

STAR WARS

LA BATAILLE DE HOTH

LIVRET DE SCÉNARIOS



**DAYS OF
WONDER**

MISSION DE RECONNAISSANCE



Des troupes rebelles effectuent une mission de reconnaissance de routine quand leurs capteurs détectent un code impérial émis depuis les plaines enneigées de Hoth. Au climat rude et impitoyable de la planète glacée vient désormais s'ajouter la menace des forces impériales.

Le petit bataillon de snowtroopers situé non loin entame à peine sa recherche de la base rebelle quand il essuie des tirs de blaster en provenance des dunes. Si les Rebelles manœuvrent pour neutraliser leurs ennemis avant qu'ils ne soient en mesure de transmettre davantage d'informations au reste de leurs forces, les troupes impériales, elles, comptent bien écraser sans trembler ce premier groupe de rebelles et localiser au plus vite sa base.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 4 médailles

• Éliminer une unité de droïdes sondes impériaux vous rapporte 2 médailles de victoire.

4



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 3 cartes de commandement
- Victoire : 4 médailles

3



2

CONTRE-ATTAQUE AÉRIENNE

002



x5



1

x3



2

Le contact étant maintenant établi avec l'ennemi, l'heure est venue pour l'Alliance d'organiser ses défenses. Le débarquement massif de troupes impériales sur Hoth est imminent. Preuve qu'il n'y a pas de temps à perdre : un groupe de reconnaissance avancé rebelle vient de tomber nez à nez avec des forces blindées impériales.

Le haut commandement de la base Écho fait décoller en urgence quelques-uns de ses précieux T-47 modifiés afin de rétablir l'équilibre des forces. Mission est confiée à ces troupes rebelles d'éliminer autant de snowtroopers que possible, retarder leur progression et, si l'occasion se présente, de détruire l'AT-AT ennemi.

Pour les forces impériales, ces rebelles insignifiants ne sauraient constituer une menace. Leur quadripode lourdement blindé devrait passer à travers les lignes ennemies sans même avoir à ralentir.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 4 médailles

4



4x



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 4 médailles

4



4x



ENNEMI REPÉRÉ !



Alors que leur patrouille s'achève, des soldats rebelles repèrent des mouvements au loin, dans des formations rocheuses. Quelques instants plus tard, ils sont avertis de la présence de troupes impériales dans le secteur et leurs pires craintes sont immédiatement confirmées : l'ennemi est bel et bien là, et il sera très bientôt à portée de tir.

Les troupes impériales, toujours à la recherche de l'emplacement de la base rebelle, sont bien décidées à éliminer rapidement cette insignifiante menace et poursuivre leur mission de reconnaissance. Cependant, leurs capteurs détectent l'arrivée de renforts aériens ennemis et une approche prudente pourrait finalement s'avérer plus appropriée. Personne ne tient à devoir rapporter la perte d'un précieux AT-AT au Seigneur Vader, alors que l'invasion n'a pas encore véritablement débuté.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 5 médailles

• Éliminer l'AT-AT vous rapporte 2 médailles de victoire.

4



5x



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 5 médailles

4



5x



4

DÉBARQUEMENT IMPÉRIAL

004



x1



1

x5



2

x1



3

x2



4

Malgré la résistance rebelle, le groupe d'assaut Blizzard One a été déployé avec succès. Sa mission est désormais d'ouvrir la voie à l'ensemble de la force d'invasion. L'avant-garde impériale entreprend de neutraliser la position défensive ennemie qui se dresse face à elle, avant de localiser l'emplacement exact de la base rebelle.

Malgré la présence de plusieurs AT-AT, les vétérans rebelles sont prêts à se sacrifier pour défendre leur avant-poste et ralentir l'avancée impériale. Chaque soldat est conscient de l'enjeu : il faut absolument gagner du temps pour permettre à la base Écho d'organiser ses défenses et préparer ses troupes en vue de l'assaut principal.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 4 médailles

4



4x



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 4 médailles

4



4x



• L'hex de bâtiment avec le symbole  rapporte 1 médaille-objectif temporaire (l'Alliance Rebelle commence la partie avec cette médaille).



5

COLLINE ALPHA



Les éclaireurs impériaux ont rapporté la présence d'une position défensive solidement établie dans la vallée, droit devant, avec des unités d'artillerie imbriquées. Un assaut frontal étant jugé trop risqué pour les précieux transports blindés, un petit groupe de combat agile et rapide est donc chargé de dégager la voie et prendre le contrôle de la colline.

L'Alliance a fait de la colline Alpha une position défensive clé car elle contrôle la vallée qui mène à la base Écho. Les artilleries sont soutenues par des unités d'infanterie pour couvrir leurs flancs, ainsi que par un groupe de snowspeeders, envoyé sur place d'afin d'aider les troupes au sol. Les Rebelles ont bien conscience que si cette position venait à tomber, les forces d'invasion impériales auraient l'opportunité d'attaquer leur base depuis plusieurs axes différents.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 5 cartes de commandement
- Victoire : 5 médailles

5



5x



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 5 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 5 médailles

5



5x



• L'hex de débris avec les symboles rapporte 2 médailles-objectifs temporaires (l'Alliance Rebelle commence la partie avec ces deux médailles).





Après qu'une navette impériale s'est écrasée non loin de tranchées avancées, des unités de reconnaissance rebelles ont été immédiatement dépêchées pour fouiller le site du crash. La navette est relativement intacte et pourrait contenir des informations vitales sur les mouvements des troupes impériales et la composition de leurs forces de débarquement. L'objectif des Rebelles est donc de prendre le contrôle du site et l'occuper le plus longtemps possible afin de transmettre ces données à la base Écho pour qu'elles y soient analysées.

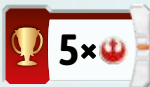
Mais dès la réception du message de détresse de l'officier de bord de la navette, un groupe de combat impérial a également été envoyé sur place. Ses consignes : écraser les troupes ennemies se dirigeant vers la navette et envoyer sans relâche des troupes jusqu'à la sécurisation du site.



ALLIANCE REBELLE



- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : **5 médailles**



• Collecte de données :

au début de votre tour, si une unité d'infanterie rebelle occupe l'hex avec le symbole , vous gagnez une médaille-objectif permanente. Vous gagnez cette médaille au début de chaque tour tant que vous occupez l'hex.



EMPIRE GALACTIQUE



- Prenez 5 cartes de commandement
- Victoire : **5 médailles**

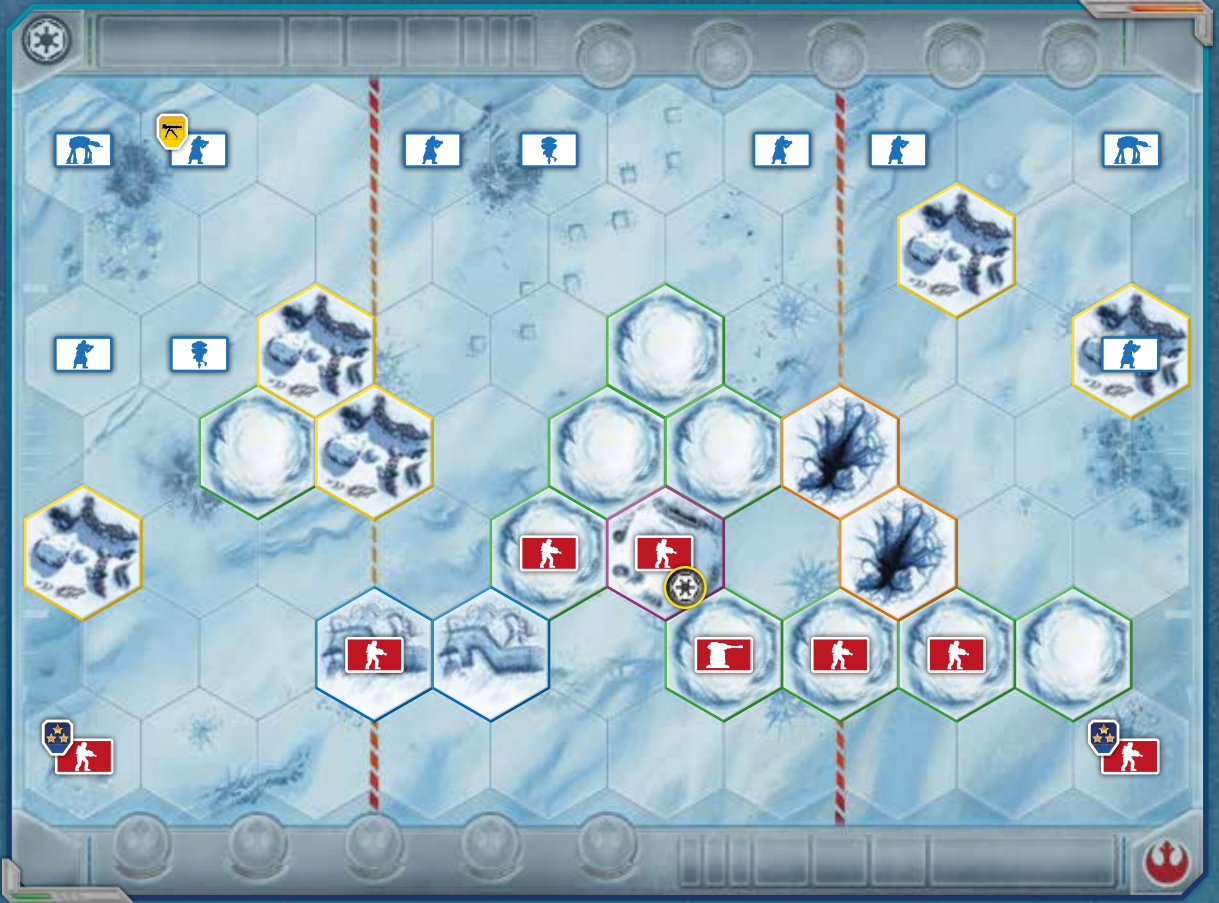


• Machine de guerre impériale :

après qu'une de vos unités d'infanterie a été éliminée, placez une figurine au bord du plateau en guise de rappel. À la fin de votre prochain tour, retirez ces figurines du bord du plateau et pour chacune d'entre elles, placez une nouvelle unité d'infanterie sur n'importe quel hex de votre ligne de base.

7

AVANT-POSTE SOUS LE FEU



Alors que le groupe d'assaut Blizzard One poursuit son inexorable progression en direction de la base rebelle, une unité de reconnaissance impériale détecte une menace sur son flanc. Ce qui semblait à première vue n'être que quelques troupes rebelles dispersées se révèle être un avant-poste, dissimulé dans les dunes gelées de Hoth et défendu par une unité d'artillerie. Pour que Blizzard One puisse poursuivre son avancée en toute sécurité, cette menace doit être éliminée. Un contingent de troupes impériales est détaché pour s'acquitter de cette tâche.

Le haut commandement de la base Écho, de son côté, ordonne à ses forces d'engager l'ennemi sur tous les fronts afin de lui infliger le plus de pertes possible et stopper sa progression. Des snowspeeders sont envoyés pour soutenir les troupes de l'avant-poste, mais ces dernières devront d'abord subir, seules, les assauts de la gigantesque machine de guerre impériale avant que le soutien aérien n'arrive sur place.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 5 médailles

• Renforts aériens :

au début de la partie, prenez 5 jetons de médailles de victoire et placez-les devant vous. À la fin de chacun de vos tours, défaussez 1 jeton. Une fois que tous les jetons ont été défaussés, vous pouvez, une fois par partie et au début du tour de votre choix, appeler des renforts aériens : au lieu de jouer une carte de commandement, placez 2 unités de snowspeeders sur votre ligne de base. Ces 2 unités sont considérées comme immédiatement activées et peuvent se déplacer et attaquer normalement lors de ce tour.

4



5x



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 5 médailles

• L'hex de bâtiment (avant-poste rebelle) vous rapporte une médaille-objectif permanente.

4



5x



Alors qu'il inspectait des troupes, un officier supérieur rebelle a été grièvement blessé par un tir de barrage. L'Empire a la ferme intention de capturer cet officier afin d'entraver la coordination défensive rebelle et lui soutirer de précieuses informations militaires.

L'Alliance Rebelle, bien consciente de la dangerosité de la situation, a transmis des ordres prioritaires visant à évacuer l'officier blessé et le mettre à l'abri derrière ses lignes. Des snowspeeders se trouvant à proximité ont reçu l'ordre de venir soutenir l'opération d'évacuation.



ALLIANCE REBELLE

● Prenez 4 cartes de commandement

● Victoire : 5 médailles ou mort subite ⚡

• Objectif de mort subite : évacuation de l'officier.

L'officier rebelle est représenté par la médaille

Quand vous déplacez une unité se trouvant dans le même hex que l'officier, vous pouvez le déplacer en même temps que cette unité. Si une unité transportant l'officier sort du champ de bataille par l'un des hex de sortie , vous avez évacué l'officier et remportez immédiatement la partie.



EMPIRE GALACTIQUE

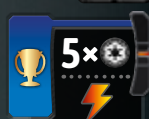
● Prenez 4 cartes de commandement

● Vous démarrez la partie

● Victoire : 5 médailles ou mort subite ⚡

• Objectif de mort subite : capture de l'officier.

Si, à n'importe quel moment, l'une de vos unités occupe le même hex que la médaille , vous avez capturé l'officier rebelle et remportez immédiatement la partie.



• Règles spéciales de retraite : pour chaque symbole de retraite obtenu contre elle, une unité doit se replier en s'éloignant de 1 hex de l'unité qui l'attaque, de sorte que la distance vis-à-vis de l'unité attaquante augmente de 1. Cette règle remplace les règles classiques de retraite pour ce scénario.

009

9

PRÉPARATION DES DÉFENSES



- 1  x10
- 2  x1
- 3  x2
- 4  x4
- 5  x1

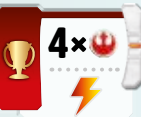
La découverte de l'emplacement de la base Écho par l'Empire ne laisse à l'Alliance Rebelle pas d'autre choix que d'adopter une posture totalement défensive. Rien ne saurait désormais arrêter l'implacable machine de guerre impériale. Si les Rebelles veulent entretenir l'espoir d'évacuer leur base, il est vital de mettre en place des actions de retardement.

L'accomplissement de cette mission, et par là-même la survie de l'Alliance, repose sur un bataillon de soldats rebelles. Ces derniers sont chargés de sécuriser des positions défensives dans le terrain accidenté se trouvant sur la route des vagues de snowtroopers s'apprêtant à déferler. Alors qu'ils chargent l'ennemi, les Rebelles réalisent qu'ils devront de surcroît faire face à une unité équipée d'un redoutable canon blaster lourd E-Web.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 4 médailles ou mort subite ⚡



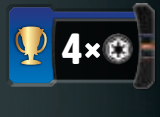
• Objectif de mort subite :

si vos unités occupent simultanément les 3 hex avec les médailles , vous remportez immédiatement la partie.



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 4 médailles





Depuis leur position, les AT-AT arrivent enfin à distinguer les générateurs de bouclier qui protègent la base Écho. L'Empire ayant ordonné l'éradication totale des rebelles, leur prochain objectif est donc la désactivation de leur bouclier énergétique.

Toutefois, les manœuvres de retardement préalablement exécutées par les rebelles ont permis à ces derniers d'être préparés pour ce moment décisif. Les positions d'artillerie sont installées, les tranchées garnies de troupes, et deux escadrilles de snowspeeders se trouvent en réserve, prêtes à intervenir. Gagner du temps est désormais le seul moyen pour l'Alliance de maintenir leur espoir d'évacuation de la base Écho. Ce qui implique la protection, à tout prix, de ses générateurs de bouclier.



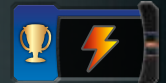
ALLIANCE REBELLE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 5 médailles



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : mort subite ⚡



• Objectif de mort subite :

si les deux générateurs de bouclier sont détruits, vous remportez immédiatement la partie. Vos unités peuvent attaquer les générateurs de bouclier en suivant les règles classiques. Un générateur est détruit sur un symbole explosion.

• Éliminer des unités rebelles ne vous rapporte pas de médailles.

PERCÉE REBELLE



Alors que l'Empire poursuit son implacable progression vers la base Écho, des forces rebelles ont reçu l'ordre de se replier avant de voir leurs lignes défensives submergées. Mais dans le chaos et la confusion de la manœuvre, un petit groupe forces spéciales rebelles s'est retrouvé coupé du reste des troupes et piégé derrière les lignes impériales.

Avant que l'Empire ne puisse définitivement les encercler, ces soldats rebelles lancent une tentative désespérée de percée à travers les dunes enneigées et les troupes ennemies afin de rallier leurs lignes. Mais derrière ces reliefs, de nombreuses troupes impériales, soutenues par un canon blaster lourd E-Web, ont la ferme intention de ne laisser personne s'échapper.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 3 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 5 médailles



- Les unités rebelles peuvent sortir du champ de bataille depuis un hex de la ligne de base impériale. Chaque unité sortie vous rapporte une médaille de victoire (placez une figurine de l'unité sortie sur un emplacement libre de votre piste de victoire pour la représenter).
- Éliminer une unité de droïdes sondes impériaux vous rapporte 1 médaille de victoire.



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 5 médailles



- Toutes les crêtes sont escarpées. Se déplacer sur une crête escarpée est considéré comme un déplacement de 2 hex, sauf si l'unité se déplace depuis un autre hex de crête escarpée.





Alors que les AT-AT se mettent en position, les snowtroopers impériaux préparent leurs blasters et s'apprêtent à lancer l'assaut. Ces crêtes, devant, leur offriront une couverture bienvenue face aux tourelles qui protègent l'entrée de la base Écho. Une fois ces reliefs franchis, le danger sera immense. Mais qu'importe. Leurs ordres sont clairs : il faut s'introduire dans la base ennemie. Les rebelles ont mobilisé la fine fleur des pilotes de snowspeeders dans une tentative désespérée de repousser l'assaut impérial, devant les portes mêmes de leur quartier-général. Qui sait ? Peut-être est-ce là l'opportunité parfaite de porter un coup fatal aux troupes impériales.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 5 cartes de commandement
- Victoire : 4 médailles

5



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 5 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 4 médailles

5



• Occuper n'importe lequel des hex avec le symbole avec une unité d'infanterie vous rapporte une médaille-objectif temporaire. Vous ne pouvez gagner qu'une seule médaille de cette manière.

- **Règles spéciales de retraite** : pour chaque symbole de retraite obtenu contre elle, une unité doit se replier en s'éloignant de 1 hex de l'unité qui l'attaque, de sorte que la distance vis-à-vis de l'unité attaquante augmente de 1. Cette règle remplace les règles classiques de retraite pour ce scénario.
- **Usure de la guerre** : vous pouvez passer votre tour pour défausser toutes les cartes de commandement de votre main et en piocher le même nombre -1.

ASSAUT SUR LA BASE ÉCHO



Si l'armée impériale a finalement réussi à franchir le périmètre de la base rebelle, elle n'est toutefois pas encore parvenue à prendre pied dans le bâtiment lui-même. La situation pourrait changer avec l'arrivée de ses imposants transports blindés, prêts à débarquer des vagues de soldats pour prendre la base d'assaut. L'heure est venue pour eux d'écraser la résistance rebelle au nom du Seigneur Vador.

Soutenus par les groupes de snowspeeders survivants et quelques vétérans venus reprendre le contrôle des tranchées, les rebelles ont réussi à rebâtir une ultime ligne de défense autour d'une position d'artillerie. Le haut-commandement leur ordonne d'éliminer les AT-AT coûte que coûte. Chaque instant sans présence impériale à l'intérieur de la base sera précieux.



ALLIANCE REBELLE

4



- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 5 médailles ou mort subite ⚡



• **Objectif de mort subite :**
si vous éliminez les 3 AT-AT, vous remportez immédiatement la partie.



EMPIRE GALACTIQUE

4



- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : mort subite ⚡



• **Objectif de mort subite :**
les unités d'infanterie impériales peuvent sortir du champ de bataille depuis les hex de sortie ☼. Si vous faites sortir 3 unités d'infanterie impériales, vous remportez immédiatement la partie.

- Éliminer des unités rebelles ne vous rapporte pas de médailles.
- À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez déployer UNE unité d'infanterie dans n'importe quel hex adjacent à UNE unité d'AT-AT.



Un large détachement d'infanterie, appuyé par un AT-AT, a reçu l'ordre de détruire le canon à ions rebelle qui couvre les vaisseaux de transport rebelles lors de leur évacuation de la planète. Infliger des pertes aux troupes rebelles sera un bonus appréciable, mais ne constitue pas son objectif prioritaire.

L'évacuation de la base Écho se poursuit pour les rebelles, tandis que les forces impériales pénètrent dans le bâtiment. Tout repose donc sur la protection offerte aux vaisseaux de transport et leurs chasseurs d'escorte par le canon à ions. Si les troupes au sol parviennent à le protéger assez longtemps, la majeure partie des forces rebelles pourra s'échapper de Hoth, se regrouper et poursuivre la lutte.



ALLIANCE REBELLE



- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : **3 médailles**



• Éliminer des unités impériales ne vous rapporte pas de médailles.

• **Tirer avec le canon à ions** : à la fin de chacun de vos tours, placez un jeton médaille devant vous. Il représente un compteur de charge et vous pouvez en avoir jusqu'à 3 maximum devant vous. Quand vous avez 3 compteurs, vous pouvez passer un tour pour tirer avec le canon à ions et protéger un vaisseau de transport : placez un des compteurs sur votre piste de victoire en guise de médaille et défaussez les deux autres. Si vous choisissez de ne pas tirer avec le canon à ions, vous ne prenez pas de compteur supplémentaire à la fin du tour.



EMPIRE GALACTIQUE



- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : **mort subite** ⚡



• **Objectif de mort subite** : si le canon à ions est détruit, vous remportez immédiatement la partie. Vos unités peuvent attaquer le canon à ions en suivant les règles classiques. Il est détruit sur un symbole explosion.

• Éliminer des unités rebelles ne vous rapporte pas de médailles.

REPLI VERS LA PORTE SUD



Le haut commandement rebelle vient de lancer l'ordre général de repli. Tous les soldats rebelles survivants doivent, dès que possible, emprunter les voies d'évacuation qui leur ont été assignées. Près de la porte sud, une pièce d'artillerie et un groupe de snowspeeders tenteront de retenir l'ennemi pour permettre aux soldats rebelles de s'échapper.

Voyants que les défenseurs commencent à se replier, l'Empire accentue sa pression afin de les empêcher de s'enfuir dans les étendues gelées de Hoth ou, pire, de se regrouper avec le gros des forces rebelles. Le terrain, très accidenté dans ce secteur, va très certainement ralentir leur retraite... Mais il pourrait également, en fin de compte, les mettre à l'abri des tirs impériaux. Un assaut rapide et décisif est donc primordial pour l'Empire.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 5 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : **5 médailles**

- Éliminer des unités impériales ne vous rapporte pas de médaille.
- Les unités rebelles peuvent sortir du champ de bataille depuis un hex de sortie (🔴). Chaque unité sortie vous rapporte une médaille de victoire (placez une figurine de l'unité sortie sur un emplacement libre de votre piste de victoire pour la représenter).

5



EMPIRE GALACTIQUE

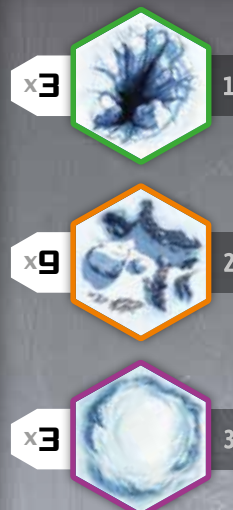
- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : **mort subite** ⚡

• Objectif de mort subite :

si vous éliminez 4 unités d'infanterie rebelles, vous remportez immédiatement la partie.

4





Les forces impériales ont réussi à prendre le contrôle total de la base Écho et le dernier vaisseau de transport rebelle a décollé. Les troupes restées à la surface de Hoth sont maintenant encerclées par l'ennemi. Leur seule et unique mission désormais : survivre et s'échapper.

Les troupes d'assaut de l'Empire bloquent le passage. N'étant pas parvenues à empêcher l'évacuation de la base Écho, la capture ou l'élimination de ce qu'il reste des effectifs rebelles devient leur nouvelle priorité. L'AT-AT se trouvant dans ce secteur ouvre le feu tandis que les combattants rebelles tentent de trouver un chemin à travers les lignes impériales pour se mettre à l'abri. Pendant ce temps, les snowtroopers s'installent sur les hauteurs pour surveiller le champ de bataille et s'assurer de la destruction finale de la vermine rebelle en déroute.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 5 médailles



• Les unités rebelles peuvent sortir du champ de bataille depuis n'importe quel hex de la ligne de base impériale. Chaque unité sortie vous rapporte une médaille de victoire (placez une figurine de l'unité sortie sur un emplacement libre de votre piste de victoire pour la représenter).



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 4 cartes de commandement
- Victoire : 5 médailles



• Si une unité occupe l'hex de crête avec le symbole , le joueur qui contrôle cette unité pioche immédiatement une carte de commandement supplémentaire à la fin de son tour. Si l'unité quitte cet hex, ce joueur défause immédiatement de sa main une carte de commandement de son choix.



BAROUD D'HONNEUR



La base Écho est tombée. Les derniers vaisseaux de transport ont quitté la planète. À la surface de Hoth, les troupes impériales n'ont plus face à elles que quelques forces éparses. La plupart en déroute et les autres, encerclées.

Parmi ces dernières, un petit groupe d'infanterie retranché autour de la toute dernière position d'artillerie encore opérationnelle. Voyant l'étau impérial se resserrer autour de leur position, ces soldats réalisent que s'il subsiste une ultime opportunité de s'échapper, elle se trouve ici et maintenant.



ALLIANCE REBELLE

- Prenez 5 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 5 médailles

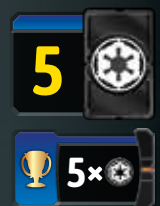
• Les unités rebelles peuvent sortir du champ de bataille depuis l'hex de sortie (🔴). Chaque unité sortie vous rapporte une médaille de victoire (placez une figurine de l'unité sortie sur un emplacement libre de votre piste de victoire pour la représenter).



EMPIRE GALACTIQUE

- Prenez 5 cartes de commandement
- Victoire : 5 médailles

• L'hex de crête avec les symboles 🌠 🌠 vous rapporte 2 médailles-objectifs permanentes.



- **Règles spéciales de retraite** : pour chaque symbole de retraite obtenu contre elle, une unité doit se replier en s'éloignant de 1 hex de l'unité qui l'attaque, de sorte que la distance vis-à-vis de l'unité attaquante augmente de 1. Cette règle remplace les règles classiques de retraite pour ce scénario.
- **Usure de la guerre** : vous pouvez passer votre tour pour défausser toutes les cartes de commandement de votre main et en piocher le même nombre -1.

Scénario épique : si vous possédez deux boîtes de jeu ou avez l'opportunité de combiner votre boîte avec celle d'un ami, vous pouvez jouer un scénario épique, se tenant sur un plateau surdimensionné et impliquant davantage d'unités. Pour ce faire, placez les versos de chaque plateau côte à côte. Les règles sont identiques à celle d'un scénario classique.



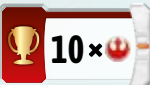
Après avoir conduit leur opération de débarquement sur Hoth avec succès, les forces impériales arrivent en vue de la base Écho. Le Seigneur Vader a ordonné l'éradication totale des rebelles. La destruction des générateurs de bouclier protégeant la base est donc primordiale. Mais la mise hors service du canon à ions rebelle, qui permet aux vaisseaux de transport ennemis de s'échapper de la planète, ne l'est pas moins. Cependant, les manœuvres de retardement préalablement exécutées par les rebelles ont permis à ces derniers d'être prêts pour ce moment. Les artilleries sont en place, les soldats sont installés dans les tranchées et les snowspeeders sont prêts à décoller. S'ils veulent avoir une chance d'évacuer la base Écho, ils devront protéger les générateurs de bouclier et leur canon à ions le plus longtemps possible.



ALLIANCE REBELLE



- Prenez 6 cartes de commandement
- Victoire : 10 médailles



- **Tirer avec le canon à ions :** à la fin de chacun de vos tours, placez un jeton médaille devant vous. Il représente un compteur de charge et vous pouvez en avoir jusqu'à 4 maximum devant vous. Quand vous avez 4 compteurs, vous pouvez passer un tour pour tirer avec le canon à ions et protéger un vaisseau de transport : placez un des compteurs sur votre piste de victoire en guise de médaille et défaussez les trois autres. Si vous choisissez de ne pas tirer avec le canon à ions, vous ne prenez pas de compteur supplémentaire à la fin du tour.
- Les deux unités de snowspeeders d'élite ne peuvent pas attaquer avant d'être sorties des hex de bâtiment.



EMPIRE GALACTIQUE



- Prenez 6 cartes de commandement
- Vous démarrez la partie
- Victoire : 10 médailles



- Vos unités peuvent attaquer les générateurs de bouclier et le canon à ions en suivant les règles classiques. Ils sont détruits sur un symbole explosion. La destruction de chacune de ces trois structures vous rapporte 2 médailles de victoire.

SOMMAIRE

Mission de reconnaissance	2
Contre-attaque aérienne	3
Ennemi repéré !	4
Débarquement impérial	5
Colline Alpha	6
Données impériales sensibles	7
Avant-poste sous le feu	8
Medevac	9
Préparation des défenses	10
Visez les générateurs	11
Percée rebelle	12
Assiégés	13
Assaut sur la base Écho	14
Protection des transports	15
Repli vers la porte sud	16
Évacuation de la base Écho	17
Baroud d'honneur	18
Assaut sur Hoth - <i>épique</i>	19



ÉDITEUR DE SCÉNARIOS

- **CRÉEZ** vos propres scénarios
- **PARTAGEZ** vos créations avec les autres joueurs
- **JOUEZ** à de nouveaux scénarios créés par la communauté

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

CRÉDITS

Auteurs • Richard Borg, Adrien Martinot

Illustrations • Benjamin Carré, Christophe Duhaze,
Tony Foti, Clément Masson

Conception graphique • Cyrille Deaujan

Création • Adrien Martinot

Modélisation des figurines • Yannick Hennebo,
Adrien Martinot

Rédaction • Sébastien Rio

Relecture • Franck Lefebvre

Recherches graphiques • Caroline Sebayhi

Développement additionnel • Sébastien Rio

Scénarios • Sébastien Rio, Tanguy Gréban,
Adrien Martinot

Maquette • Léo Dupuis

Merci à tous les testeurs et leurs partenaires de jeu qui nous ont aidés : Jacques, François, Martine, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Maël, Emi et Lydie.

Et un remerciement très, très spécial à Ewan, sans qui cette idée ne serait jamais née.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - All Rights Reserved.