

Scénario Fleet Commander – Mission Impossible

(V1.0– proposé par Ainock)

Nécessite Ignition ou Genesis

Deux flottes de reconnaissance essayent de récupérer le maximum d'information en piratant les systèmes de l'adversaire...

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux dont 1 seul Cuirassé

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux dont 1 seul Cuirassé

Variante : Entre 9 et 15 points de classe. Possibilité de jouer à 4 joueurs ou plus.

ZONE DE COMBAT : 5x5. *Variantes : 5x6, 6x6. 2 zones de 4x4. Dupliquer si 4 joueurs ou +.*

SECTEURS SPECIAUX

Le premier joueur est tiré au hasard. Il commencera la partie. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut placer alternativement **2 secteurs spéciaux** parmi *champ gravitationnel* ou *nuage de gaz*, hors des zones de déploiement.

DÉPLOIEMENT

Chaque joueur, en commençant par le premier, place à tour de rôle un vaisseau dans sa zone de déploiement (voir schéma ci-contre).

RÈGLES SPÉCIALES

Espionnage : Chaque joueur peut utiliser un dé vert pour pirater les systèmes du Cuirassé adverse. Cette action fonctionne comme une attaque au contact ou à distance. Elle peut être soutenue au contact.

Cette attaque n'inflige aucun dégât. A la place, le joueur récupère un pion signal (quelque soit le nombre de vaisseau qui prend part à l'attaque) . L'adversaire peut se défendre avec un dé bouclier contre ce type d'attaque, mais ne peut ni riposter, ni se replier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie d'arrête dès qu'un joueur a réussi à gagner 6 pions signal. Il gagne la partie.

Déploiement du joueur jaune				
Déploiement du joueur bleu				

