

Scénario Fleet Commander – Perturbations gravitationnelles

(V1.1 – proposé par Ainock)

Nécessite *Ignition*

Deux flottes se livrent une bataille acharnée dans un secteur de l'espace où les champs gravitationnels sont très puissants. Cela rend la bataille hasardeuse car les vaisseaux peuvent se retrouver rapidement dispersés...

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux.

PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est tiré au sort. Il commencera la partie.

SECTEURS SPECIAUX

















Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, place à tour de rôle 2 *champs gravitationnels* sur n'importe quelle case sauf sur les cases périphériques du plateau.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs peuvent se déployer comme pour une bataille standard.

Déploiement optionnel : Du fait de la présence des *champs gravitationnels* le déploiement est perturbé.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur place à tour de rôle un vaisseau dans sa zone de déploiement (voir schéma). Il lance un dé et place son vaisseau dans une des cases de son choix correspondant au résultat du dé. Si le déploiement est impossible, relancer le dé.

RÈGLES SPÉCIALES

Mouvement des champs gravitationnels : Chaque joueur au début de son tour (phase 1 du tour) désigne un champ gravitationnel et lance 1 dé de mouvement. Il doit déplacer le champ en fonction du résultat du dé. Un résultat spécial ne provoque aucun déplacement. Une même case ne peut accueillir qu'un champ. Un champ ne peut pas quitter le plateau de jeu.

Si un champ se déplace sur une case occupée par des vaisseaux, **le joueur dont c'est le tour lance 1 dé** et déplace les vaisseaux sur une des cases correspondantes au résultat et pouvant les accueillir. Si un spécial est obtenu ou si aucune case ne peut les accueillir, tous les vaisseaux présents prennent 1 dégât. Relancer le dé jusqu'à ce que les vaisseaux se déplacent ou soient détruits. Les vaisseaux ne peuvent pas sortir du plateau ainsi.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie dure jusqu'à ce qu'une flotte perde 8 classes de vaisseaux. Ce joueur a perdu.