

L'Échappée belle !

Manque de chance un destroyer a réussi à retracer la route d'une partie de la flotte rebelle et envoie sa flotte la détruire.

Cependant une ceinture d'astéroïde l'empêche de s'approcher.. il lance sa chasse.

Le transporteur ne peut sauter en hyperespace car il utilise celui de CR90 qui est défaillant ! Réparer vite ou mourez, sinon fuyez mais gare aux astéroïdes et aux débris de vaisseaux !

Déploiement :

Chacun son tour en commençant par les rebelles on pose deux vaisseaux

Le rebelle se déploie en premier en plaçant le transporteur et le Tantive IV (+3 cartes équipements chacun)

L'empire 200 points + croiseur impérial(passif : sert de base de lancement voir ci après)– chaque perte de l'empire permet de faire partir un chasseur Tie du croiseur (chasseur académie ou niveau au dessus)

Les Rebelles 100 points se déploient dans leur zone.

Mode campagne : le vainqueur du scénario précédent ajoute 10 points équipements

Objectif :

Victoire rebelle :

La carte hyper-drive a 6 marqueurs, tous les nombres de vaisseaux au départ de l'empire sont détruit à un moment donné, 50% des rebelles et le transporteur s'échappe par le bord opposé gauche.

Victoire Empire :

Abîmer la section du CR90 à côté de laquelle est la figure de la carte hyper-drive ou détruire le transporteur !

- **Hyperdrive** : la carte d'hyperdrive a une limite d'énergie de « 5 ». Durant l'étape « Allouer de l'énergie », le joueur rebelle peut allouer jusqu'à quatre marqueurs d'énergie de la poupe du CR90 à la carte d'hyperdrive. Au début de la phase de dénouement, le joueur rebelle prend un dé d'attaque pour chaque marqueur d'énergie et chaque marqueur d'hyperdrive de la carte d'hyperdrive, puis il lance ces dés d'attaque. Pour chaque tranche de deux résultats ✨, il pose un marqueur d'hyperdrive sur la carte d'hyperdrive. Pour chaque tranche de deux résultats 👁, il retire un marqueur d'énergie de la carte d'hyperdrive.



Marqueur d'hyperdrive

- **Moteurs instables** : quand le CR90 reçoit une carte de dégâts face visible, le joueur rebelle retire un marqueur d'énergie de la carte d'hyperdrive.

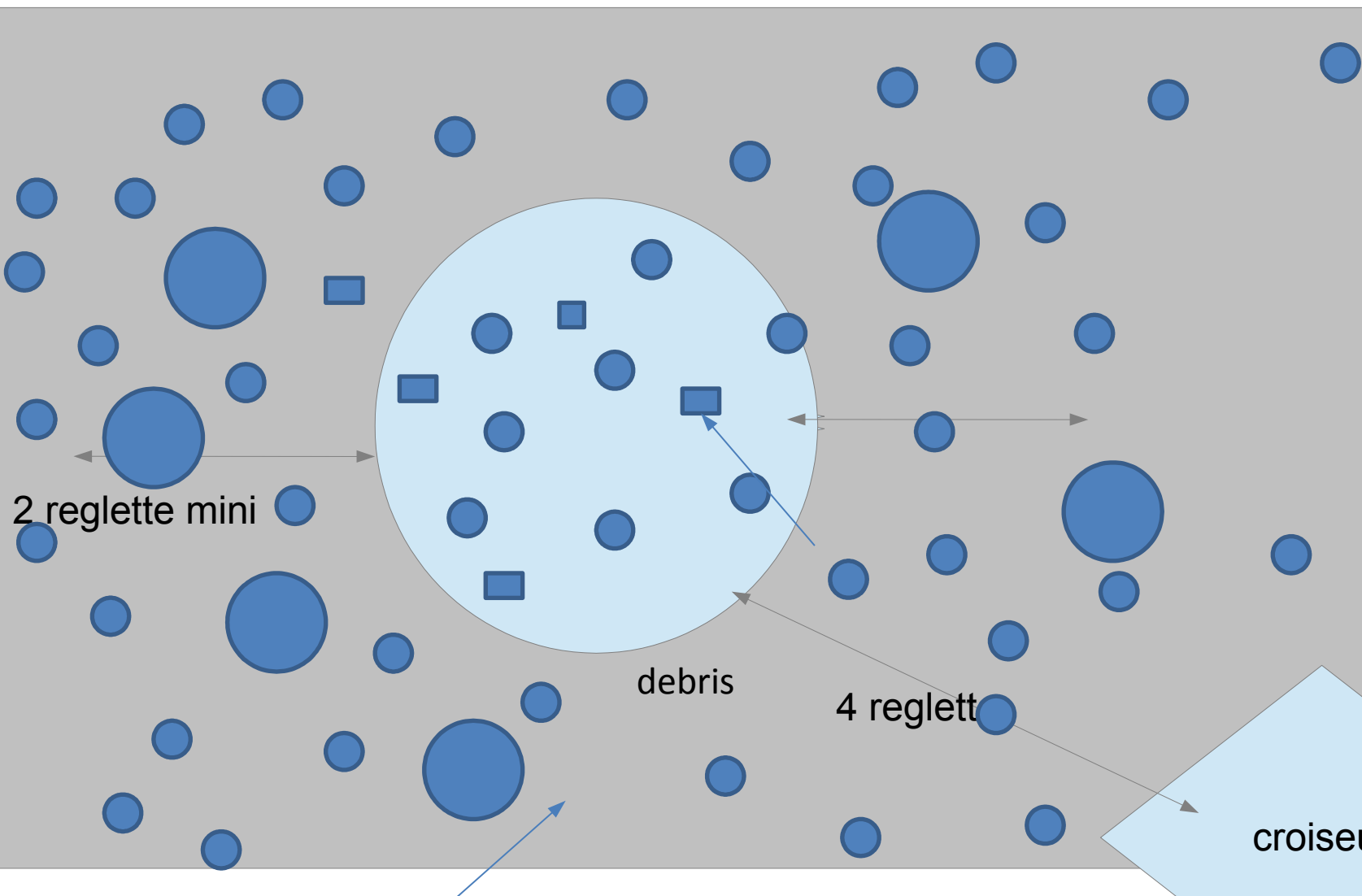
SE DÉPLACER DANS OU À TRAVERS LES NUAGES DE DÉBRIS

Quand un vaisseau exécute une manœuvre au cours de laquelle son gabarit de manœuvre ou son socle chevauche physiquement un marqueur de nuage de débris, agissez comme suit :

1. Exécutez la manœuvre normalement, mais assignez un marqueur de stress à ce vaisseau **après** l'étape « Contrôler le stress du pilote ».
2. Le joueur lance un dé d'attaque. Sur un résultat ✨, le vaisseau subit 1 dégât critique.

Un vaisseau qui chevauche un nuage de débris durant la phase de combat **peut effectuer des attaques**.

Escapée !



2 reglette mini

debris

4 reglette

croiseur

Gros astéroïdes

Astéroïde :
petite: obstacle normale
grosse : Les astéroïdes en dur occasionnent 1 dégât critique quand un vaisseau exécute une manœuvre au cours de laquelle le gabarit de manœuvre ou son socle le chevauche (on ne jette pas de dés) . Il est impossible d'éviter les dégâts !