

STAR WARS™

X-WING™

LE JEU DE FIGURINES

Concours de scénario X-Wing - Juin/Juillet 2013

Mission 1 : 1 Chance sur 3720

Auteur : Guillaume Lugan

Des escadrons de l'Alliance sont en mission de harcèlement mais les senseurs impériaux ont détecté la manœuvre de contournement. Des chasseurs sont envoyés pour intercepter les rebelles. La rencontre des deux formations a lieu dans un champ d'astéroïdes très dense !

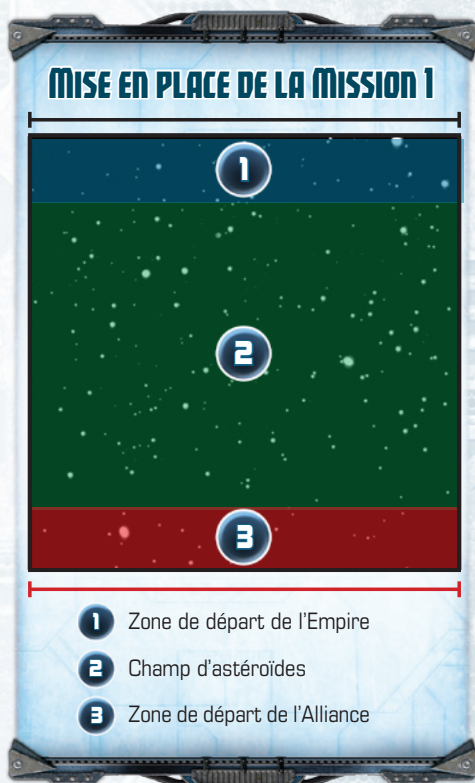
MISE EN PLACE DE LA MISSION :



Rebelle et Empire :

Les joueurs déterminent d'un commun accord la valeur des escadrons : 100, 150 ou 200 points.

MISE EN PLACE DE LA SURFACE DE JEU :

Positionner autant d'astéroïdes que possible dans la zone « champ d'Astéroïde » (cf ci-contre) : les 6 astéroïdes de la boîte de base au minimum, mais n'hésitez pas à en placer d'autres pour accroître la difficulté.



Vous pouvez ajouter une icône compétence  à un vaisseau de votre choix (Du coup, un vaisseau peut se retrouver avec 2 icônes compétence .


RÈGLES SPÉCIALES :

A la fin de la phase d'Activation, lancez un dé d'attaque et un dé de défense. Le tableau ci-contre donne la direction que prennent tous les astéroïdes.

Pour déplacer un astéroïde, positionnez le gabarit virage 2 à 90° comme illustré ci-dessous.

Si l'astéroïde se retrouve sur le socle d'un vaisseau, le vaisseau prend automatiquement 1 dégât et reçoit 1 marqueur de stress. De plus il ne pourra tirer durant la phase de Combat (s'il a déjà un marqueur de stress, le vaisseau prend un dégât supplémentaire).

Si le gabarit de manœuvre de l'astéroïde passe à travers un socle de vaisseau, le vaisseau prend 1 dégât et reçoit 1 marqueur de stress (s'il a déjà un marqueur de stress, le vaisseau prend un dégât supplémentaire).

En cas de désaccord entre les joueurs sur la trajectoire de l'astéroïde pour savoir s'il touche un vaisseau ou non, lancez un dé de défense. Si le résultat est  , le vaisseau n'est pas touché.

Pour tout astéroïde qui sort de table, un nouvel astéroïde (le même marqueur) est déployé sur le bord de la table opposé, en face. L'astéroïde arrivant doit toucher le bord de table.

RÈGLE OPTIONNELLE POUR PILOTES CHEVRONNÉS :




















Le jet de dés pour déterminer le déplacement des Astéroïdes est fait au début de la phase de Préparation. Ainsi les pilotes peuvent estimer le déplacement des obstacles. Les déplacements des obstacles sont toujours effectués à la fin de la phase d'Activation.

OBJECTIFS :

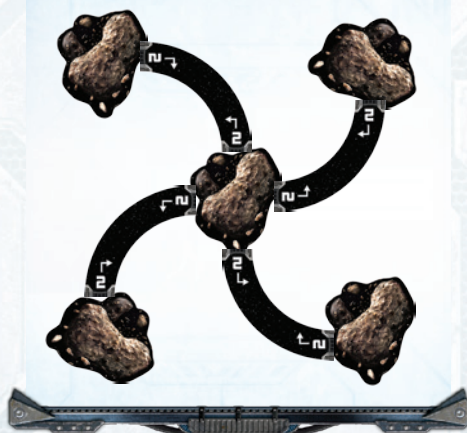
Victoire Rebelle : Tous les vaisseaux de l'Empire sont détruits

Victoire Impériale : Tous les vaisseaux de l'Alliance sont détruits

TABLEAU DE DÉPLACEMENT DES ASTÉROÏDES

EXEMPLE D'UTILISATION DU GABARIT POUR DÉPLACER UN ASTÉROÏDE



Note : Ce scénario a reçu le premier prix lors du concours de scénario sur le site www.edgeent.com en juillet 2013. Ce prix a été décerné par un jury composé de membres de Edge et de joueurs reconnus de X-Wing.