

À LA DÉRIVE

« Les services de renseignement de la Ligue de Phébé dans le secteur Ólympos ont appris que la Forge de Fendrix se préparait à livrer une commande de frégates expérimentales à l'Hégémonie d'Amyclès. La livraison doit avoir lieu en toute discrétion à proximité de la Station Héphaïstos.

L'état-major Phébéen estime possible d'effectuer un raid pour détruire ces frégates encore non opérationnelles en se cachant derrière la recrudescence des attaques des pirates de l'Amas de Périphétès...

Tout aurait pu se dérouler sans accroc si l'opération n'avait pas été planifiée exactement au moment où la flotte Amycléenne devait prendre possession de la marchandise... »

Flottes : 12 points de classe de vaisseau par joueur

Zone de combat : 5x5 secteurs.

Secteurs Spéciaux : avant de placer les Secteurs Spéciaux, placez 3 groupes de 3 Frégates d'Amyclès comme indiqué sur la carte. Ces figurines représentent les Frégates Expérimentales livrées par Fendrix à Amyclès. Utilisez les marqueurs d'identification pour les différencier de la flotte utilisée par le joueur d'Amyclès. Chaque joueur place ensuite jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux en dehors de la ligne médiane et des Zones de Déploiement.

Frégates Expérimentales : Les frégates expérimentales ont reçu un équipage réduit qui leur permet de manœuvrer lentement mais pas de combattre. Ces frégates peuvent être activées normalement par le joueur d'Amyclès mais elles doivent rester en groupe et ne peuvent rejoindre ou être rejointes par d'autres vaisseaux Amycléens. Elles ne bénéficient pas de la règle « Propulsion avancée » et elles ne peuvent se déplacer que d'une case par tour. Elles ne peuvent pas attaquer ni soutenir une attaque.

Victoire : Le joueur d'Amyclès l'emporte s'il parvient à évacuer 6 frégates par son bord de table avant la fin du 10ème tour

Le joueur de Phébé l'emporte s'il parvient à empêcher son adversaire de remplir ses conditions de victoire à la fin du 10ème tour.

Compteur de Tours : pour faciliter le suivi des tours, utilisez un pion ou un dé sur le compteur de tours ci-dessous. Déplacez-le d'un cran au début de chacun des tours du Premier Joueur.

