

## 25 à sauver

### Un scénario de Star Wars Miniatures

Par sterling HERSHEY

En plein milieu de la Guerre des Clones, les envahisseurs Séparatistes mettent en place un siège sur la planète Christophsis, pilonnant la surface de la planète avec dessus, des forces de la République. Pendant les combats, les soldats de la République apprennent que l'ennemi a capturé 25 techniciens et d'autres civils. Dans une mission de sauvetage préparée à la hâte, une unité de clones espère pouvoir libérer quelques prisonniers avant que le vaisseau n'arrive à proximité pour l'évacuation des prisonniers. Avec le Jedi déjà occupé ailleurs, les soldats clone doivent se débrouiller seuls.

Ce scénario utilise des miniatures du set *Clone Wars* et d'autres. Il utilise la carte de Christophsis du starter *Clone Wars*, mais la carte Christophsis similaire du scénario pack *Clone Wars* peut être utilisé.



#### Mise en place de la République.

L'équipe de la République a un coût total de 131 points. Le joueur de la République peut créer sa propre équipe de 131 point au lieu de celle proposée, mais seules des unités avec Clone, Star Corps, Galactic Marine, ou ARC trooper dans leur nom peuvent être utilisés. Les unités Large ou huge ne sont pas autorisées.

Les forces de la République sont placés dans la zone de départ A.

Personnage	Set	Coût
Clone trooper commander	Clone Wars Starter, Clone Strike, Revenge of the Sith	13
4 Star Corps Trooper	Clone Wars	60
Heavy Clone Trooper	Clone Wars Jedi Academy	13
5 Clone Trooper	Clone Wars Starter, Clone Strike, Revenge of the Sith, Universe	45
<b>Equipe totale</b>		<b>131</b>



### Conditions de victoire de la République.

Les forces de la République gagnent le scénario en libérant plus capturées unités que celles prises offworld par les séparatistes (voir ci-dessous).

### Mise en place des Séparatistes.

L'équipe Séparatiste a un coût total de 131 points. Le joueur séparatiste peut créer sa propre équipe de 131 points à la place. Seuls les personnages droids de base de la faction Séparatistes peuvent être utilisés. Les unités Large ou Huge ne sont pas autorisées.

Les unités Séparatistes sont placées suit sur la carte du scénario. Si les autres unités sont substituées dans l'équipe, utiliser des unités de coût similaire et en nombre dans les zones indiqués ci-dessous.

- Zone B** : 8 prisonniers, 1 Security Battle Droid, 3 Battle Droids (droids à placer dans les coins)
- Zone C** : 9 prisonniers, 1 Security Battle Droid, 3 Rocket Battle Droids (droids à placer dans les coins)
- Zone D** : 1 Battle Droid dans chaque case indiqué (2 total)
- Zone E** : 1 Security Battle Droid dans chaque case indiqué (2 au total)
- Zone F** : Super Battle Droid Commander
- Zone G** : 3 Heavy Super Battle Droids
- Zone H** : 8 Prisonniers.

Personnages	Set	Coût
Super Battle Droid Commander	<i>Clone Wars Starter, Universe</i>	19
3 Heavy Super Battle Droid	<i>Clone Wars</i>	42
4 Security Battle Droid	<i>Clone Wars Map Pack, Crystal Caves of Illum, Clone Strike</i>	32
3 Rocket Battle Droid	<i>Clone Wars, Jedi Academy</i>	18
5 Battle Droids	<i>Clone Wars, Clone Strike, Revenge of the Sith, Universe</i>	20
<b>Equipe totale</b>		<b>131</b>

## Conditions de victoire séparatistes

Les Séparatistes gagnent le scénario s'ils gardent plus de prisonniers que ceux libérés par les forces de la République (voir ci-dessous).

## Règles spéciales de scénario

**De la fumée du dessous :** Au début de chaque round, lancez 1d20. Sur un résultat de 1 à 10, continuer à jouer normalement. Sur un résultat de 11 à 20, de la fumée arrive du dessous, rendant les zones de la carte avec des ponts, rampes et passages difficile à voir pendant la durée du tour. Lors d'une attaque contre une cible non adjacente dans ou par l'intermédiaire de ces zones, lancez chaque attaque deux fois et prenez le résultat inférieur.

**Prisonniers :** Les règles décrites ci-dessous s'appliquent pour les prisonniers.

Toutes les figurines avec une base petite ou medium peuvent être utilisées pour représenter les prisonniers, cependant elles doivent paraître différentes des figurines utilisées dans les équipes des joueurs.

Aucune unité de quelque faction que ce soit ne peut attaquer par le biais d'une case contenant un prisonnier.

Les unités qui gagnent un couvert grâce à un prisonnier ne sont pas considérées comme la cible la plus proche pour une attaque.

Les unités de quelque faction que ce soit peuvent traverser une case contenant un prisonnier comme s'il s'agissait d'une unité amie.

Les prisonniers se déplacent pendant leur propre phase d'activation après que la République et les Séparatistes aient fini leurs phases. Quatre prisonniers sont activés au cours de cette phase.

Les mouvements des prisonniers pendant la phase de l'activation des prisonniers est faite de manière aléatoire, soumis aux règles ci-dessous.

- Le joueur qui a en premier déplacé une de ses figurines durant le tour déplace les prisonniers.
- Un joueur peut déplacer uniquement un prisonnier si une de ses figurines est située dans 4 cases. Si le joueur n'a aucune figurine dans les 4 cases, l'autre joueur obtient cette activation, en supposant qu'il ou elle dispose d'une figurine dans la zone.
- Des prisonniers adjacents à une unité ne peuvent pas être déplacés par la faction opposée. Des prisonniers adjacents aux unités de deux factions sont bloqués. Ils ne peuvent pas se déplacer et ne peuvent pas être activés jusqu'à ce que tous les autres prisonniers dans 4 cases d'une unité sont activés.
- Les prisonniers doivent généralement être déplacés vers la zone de chargement contrôlée par les séparatistes, ou vers le bord de la carte le plus proche contrôlé par la faction de la République.
- Les prisonniers ne peuvent pas passer sur des cases adjacentes aux unités de la faction opposée. Ils peuvent passer à côté d'autres prisonniers et des unités de la faction contrôlant la phase d'activation actuelle.
- Les prisonniers qui ne sont pas à une distance de 4 cases d'une des factions ne sont pas activés, jusqu'à ce que tous les autres prisonniers soient activés (y compris ceux qui sont bloqués). Les prisonniers au sein du Centre d'administration se déplacent vers la zone de chargement et ceux ailleurs sur la carte se déplacent vers le bord le plus proche de la carte.
- Les prisonniers ont une vitesse de 4 (déplacement de 8 cases par tour).

Les prisonniers qui se déplacent hors de la carte par un bord (à l'exception de l'arête dans le centre d'administration) font parti des conditions de victoire de la République.

Le vaisseau Séparatiste qui enlève les prisonniers n'arrive pas avant le 4 tour. Les prisonniers ne peuvent donc pas se déplacer dans la zone de chargement avant le début du tour 4. Une fois dans la zone de chargement, ils sont supprimés de la carte et comptés pour les conditions de victoire du joueur Séparatiste.

Dans la zone H, les prisonniers mis en place sont coincés par un champ de force. Ils ne peuvent pas se déplacer jusqu'au début du tour 4, sauf si une unité de la République termine à son tour dans ou à proximité de zones E ou F avant le tour 4, qui désactive automatiquement et définitivement le champ de force.

