



CERBERUS C5-7

```
//Login : #HEPHAISTOS_OLYMPOS  
//Password : *****  
//Module Cerberus /Connexion en cours...
```

...

```
// Echec de la connexion  
// Le module met trop de temps à répondre  
// Alerte de niveau 1 déclenchée  
// Veuillez contacter l'administrateur central
```



```
//Login : #HEPHAISTOS_OLYMPOS  
//Password : *****  
//Module de Communication /Connexion ouverte  
//Destinataires :  
// Hégémonie d'Amyclès/Laïtus  
// Ligue de Phébé/Scaris
```

Salutations,

Un incident mineur a occasionné de légères perturbations au niveau de l'un des modules de défense de la station Héphaïstos. Malheureusement Cerberus C5-7 est allé se perdre dans l'Amas de Périphétès où il risque d'être capturé par les pirates de la Flotte Libre.

Personne ne souhaite que les technologies de défense de la Forge de Fendrix ne tombent entre leurs mains, c'est pourquoi nous requerrons votre aide pour neutraliser Cerberus C5-7 et nous le ramener.

Il serait bien entendu regrettable que le module soit récupéré par l'un de vos deux empires, cela obligerait la Forge de Fendrix à rééquilibrer les forces en livrant des technologies de pointe à son adversaire.

Nous comptons donc sur votre entière coopération pour cette opération mais nous saurons nous montrer généreux lorsque Cerberus C5-7 nous sera restitué.

Nos installations sont à votre disposition pour équiper vos vaisseaux d'armes neutralisantes.

**Pour la Forge de Fendrix,
Station Héphaïstos**



« La station Héphaïstos de la Forge de Fendrix a perdu le contrôle de l'un de ses modules de défense Cerberus. Ces unités de combat hautement perfectionnées sont très précieuses et Héphaïstos craint que Cerberus C5-7, dont la dernière position connue se situe dans l'Amas de Périphétès, ne soit capturé par les pirates de la Flotte Libre. C'est pourquoi la station a demandé l'aide de la Ligue de Phébé et de l'Hégémonie d'Amyclès pour récupérer le module. Après avoir conclu un accord de non-agression, les deux empires ont envoyé des vaisseaux équipés d'armes neutralisantes pour capturer Cerberus C5-7. Mais l'IA aux commandes du module n'a pas l'intention de se laisser faire... »

Flottes : 12 points de classe de vaisseau par joueur.

Belligérants : un joueur prend le commandement d'une flotte de l'Hégémonie d'Amyclès et son adversaire celui d'une flotte de la Ligue de Phébé.

Zone de combat : 5x5 secteurs. Le Cerberus C5-7 est placé sur le secteur central.

Secteurs Spéciaux : Les joueurs posent obligatoirement 2 Champs d'Astéroïdes chacun en dehors des zones de déploiement et du secteur où se trouve Cerberus C5-7.

Champs d'Astéroïdes : Les Champs d'Astéroïdes sont traités comme dans le scénario « Dans la ceinture d'Astéroïdes » du livre des règles Fleet Commander Genesis (page 25).

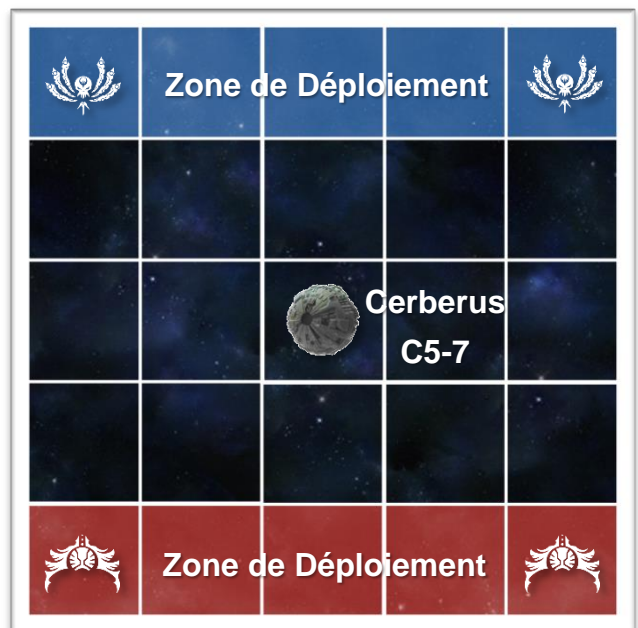
Accord de non-agression : Les vaisseaux Amycléens et Phébéens ne peuvent pas s'attaquer les uns les autres. Leur cible principale est Cerberus C5-7.

Jouer Cerberus C5-7 : Le tour de jeu de Cerberus C5-7 intervient à la fin du tour de chacun des joueurs. Le module de défense est alors joué normalement par le joueur dont le tour vient de se terminer à l'exception des règles suivantes. Il dispose d'un Dé d'Attaque, d'un dé de Bouclier et d'un dé de Mouvement.

Seul le dé de Bouclier peut être stocké sur la passerelle de Cerberus C5-7. Les résultats spéciaux peuvent être utilisés comme suit :

- **Dé d'Attaque** : Cerberus peut effectuer une unique attaque infligeant 20 points de dégâts sur un vaisseau d'un secteur adjacent. Cette attaque ne lui permet pas de régénérer des points de coque.
- **Dé de Bouclier** : En réaction à une attaque, Cerberus peut utiliser ce résultat spécial pour en bloquer tous les dégâts (soutiens compris).
- **Dé de Mouvement** : Cerberus peut effectuer un mouvement multidirectionnel lui permettant de traverser un secteur occupé par d'autres vaisseaux sans toutefois pouvoir s'y arrêter

Victoire : la bataille prend fin lorsque le nombre de points de coque du Cerberus C5-7 atteint 0. Le camp qui lui a infligé le plus de points de dégâts au cours de la partie est déclaré vainqueur.



BASE DE CONNAISSANCES : CERBERUS C5-7

CERBERUS C5-7



Classe :	5	
Puissance de Feu :	5	
Points de Coque :	60	
Capacité Spéciale :	Propulsion Ionique, Rayon Régénérateur Multidirectionnel	

BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITES SPECIALES

RAYON RÉGÉNÉRATEUR MULTIDIRECTIONNEL



Un résultat , ou utilisé par le vaisseau lui permet d'effectuer jusqu'à 4 attaques sur 4 secteurs différents indiqués par le résultat. Chaque point de coque retiré à un vaisseau ennemi permet au vaisseau de réparer un de ses points de coque perdus.

Exemple : C'est au joueur de Phébé de contrôler Cerberus C5-7. Il obtient un résultat et décide d'effectuer une attaque du module de défense contre chacun des deux secteurs occupés par des vaisseaux d'Amyclès. Il évite bien entendu de frapper ses deux frégates ainsi que le secteur vide.



BASE DE CONNAISSANCES : TUILE DE PASSERELLE



BASE DE CONNAISSANCES : VARIANTES

JEU SOLO OU COOPERATIF


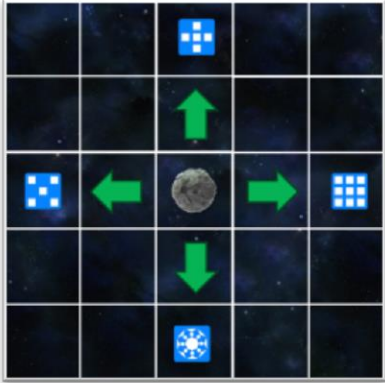

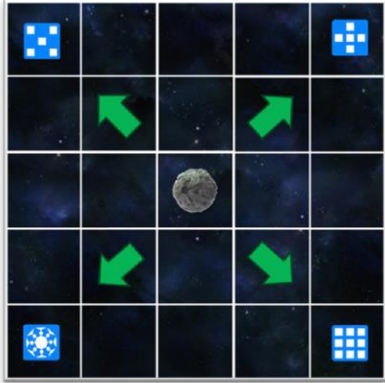

Cette bataille peut être jouée en mode solo ou coopératif, le Cerberus C5-7 étant géré par une IA rudimentaire.


En mode solitaire, le joueur déploie une unique flotte de 12 points de classe et on considère que le Cerberus C5-7 ne dispose que de 30 points de coque.


Le Cerberus C5-7 est bien activé après le tour de chaque joueur mais ses réactions sont gérées de manière automatique.

Le joueur lance 1 dé de Mouvement, 1 dé d'Attaque et 1 dé de Bouclier. Il fait ensuite agir le module de défense en appliquant les règles suivantes dans l'ordre :

- 1- Mouvement :** déplacez le Cerbérus C5-7 de deux secteurs dans la direction indiquée par le tableau ci-dessous. Le mouvement est interrompu si le module de défense atteint les bords du plateau ou s'il est bloqué par des vaisseaux ou des secteurs infranchissables.

 <p>Relancer le dé de mouvement :</p> 	 <p>Relancer le dé de mouvement :</p> 	 <p>Pas de mouvement</p>
---	--	--

- 2- Attaque :** Le Cerberus C5-7 effectue une attaque contre un vaisseau choisi par le joueur concerné sur chacun des secteurs indiqués par le résultat du dé d'Attaque. En cas de résultat  le Cerberus effectue une attaque contre tous vaisseaux de tous les secteurs adjacents.

- 3- Bouclier :** Le résultat Bouclier est stocké sur la passerelle du Cerberus C5-7 et doit être utilisé dès que les conditions le permettent. Un résultat  permet d'annuler tous les effets de la prochaine attaque le visant.