



FLEET COMMANDER

SCÉNARIO

À LA RECHERCHE DE L'AVADORA

V1.20

LA TRIBUNE
D'HÉLIOS

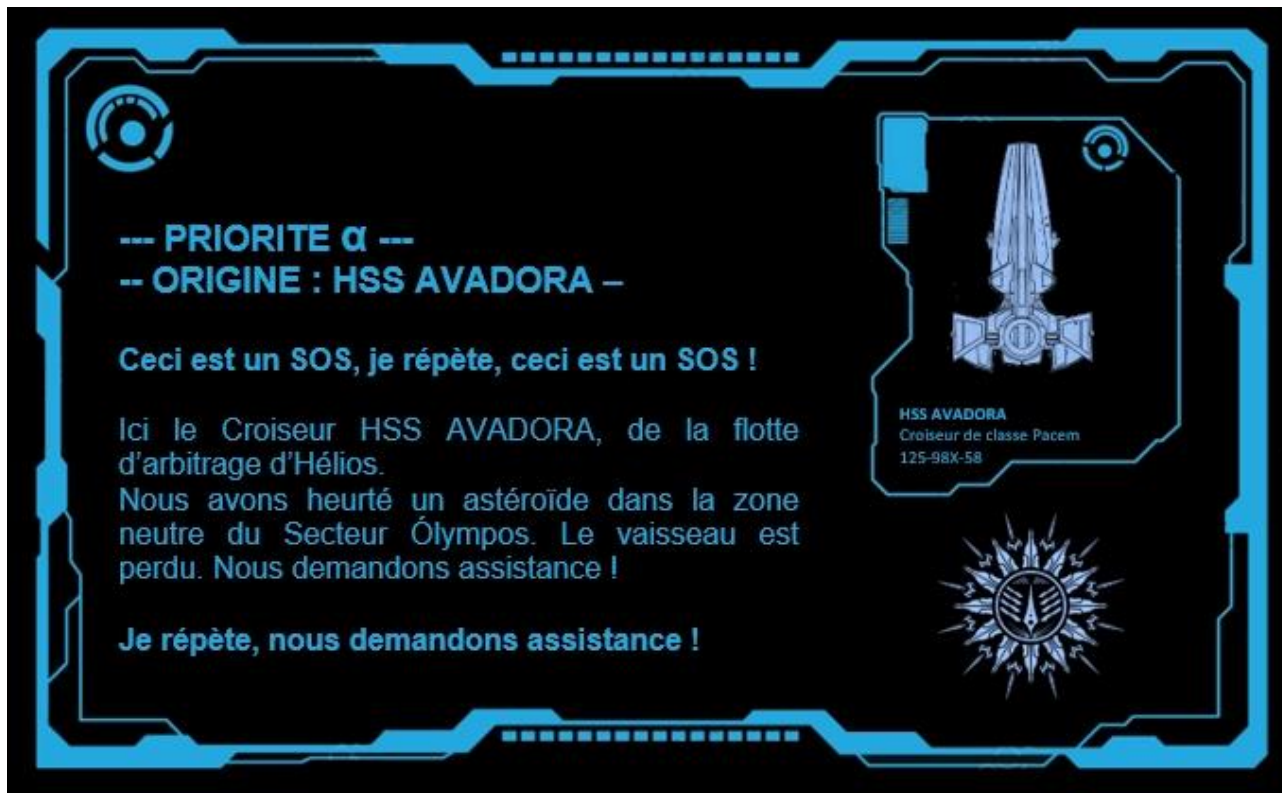
À LA RECHERCHE DE L'AVADORA

Le **HSS AVADORA**, croiseur de la flotte d'arbitrage d'Hélios, était de retour d'une tournée d'inspection dans le secteur Ólympos lorsqu'il a été heurté par un astéroïde dans la zone neutre située entre les territoires Phébéens et Amycléens.

Le croiseur a été lourdement endommagé dans cette collision durant laquelle il a perdu une partie de son chargement, des documents et des preuves des multiples infractions à la Convention d'Hélios commises tout aussi bien par l'Hégémonie que par la Ligue. L'Inspectrice Générale Jasmine Zarinah a réussi quitter le navire à bord d'une capsule de sauvetage avant l'impact.

D'après les premiers éclaireurs envoyés sur place, l'épave de l'Avadora est en plein cœur de la zone neutre au milieu d'un petit champ d'astéroïdes. Cette zone est l'un des principaux points de passage entre les territoires Amycléens et Phébéens dans le Secteur Ólympos. Elle est délimitée par des stations de combat automatisées appartenant à la Ligue et à l'Hégémonie (il est bien entendu impossible que chacun des deux empires y fasse stationner des flottes entières sans prendre le risque que cela dégénère). Une partie de son chargement, perdu dans l'espace suite à l'accident, a dérivé dans le nuage de gaz de Cavia. La capsule de sauvetage de l'Inspectrice Générale a quant à elle été expulsé au-delà de la Déchirure Pourpre, une grande tempête gamma dans laquelle il est déconseillé de naviguer. Les experts espèrent que la capsule a pu rallier l'ancienne station minière en orbite autour de Yiotis, un petit planétoïde dont l'exploitation a été abandonnée depuis longtemps. Ils craignent cependant que l'antique installation ne soit plus très stable et que la vie de Zarinah ne tienne qu'à un fil.

Phébéens et Amycléens ont mobilisé leurs flottes pour intervenir le plus rapidement possible. Non pour porter assistance à l'Avadora mais bien pour faire disparaître les preuves les concernant et, si possible, s'emparer de celles accablant leur rival...



LA BATAILLE POUR 4 JOUEURS

JOUEURS

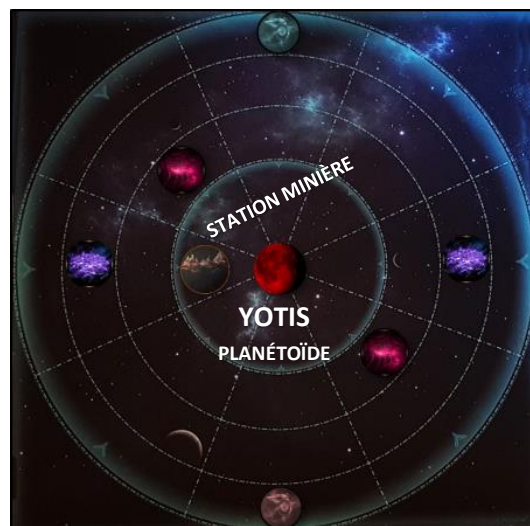
Les joueurs sont répartis en deux camps de deux joueurs chacun, une pour l'Hégémonie d'Amyclès et une autre pour la Ligue de Phébé.

FLOTTES



Chaque joueur doit déployer une flotte de catégorie 15 de l'Hégémonie d'Amyclès ou de la Ligue de Phébé (selon l'équipe à laquelle il appartient).

LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est constitué de trois plateaux de jeu comme ci-dessous :



RÈGLES SPÉCIALES

Déplacement de la Station : la station tourne autour du planétoïde Yotis. Au début du tour d'un joueur possédant des vaisseaux sur le plateau « Orbit », lancer un dé de mouvement indiquant où peut être déplacé la station dans l'orbite du planétoïde à la façon des astéroïdes dans le scénario « Dans la ceinture d'astéroïdes » du livre des règles (seuls les résultats  et  permettent à la station de se déplacer).

Les Secteur de l'orbite du planétoïde sont indiqués sur le schéma ci-contre. La station peut uniquement se déplacer sur un secteur vide (ie sans vaisseau). Lorsqu'elle se déplace alors que des vaisseaux sont sur le même secteur, tous ces vaisseaux l'accompagnent dans son mouvement.



DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille prend fin dès que l'un des deux camps atteint son point de rupture : à savoir la destruction de 20 points de classe.

A noter que si une flotte individuelle atteint son point de rupture, elle ne doit pas battre en retraite. Seul le point de rupture global est pris en compte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chacun des deux camps cherche à récupérer le plus possibles de preuves collectées par l'Inspectrice Générale Jasmine Zarinah, autant pour se dédouaner que pour pouvoir mieux accuser son rival. Ces preuves sont contenues dans l'épave de l'Avadora ainsi que dans les containers que le vaisseau a perdus. L'Inspectrice Générale elle-même possède de nombreuses informations primordiales sur son enquête.

Le camp ayant marqué le plus de Points de Victoire (PV) l'emporte. Notez que le camp qui a atteint son point de rupture ne peut pas gagner plus de PV que son adversaire, cela veut dire qu'il ne peut qu'arracher le nul dans le meilleur des cas.

On calcule le total des PV de la façon suivante :

- Un camp remporte autant de PV que de points de classe qu'il a pu détruire.
- A la fin de chaque tour de jeu, le camp qui contrôle l'épave de l'Avadora remporte 1PV (ces PV se cumulent).
- A la fin de la bataille, on calcule les PV rapportés par les containers capturés par chacun des camps : le container bleu rapporte 3PV à la Ligue et 5PV à l'Hégémonie, le container mauve rapporte 4PV et le container brun rapporte 3PV à l'Hégémonie et 5PV à la Ligue.
- A la fin de la bataille, si un camp a évacué l'Inspectrice Générale hors du champ de bataille il remporte 10PV. Si elle est transportée par un de ses vaisseaux qui est toujours présent sur le champ de bataille, le camp remporte 5PV.

RÈGLES COMMUNES

Certaines règles sont communes aux différents scénarios, elles sont détaillées ci-dessous pour éviter toute répétition.

ÉPAVE DE L'AVADORA

Elle n'est pas considérée comme un secteur vide. Elle est indestructible et bloque les lignes de vue. Elle est contrôlée par l'un des deux camps s'il possède au moins un vaisseau sur son secteur à la fin du tour.

CONTAINERS

Ils sont considérés comme des obstacles, indestructibles. L'utilisation de la Propulsion Ionique à partir d'un secteur où se trouvent un ou plusieurs containers est possible.

Déplacer un container : un vaisseau doit commencer son tour sur le même secteur pour pouvoir le déplacer. Il ne peut donc pas arriver sur le secteur et repartir avec le container pendant le même tour. Chaque vaisseau peut déplacer un seul container à la fois. Plusieurs vaisseaux sur un même secteur peuvent donc déplacer chacun un container. On ne peut pas évacuer un container du champ de bataille.

STATION MINIÈRE

Considérée comme une Colonie du point de vue des règles, la station tourne autour du planétoïde Yotis. Référez-vous aux différents scénarios concernant ses règles de déplacement.

L'Inspectrice Générale : Jasmine Zarinah a trouvé refuge sur la station minière. Un camp peut la capturer en y amarrant un vaisseau et en utilisant ☸ ☸. On place alors un pion représentant l'Inspectrice sur le socle du vaisseau amarré. Si le vaisseau est détruit, le pion de l'Inspectrice est placé sur le Secteur du vaisseau. Un autre vaisseau peut l'embarquer s'il débute son tour dans le même Secteur qu'elle.

Pour évacuer Zarinah du champ de bataille, le vaisseau la transportant doit se trouver sur le secteur situé au centre d'une de ses zones de déploiement. Le joueur utilise un résultat directionnel de dé de mouvement (☳, ☱ ou ☵).

La figurine et le pion de l'inspectrice sont définitivement retirés de la Zone de Combat (le vaisseau ne compte pas comme détruit).

PORTAILS

Un portail d'une certaine couleur permet d'atteindre n'importe quel autre portail de la même couleur.





CRÉDITS

Un scénario écrit pour la Tribune d'Hélios :

<http://fbruntz.fr/helios/>

Ce document n'est en aucun cas autorisé ou approuvé par Capsicum Games.

Dans ce document, les marques de Capsicum Games sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

