

Scénario Fleet Commander – Capture à Lhedre

(V1.0 – proposé par Ainock)

Nécessite *Salvation*

Une flotte de transport chargé de matière précieuse doit quitter le système de Lhedre, escorté par une flotte de guerre. Mais une troupe adverse est bien décidé de s'en emparer.

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux plus 3 transports (Classe 1 – Coque 6 – Attaque 0)

ZONE DE COMBAT : 5x5. *Variante* : 7x5

SECTEURS SPECIAUX

Le joueur jaune est l'attaquant. Une colonie est positionnée au centre sur le plateau.

Chaque joueur place à tour de rôle 1 secteur spécial sur les zones laissées en blanc sur le schéma (parmi *Nuage de gaz* ou *Champs gravitationnels*).

DÉPLOIEMENT

Les 3 transports sont mis sur les 3 cases centrales, ainsi que 8 classes d'escorte. Le reste est déployé en bas de la carte.

RÈGLES SPÉCIALES

Colonie : La colonie n'a pas de règle spéciale « réparation ».

Sinon elle suit les règles des secteurs spéciaux.

	Transport	Colonie Transport	Transport	

Transport : au début du jeu les transports sont inactifs. Un transport inactif est contrôlé par le défenseur en début de partie. Ils ne peuvent pas bouger mais peuvent utiliser des boucliers.

Capture : Toute attaque de l'attaquant sur un transport « au contact » occasionnant au moins 3 dégâts d'un coup le capture (sans lui infliger de dégât). Il est alors déplacé sur une case contenant un/des vaisseaux l'ayant attaqué et pouvant l'accueillir. Il peut ensuite être bougé normalement. Le défenseur peut recapturer ce transport et le déplacer de la même manière. Il est interdit d'infliger des dégâts sur un transport par une attaque.

Fuir : Pour fuir, un transport doit utiliser un dé de mouvement directionnel en étant dans la zone de déploiement du joueur le contrôlant à ce moment.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie dure jusqu'à ce qu'un joueur perde 8 classes de vaisseaux ou jusqu'à ce que les 3 transports aient quitté la zone. Si c'est le défenseur qui a perdu 8 classes de vaisseaux, alors les éventuels transports inactifs sont contrôlés par l'attaquant. Chaque transport contrôlé rapporte 1 point de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne.