

Scénario Fleet Commander – Il faut sauver le porte nef Ry'an

(V1.0 – proposé par Ainock).

Nécessite *Avatar*

Lors d'une bataille, un porte nef se trouve isolé du reste de la flotte et devient vite la cible prioritaire de l'ennemi. Des vaisseaux volent à son secours....

FLOTTES

Joueur jaune : 15 classes.

Joueur bleu : Ligue de Phébé - 1 porte nef, 2 destroyers. 2x 3 classes en renfort.

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

SECTEURS SPECIAUX

Le joueur bleu est le premier joueur. Les joueurs, en commençant par le premier joueur, peuvent placer à tour de rôle jusqu' à 2 secteur spéciaux (*Champs gravitationnels ou Nuage de gaz*) hors des zones de déploiement.

DÉPLOIEMENT

Le joueur bleu se déploie comme indiqué : Il place 1 porte nef au centre et 2 destroyers de chaque côté.

Le joueur jaune doit couper sa flotte en 2 parties les plus égales possibles et les déployer sur les bords opposés.

	Des	PN	Des	

RÈGLES SPÉCIALES

Renfort : Au début du tour 3 et du tour 5 du joueur bleu, ce dernier peut faire entrer 3 classes de renfort sur 1 des cases de pourtour du plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur bleu gagne s'il détruit 10 classes de vaisseaux adverses.

Le joueur jaune gagne s'il détruit le porte-nef.



Vous pouvez utiliser le compte-tour ci-dessous en y plaçant un pion :

Tour 1	Tour 1	Tour 2	Tour 2	Tour 3	Tour 3	Tour 4	Tour 4	Tour 5	Tour 5
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------