

# It 's a trap !

Sur endor Yann et leia n'ont pas encore détruit le bouclier et il va falloir survivre et entrer dans le tunnel qui conduit au générateur ;

Lando et son équipe vont devoir traverser les lignes ennemies s'ils veulent aller plus loin !

## **Déploiement :**

Les Rebelles se déploient en dernier à une réglette du bord.

L'empire se déploie en premier au contact bord opposé du croiseur ( cf schéma, environ 1,4 m)

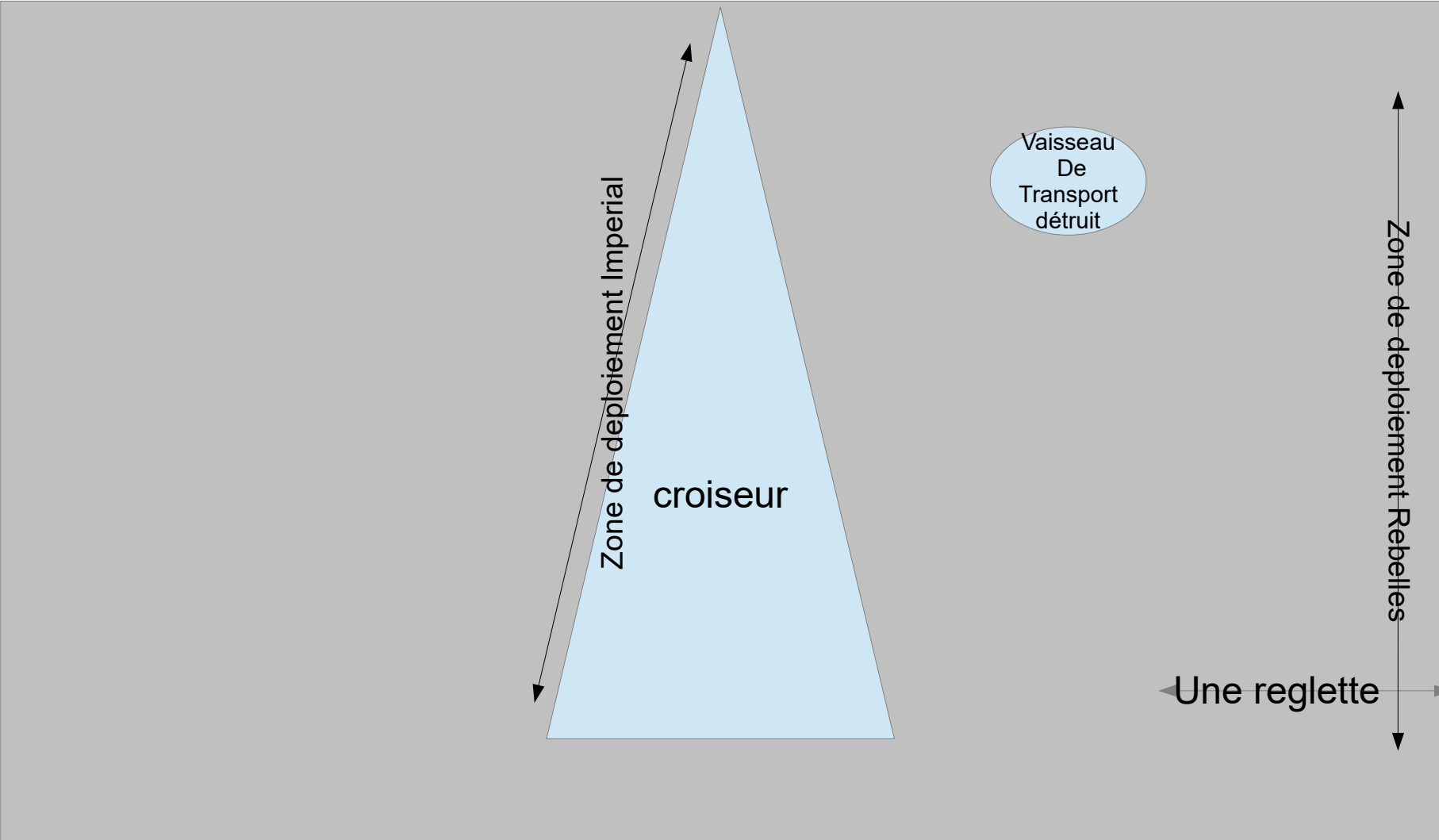
## **Objectif :**

**Rebelles:** Tous les vaisseaux réussissant à passer le bord extérieur du croiseur passent à l'épisode suivant. Pour chaque vaisseau de l'empire détruit , les rebelles gagnent deux cartes d'améliorations et la remise en fonctionnement de tous les boucliers d'un vaisseau et jusqu'à 50% de ses points de coques .

**Impériaux :** Détruire le plus de vaisseaux rebelles avant qu'ils passent !

**Règle spéciale ,** chaque fois qu'un rebelle a son socle au contact du croiseur impérial traité comme s'il chevauchait un objet.

**Météorite centrale :** si chevaucher prendre deux cartes dégâts critique découverte !



# Destroy the death star

Les rebelles survivants attaquent l'étoile de la mort pour détruire le générateur et la faire ainsi exploser. Les forces en présence sont les mêmes. Les dégâts occasionnés lors de scénario précédent sont gardé. Le Raider imperial ne peut rentrer dans le corridor.

## **Déploiement :**

Les rebelles commencent dans le tunnel à une réglette de déploiement, ils se déploient en premier.

L'empire commence au bord du tunnel.

Un vaisseau par joueur dans l'étoile de la mort !

## **Objectifs principale:**

**Victoire totale rebelles** : Détruire le générateur a l'aide de torpilles a protons deux résultats critiques sont nécessaires et ressortir 1 vaisseau

**Victoire mineur** : Aucun vaisseau ressorti ( destruction de la lune noire si si)

**Victoire impériale** : rien ne s'échappe et l'étoile est saine et sauve

**Règles spéciales** : il est impossible de faire de « demi tour » dans les couloirs , cela est possible dans l'enceinte du générateur

Chaque fois qu'un socle touche un bord le traité comme une touche critique immédiate (pas de saving/pas de bouclier).

Dans l'étoile, si un vaisseau voit sont tir « gêné » (cf règle obstacle) rajouté un des au défenseur.

Il est possible de se battre au abord de l'entrée du tunnel.

**Special Maneuver : DRIFT: only in the death star** : After executing a drift maneuver, your ship gains 1 Agility until the end of the round. To indicate a drift maneuver on your ship's maneuver dial, push the number as far as it can go to the left or right of the dial, to the point where it may also show a small part of the next number or its arrow, and so that it is **certainly not centered and certainly not the next number**. When you reveal your maneuver selection, your actual speed is 1 less than what is indicated (a movement of 4 showing on your dial is actually a 3, for example. This distinction is important when using certain astromech droids). If drifting to the right, the maneuver template is placed just to the right side of the right guide (the small bump used for fitting movement templates) on the front of the ship base. Then the ship is moved forward until the template is centered directly behind it. A drift to the left is handled in the same fashion, just moving everything to the other side. The color of the selected maneuver (green, red or white) does not change when executing a drift.

