

## Scénario Fleet Commander – Panique à bord.

(V1.0 – proposé par Ainock).

Nécessite *Salvation*

*Une flotte escortant des civils fuyant une planète en guerre se fait attaquer par l'ennemi en maraude. Le problème est que les commandements des vaisseaux convoyés paniquent ce qui rend leur protection délicate ....*

### FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux. Si un Cuirassé ou un Super Cuirassé est sélectionné, il est équipé d'un rayon tracteur ou d'une porte vortex.

Joueur bleu : 15 classes de vaisseaux **dont** 3 vaisseaux civils à convoier (classe 1 – dégât 0 – 6 points de coque – pas de règle spéciale)

**ZONE DE COMBAT** : 5x5. Variantes : 5x6, 6x6.

### SECTEURS SPECIAUX

Le joueur bleu est le premier joueur. Il commencera la partie. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peuvent placer à tour de rôle **2** secteurs spéciaux hors des zones de déploiement.

### DÉPLOIEMENT

En commençant par le premier joueur, chaque joueur place à tour de rôle un vaisseau dans sa zone de déploiement (voir schéma).

### RÈGLES SPÉCIALES

*Panique* : les commandants des vaisseaux à convoier sont inexpérimentés et paniqués à l'approche des vaisseaux adverses si bien qu'ils ont du mal à suivre les ordres.

En phase 1 de chaque tour du joueur bleu, il lance **un dé** de mouvement pour chacun des 3 vaisseaux : Sur  ou  le joueur adverse peut les déplacer d'une case (orthogonalement ou diagonalement) vers sa zone de déploiement. Il peut les faire entrer dans un secteur spécial (sauf trou noir). Les vaisseaux déplacés ainsi ne peuvent plus bouger durant le tour.

*Fuir* : Pour fuir, un vaisseau civil doit utiliser un dé de mouvement directionnel en étant dans la zone de Déploiement adverse.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur bleu gagne s'il fait fuir au moins 1 vaisseau par la zone de déploiement jaune. Le joueur jaune gagne s'il détruit les 3 vaisseaux civils.
