

La bataille pour Endor

RÈGLES DU JEU

Contenu

1. La bataille pour Endor
2. Un regard sur les pièces du jeu
3. Configuration du jeu
4. tournez la séquence 5. Utilisation des cartes d'action
6. Déplacement de votre Unités
7. Tir à l'ennemi
8. Actions Impériale
9. Utilisation des cartes d'événement
10. Heroes
11. Gagner la partie

1. La bataille pour Endor

STAR WARS: La Bataille d'Endor recrée la bataille entre les soldats impériaux, les rebelles et les armées des Ewoks tirée du film « Le retour du Jedi ». Vous commandez l'équipe des troupes rebelles, les hordes d' Ewoks, et les héros du film, tandis que le système de jeu contrôle les actions des forces impériales. Vous devez faire face à des: AT-ST, des motos Speeder, des troupes de sécurité, et une vaste armée de Stormtroopers.

Vous devez utiliser vos forces Ewok pour distraire les Impériaux et vos troupes rebelles devront couvrir la progression de tous vos héros – Han Solo , la princesse Leia, Chewbacca. et les Droïds C-3PO et R2-D2 – en direction de l'entrée de la base pour leur permettre de détruire les systèmes de sécurité du Bunker Impérial. Une fois sur les lieux, vous devrez désactiver le générateur de bouclier qui protège l'étoile noire en orbite au-dessus de la lune forestière. Mais dépêchez-vous! Plus vous prendrez de temps pour détruire le générateur de bouclier, plus des pertes seront infligées à la flotte rebelle. Pourrez-vous désactiver les défenses de l'Etoile de la Mort avant que la flotte Rebelle ne soit détruite?

Le destin de la galaxie est entre vos mains!

Comment le jeu se joue t il ?

Chaque camp possède par un certain nombre de pions en carton, appelées unités, représentant des troupes, des véhicules, et les chefs qui ont pris part à la bataille d'Endor. Les unités vont manœuvrer à travers une carte représentant la zone autour du bunker sur la lune forestière d'Endor.

Les forces impériales se composent de plusieurs véhicules de terrain , ou AT-ST. Ces engins, montés sur deux sortes de pattes sont puissants et sont pratiquement imperméables aux armes de l'infanterie. Les Impériaux ont également de nombreuses troupes montées sur des motos speeder, rapides comme l'éclair armées de blasters légers à tir rapide. Bien que moins dévastateurs que la puissance de feu des AT-ST, les motos Speeder sont agiles et plus difficile cibler. En plus de ces véhicules armés, les Impériaux ont de nombreux escadrons de troupes de sécurité et de stormtroopers.

Vous commandez la force de frappe rebelle désignée pour infiltrer le bunker impérial, composée de troupes rebelles et de chacun des principaux personnages du film qui ont combattu durant la bataille; Han Solo. la Princesse Leia. Chewbacca, R2-D2 et C-3PO. De plus, vous commandez aussi les forces Ewoks venues au secours des chefs rebelles.

Les chefs Ewoks sont au centre de cette armée, capable d'organiser leurs troupes primitives, leurs pièges à ressort et de coordonner leurs attaques contre les forces impériales. La majeure partie des d'unités Ewoks sont constituées: de grands groupes d'habitants de la forêt armés de pierres, de gourdins, d'arcs, et de lances. En outre, il existe un certain nombre d'unités de Catapultes Ewoks qui représentent leurs armes lourdes. Elles ne bougent pas, mais sont capables de projeter de gros blocs de pierre grâce aux artilleurs Ewoks.

La Bataille d'Endor est joué sur une série de tours. Pendant un tour, vous aurez la possibilité d'effectuer des actions (c'est-à-dire, se déplacer et faire tirer vos unités). Vous pourrez également effectuer des actions pour les troupes impériales sur le terrain. L'ordre de jeu au cours duquel les unités se déplacent et tirent d'un tour à l'autre est déterminé par l'indication des cartes du paquet de cartes action.

Le choix des déplacements des forces impériales doit être réalisé de manière équitable et impartiale. Il est déterminé par table de tactique Impériale et les règles de la section 8.

Le combat est rapide et furieux. Chaque unité a une puissance de feu. Indiquant la puissance des armes ,et un potentiel d'armure. reflétant la façon dont elle résiste au feu ennemi. Quand une unité fait feu sur une autre unité, on procède au jet d'un certain nombre de dés égal au potentiel de tir l'unité qui fait feu. Et, si vous obtenez un certain

nombre de symboles (voir 2.3, les dés) égaux ou supérieurs à la force d'armure de la cible, la cible a été touché (blessée ou détruite).

Toutefois la destruction du bouclier, reste pour vous une course contre la montre. Les cartes d'action sont tirés à chaque tour, et des cartes tirées du paquet événement détermineront combien de vaisseaux de la flotte Rebelle seront détruit durant vos tentatives de désactivation du bouclier protégeant l'étoile de la mort. Ainsi, plus le jeu progresse et plus les croiseurs rebelles vont être éliminés, vous êtes sous une pression croissante pour détruire le générateur de bouclier avant que le cinquième Croiseur rebelle ne soit détruit.

D'autre part, en plus de déterminer la destruction des croiseurs rebelles par la flotte Impériale et l'Etoile de la Mort, le tirage de cartes événements indique quand les renforts rebelles et impériaux arrivent et quand d'autres événements inhabituels se produisent- tels que le changement de tactique des impériaux et entrée en jeu des pièges cachés Ewoks. Ainsi, les aspects importants du jeu variant à chaque fois que vous jouez, ceci qui rend chaque partie différente !

Comment utiliser ce livret de règles

Bataille d'Endor n'est pas un jeu compliqué, mais les règles du jeu sont présentés dans un format qui vous permet d'apprendre le jeu dès la première lecture et de trouver les réponses aux questions rapidement. Pour cette raison, beaucoup de règles contiennent des numéros qui font référence à d'autres parties de l'ouvrage. Lors de la lecture des règles pour la première fois, ignorez ces références, autant que possible. Quand une question se posera pendant le jeu, vous pourrez trouver ces références très utiles.

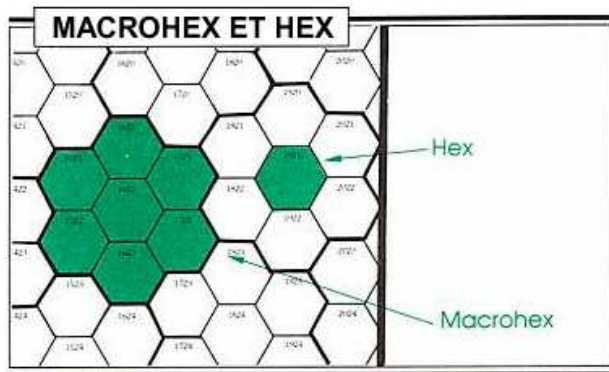
2. Un regard sur les pièces du jeu

Ce jeu contient

- Une carte
- Une feuille de 72 compteurs et marqueurs
- 64 supports en plastique
- Huit dés (six dés le feu et deux normales)
- 40 cartes

2.1 Le jeu

La plus grande partie du plateau de jeu contient le terrain sur lequel la Bataille d'Endor s'est déroulée. Le plateau de jeu comprend également un cartouche qui représente le bunker souterrain permettant de créer un bouclier de protection autour de l'étoile noire, et un certain nombre de tableaux destinés à être utilisés pendant la bataille.



Macrohexagones et hexagones

Les macrohex, sont représentés par un groupe de 7 hexagones, et sont délimités par un trait fort gris.

La carte montre la région autour de la petite entrée située à l'arrière du bunker impérial sur la lune forestière d'Endor. Elle est divisée en macrohex, qui vont déterminer l'espace entre des unités faisant feu et les cibles lors d'une phase de tir (7.1). Chaque macrohex est lui même divisé en sept hexagones, utilisés lors du mouvement de vos unités (6).

Terrain sur la carte

Endor est un monde forestier, couvert d'une végétation luxuriante, d'arbres géants, et de collines. La carte du champ de bataille prend en compte les types de terrain qui ont joué un rôle important durant la bataille, plus quelques endroits spéciaux. (Se reporter à la table des terrains sur la carte pour comprendre ce qui suit.)

Il y a quatre types de terrain sur la carte: forêt ouverte (appelée aussi claire), des collines, des bois, et l'entrée du bunker.

-Forêt Ouverte / terrain clair: Bien que tous les terrains sur la lune forestière soient couvert d'arbres, certaines parties ont moins d'arbres que d'autres. Le terrain clair sur la carte représente des clairières entre les arbres, les prairies herbeuses, et les chemins forestiers. Il est facile pour toutes les unités de se déplacer à travers ceux ci, mais comme il n'y a pas de couverture, les unités sont plus faciles à toucher.

-Collines: Elles représentent des terrains rugueux, escarpés, rocheux et des terrains dans lesquels les Ewoks peuvent tendre des embuscades aux troupes impériales, et où les AT-ST ont des difficultés à manoeuvrer. Toutes les unités, sauf les AT-ST et des motos speeder, sont plus difficiles à toucher dans les collines, les AT-ST ne peuvent jamais entrer dans des collines. Quand une unité autre qu'une moto speeder ou un AT-ST occupe un hexagone de colline, l'unité est considérée comme ayant une couverture face à tous les tirs (7,1).

-Terrains boisés (hexagones verts clairs): Les bois d'Endor sont aussi composés de grands arbres anciens et sous-bois dense. Comme dans les collines, toutes les unités sauf AT-ST et des motos speeder peuvent tirer un avantage de la protection du Bois (7,1). En raison de l'enchevêtrement dense et de la végétation, les motos Speeder ne peuvent pas entrer hexagones boisés.

-L'entrée du Bunker : Cet hexagone unique conduit au vaste complexe sous terrain impérial (voir ci-dessous). Les AT-ST impériaux et les unités de motos speeder ne peuvent se déplacer dans ou à travers cet hexagone, mais durant la dernière partie du jeu, il est possible de les convertir en stormtroopers et en unités de sécurité pour entrer dans le bunker (8.3). Toutes les unités occupant l'hexagone du bunker d'entrée sont pris en compte comme étant sous abri (7,1).

Il y a aussi un espace sur le plateau de jeu nommé « Impérial Bunker Box », c'est sur celui ci que sont placés les troupes impériales qui le gardent ou y pénètrent, ou les rebelles après qu'il se soient emparés du complexe.

Les Secteurs de Renforcement

Les forces impériales sur Endor sont en patrouille, disséminées à travers la forêt. Lorsque l'attaque Ewok commence, un certain nombre d'unités impériales sont enfermées dans l'entrée du bunker en tant que renforts. Ces renforts entreront par l'une des trois zones de renfort impérial, comme cela est indiqué sur les cartes d'événement et sur la carte.

Le Complexe du Bunker Impérial

Le Bunker Impérial a une entrée en arrière peu utilisée qui mène à une vaste installation électrique souterraine qui alimente le générateur de bouclier protégeant l'Etoile de la Mort. En plus des forces postées à la surface d'Endor, un certain nombre d'unités impériales sont gardées en réserve au sein du Bunker Imperial pour protéger le générateur de bouclier.

Le tableau de tir / Armure

Ce tableau fait la listes des capacités de tir et des potentiels de protection des armures de toutes les unités présentes dans le jeu.

Capacités des Heros et chefs Ewok

Les héros présents et chefs Ewok ont leurs habiletés et leur état de santé affiché sur la carte (7,3). Des marqueurs sont placés sur les emplacements prévus pour montrer leur état de santé.

Les portes blindées

Cette courte piste montre le niveau de progression des rebelles dans leurs efforts pour créer une brèche contre l'entrée du Bunker Imperial (10.1).

L'emplacement des paquets de cartes

Ces espaces sont utilisées pour placer les paquets de cartes d'action et d'événements et les piles de cartes défaussées.

La listes des Priorités Impériale

Cette liste vous indique quel type d'unités parmi les troupes Impériales peuvent poursuivre, faire feu et dans quel ordre de priorité (8)

Pièces en jeu.

Dans la bataille pour Endor, vous déplacez des pièces représentant des forces rebelles sous votre contrôle ainsi que les forces Impériales. Les unités rebelles (Héros, soldats, Ewoks, chefs des Ewoks, et catapultes) ont un fond vert; les unités impériales (AT-ST, stormtroopers, motos Speeder, et troupes de sécurité) ont un fond brun. Chaque pièce est placée dans un support en plastique pour qu'elle tienne debout. En outre, des marqueurs sont placés sur le tableau des Heros, et un certain nombre d'autres marqueurs sont à placer sur la carte.

2.3 tirs et dés de placement des unités.

Il y a deux sortes de dés dans la bataille pour Endor:

-Six dés pour le tir et deux dés pour le placement des unités.

Les dés de tir possèdent deux faces représentant une image du casque de Dark Vador, appelés symboles Vador, et deux autres contiennent l'image d'un sabre laser Jedi. appelé symbole Sabre, et ces motifs signalent que le tir a touché l'adversaire. Les deux dernières faces de chaque dé de tir sont vides. Lorsqu'un tir est effectué par une unité impériale contre une unité rebelle, on jette les dés de tir. Si tous les symboles Vador apparaissent sur le dé, l'unité rebelle peut avoir été touchée. Quand une unité rebelle tire sur une unité impériale, on jette les dés de tir. Si les résultats montre un certain nombre de symboles Sabre, vous avez probablement touché la cible impériale.

Les symboles Vador ne comptent pas lorsque l'on tire sur une unité impériale, de même, les symboles sabre ne comptent pas lorsque l'on tire sur une unité rebelle (7,1).

Placement des unités à l'aide des dés

On utilise les dés à six faces normaux pour déterminer le placement des unités impériales au début de chaque partie (3), et l'arrivée des renforts impériaux pendant le jeu (9).

2.4 Cartes

Les cartes Action déterminent quand des unités peuvent se déplacer et tirer (5. 6. Et?).

Les Cartes Evénement décrivent des événements importants durant la bataille (9).

3. Configuration du jeu

Enlevez les cartes vierges et triez les différentes cartes en deux paquets: Un paquet de cartes d'action, et un paquet de cartes événement. Placer les sur leur emplacement respectifs sur le plateau de jeu.

Les unités sont placées comme suit : En premier les troupes rebelles et la plupart des héros sont placées au centre du plateau. Encerclant les captifs, se trouve un cercle de troupes impériales, et dans un large cercle autour des impériaux se trouvent les Ewoks

3.1 Commencement pour les rebelles

Vous commencez avec vos troupes rebelles placées juste à l'extérieur du Bunker Impérial. Placez quatre unités de soldats rebelles, Han Solo, la Princesse Leia. et Chewbacca dans tous les hexagones du macrohex contenant l'entrée du bunker, notée «Rebelle Set-up zone ». Ne placez qu'une seule unité par hexagone.

3.2 Commencement pour les Forces Impériales

Ensuite, mettez en place les forces impériales. Placez les forces impériales dans le bunker impérial et les forces impériales débutant la partie en utilisant les directives suivantes:

Troupes du Bunker

Placez deux unités de la sécurité impériale dans la l'emplacement « Impérial Bunker Box » .

Placer les AT-ST

Deux AT-ST sont placés en premier dans les hexagones de la zone de départ des Forces impériales qui entourent la zone de placement de départ des Rebelles. Pour chaque AT-ST, jetez un dé pour déterminer le macrohex dans lequel l'unité sera mise en place. Les macrohexes de l'aire de départ des Forces impériales sont notés de «1» à «6» et le chiffre tiré au dé indiquera le macrohex sur lequel il devra être placé . Lorsque vous avez déterminé dans quel macrohex vous devez placer l'AT-ST., placez le dans l'hexagone le plus éloignée de toutes les unités rebelles. Si deux hexagones sont équidistants des unités rebelles, vous avez le choix de l'hex sur lequel placer l'unité impériale.

Placez les motos Speeder

Quatre motos Speeder sont placées dans les hexagones de la zone de départ des Forces impériales après avoir placé les AT-ST, elles sont placées avant les stormtroopers et les troupes de sécurité. Utilisez la même méthode que pour le placement des AT-ST, mais n'oubliez pas que les motos speeder ne peuvent pas être placés dans les hex bois ou les hex d'entrée boisées.

Placez les Stormtroopers

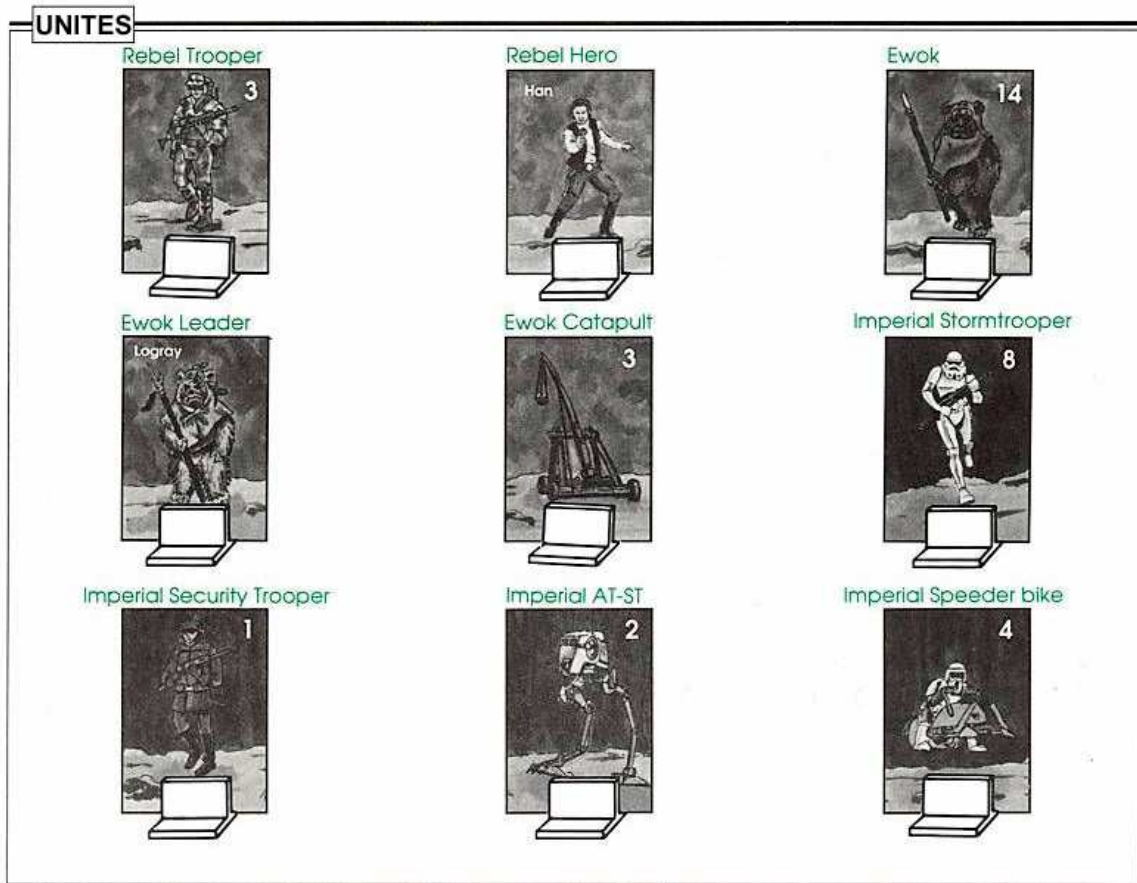
Mettez en place huit unités stormtrooper dans les hexagones de la zone de départ des Forces impériales. Utilisez la même méthode que ci-dessus pour placer les stormtroopers impériaux. Une fois que vous avez jeté les dés de placement pour déterminer dans quels macrohex placer les stormtrooper, vous devez les placer dans les hexagones les plus éloignés des unités rebelles. Si deux ou plusieurs hexagones dans le macrohex sont équidistants des unités rebelles, vous pouvez choisir dans quel hexagonale placer l'unité, mais en choisissant en priorité les hexagones boisés avant de les placer dans des hex clairs.

Placez les troupes de sécurité

Elles sont au nombre de quatre et sont placées de la même manière que les stormtroopers.

Pour avoir des parties plus difficiles

Une fois que vous aurez bien pris l'habitude de battre les Impériaux, ajoutez deux stormtroopers aux troupes impériales de départ. Et une fois que l'art de vaincre les impériaux n'aura à nouveau plus de secret pour vous, vous pourrez toujours essayer avec deux AT-ST de plus. Enfin si décidément rien ne vous résiste et que vous voulez un défi plus excitant encore, essayez de faire sauter le générateur de bouclier avant que la carte du quatrième croiseur détruit n'apparaisse en jeu (et si cela ne suffit pas encore, essayez en réduisant les troupes rebelles !! NdT).



3.3 Mise en place des Ewoks

Une fois que vous avez placé les unités impériales sur la carte, vous devez décider comment mettre en place l'armée des Ewoks.

Mise en place des Unités et chefs Ewok

La zone de placement des Ewoks est celle qui encercle les forces impériales. Dans cette zone de macrohexs, placez trois unités chef Ewok, quinze unités Ewoks, et le pion R2-D2 et C-3PO. Vous pouvez placer ces unités dans tous les hexagones de la zone de placement Ewoks, à raison d'une unité par hexagone.

Placement des catapultes Ewok: vous pouvez déployer trois unités de Catapulte Ewok dans tous les hexagones de forêt profonde de la zone de mise en place Ewoks (Deep Wood). C'est généralement une bonne idée de placer les Catapultes Ewoks dans les bois ou les hexagones de colline, où elles peuvent bénéficier d'une couverture.

Notez qu'une fois que vous aurez placé les catapultes Ewoks elles ne pourront plus être déplacées durant la partie.

4. Déroulement du tour

Le jeu est joué dans une série de tours. Chaque tour est divisé en un nombre de rounds d'action. Vous commencez chaque cycle d'action en piochant une carte du paquet de cartes action. La carte indique quelles unités peuvent effectuer des actions et quelles actions ces unités pourront réaliser durant leur tour. Voici un aperçu d'un tour: Piochez une carte Action

- Si c'est une carte « piochez une carte Evénement », piochez une carte événement (9).

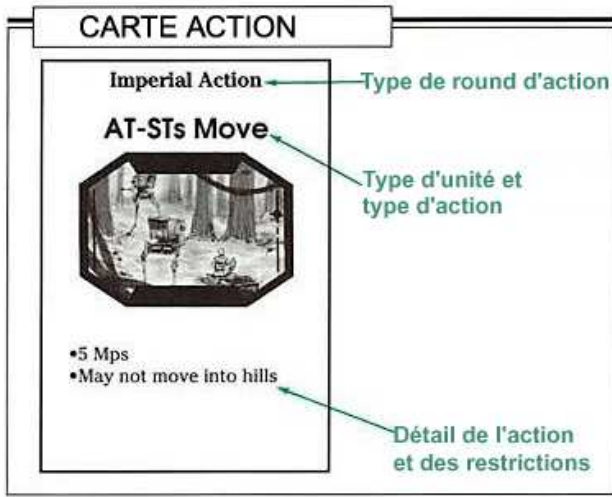
- Si ça n'en est pas une, déplacez, faite feu ou créez une brèche dans la porte du bunker, avec tout ou une partie des unités indiqués sur la carte piochée (5, 6, 7 et 10). Lorsque toutes les actions indiquées sur la carte ont été réalisées, placez la carte dans la pile de défausse et effectuez un autre cycle d'action.

- S'il ne reste plus de cartes action dans le talon, le tour est terminé, mélangez les cartes d'action ensemble et commencez un nouveau tour.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que les forces rebelles aient détruit le générateur de bouclier impérial ou que cinq croiseurs rebelles aient été détruit par l'étoile noire (1 1).

5. Utilisation des cartes d'action

Au début de chaque round d'action, piochez une carte action. Mélangez les cartes d'action, placez les face vers le bas et commencez le tour suivant.



Piocher une carte

Cette carte indique ce qu'il se passe durant le round d'action en cours. Après que la dernière carte action ait été piochée, le tour est terminé. Mélangez la défausse des cartes actions, et commencez un nouveau tour.

5.1 Cartes « Draw »

Lorsque la carte action piochée indique de piocher une carte événement, piochez en une. La section 9 explique comment résoudre les événements.

5.2 Cartes d'action

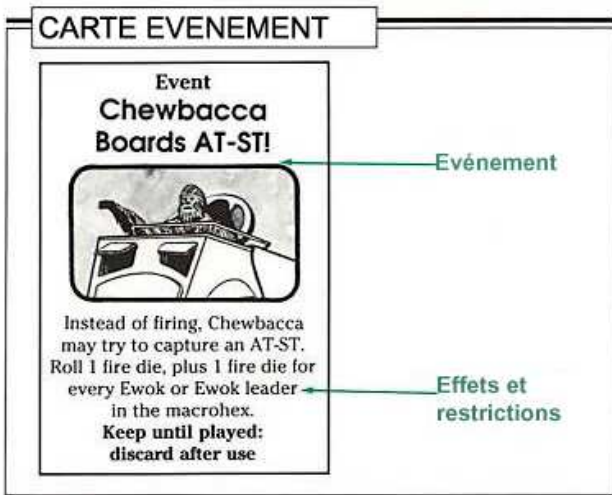
- Si la carte révélée ne demande pas de piocher une carte événement, toutes les unités du même type cités sur la carte peuvent effectuer l'action indiquée sur la carte. Notez que toutes les unités impériales d'un même type doivent obligatoirement effectuer l'action indiquée sur la carte, contrairement aux unités Rebelles qui ne sont pas tenues d'effectuer l'action indiqué sur la carte.

- Si seule une action est notée sur la carte, chaque unité du type indiqué sur cette carte peut effectuer cette action.

- Si plus d'une action est notée, chacune des unités du type indiqué peut choisir d'effectuer une des ces actions.

A noter que seul les héros rebelles peuvent choisir l'action qu'ils feront.

Exemple: Au début d'un round d'action, une carte « Déplacer AT-ST » est tirée. Vous déplacez tous les AT-ST impériaux en suivant la procédure décrite dans la section 8. Après que tous les AT-ST aient été déplacé, vous piochez la carte action suivante: « Déplacer Héros, tirez ou brèche ». Vous devez choisir (pour chaque héros) si votre héros se déplace, fait feu, ou utilise sa capacité de héros de faire une brèche ou de détruire le bunker impérial (10).



6. Déplacement de vos Unités

Toutes les unités dans le jeu peuvent se déplacer lorsque une carte d'action approprié le propose. Les unités sont déplacées hexagone par hexagone, en utilisant leurs points de mouvement (PM) pour déterminer la distance qu'elles peuvent parcourir.

Chaque unité reçoit 5 points de mouvement lorsqu'une carte Action le leur permet. Se déplacer d'une case coûte 1 PM, donc une unité peut se déplacer jusqu'à 5 hexagones lors d'un round d'action. Les unités peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions. Le type de terrain est sans effet sur le coût en points de mouvement pour entrer dans un hexagone. Cependant certains types d'unités ne peuvent pas entrer dans un terrain donné.

Règle générale de mouvement

Vous devez déplacer les unités une par une, et achever le déplacement d'une unité avant de commencer celui d'une autre unité. Durant leur déplacement, toutes les unités ne sont pas obligées d'utiliser tous leurs points de mouvement, et ces derniers ne pourront pas être conservés ni transférés à d'autres unités.

Restrictions de déplacement

Vous pouvez déplacer des unités dans n'importe quelle direction ou combinaisons de direction. Vous pouvez déplacer les unités rebelles à travers les unités impériales ou d'autres unités Rebelles sans restriction (et vice versa), mais vous devez jamais achever le mouvement d'une unité sur un hexagone occupé par une autre unité.

Coûts de Mouvement

Chaque hexagone coûte 1 PM pour entrer.

Sortie de la carte

Aucune unité ne peut jamais quitter la carte (à moins d'entrer dans le bunker impérial.)

Terrain Clair : Toutes les unités peuvent entrer par un hexagone de terrain clair.

Terrain de Bois: Toutes les unités sauf les motos speeder peuvent entrer par un hexagone bois.

Collines: Toutes les unités, sauf les AT-ST peuvent entrer dans des hexagones colline.

Entrée du Bunker Impérial: Toutes les unités de piétons peuvent entrer dans le Bunker

Hexagone du Bunker Impérial:

Il coûte 2 points de mouvements aux unités pour se placer sur l'hexagone du Bunker.

Notez seules les unités se trouvant dans l'hex d'entrée du bunker (rebel set up area) peuvent être placées sur l'emplacement du bunker. Les Motos Speeder et les AT-ST ne peuvent pas entrer dans le complexe du bunker impérial, mais ils peuvent être convertis en d'autres unités qui peuvent alors entrer (8,3). Une unité ne peut pas entrer dans le bunker impérial, si l'hexagone entrée du bunker est occupé par une unité ennemie.

7. Faire feu sur un ennemi

Quand une carte d'action permettant aux unités de faire feu est piochée, toutes les unités du type de celles énumérées peuvent tirer. Chaque unité tire individuellement, et tout résultat est appliqué à la cible avant qu'une autre unité ne fasse feu. Lorsque plus d'une unité peut faire feu, vous pouvez décider de l'ordre afin de résolution des tirs.

Les héros de la rébellion et les unités Ewoks peuvent faire feu individuellement; les unités de héros et d'Ewoks peuvent aussi si le joueur le désire combiner leurs tirs avec des unités similaires (7,2). Les Unités Ewoks ne peuvent combiner leurs tirs que si elles sont coordonnées par les dirigeants Ewoks.

Chaque unité ne peut tirer qu'une seule fois pendant un tour, mais une unité peut être la cible de plusieurs tirs.

7.1 Résoudre les tirs

Jetez les dés de tir afin de déterminer si l'unité faisant feu touche sa cible. Le nombre de dés à jeter doit être égal ou supérieur au potentiel de feu de l'unité tirant, modifié par certaines circonstances. Lorsque vous lancez les dés de feu, vous devrez obtenir un certain nombre de symboles égaux ou supérieurs à la force d'armure de la cible (des Sabres pour les unités rebelles et des Vadors pour les Impériaux) Tous les potentiel de tir et d'armure sont répertoriés sur la table de Tir /Armure/Force.

Exemple: Une unité impériale fait un tir. La puissance de feu l'unité est de 3 et la force d'armure de la cible rebelle est de 1. Vous jetez 3 dés, si vous obtenez un ou plusieurs symboles Vador, la cible est touchée.

Modificateurs de la puissance de feu.

Chaque fois qu'une unité tire, sa puissance de feu est modifiée en accord avec de la portée de la cible et le terrain que la cible occupe.

-La Portée: Elle est déterminée en comptant le nombre de macrohexs entre le tireur et la cible (y compris le macrohex de la cible, mais pas celui du tireur). La puissance de feu est réduite de 1 par macrohex parcouru pour toucher la cible. (Par exemple, un AT-ST (puissance de feu de 4) tirant sur une cible placée 2 macrohexs aurait sa puissance de tir réduite à 2: c'est à dire $4 - 2 = 2$).

-Terrain: Les bois et les hexagones de colline, ainsi que l'entrée du bunker impérial, sont considérés comme fournissant une couverture. Si une unité tire sur une cible qui occupe un hexagone lui offrant ce type de couvert, la puissance de tir est réduite de 1.

Un tir qui est fait contre un AT-ST ou unité de moto speeder qui serait à couvert ne serait pas affecté par le malus du couvert. En effet, les AT-ST et les motos Speeder ne bénéficient pas des protections offertes par un terrain.

-Les motos Speeder: Bien que les motos Speeder ne bénéficient pas du couvert des terrains, leur vitesse et leur agilité les rendent difficiles à toucher. La puissance de feu est donc réduite de 1 point lorsqu'une unité leur tire dessus et cela quel que soit le terrain occupé par les motos speeder.

Tirs Impossible

Si la force de l'armure de la cible est supérieure à la force du tireur après modifications, le tir ne peut pas toucher la cible. (Par exemple, un soldat rebelle voulant tirer sur un AT-ST situé à 2 macrohexs d'écart ne pourra pas le faire: la puissance de feu du soldat serait 1 et la force d'armures AT-ST de 2 - il est donc impossible d'obtenir deux sabres le jet d'un seul dé de tir.). Après avoir déterminé la puissance de feu d'un tir et ses modifications, jeter un nombre de dés égal à la puissance de feu modifiée de l'unité. Si vous obtenez un nombre de symboles (Sabres pour une attaque effectuée par une unité rebelle, ou Vadors pour une attaque effectuée par une unité Impériale) égale ou supérieure à la force de l'armure de l'unité défendant, le tir atteint la cible.

Pour toute unité autre que les héros ou une unité de commandant Ewok, un seul coup suffit à détruire l'unité que l'on enlève de la carte immédiatement.

Exemple: Pour une catapulte Ewok tirant sur une unité de stormtroopers placée dans un hexagone de bois dans le même macrohex, vous lancer deux dés. Les dés donnent deux sabres. La force de l'armure du stormtrooper étant de 1 il suffisait d'obtenir au moins un sabre pour éliminer l'unité de stormtroopers.

7.2 Les tirs combinés

Les leaders Ewok peuvent coordonner les unités Ewok au combat, ceci qui s'appelle un "feu combiné." De même que les Héros peuvent combiner le feu avec d'autres unités de héros. Notez que les unités Ewok et les unités Hero ne peuvent pas combiner leurs tirs sauf si vous jouez la Carte événement (9) «Chewbacca pilote un AT-ST!» (Chewbacca boards AT-ST).

Les leaders Ewoks placés dans un même macrohex qu'une ou plusieurs unités Ewok peuvent être combinés avec les unités d'attaque Ewoks. Toutes les unités Ewoks dans le macrohex peuvent combiner leurs attaques en une force unique pour une seule attaque. La puissance de feu de l'attaque combinée équivaut à un dé pour chaque unité d'Ewoks (y compris le chef Ewok combinant l'attaque) qui participent à l'attaque.

S'il y a plus d'un chef Ewok dans un macrohex, vous pouvez additionner d'autres tentatives d'attaques combinées aussi longtemps qu'un Ewok ou qu'une unité chef Ewok se trouve impliqué dans plus une plusieurs attaques par « feu combiné », et que chaque attaque de « feu combiné » implique un leader Ewok et au moins une autre unité Ewok.

Les Ewoks peuvent combiner leurs attaques sur les unités impériales étant dans le même macrohex même que les attaquants, ou sur un macrohex adjacentes aux attaquants. Aucune attaque combinée Ewok ne peut être faite à une portée supérieure à 1.

Les Unités de Héros dans un même macrohex peuvent combiner une puissance feu égale à un dé pour chaque héros situés dans le même macrohex et peuvent le faire sur n'importe quelle porté. Rappelez-vous que R2-D2 et C-3PO n'ont pas puissance de feu et ne peuvent pas participer à feu combiné.

Les unités qui ne sont pas dans les mêmes macrohex ne peuvent pas combiner leur feu.

Les unités qui combinent leur feu ne peuvent pas faire feu individuellement durant le même round d'action. (Voir schéma de tir I)



Exemple : Une carte de tir Ewok est piochée. Le joueur Rebelle choisit de combiner le feu des trois Ewoks et du leader des Ewoks, pour une puissance de feu totale de quatre.

Si elles font feu sur l'AT-ST se trouvant dans leur macrohex, ils auront besoin d'au moins deux symboles de sabre sur les quatre dés feu.

Si elles font feu sur le stormtrooper, elles vont perdre un dé du fait de la portée (un macrohex de portée) et un dé pour la protection offerte par le terrain boisé, elles auront donc une puissance de feu totale de deux dés et devront obtenir un sabre.

Si elles font feu sur la moto speeder, elles perdent un dé pour la portée, et un dé pour la défense de la moto speeder. Elles auront donc une puissance de feu totale de deux dés et devront obtenir deux sabres.

Elles ne peuvent pas tirer sur le soldat de la sécurité, puisque le feu combiné Ewok ne peut pas avoir lieu à plus d'un macrohex de distance.

7.3 Toucher les Héros et les leaders Ewoks

Pour la plupart des unités, une seule touche suffit à les détruire. Les Héros et les leaders des Ewoks, en raison de leur courage et leur ténacité uniques, ne sont pas automatiquement retiré du jeu, cependant ces deux types d'unités devront prendre deux coups avant qu'ils ne soient retirés du jeu.

Le premier coup blesse le héros ou le chef, un second résultats touché sur le héros ou le chef indique qu'il vient d'être capturé.

Si une unité Hero (Han Solo, Princesse Leia, Chewbacca. Ou les droïdes R2-D2 et C-3PO) est touché, placez un marqueur "Hit" sur l'espace correspondant sur le tableau héros. Si un leader Ewok est touché, placez un marqueur "Hit" l'espace correspondant des Ewoks.

Un héros ou un chef Ewok qui a été touché une première fois ne souffre d'aucun effet négatif, mais s'il est touché une seconde au cours de la partie, l'unité est considérée comme capturée, enlever alors le pion de la carte et placez le sur le tableau des héros

8 Actions Impériales

Ces règles vont vous indiquer comment déplacer des unités impériales sur le jeu lorsqu'une carte d'action impériale est tirée. En général, les unités impériales font feu ou se déplacent vers les unités rebelles proches. Mais dans les cas où il existe un certain nombre d'unités rebelles dans leur voisinage, les unités impériales se déplacent et tirent sur des cibles selon un ordre de «priorité». En général les unités impériales feront feu ou iront vers les unités rebelles possédant la plus haute priorité avant de considérer les unités ayant une priorité moindre.

À certains moments pendant le jeu, des Cartes d'événement «Impériaux Change Tactique!» peuvent changer les priorités impériale. Lorsque vous piochez une de ces cartes, déplacez le marqueur Tactiques Impériale de sa case actuelle de tactiques impériales d'une case vers la droite.

Exemple: Au début du jeu, la priorité tactique impériale ce sont les Ewoks, les catapultes, les chefs des Ewoks, les catapultes, les troupes rebelles, et les héros. Cela signifie que les unités impériales feront feu sur des unités Ewok plutôt que sur les troupes rebelles. Plus tard dans le jeu, lorsque la tactique impériale aura changée, les unités impériales feront plutôt feu contre des unités de troupes rebelles que contre des Ewoks.

8.1 Mouvement des Impériaux

Lorsque vous jouez une carte action impériale qui spécifie de déplacer une unité impériale sur un certain type, vous devez déplacez toutes les unités de ce type. Pour vous aider à garder une trace des unités que vous avez déplacé, déplacez ces unités impériales dans l'ordre des numéros d'identification sur leurs compteurs (exemple, lorsqu'on déplace des AT-ST, déplacez en premier l'AT-ST 1, puis le numéro 2, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous aient été déplacé).

Les unités impériales se déplacent généralement vers l'unité rebelle la plus proche (en termes d'hexagones). S'il y a deux ou plusieurs unités rebelles à même distance de l'unité impériale, l'unité impériale se déplace vers l'unité avec la plus grande priorité. Si les unités sont du même type, vous avez le choix de déplacer l'unité impériale vers l'une ou l'autre des cibles.

Rappelez-vous que, les AT-ST ne peuvent pas entrer dans les hexagones de collines; les motos Speeder ne peuvent pas entrer dans les hexagones de bois (en vert clair). La distance de déplacement d'une unité est égale au nombre d'hexagones que l'unité impériale aurait à traverser pour aller à côté de l'unité rebelle. Il faut prendre en compte le coût de déplacement selon le terrain traversé par l'unité impériale, ou le coût nécessaire pour contourner le terrain impassable.

Si l'unité impériale s'est déplacée dans un macrohex contenant une unité rebelle et qu'il lui reste des points de déplacement, elle cherchera à de se déplacer dans un hexagone de couverture. Afin de bénéficier d'une protection.

Si une unité impériale ne peut pas entrer dans le même macrohex qu'une unité rebelle (en raison d'un manque points de mouvement), elle se déplacera à couvert dans le macrohex le plus proche de l'unité rebelle, si cela lui est permis.

8.2 Faire feu sur des unités rebelles

Lorsqu'une carte d'action impériale indique que les unités impériales peuvent faire feu, chaque unité impériale indiquée va tenter de tirer sur une unité rebelle. Suivez les directives suivantes pour déterminer sur qu'elle unité rebelle une unité impériale va faire feu.

- 1) Tirs sur les unités les plus proches: une unité impériale doit faire feu sur une unité rebelle si elle se trouve dans le même macrohex avant de tenter de tirer sur des unités situées dans des macrohexs adjacents, et elle doit faire feu sur l'unité rebelle la plus proche (en termes de distance de macrohexs) s'il n'y en a pas dans le macrohex dans lequel elle se trouve. S'il n'y a qu'une seule unité à proximité, elle fera l'objet d'un tir de la part de l'unité de l'impériale. S'il y a deux ou plusieurs unités rebelles à la même distance de l'unité impériale, allez à l'étape suivante.
- 2) Tirs sur les unités par ordre de priorité Reportez-vous à la liste de priorité des tactiques impériales du moment. Parmi les cibles possibles, l'unité impériale ferait feu sur l'unité qui a plus haute priorité. S'il n'y a pas d'unités ayant la plus haute priorité disponible pour être prise pour cible, elle fera feu sur l'unité possédant la priorité

suiivante. S'il y a deux ou plusieurs unités situées à la même portée de tir et qui sont de même importance, passez à l'étape 3.

- 3) Tirs sur les unités sans couvert: Si deux unités de priorité égale sont à la même distance de l'unité de tir, l'unité impériale fait feu sur l'unité qui n'est pas située dans un terrain offrant une couverture avant de tirer sur une unité à couvert. S'il n'y a qu'une seule unité rebelle placée à proximité de l'unité impériale et qui n'est pas dans un terrain couvert, elle fera l'objet d'un tir de la part de l'unité de l'impériale. S'il y a plus d'une unité d'égale priorité sans couverture pouvant être prise pour cible, ou si toutes sont dans un couvert, vous pouvez choisir quelle unité rebelle sera ciblée par l'unité impériale.
- 4) Tirs Impossible et priorité annulée: Si les possibilités de tir sur une unité ciblée s'avèrent être impossible malgré ces procédures, et qu'il y a une autre unité ayant une priorité inférieure ou qu'une unité rebelle se trouve à une distance supérieure que l'unité initialement visée par l'unité impériale mais contre laquelle un tir est possible, elle devient la cible sur laquelle il faut faire feu.

8.3 Règles à appliquer pour les impériaux en cas de brèche dans le bunker

Si l'entrée du bunker a été «détruite» (ouverte, fracturée...) (10.1). le complexe du bunker impérial peut être pris par des unités rebelles. Les impériaux répondent immédiatement en changeant radicalement leurs tactiques. Cependant, même si une brèche n'a pas été causée sur le bunker, les impériaux peuvent appliquer les «tactiques en cas de brèches» en déplaçant le marqueur sur le cas du tableau «breach / blast door track» en piochant une troisième carte événement. «Imperial Change Tactics»(voir 9).

Notez que dans la dernière colonne de la liste des priorités impériale «l'entrée du bunker» est répertorié comme étant la plus prioritaire.

Lors de L'utilisation de la tactique «Breach», les unités impériales doivent se déplacer vers l'entrée du bunker, et elles doivent faire feu sur les unités rebelles en place dans l'hexagone d'entrée du bunker. comme s'il s'agissait d'une unité rebelle de la plus haute priorité. Une unité impériale dans l'hexagone entrée du bunker doit se déplacer dans le complexe bunker impérial si elle a des points de mouvement suffisante pour le faire; sinon. elle se déplacera dans le bunker lors de son prochain mouvement ou dès que cela lui sera possible.

Lors de L'utilisation de la tactiques «Breach», les unités impériales vont ignorer totalement les unités de catapultes. Les unités impériales ne déclencheront pas de tirs contre les unités de catapultes, et n'iront pas vers elles. En outre. Les unités impériales modifieront leur mouvement et leur protocole de tir comme cela est détaillé dans le paragraphe suivant.

Tactiques de «brèche»: Le mouvement

Si le marqueur placé sur le tableau de brèche du bunker se trouve sur la position 3 et que l'on se trouve à appliquer une Tactique Impériale D, toutes les unités impériales placées près de l'entrée du Bunker tenteront (en général) de retourner dans le Complexe du Bunker Impérial.

Toute unité impériale placée dans la zone de «set-up des Rebelles» ou dans la zone nommée «Ewok Set-up Aréa» doit se déplacer vers l'hexagone d'entrée du bunker à moins qu'elle ne partage son macrohex avec une ou plusieurs unités rebelles. Les unités impériales devront se déplacer vers l'entrée du bunker de la manière la plus directe, en ignorant la présence d'unités de rebelle (sauf pour l'empilage à la fin de leur mouvement, etc.). Elles ne se placeront pas dans un couvert si cela les éloigne de la route directe vers l'entrée du bunker.

Les unités impériales qui occupent un macrohex contenant des unités rebelles, et les unités impériales dans la zone de «Deep Woods Set-up Aréa» suivront les règles normales de priorité de mouvement des impériaux et se déplaceront vers l'unité rebelle la plus proche ayant la plus haute priorité. Lorsque vous utilisez la tactique «Breach», les unités impériales ignorent totalement les unités catapultes pour tous leurs déplacements

Si les portes blindées ont été détruites (breached), les troupes de sécurité, et les unités de Stormtrooper qui étaient sorties du Bunker retournent immédiatement dans le complexe bunker impérial (si elles ont des points de mouvement le leur permettant) pour un coût de deux points de mouvement lorsqu'elles seront parvenu sur la case d'entrée du bunker.

Si les portes blindées ont été détruites, les AT-ST et des troupes de speeder bike quitteront leurs véhicules et seront converties en d'autres unités à pied lorsqu'elles auront atteint l'entrée du bunker. Une unité de speeder bike sera convertie en une unité de Storm Trooper, celles d'un AT-ST sera convertie en une unité de troupe de sécurité. Remplacer les unités à convertir par les unités détruites, si il n'y a pas assez d'unités détruites alors l'unité n'est pas convertie, et doit rester en dehors du complexe du bunker impérial sur l'hexagone d'entrée du bunker. Les unités converties sont immédiatement déplacées vers l'entrée du bunker. Une fois sur la case d'entrée, elle pénétreront dans le bunker pour un coût de deux points de mouvement. Par la suite, les unités converties fonctionneront comme des unités normales de leur type. Par exemple. Les unités des AT-ST convertis en troupes pourront prendre des mesures de sécurité comme les troupes de sécurité, et les Cartes d'action; AT-ST n'auront plus aucun effet sur les unités converties.

Si la porte anti-souffle (blast) n'a pas été encore détruite, les AT-ST et des unités de speeder bike sont pas converties.

Tactiques de « brèche » : Faire feu

Lors de l'utilisation de la tactiques « Breach », le tir des unités impériales se déclenche en fonction de la priorité appliquée en cas de tactiques de « brèche ». Le tir des unités impériales est déclenché contre les Catapultes seulement si il n'existe pas d'autres possibilité de tir disponibles. Les unités impériales tenteront de tirer sur toute les unités rebelle se trouvant dans l'hexagone d'entrée du bunker avant de faire feu sur d'autres unités placées dans une couverture et se trouvant à une portée de tir identique.

9. Utilisation des cartes événement

Deux cartes action indiquent « Piochez une carte événement ». Lorsque vous piochez une de ces cartes Action, vous devez suivre ses instructions. Placez les cartes événement utilisées de côté: le paquet de cartes événement n'est jamais mélangé. Il y a quatre types d'événements:

Renforts / Regroupements

Destruction de Croiseur Rebelle

Changement de tactique des Impériaux

Effets spéciaux

9.1 Les renforts impériaux et regroupements rebelle

Quand une carte événement « renfort impérial ou un regroupement rebelle » est tirée, placez immédiatement les unités citées en accord avec les indications de zone notées sur la carte. Lancez un dé pour déterminer la zone dans laquelle les renforts impériaux arrivent. Notez qu'une unité de sécurité impériale arrive dans le complexe du bunker impérial, comme cela est indiqué sur la carte de l'événement, et aucun jet de dé ne doit être effectué pour sa mise en place. Les regroupements rebelle ne peuvent être réalisés qu'à partir des unités préalablement éliminés. S'il n'y a pas assez d'unités rebelles éliminés du type demandé par le regroupement, le joueur place le plus grand nombre à sa disposition. Les unités rebelles regroupées peuvent être placées dans le macrohex appropriée ou sur le complexe bunker impérial comme cela est indiqué sur la carte de l'événement. S'il n'y a pas assez de cases vides dans un macrohex pour placer le regroupement des unités rebelles demandé, les unités de regroupement et trop sont perdus et ne sont pas placés sur le plateau. Une fois en place sur la carte, les renforts et les unités regroupées peuvent se déplacer ou faire feu chaque fois que la carte d'action approprié est piochée. Note: Pour un défi supplémentaire, les joueurs expérimentés peuvent retirer la carte « Regroupement rebelle » de la pioche de cartes événement avant de jouer.

9.2 Croiseur Rebelle détruit !

Ces cartes indiquent que l'étoile de la mort ou la Flotte Impériale a détruit un autre croiseur rebelle. Si la cinquième carte « Croiseur Rebelle détruit ! » apparaît avant que le générateur de bouclier soit détruit, vous avez perdu la partie. Si vous avez détruit le générateur de bouclier avant que la cinquième carte « Croiseur Rebelle détruits » ne soit pioché, alors vous avez gagné la partie.

Note: Pour un défi plus difficile, jouez jusqu'à ce que la quatrième carte « Croiseur Rebelle détruit ! » soit piochée.

9.3 Changement de tactique des Impériaux

Déplacer le marqueur sur le tableau de tactique impériale d'un espace vers la droite. Par exemple, si le marqueur était placé sur la case Tactique B lorsqu'une carte événement « Changement de tactiques des impériaux » est tirée, déplacer le marqueur sur la case « Tactique C ».

9.4 Événements spéciaux

Ces cartes entraînent un détail insolite dans la bataille :

- Pièges Ewok contre les forces impériales sans méfiance
- Tentative de Chewbacca de prendre le contrôle d'un AT-ST
- la découvert d'un code secret permettant d'aider les rebelles pour entrer dans le complexe bunker impérial.

Chaque carte explique comment l'événement doit être utilisé dans le jeu, mais voici un certain nombre de précisions supplémentaires:

Les pièges Ewok!

Cet événement permet une attaque instantanées de 6 dés d'attaque de feu sur une unité impériale. Si cela est fait contre une unité de sécurité ou de stormtrooper à couvert, il faut soustraire un dé de l'attaque. Il n'y a pas de modificateur de portée pour l'attaque.

Chewbacca s'empare d'un AT-ST!

Gardez cette carte jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Au cours de toute action où les héros peuvent faire feu, Chewbacca peut, plutôt que de tirer, essayer de prendre le contrôle d'une unité d'AT-ST. Si Chewbacca est dans le même macrohex accompagné d'un ou plusieurs Ewoks lorsque la carte action « Les héros peuvent se déplacer, faire feu ou provoquer une brèche » est piochée, vous pouvez jouer cette carte comme une action de Chewbacca. Lancez un dé de tir, ainsi qu'un dé pour chaque unité Ewok dans le macrohex en guise de soutien. Si l'AT-ST n'est pas dans le même macrohex que Chewbacca, n'oubliez pas d'enlever un dé par macrohex avec lequel il est distant.

Par exemple, si Chewbacca, et quatre unités d'Ewok, et un AT-ST se trouvent dans le même macrohex, vous jetterez cinq dés, mais si l'AT-ST se trouve à deux macrohexs plus loin, vous jetterez trois dés d'attaque.

Si vous obtenez deux sabres (ou plus) sur les dés, Chewbacca aura réussi à capturer l'AT-ST. Placez alors l'AT-ST sur le tableau des Héros à l'emplacement de Chewbacca. Dès que Chewbacca capture le pion AT-ST, il est considéré comme un AT-ST pour les tirs (4) et sa force d'armures (2) lorsqu'il tire ou qu'il se fait tirer dessus. Il ne peut pas entrer dans les collines, ou bénéficier d'un couvert. En outre, sa capacité créer une brèche est augmenté à 3 dés. Chewbacca est toujours traité comme un héros pour ce qui est des cartes Action. Si une carte « Déplacement d'AT-ST » ou « Tir d'AT-ST Fire » est pioché, il ne peut pas les prendre et les utiliser pour lui. Il faut attendre d'avoir pioché une carte d'action « Héros » pour effectuer des actions avec Chewbacca. De même, que pour toucher, il faudra prendre en compte les sabres indiqués sur ses dés d'attaque et non les casques de Dark Vader.

Chewbacca ne peut pas entrer dans le complexe bunker impérial avec l'AT-ST. Pour permettre cela, il faut qu'il descende de l'AT-ST. Il est possible, à tout moment, pour Chewbacca de quitter l'AT-ST qu'il pilote, et ce dernier est du coup considéré comme inutilisable. Chewbacca réalise alors par la suite ses actions normalement, et revient à ses capacités de tir normales (1) et à ses capacités de protection communes (1).

L'AT-ST restera cependant sur le tableau de contrôle de Chewbacca, jusqu'à ce qu'il soit touché, ou que vous souhaitiez vous défaire de l'AT-ST.

Si Chewbacca est touché alors qu'il est encore en possession de l'AT-ST, le coup n'a aucun effet, mais il peut détruire l'AT-ST, et ce dernier si le cas se produit devra alors être retiré du tableau Héros. Les frappes suivantes auront leur impact normal sur le personnage.

Carte Code de sécurité !

Lorsque vous tirez cette carte, conservez-la jusqu'à ce que vous l'utilisiez. Lors d'une tentative d'ouverture de la porte du bunker par les Héros, ajoutez 2 dés à la capacité de d'ouverture de la porte. Et jetez cette carte à la défausse après l'avoir utilisé. Notez que cette carte ne peut pas être utilisée pour tenter de détruire le générateur de bouclier du complexe du bunker impérial, elle sert simplement pour une tentative d'ouverture des portes anti-blast.

Remarque: Les joueurs expérimentés peuvent enlever la carte « Code de sécurité » pour rendre la partie plus difficile.

10. Les héros

Les individus les plus importants dans cette bataille pour Endor sont les héros de la rébellion: Han Solo, la Princesse Leia, Chewbacca, et R2-D2 et C-3PO. Ces personnages principaux dirigent les forces rebelles et des Ewoks dans la bataille pour détruire l'installation du générateur bouclier impérial. Notez que les deux droïdes R2-D2 et C-3PO restent toujours ensemble, et sont donc représentés par un marqueur unique. Chacun de ces personnages a une capacité spéciale pour tenter d'ouvrir la porte du bunker. Cette capacité représente les compétences des héros à briser le système de sécurité de l'entrée du bunker (voir le tableau des héros sur le plateau de jeu).

10.1 La fracture de la porte de la Base Impériale

Quand des héros piochent une carte action « se déplacer, faire feu ou ouvrir une brèche », vous pouvez utiliser la capacité « faire une brèche » d'une unité héros pour tenter de pénétrer et de détruire le complexe bunker impérial.

Pour fracturer la porte du bunker, l'unité héros doit occuper l'hexagone d'entrée du bunker.

Lancez un nombre de dés égal la capacité de faire une brèche de l'unité héros, comme cela est indiqué sur le tableau Héros. Si vous obtenez un ou plusieurs symboles Sabre, déplacez le marqueur « brèche » d'une case vers la droite sur le tableau de la Porte anti-blast. Si vous n'obtenez pas de symbole Sabre et un ou plusieurs symboles Vader, déplacez le marqueur « brèche » d'un espace vers la gauche sur le tableau de la Porte anti-blast. (Si le marqueur se trouve sur la case « 0 les symboles Vader obtenus sont sans conséquences.

Dès que le marqueur « brèche » du tableau de la porte anti-blast est sur le « 3 », les rebelles ont réussi à ouvrir l'entrée, et les unités peuvent alors entrer dans le complexe bunker Impérial.

10.2 Détruire générateur de bouclier du bunker impérial

Pour détruire le complexe du bunker impérial, un héros doit occuper l'immeuble et dès lors que le héros pioche une carte action « se déplacer, faire feu, incendier ou faire une brèche » il peut faire une tentative. Le complexe ne doit contenir aucune unités impériales. Quand un héros tente de détruire le complexe, jeter un nombre de dés égal à la capacité de faire une brèche que possède le héros. Si vous obtenez un seul sabre (ou plusieurs) sur l'un des dés, vous avez détruit le générateur de bouclier du complexe du bunker impérial.

A noter que quelque soit le nombre d'unités qui occupent le bunker impérial, vous pouvez tenter de jeter les dés pour chacun des héros présents dans le bunker qui ne doivent pas effectuer d'autres actions pendant le tour d'action de leur tentative de destruction. Par exemple, si Han et Leia sont été dans le bunker, vous pourriez jeter deux dés pour Han et un autre pour Leia. Si un symbole Sabre est obtenu sur l'un des dés, vous avez détruit le bunker.

11. Gagner la partie

Si vous parvenez à détruire le bunker impérial avant que ne soit tiré la cinquième carte événement « destruction d'un Croiseur Rebelle! », vous avez gagné la partie. Si les cinq Cartes « destruction d'un Croiseur Rebelle! » sont tirées avant que vous n'ayez détruit le bunker, vous avez perdu.