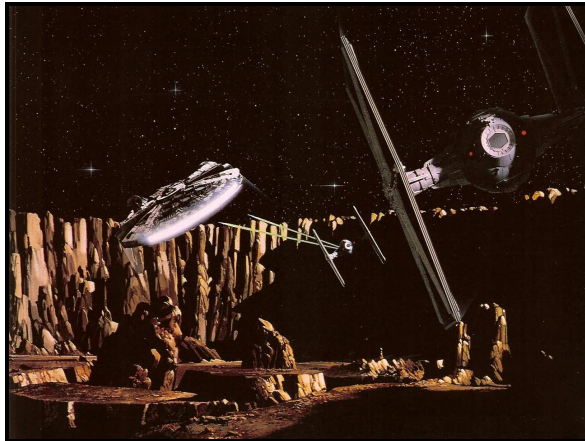


# CHRONIQUES LUDIQUES

# CHASSE AU FAUCON

## NOUVELLE MISSION POUR X-WING



Le Faucon Millenium, transportant le contrebandier Han Solo, son co-pilote Chewbacca et la princess Leïa Organa, a fui la planète Hoth lors de l'assaut impérial contre la base de l'Alliance Rebelle. Pour tenter d'échapper aux destroyers stellaires de l'Empire, le vaisseau a plongé dans un champ d'astéroïdes !

Prenez les commandes des chasseurs TIE chargés de poursuivre les rebelles et partez à la chasse au faucon !

### MISE EN PLACE DE LA MISSION

*Chasse au Faucon* est une mission pour 1 à 3 joueurs où chaque participant prend les commandes de chasseurs TIE à la poursuite du Faucon Millenium.

Ce dernier n'est pas contrôlé par un joueur, ses actions et réactions sont déterminées par des règles simples.

Chaque joueur prend la tête d'une escadrille de 20 points composée d'un Chasseur TIE ou d'un Bombardier TIE.

Si la partie se dispute à 2 joueurs ou moins, les joueurs se répartissent le contrôle des 3 escadrilles. En tout état de cause, il doit bien y avoir 3 escadrilles sur la table.

Les escadrilles sont déployées dans les zones de déploiement impériales, à raison d'une unique escadrille par zone.



1. Zone de déploiement Impériale 1
2. Zone de déploiement Impériale 2
3. Zone de déploiement Impériale 3
4. Faucon Millenium

Chaque zone de déploiement fait 1 portée de profondeur pour 2 portées de largeur. La zone 3 est située au centre de son bord de table.

Le Faucon Millenium est déployé au centre de la table, l'avant du vaisseau orienté vers la zone de déploiement 3.

Les joueurs disposent également sur la table les marqueurs « Astéroïdes » en suivant les règles habituelles.

## LES CHRONIQUES LUDIQUES

<http://fbruntz.fr/>

### REGLES SPECIALES

Le Faucon Millenium n'est pas piloté par un joueur, à la place il suit les règles spéciales suivantes.

### CARACTERISTIQUES

Le Faucon Millenium est piloté par Han Solo. Il a comme copilote Chewbacca. Il est équipé de Boucliers Améliorés.

### REGLES GENERALES

Lors d'un tour de jeu, si un joueur possède un pilote ayant la même valeur de Pilotage que Han Solo, on considère toujours que c'est ce dernier qui a la valeur la plus haute. Si deux joueurs (ou plus) ont la même valeur de Pilotage, ils peuvent décider librement de l'ordre d'activation de leurs vaisseaux.

### PHASE DE PLANIFICATION





Aucune manœuvre n'est affectée au Faucon Millenium.

Les joueurs peuvent choisir leur manœuvre normalement.

### PHASE DE MOUVEMENT

L'ordre d'activation des vaisseaux est calculé normalement.


Lorsque c'est au tour du Faucon Millenium d'être activé, lancez 1 dé d'attaque pour savoir quelle manœuvre désespérée tente Han Solo !

RESULTAT	MANOEUVRE
	Han Solo pousse à fond les moteurs du Faucon Millenium ! Le vaisseau avance droit devant lui à vitesse 3.
	Le contrebandier vire à droite pour semer ses poursuivants. Pivotez le Faucon Millenium d'un quart de tour vers la droite puis le vaisseau avance droit devant lui à vitesse 2.
	Le contrebandier vire à gauche pour semer ses poursuivants. Pivotez le Faucon Millenium d'un quart de tour vers la gauche puis le vaisseau avance droit devant lui à vitesse 2.
	Solo se lance dans une manœuvre désespérée, pour surprendre les pilotes impériaux il inverse sa puissance de propulsion. Reculez le Faucon Millenium droit derrière lui à vitesse 1 sans lui faire changer d'orientation.

Si jamais le mouvement désigné par le dé d'attaque fait sortir le Faucon Millenium de la table, relancez tout simplement le dé jusqu'à obtenir un résultat différent.



**Pilote génial :** Lors de son mouvement le Faucon Millenium ignore les effets des astéroïdes.

A la fin de son mouvement, s'il n'a pas subi les conséquences d'un chevauchement, le Faucon effectue une action .

### PHASE DE TIR

L'ordre d'activation des vaisseaux est calculé normalement.

Lorsque c'est au tour du Faucon Millenium d'ouvrir le feu, désignez sa cible selon la table suivante en testant les conditions en commençant par la plus haute et jusqu'à ce qu'une cible soit désignée.

CONDITIONS	CIBLE DU FAUCON
<b>S'il y a au moins un vaisseau à portée 1.</b>	Vaisseau avec la plus petite endurance (somme de la Coque et des Boucliers). En cas d'égalité, vaisseau le plus endommagé le plus proche.
<b>S'il n'y a aucun vaisseau à portée 1 et au moins un vaisseau à portée 2</b>	Vaisseau avec la plus petite endurance (somme de la Coque et des Boucliers). En cas d'égalité, vaisseau le plus endommagé le plus proche.
<b>S'il n'y a aucun vaisseau à portées 1 ou 2 et au moins un vaisseau à portée 3</b>	Vaisseau avec la plus petite endurance (somme de la Coque et des Boucliers). En cas d'égalité, vaisseau le plus endommagé le plus proche.

Pendant la phase de tir, le Faucon Millenium utilise toujours son armement primaire pour faire feu.

Lorsque le Faucon est pris pour cible, n'oubliez pas d'appliquer les règles de Chewbacca.



### EXEMPLE DE MOUVEMENT

Dans notre exemple, le Faucon Millenium est pris en chasse par un Pilote de l'Académie (TIE Fighter – Pilotage 1), un Pilote de l'Escadron Cimeterre (TIE Bomber – Pilotage 2) et Night Beast (TIE Fighter – Pilotage 5).

Les trois chasseurs TIE effectuent leur mouvement normalement puis c'est au tour du Faucon Millenium.

L'un des joueurs lance un dé d'attaque et obtient le résultat ▲

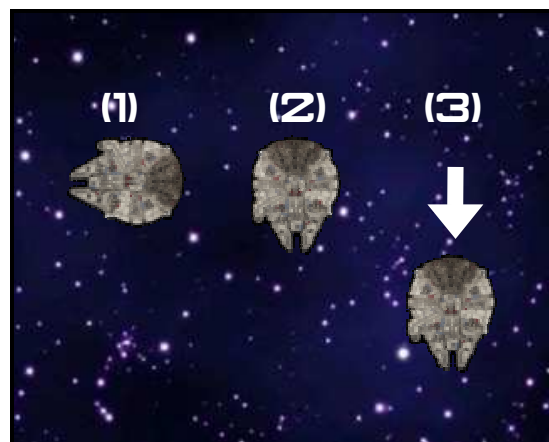
Le Faucon (1) est pivoté de 90° sur sa gauche (2) puis avance tout droit à vitesse 2 (3).

### OBJECTIFS

**Victoire Impériale :** les joueurs remportent la victoire s'ils arrivent à réduire la valeur de Coque du Faucon Millenium à 0.

C'est une grande victoire pour l'Empire Galactique qui arrive ainsi à capturer plusieurs héros de la Rébellion et pour Darth Vader qui espère les utiliser pour tendre un piège au jeune Luke Skywalker.

**Victoire Rebelle :** si tous les vaisseaux des joueurs sont détruits, le Faucon Millenium arrive à semer ses poursuivants dans le champ d'astéroïdes. Han Solo repère une grotte qui lui paraît assez sûre pour effectuer des réparations d'urgence. Les chances du Faucon d'échapper à la flotte impériale en sortent renforcées !



*Cette mission est très largement inspirée de « Destroy the Scimitar », une mission pour Star Trek : Attack Wing.*

