Scénario Fleet Commander – Chasse au Scavenger
(V1.0 – proposé par Ainock)

Nécessite Avatar et Pirate

Une flotte tente trouver la base pirate et la détruire. Elle doit tout d'abord scanner les champs d'astéroïde pour la repérer avant de l'attaquer.

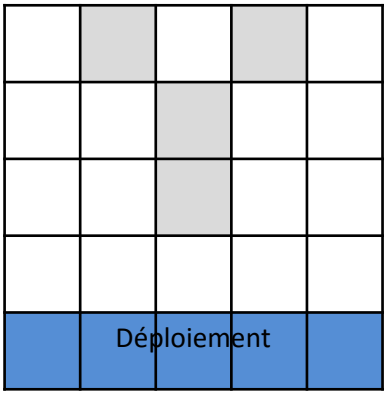
Scénario 1 :

FLOTTES
Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux de *Scavenger*
Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux dont 1 Cuirassé avec Ogive Gamma + 1 Commander

ZONE DE COMBAT : 5x5

SECTEURS SPECIAUX
4 champs d'astéroïdes dans les zones grisées

DÉPLOIEMENT
Le joueur Scavenger se déploie en dernier dans les champs.
Le joueur bleu est le premier joueur. Il commencera la partie.



RÈGLES SPÉCIALES
Détection : Le joueur Bleu peut scanner les champs d'astéroïdes en attaquant avec les dés verts (au contact ou à distance, peut être soutenu au contact). Si au moins 3 « dégâts » sont infligés, alors le champs est « scanné ».
Un vaisseau *Scavenger* dans le champs peut bloquer le scan avec un bouclier de la même manière qu'une attaque classique.

CONDITIONS DE VICTOIRE
Une fois les 4 champs scannés, passez au scenario 2 avec les forces restantes des 2 flottes.

Scénario 2 : *Dans la ceinture d'astéroïdes* avec les changements suivants :
Placer une station spatiale au centre du plateau. Elle appartient au joueur *Scavenger*. Elle contient 4 intercepteurs. Elle suit les règles de « porte-nef ». Lors du déplacement des champs, aucun ne peut rentrer dans la case de la station.

CONDITIONS DE VICTOIRE
Joueur bleu : détruire la flotte jaune OU la station (nécessite 3 touches avec le cuirassé doté d'ogives gamma. Attaquer avec les ogives gamma ne permet pas d'être soutenu).
Joueur jaune : détruire la flotte bleue.