

Scénario Fleet Commander – Révolte des Xebors

(V1.0 – proposé par Ainock)

Nécessite *Salvation*

Certains systèmes refusent l'allégeance et se défendent bec et ongles, voire se révoltent comme le cas des Xebors. Il est temps d'y mettre un terme avant nos ennemis !...

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux de l'Hégémonie.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux de la Ligue

Variante : Entre 9 et 15 classes.

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

SECTEURS SPECIAUX

Une colonie est positionnée au centre sur le plateau, ainsi que 2 champs d'astéroïdes.

DÉPLOIEMENT

Le premier joueur est tiré au hasard. Chaque joueur, en commençant par le premier, place à tour de rôle un vaisseau dans sa zone de déploiement .

RÈGLES SPÉCIALES

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

Il est impossible de s'y amarrer. Sinon elle suit les règles des secteurs spéciaux.

Défenses : Tout vaisseau sur une case adjacente (sauf dans champs d'astéroïdes) subit au **début du tour de son propriétaire** un tir de la colonie. Lancer 1d6 rouge sur la

case colonie et tous les vaisseaux du joueur sur une case

indiqué par le dé subit 1 dégât. Tout vaisseau sur la colonie subit 1 dégât sauf si résultat spécial. Aucun bouclier ou réaction ne peut être jouée pour contrer cette attaque.

Champs d'astéroïdes : la colonie se trouve dans un champs d'astéroïdes qui gravite autour à grande vitesse. Placer 2 champs d'astéroïdes. Au début de chaque tour, déplacer les champs d'une case en suivant le sens des flèches.

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie dure jusqu'à ce qu'un joueur perde 2/3 de classes de vaisseaux. Il perd la partie.

