

# La bataille de Hoth

## Scenario star-wars miniatures

### 4 joueurs

---



Après avoir remporté une victoire inattendue autant que symbolique lors de la Bataille de Yavin, l'Alliance Rebelle fut contrainte de transférer son quartier général en un nouvel endroit, plus en sécurité. Grâce à Luke Skywalker, les Rebelles trouvèrent un monde susceptible de leur servir de refuge : Hoth, dont le climat rigoureux et l'isolement des routes hyperspatiales garantissait une fréquentation nulle.

Alors que les nouveaux habitants de la planète achevaient tout juste de s'installer, Dark-Vador envoya une quantité faramineuse de droids sondes aux quatre coins de la galaxie afin de retrouver les opposants au régime de l'Empire. L'une de ces sondes atterrit sur Hoth et détecta les installations rebelles avant d'être détruit par Han Solo. Muni de ces informations, le Seigneur Vador ordonna à la flotte de mettre le cap sur Hoth tandis que le Général Rieekan entamait l'évacuation du refuge et sa défense.

Fort heureusement pour la Rébellion, l'Amiral Ozzel réalisa un excès de zèle en voulant surprendre ses adversaires et émergea de l'hyperespace à portée des détecteurs rebelles. Averti suffisamment tôt, Rieekan ordonna alors la levée du bouclier déflecteur de la base pour résister le temps de l'évacuation. Cette erreur leur interdit toute frappe orbitale, tactique très prisée de certains officiers impériaux, et força les deux camps à s'affronter au sol. Une force d'assaut, baptisée Force Blizzard pour l'occasion, fut placée sous le commandement du Général Maximilian Veers afin de détruire les générateurs du bouclier d'énergie de la base Echo.

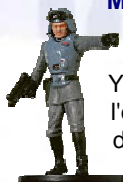
Mais les rebelles n'entendaient pas se laisser faire...



## Vous êtes :

---

### MAXIMILIAN VEERS



Votre intégrité et vos compétences vous ont permis de gravir les échelons de l'armée impériale. Après la bataille de Yavin, vous avez été promu Général, et vous venez d'obtenir le commandement des forces d'assaut terrestres assignées à l'escadron de la Mort du Seigneur Vador. A la tête des forces blizzards, vous menez l'assaut contre la base rebelle. Vous ne devez pas échouer sous peine de rejoindre l'amiral Ozzel dans la Force.

<b>Force d'assaut Blizzard</b>	<b>348 points</b>
Général Veers	21 points
Scout troopers x 2	16 points
Snowtroopers x 5	35 points
AT-AT drivers x 2	22 points
AT-ST Blizzard x 1	54 points
TB-TT x 1	200 points

---

Scénario téléchargé sur le site  
Scénario pour le jeu star-wars miniatures de WOC  
**Le tombeau du Seigneur des Marches**  
<http://lens.anthony.free.fr/>  
Auteur : Anthony Lens.

#### INFORMATIONS JURIDIQUES ET LEGALES

Starwars, Lucasfilms, Wizards Of The Coast, Lucastarts, sont des marques déposées et font l'objet d'une protection juridique.

**Déploiement:** le Seigneur Vador vous a ordonné de détruire le générateur de bouclier rebelle. Vos unités se déploient dans la plaine de Hoth, sur une profondeur de 5 cases. Le TB-TT est déployé entièrement l'arrière de son socle contre le bord de carte.

**Règles spéciales:** dès de le générateur de bouclier est détruit, la flotte en orbite peut déclencher des frappes orbitales. Lors de sa prochaine activation (s'il est toujours en vie), la figurine de Veers est retirée du jeu et remplacé par son hologramme. Ce dernier doit être déployé à deux pas d'une figurine de la force d'assaut blizzard avant d'être activé.

**Points de victoire :** la destruction du champ de force rapporte 30 points de victoire à votre camp, auxquels s'ajouteront 5 points si le Général Veers (Où son hologramme) est encore vivant à la fin de la bataille. Cependant, chaque tour de jeu diminue l'intérêt stratégique de la destruction du champ de force. Les 30 points sont amputés de 3 points de victoire par tour d'activité du champ de force, à partir du tour 2 . (fin tour 2 : 27 pv, fin tour 3 : 22 pv, etc.)



### COMMANDANT IMPERIAL DARK VADOR

Trois années après la débâcle que les impériaux ont subi à Yavin, l'Empereur est plus que jamais décidé à venir à bout de la Rébellion. Il vous a ordonné de faire le maximum pour retrouver la trace de la nouvelle base rebelle et d'en exterminer tous les occupants. Vous n'êtes pas prêt à renouveler l'échec du blocus de Yavin, et vous espérez bien, malgré l'erreur de l'Amiral Ozzel, mener une attaque-éclair pour vous emparer de la base rebelle.,



Commandos de la Mort	151 points
Commandant Vador	53 points
Commandant snowtrooper	14 points
Snowtroopers E-Web Blaster	18 points
Elite snowtroopers x 2	24 points
Snowtrooper x 6	42 points

**Déploiement:** vos troupes se déploient face à l'avant-poste rebelle sur toute la largeur de la carte, sur une profondeur de 4 cases maximum.

**Règles spéciales:** totalement surpassées par les forces impériales, les troupes de l'Alliance tentent néanmoins une résistance courageuse. Mais vous avez déchaîné sur eux la toute puissance de l'Empire. A chaque fois qu'un de vos snowtroopers est abattu, lancez 1d20. Sur un résultat de 16+, un nouveau snowtrooper le remplace. Il apparaît dans votre zone de déploiement et il n'est pas considéré comme activé pour le tour. S'il meurt, il rapporte des points de victoire aux joueurs rebelles. Ils vont voir ces maudits rebelles qui commande !

**Points de victoire :** vos principales cibles sont les occupants du *Faucon Millenium*. La mort de Leïa, Han Solo et Chewbacca vous rapporte le double en point de victoire supplémentaire chacun.



### LEÏA ORGANA, COMMANDANT DE LA BASE ECHO

Trois ans après la splendide victoire de Yavin, l'Empire contre-attaque avec violence. En tant que symbole de la rébellion, vous ne pouvez fuir la bataille. A la tête de vos hommes, vous devez tenir afin de permettre à la flotte rebelle d'évacuer le maximum de combattants et de matériel.

Les forces rebelles	251 points
Princesse Leïa, Commandant de Hoth	19 points
Luke Skywalker on Tauntaun	16 points
R2-D2	9 points
C3-PO	6 points
Hoth Troopers x 6	42 points
Rebel officier	13 points
Rebel snowspeeders x 2	76 points
Elite hoth troopers x2	24 points
Rebel trooper on tautau	13 points
Rebel troop cart	15 points



Scénario téléchargé sur le site  
Scénario pour le jeu star-wars miniatures de WOC  
**Le tombeau du Seigneur des Marches**  
<http://lens.anthony.free.fr/>  
Auteur : Anthony Lens.

#### INFORMATIONS JURIDIQUES ET LEGALES

Starwars, Lucasfilms, Wizards Of The Coast, Lucastarts, sont des marques déposées et font l'objet d'une protection juridique.

Mon Calamari Medic  
Rebel pilot

8 points  
10 points

**Déploiement:** vos troupes se déploient n'importe où sur la carte de la base de Hoth ou dans l'avant-poste situé dans la plaine.

**Règles spéciales:** vos troupes sont maîtresses du terrain et elles ont accès à de nombreux passages secrets. Une figurine peut donc entrer sur une case d'entrée secrète et ressortir par une autre.

**Points de victoire :** vous rapportez 5 points de victoire à votre camp à la fin de chaque tour, tant qu'une personnalité ou un officier rebelle est présent dans le centre de commandement de la base rebelle, et qu'aucun impérial ne s'y trouve.



### CAPITAINE HAN SOLO

Alors que vous vous apprêtez à quitter ce maudit caillou glacé pour régler vos dettes à Jabba, l'Empire a repéré la base. La destruction d'un droïd sonde ne vous disez rien qui vaille. Et vous n'aviez pas tort. L'armée impériale s'apprête à déferler sur vos positions. En tant que Capitaine, vous ne pouvez abandonner vos hommes. Le général Rieekan vous a ordonné de protéger le générateur du bouclier, mais votre esprit est ailleurs : et s'il arrivé malheur à cette maudite princesse



Les défenseurs du bouclier	244 points
Han Solo on Tautaun	27 points
Chewbacca, enraged wookiee	34 points
Trooper with Repeating blaster canon	21 points
Trooper with Atgar Canon	15 points
Elite Hoth trooper	12 points
Golan Arms OF 9 x2	52 points
Elite hoth troopers x2	24 points
Hoth Troopers x 6	42 points
Hoth trooper officer	17 points

**Déploiement:** les tours Golan doivent être déployés aux endroits spécifiés sur la carte. Les hoth troopers avec Athgar Canon et repeating blaster doivent être déployés sur n'importe quelle zone représentant un canon Athgard. Vos autres figurines peuvent être déployés n'importe où derrière la tranchée protégeant le générateur de bouclier ou dans un rayon de 6 pas d'une entrée secrète de l'alliance.

**Règles spéciales:** vos troupes sont maîtresses du terrain et elles ont accès à de nombreux passages secrets. Une figurine peut donc entrer sur une case d'entrée secrète et ressortir par une autre.

**Points de victoire :** Le maintien du champ de force vous rapporte 3 points de victoire à la fin de chaque tour durant lequel il est encore actif. Le décompte commence à partir du tour 2. Si la princesse Leïa est encore en vie à la fin de la partie, elle vous rapporte sa valeur en point de victoire.

---

## Règles spéciales

- La partie se déroule en 10 tours.
- Chaque joueur lance 1d20 pour son initiative.
- Les points de victoire sont gagnés pour chaque perte infligée et en fonction des objectifs de chacun. Ils sont additionnés, par camp, à la fin de la partie pour déterminer le vainqueur.
- La partie se déroule sur 4 cartes comme disposées comme indiqué ci-dessous.
- La destruction du générateur se conforme aux règles fournies dans le TB-TT colossal Pack.
- Les tirs au delà de 20 cases octroient un bonus de +2 à la CA de la cible. Cette règle vise à limiter les tirs entre bord de cartes différentes.

---

Scénario téléchargé sur le site  
Scénario pour le jeu star-wars miniatures de WOC  
**Le tombeau du Seigneur des Marches**  
<http://lens.anthony.free.fr/>  
Auteur : Anthony Lens.

### INFORMATIONS JURIDIQUES ET LEGALES

Starwars, Lucasfilms, Wizards Of The Coast, Lucastarts, sont des marques déposées et font l'objet d'une protection juridique.

