

## Scénario Fleet Commander – Radiations

(V1.0 – proposé par Ainock).

Nécessite *Salvation*

*Une flotte escorte des transports chargés de matériel à destination d'un système en guerre. L'ennemi dépêche une flotte d'interception dans un secteur parcouru par des radiations espérant isoler plus facilement les transports à détruire.*

### FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux.

Joueur bleu : 14 classes de vaisseaux **dont** 2 transports à convoier (classe 1 – dégât 0 – 12 points de coque – pas de règle spéciale)

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

### SECTEURS SPECIAUX

Le joueur jaune est le premier joueur. Chaque joueur, en commençant par le joueur bleu, peut placer à tour de rôle jusqu'à **2** zones spéciales (parmi *champs gravitationnels* ou *nuages de gaz*), 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

*Radiations* : Le système est parcouru par des radiations qui perturbent les systèmes et les communications. A chaque début de tour, jeter 1d6. Sur 1 spécial, chaque joueur perd un dé de son choix stocké sur sa passerelle. Si le joueur dont c'est le tour n'a pas perdu de dé à cause de la survenue de cet événement, il lance 1 dé de moins ce tour ci.

Jaune	Jaune	Jaune	Jaune	Jaune
Bleu	Bleu	Bleu	Bleu	Bleu

### CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui a perdu 8 classes de vaisseau perd la partie. Chaque vaisseau de transport détruit compte pour 2 classes.

