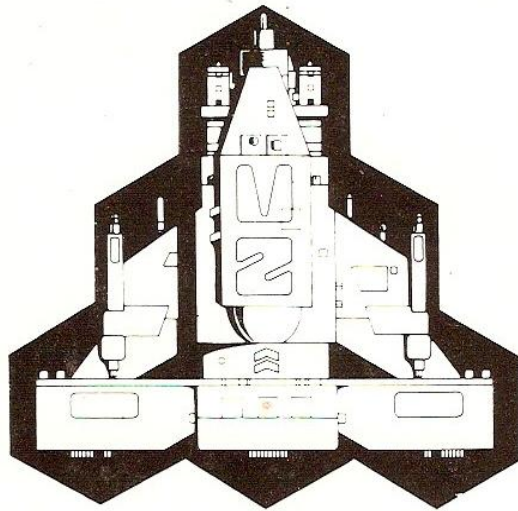


CAPITAINE COSMOS



**L'HISTOIRE
ET LES SCENARIOS**

L'HISTOIRE DU XXIII^{ème} SIECLE

Au début du XXIII^{ème} siècle, la mise en valeur des planètes du système solaire est déjà bien avancée. On compte plus de 221 exploitations minières, réparties sur la Lune, Mars, Vénus et les satellites de Jupiter et Saturne. La population spatiale atteint 3 millions et demi d'êtres humains dont plus de 95% n'ont jamais connu la planète Terre. Avec près de 950 000 âmes, Mars est, de loin, la colonie la plus importante grâce notamment aux développements prometteurs des procédés de terraformage (1). Mais le tableau n'est pas aussi idyllique qu'il y paraît. Le premier incident sérieux a eu lieu au siècle précédent sur Alpha du Centaure. Exaspérés par les lourdes taxes à l'exportation et par les tracasseries de l'administration terrienne, les colons alphacentauriens ont imposé l'élection d'un Conseil Planétaire composé uniquement d'hommes nés sur place. Des mouvements identiques ont vu le jour dans d'autres colonies, à la périphérie du système.

Au désir d'autonomie de certaines colonies vient s'ajouter l'individualisme farouche des nombreux équipages des vaisseaux de contrebande, composés de baroudeurs et d'aventuriers en tous genres. Ces nouveaux pirates de l'espace se sont organisés peu à peu en Grandes Compagnies dont la plus connue et la plus puissante est la Guilde des Intercepteurs. Au cours du XXIII^{ème} siècle, la concurrence féroce que se livrent les puissances terrestres (2) va favoriser la main mise des Grandes Compagnies sur une part de plus en plus importante du commerce interplanétaire. Lentement mais sûrement, les flottes de contrebandiers imposent leur présence dans la plupart des spatioports du système solaire. Composées au départ de quelques dizaines de vaisseaux pirates en mauvais état, les Grandes Compagnies regroupent désormais plusieurs centaines de vaisseaux de modèle récent dont le financement a été assuré indirectement par les colonies les plus autonomes.

Face à cette remise en cause de la suprématie terrienne en matière de transports et de communications, le Conseil des puissances terrestres décide la création d'une Flotte Galactique Unifiée dont la mission est de mettre au pas les flottes de commerce parallèle. De fait, les rivalités d'intérêts au sein du Conseil et les politiques divergentes suivies par chacune des puissances auprès des colonies dont elles ont la charge, va placer la Flotte Galactique dans une position défensive. Sa mission sera réduite progressivement à la seule protection des principales routes commerciales.

Les cinq scénarios qui vont suivre racontent différents épisodes de ce bras de fer sans merci entre, d'un côté, une Terre imbue de son histoire et dont la sagesse n'a d'égale que la pesanteur de son système, et, de l'autre, ces nouveaux conquérants de l'univers, unis dans leur lutte contre les vieux principes mais sans trop savoir ce qu'ils comptent mettre à la place.

(1) Terraformage: opération gigantesque consistant à transformer progressivement les conditions de vie sur une planète pour les rendre compatibles avec les exigences des formes de vie terrestres.

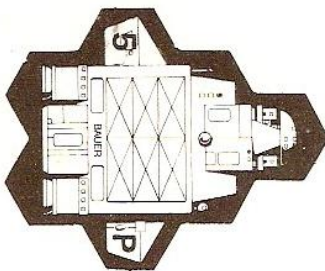
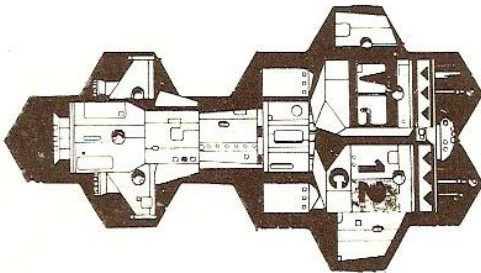
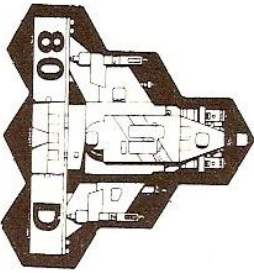
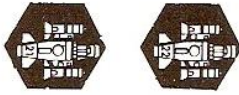
(2) Au XXIII^{ème} siècle, les puissances terrestres sont au nombre de cinq: l'Union Nord-Américaine, la Confédération des Etats Afro-Latins, les Etats-Unis d'Europe et d'Afrique du Nord, l'Alliance Soviëto-Indienne et la Ligue d'Asie et du Pacifique. Cette dernière est presque aussi puissante que les quatre autres réunies.

SOMMAIRE

	Page	Temps de jeu approx.
Scénario 1: LE CROISEUR CALYCLES NE REpond PLUS	3	1h
Scénario 2: CONVOI POUR TERRAFORM 5	4	1h30/2h
Scénario 3: L'ATTAQUE DE LA FIRST INTERSTELLAR CITY BANK	5	2h
Scénario 4: LA BATAILLE D'ANDROMEDE	6	2h30/3h
Scénario 5: DESTRUCKTOR, L'ULTIME MENACE	8	3h30
Scénario 6: TERRIBLE PARTIE DE CACHE-CACHE	9	1h

LES VAISSEAUX REPRESENTES DANS LE JEU

Construits directement dans les usines spatiales, les vaisseaux du XXIIIème siècle appartiennent à la troisième génération des vaisseaux interplanétaires. Malgré des recherches intensives déployées dans le domaine du stockage de l'énergie, les générateurs de bord n'ont pas encore la puissance nécessaire pour assurer un tir continu des batteries laser, encore moins pour créer un bouclier énergétique infranchissable. Les problèmes de distorsion des rayons laser par les champs de force des astéroïdes n'ont toujours pas été résolus.



Le Chasseur

Vaisseau rapide, le chasseur compense la faiblesse de ses systèmes de défense par une grande manoeuvrabilité. Dans les longs trajets, le chasseur est généralement transporté à bord d'un croiseur.

L'Escorteur

Moins rapide et moins manoeuvrable que le chasseur, l'escorteur n'en est pas moins un vaisseau de combat très puissant grâce à ses nombreuses batteries laser et à son système de largage de mines à champ magnétique (voir plus loin). Dans la deuxième moitié du XXIIIème siècle, il sera progressivement remplacé par l'**interceptor**, un patrouilleur galactique ultra-puissant (voir scénario 4).

Le Croiseur

Le croiseur est un vaisseau lourd dont la coque est construite à partir d'alliages spéciaux. Ses batteries laser sont redoutables et il peut transporter quatre chasseurs à son bord. A la fin du XXIIIème siècle, il sera détrôné par le **Destructork**, un croiseur de la quatrième génération (voir scénario 5).

Le Cargo

Destiné avant tout au transport d'équipements et de matières premières, le cargo n'est que faiblement armé. Privé d'escorte, il devient une proie facile pour les pirates de l'espace. Dans les scénarios 4 et 5, le pion cargo sert à représenter des nouveaux vaisseaux - l'Interceptor et le Destructork - apparus au cours du XXIIIème siècle.

Les Mines à champ magnétique

Chaque pion mine représente, en fait, un chapelet de plusieurs centaines de mines. Dès qu'un objet d'une certaine taille entre dans leur champ magnétique, les mines se mettent à le bombarder de particules métalliques. Dès que l'objet est détruit ou qu'il réussit à sortir du champ magnétique, les particules reviennent automatiquement se mettre en gravitation accélérée autour du noyau de la mine. De cette façon, une mine peut rester opérationnelle pendant plusieurs années. Les mines peuvent être temporairement neutralisées grâce à l'émission d'ondes sur une fréquence particulière. C'est ce qui permet à des vaisseaux amis de passer à proximité sans risques.

LES SCENARIOS

Les scénarios de ce livret sont présentés dans un ordre de complexité croissante, depuis des scénarios simples et courts, impliquant un nombre réduit de vaisseaux, jusqu'à des scénarios nettement plus complexes et plus longs à jouer.

Avant de commencer à jouer un scénario, lisez-le entièrement. Prêtez une attention particulière aux règles spéciales et aux conditions de victoire car elles changent d'un scénario à l'autre. Bien qu'ils se suivent chronologiquement, les scénarios sont indépendants les uns des autres et peuvent être joués dans n'importe quel ordre.

Entrée et sortie de la carte: Dans les trois premiers scénarios, un vaisseau qui entre sur la carte doit être positionné de façon à ce que l'avant du vaisseau occupe l'hexagone entier le plus proche du bord. Ce positionnement compte comme première phase de mouvement et de manoeuvre du vaisseau. Les vaisseaux les plus longs peuvent mettre ainsi plusieurs phases avant d'être entièrement sur la carte. Les demi-cases en bord de tapis de jeu ne sont pas utilisées au cours du jeu. Un vaisseau qui sort de la carte au cours de la partie ne peut plus y revenir par la suite.

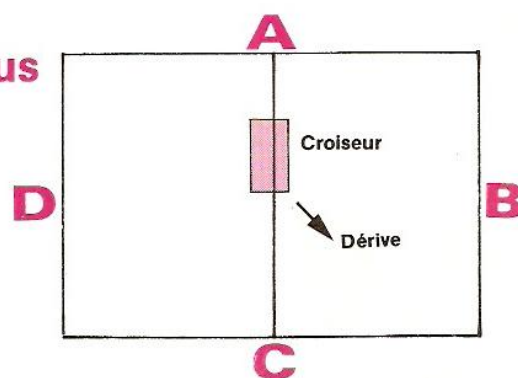
Dans les scénarios à 2 joueurs, il est conseillé que chaque camp choisisse des vaisseaux d'une même couleur: jaune ou vert. Cela facilite la reconnaissance des pions.

1. Le croiseur Calyclès ne répond plus

Nombre de joueurs: 2

Durée approx. de jeu: 1h

Disposition du tapis de jeu: (2 cartes)



L'histoire

2209. A la suite d'une terrible explosion à bord de la station orbitale Euclide II, le croiseur lourd Calyclès s'est mis à dériver dans l'espace. Tout le personnel de surveillance à bord est mort depuis deux jours, faute d'oxygène (probablement une panne dans les différents systèmes d'alimentation après l'explosion et l'arrachage de la station). Néanmoins, avant de mourir, l'équipage a réussi à envoyer un message de détresse et une patrouille galactique est partie à sa recherche. Mais les vaisseaux pirates aussi ont des oreilles et un croiseur lourd dernier modèle qui dérive sans défense est une occasion qui ne se reproduira pas de sitôt!

Les forces en présence

- la Patrouille Galactique: 1 Croiseur avec 4 Chasseurs à bord
2 Escorteurs avec 2 mines chacun à bord
- les Pirates: 10 Chasseurs

Positions de départ et début de partie

Le croiseur Calyclès est placé dans l'axe A-C (voir croquis), la case arrière du vaisseau occupant la case centrale du tapis de jeu. Au premier tour de jeu, les pirates rentrent par le côté D de la carte et la patrouille galactique par le côté B. Tant que l'un des joueurs n'a pas pris possession du croiseur, celui-ci dérive d'une case à la phase 6 de chaque tour de jeu. Sens de la dérive: en diagonale à droite en direction du côté C, comme l'indique la flèche sur le croquis. Les mines larguées éventuellement en cours de partie dériveront exactement de la même façon et au même moment.

Règles spéciales

Le premier joueur qui pose l'un de ses chasseurs sur la rampe de lancement du croiseur prend le contrôle du vaisseau. Dès le tour de jeu suivant, il peut déplacer et faire tirer le croiseur normalement.

Au cas où les pirates se sont emparés du croiseur et que le potentiel de défense du vaisseau est, à un moment donné de la partie, inférieur à 10, ceux qui l'occupent s'enfuiront immédiatement avec le ou les chasseurs qui se trouvent à bord. S'il n'y a plus de chasseur à bord, ils négocieront leur reddition avec la patrouille galactique.

Conditions de victoire

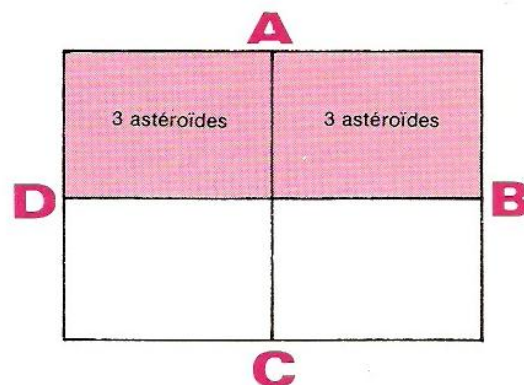
Les pirates gagnent la partie s'ils arrivent à ressortir de la carte par le même côté qu'ils sont entrés en emmenant le croiseur avec eux. La patrouille galactique gagne si elle arrive à les en empêcher.

2. Convoi pour Terraform 5

Nombre de joueurs: 2

Durée approx. de jeu: 1h30 à 2h

Disposition du tapis de jeu: (4 cartes)



L'histoire

2221. La Guilde des Intercepteurs, alliée au Conseil alphacentaurien, tente d'imposer son monopole des transports aux colonies situées à la périphérie du secteur martien. Terraform 5, une colonie de moyenne importance (65 000 âmes), a fait appel à la Flotte Galactique pour forcer le blocus qui lui est imposé depuis plusieurs semaines par les vaisseaux pirates. Sans l'arrivée rapide d'un convoi de ravitaillement officiel, le parti du compromis au sein du Conseil de la colonie risque d'obtenir la signature du traité commercial proposé par la Guilde.

Les forces en présence

- l'escadre de la Flotte Galactique: 5 cargos + 250 points pour former l'escadre qui accompagne les cargos. Si le joueur décide d'inclure des chasseurs dans l'escadre, ils doivent obligatoirement se trouver à bord d'un croiseur.

- les pirates: 180 points pour former la flotte d'interception. Le joueur pirate ne peut choisir que des chasseurs et/ou des escorteurs.

Le joueur qui représente la Flotte Galactique choisit ses vaisseaux en premier.

N.B. Le prix d'achat de chaque vaisseau est indiqué sur la fiche correspondante.

Les joueurs ne peuvent pas dépenser plus de points que le montant qui leur est attribué.

Positions de départ et dérive des astéroïdes

Chaque joueur commence par placer 3 pions astéroïde dans les deux secteurs indiqués sur le croquis. Les joueurs placent alternativement un pion chacun, le joueur pirate commençant en premier. Les pions ne peuvent pas se trouver à moins de 7 cases de distance les uns des autres et chaque secteur doit contenir 3 pions à la fin du placement. Au cours de la partie, les astéroïdes dériveront d'une case en direction du côté C de la carte à la phase 1 de chaque tour de jeu.

Début de partie

Le convoi rentre par le côté B du tapis de jeu. Tous les vaisseaux du convoi doivent être rentrés sur la carte à la fin du 5ème tour de jeu. Le joueur qui représente la Flotte Galactique peut disposer son convoi comme il veut mais il doit laisser au départ au moins une case d'intervalle entre chaque vaisseau.

Le joueur pirate peut faire rentrer ses vaisseaux à partir du 5ème tour de jeu par les côtés A, C ou D. Les vaisseaux pirates peuvent rentrer par plusieurs côtés et à différents tours de jeu.

Conditions de victoire

Le joueur qui représente la Flotte Galactique doit réussir à faire sortir le plus grand nombre de cargos par le côté D de la carte. Tous les cargos doivent être sortis à la fin du 25ème tour de jeu s'ils veulent arriver à temps sur l'orbite prévue. Pour chaque cargo sorti dans la limite de temps, le joueur Galactique marque 50 points.

Le joueur pirate doit réussir à détruire ou à empêcher le plus grand nombre de cargos de sortir de la carte dans la limite de temps prévue. Pour chaque cargo détruit ou qui n'est pas sorti de la carte à la fin du 25ème tour de jeu, le joueur pirate marque 50 points.

Le joueur qui marque 250 points obtient une victoire totale. Avec 200 points, un joueur obtient une victoire importante, et avec 150 points, une victoire non décisive.

N.B. Les cargos ne peuvent quitter la carte que par le côté D. Tout vaisseau qui sort de la carte ne peut plus revenir en jeu.

3. L'attaque de la First Interstellar City Bank

Nombre de joueurs: 2

Durée approx. de jeu: 2h

Disposition du tapis de jeu: (4 cartes)



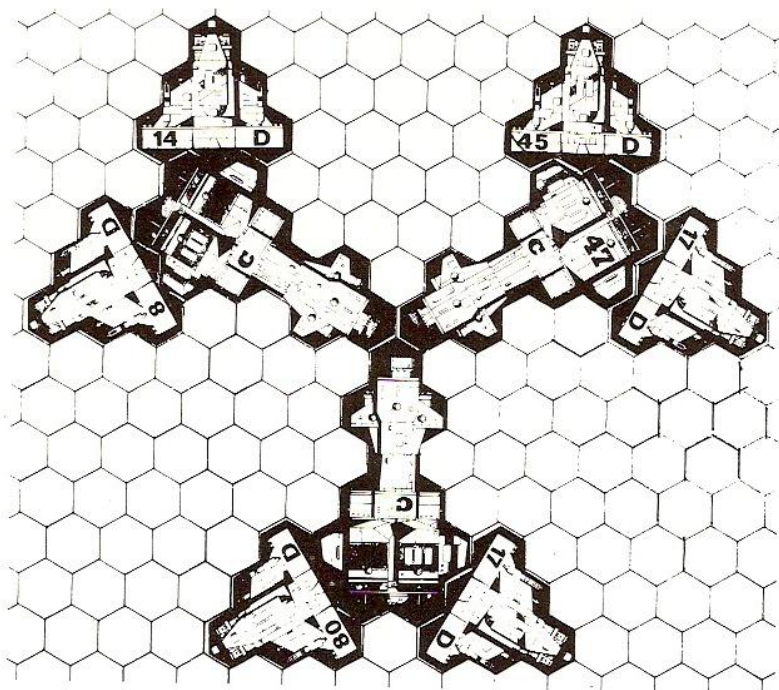
L'histoire

2240. En orbite autour de Mars, la First Interstellar City Bank est une station bancaire entièrement construite et entretenue par des robots. La majeure partie des coffres de la banque contient des valeurs appartenant aux plus riches colons des différentes colonies: crédits stellaires, bijoux en cryptonite, diamants vénusiens et autres babioles dont raffole la haute société interplanétaire. Mais si la Guilde des Intercepteurs Associés, qui regroupe désormais les plus importantes compagnies de commerce parallèle, s'intéresse de très près à cette station bancaire, c'est pour une autre raison. La First Interstellar City Bank s'est en effet spécialisée dans le stockage de minerais rarissimes dont le KL20, un métal aux propriétés étonnantes. Le KL20, appelé aussi "le métal qui pense", est un composant essentiel des robots androïdes de la 7ème génération dont la fabrication est une exclusivité de Venus. En mettant la main sur le plus gros stock de KL20 de tout le système solaire, la Guilde obtiendrait du même coup un moyen de pression redoutable sur les autorités vénusiennes qui continuent d'afficher une fidélité sans faille envers la Terre. Attaquer la First Interstellar n'est pas une mince affaire car elle possède l'armement le plus puissant qu'ait jamais connu une station bancaire. Mais pour des hommes de la trempe des Intercepteurs, le jeu en vaut la chandelle.

Les forces en présence

- la First Interstellar: la station bancaire est formée de la juxtaposition de 6 pions escorteur et de 3 pions croiseur. Le joueur qui représente la First Interstellar peut disposer les pions comme il l'entend du moment qu'il obtient une forme symétrique. La station représentée ici montre l'une des solutions possibles mais il y en a bien d'autres! Le joueur dispose également de 6 pions mines et de 6 chasseurs pilotés par des androïdes.

- les Intercepteurs: 12 chasseurs + 2 escorteurs (sans mines) + 1 cargo spécial pour transporter le KL20. Le cargo avance et manoeuvre comme un escorteur (phases 2, 4 et 6). Pour le reste, il a les mêmes caractéristiques qu'un cargo ordinaire.



Positions de départ

La station bancaire doit être positionnée au centre du tapis de jeu. Les mines peuvent être placées n'importe où sur la carte mais pas sur une case adjacente à la station. Les chasseurs qui défendent la banque doivent être répartis à bord des croiseurs qui font partie de la station. Au cours de la partie, seuls les chasseurs pourront bouger. La station et les mines restent immobiles. Il n'y a pas de dérive.

Déroulement de la partie

Le joueur pirate commence la partie en faisant rentrer ses vaisseaux par n'importe quel côté du tapis de jeu. Le joueur de la First Interstellar peut déplacer ses chasseurs dès qu'un vaisseau pirate ouvre le feu ou entre dans le champ de tir de l'un des vaisseaux composant la station ou fait exploser une mine. Au début de 11ème tour de jeu, il reçoit le renfort d'une patrouille galactique composée de 2 escorteurs avec mines et de 2 chasseurs. Les vaisseaux de renforts peuvent rentrer ensemble ou en ordre dispersé par n'importe quel côté du tapis de jeu, mais ils doivent tous se trouver sur la carte à la fin du 11ème tour.

Règles spéciales concernant la station

La station peut effectuer 20 tirs par tour de jeu. Elle peut également effectuer 2 tirs simultanés dans le **même** champ de tir contre 2 vaisseaux différents. A part ces deux règles, les escorteurs et croiseurs qui forment la station se conduisent exactement comme des vaisseaux normaux: ils possèdent les champs de tir habituels et leurs potentiels de défense sont calculés séparément. Quand le potentiel de l'un des vaisseaux est réduit à zéro, le joueur retourne le pion concerné. Cette partie de la station est considérée désactivée.

Conditions de victoire

Pour gagner la partie, le joueur pirate doit:

1) réussir à amener la case centrale de son pion cargo au-dessus d'une partie de la station qui a été désactivée. Pour effectuer le chargement du KL20, le cargo doit pouvoir rester immobile dans cette position pendant un tour complet. Exemple: le cargo arrive en position à la phase 4 du 7ème tour de jeu; il ne pourra bouger à nouveau qu'**après** la phase 4 du 8ème tour. S'il bouge avant, on considère que le KL20 se trouve toujours à bord de la station. Le joueur devra alors refaire entièrement la manoeuvre.

2) réussir à faire ressortir le cargo par n'importe quel côté de tapis du jeu.

Si le pirate échoue dans sa tentative, le joueur de la First Interstellar est déclaré vainqueur.

N.B. Si le potentiel du cargo est réduit à zéro, le vaisseau n'est pas considéré détruit mais simplement neutralisé. Un vaisseau-tracteur des autorités galactiques viendra le récupérer plus tard.

4. La Bataille d'Andromède

Nombre de joueurs: 4

Durée approx. de jeu: 2h30 à 3h

Disposition du tapis de jeu:

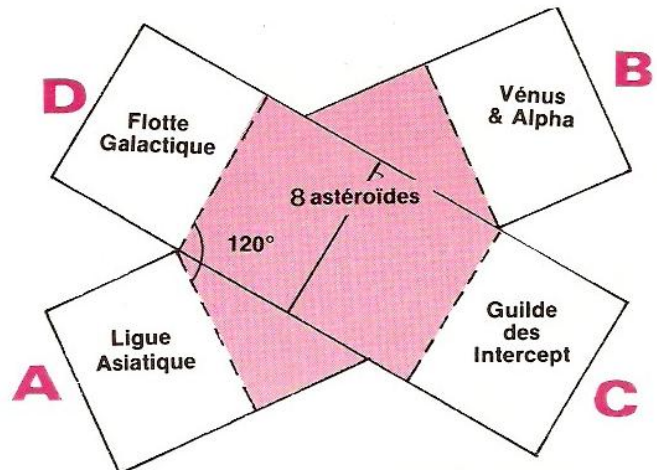
Les cartes A et B sont glissées diagonalement sous C et D jusqu'à ce que la pliure centrale de A rencontre celle de D, et que la pliure de B rencontre celle de C. Les pliures doivent former un angle de 120° pour que les grilles hexagonales soient compatibles.

L'histoire

2265. Les relations entre la Ligue d'Asie et du Pacifique et les autres puissances terrestres sont au plus bas depuis la mort inexplicable du regretté Tcheng Hao en 2258, alors qu'il était président en exercice du Conseil. Les autres membres du conseil soupçonnent d'ailleurs la Ligue de fomenter une révolte des colons martiens en sa faveur. Le fait que 55% des habitants de Mars soient de descendance asiatique n'améliore en rien les arrière-pensées de chacun.

Pendant ce temps, Venus et Alpha du Centaure se sont alliées pour tenter de contrer la montée en puissance de la Guilde de Intercepteurs Associés, dont les exigences commerciales se font chaque jour plus pesantes.

La bataille d'Andromède a quelque chose de surréaliste car elle est le résultat d'un quiproquo à l'échelle du système solaire. Pour réaffirmer son autorité chancelante, le Conseil terrestre envoie une escadre de la Flotte Galactique parader dans l'espace sans but précis, comme l'avouera plus tard l'un de ses membres. Or, par un hasard incroyable, la trajectoire choisie pointe en direction d'une base secrète de la Guilde qui s'apprêtait à lancer une opération militaire d'envergure contre Venus. Croyant avoir affaire à une expédition préventive de Venus et d'Alpha du Centaure, la flotte des Intercepteurs part immédiatement à la



rencontre des intrus. Du coup, Venus et Alpha du Centaure s'affolent et envoient leurs vaisseaux affronter ce qu'elles pensent être une coalition de la Guilde et de la Flotte Galactique pour les mettre au pas. Les autorités de la Ligue Asiatique, confrontées à une telle fébrilité guerrière, décident elles aussi de dépêcher sur place l'une de leurs meilleures escadres stationnée en orbite martienne ... 75 heures plus tard, quatre flottes d'importance à peu près égale arrivent en vue les unes des autres. Il est désormais trop tard pour éviter l'affrontement.

Les camps en présence

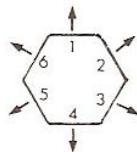
Flotte Galactique/Guilde des Intercepteurs Associés/Alliance Venus-Alpha du Centaure/Ligue d'Asie et du Pacifique: chaque joueur opte pour l'un des quatre camps en présence et dépense jusqu'à 350 points pour former son escadre, en choisissant parmi les chasseurs, les escorteurs, les croiseurs et les intercepteurs, dont les caractéristiques sont expliquées plus loin. La séquence d'achat des vaisseaux se déroule de la façon suivante: chaque joueur commence par acheter un premier vaisseau en annonçant son choix à haute voix. Quand tout le monde a acheté son premier vaisseau, on recommence pour le deuxième, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait dépensé 350 points. Quand plusieurs joueurs désirent acheter un type de vaisseau dont il ne reste plus suffisamment d'exemplaires, ils lancent chacun un dé à 12 faces. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé a la priorité dans l'achat du vaisseau en question.

Positions de départ

Avant le début de la partie, chaque joueur place 2 astéroïdes dans la zone centrale indiquée sur le croquis. Les 8 astéroïdes doivent se trouver à au moins 7 cases de distance les uns des autres et à plus de 3 cases du bord de la carte. Ensuite, les joueurs disposent leurs vaisseaux un par un dans leurs zones respectives, en-deçà de la pliure centrale des cartes (voir croquis). Ils adoptent la même procédure que pour les achats: chacun place un premier vaisseau, puis un deuxième, etc. Les vaisseaux peuvent être adjacents les uns aux autres mais pas superposés, sauf pour les chasseurs transportés à bord d'un croiseur. Une fois tous les vaisseaux placés, la partie peut commencer.

Dérive des astéroïdes et des mines

Dans ce scénario le sens de la dérive est aléatoire. Au dos d'un pion astéroïde supplémentaire, l'un des joueurs numérote les côtés de 1 à 6, comme le montre le dessin ci-dessous. Le pion est ensuite placé tel quel sur un hexagone situé dans un coin du tapis de jeu. Il doit rester dans la même position pendant toute la partie. A la phase 1 de chaque tour de jeu, un joueur lance 1D6. Le chiffre obtenu indique, en référence au pion-repère, la direction de la dérive des astéroïdes et des mines pour le tour en question. Tous les pions mines et astéroïdes sont alors déplacés d'une case dans la direction désignée. Les pions qui sortent de la carte en dérivant sont retirés du jeu.



Interceptor

L'Interceptor est un nouveau modèle de patrouilleur galactique apparu dans les années 50. Pour le représenter dans le jeu, on utilise les pions cargo. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- Prix d'achat: 80
- Potentiel de défense: 45
- Fréquence de tir: 6/tour
- Mouvement et Manoeuvre: Phases 2, 3, 5 et 6
- Puissance de feu basée sur 1D8

Son champ de tir avant est le même que celui d'un escorteur. Ses champs de tir latéraux sont ceux d'un croiseur. Il a la même manoeuvrabilité qu'un chasseur. Avantage décisif sur les vaisseaux plus anciens: il peut effectuer 2 tirs simultanés dans un **même** champ de tir contre des cibles différentes.

Conditions de victoire

Au cours de la partie, les joueurs marquent les points suivants:

- 3 points par chasseur ennemi détruit
- 10 points par escorteur ennemi détruit
- 20 points par croiseur ennemi détruit
- 25 points par interceptor ennemi détruit

Le joueur qui a marqué le plus de points à la fin du 10ème tour de jeu est déclaré vainqueur ... s'il a encore au moins un vaisseau à lui sur la carte!

N.B. Un tir qui n'entraîne pas la destruction immédiate d'un vaisseau ne rapporte aucun point. Quand un vaisseau est détruit par plusieurs joueurs en même temps, ceux-ci se partagent les points dans 2 cas de figure:

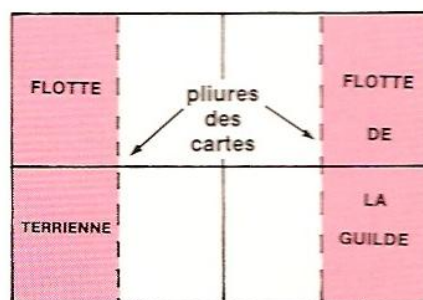
- 1) lorsque c'est la somme des tirs effectués qui a permis de réduire le potentiel du vaisseau à zéro; ou bien
- 2) lorsque chaque tir, à lui tout seul, réduisait le potentiel du vaisseau à zéro. Dans tous les autres cas, c'est le joueur qui a effectué le tir le plus puissant qui marque les points.

5. Destruktor, l'Ultime Menace

Nombre de joueurs: 2, 3 ou 4

Durée approx. de jeu: 3h30

Disposition du tapis de jeu: (4 cartes)



L'histoire

2298. Depuis dix années déjà, la Guilde des Intercepteurs règne en maître sur le commerce interplanétaire. La dernière tentative terrienne visant à reprendre le contrôle de Mars s'est soldée par un désastre. Désormais, seul le Conseil lunaire et quelques colonies isolées reconnaissent encore l'autorité du Conseil Unifié terrien.

Des arsenaux de la Guilde vient de sortir le dernier défi de la technologie spatiale: Destruktor, un super-croiseur mis au point par les meilleurs ingénieurs de Mars et Venus. Le compte à rebours de l'Opération Galilée approche de sa phase finale. Son objectif: la Terre.

Le Conseil Unifié sait à quoi s'en tenir mais que lui reste-t-il à opposer au rouleau compresseur des Intercepteurs? Dans un fantastique sursaut d'unité, toutes les puissances terrestres tentent frénétiquement de remettre à flots tout ce qui ressemble de près ou de loin à un vaisseau spatial. Des vaisseaux de guerre déclassés depuis 30 ou 40 ans sont remis en état et réarmés. "Une foire à la ferraille" commentent les plus pessimistes. Pour la Terre, l'heure de la dernière chance a sonné: si les Destruktores passent, la civilisation terrienne aura écrit sa dernière page dans l'histoire de la conquête de l'espace.

Les camps en présence

- Flotte terrienne: 10 escorteurs + 4 croiseurs ayant chacun 4 chasseurs à bord. Les mines à champ magnétique sont totalement inefficaces contre les destruktors.
- Flotte de la Guilde: 8 destruktors.

S'il y a 3 joueurs, deux joueurs se partagent les vaisseaux de la flotte terrienne. S'il y a 4 joueurs, on a 2 joueurs dans chaque camp. Le jeu à plusieurs demande une bonne coordination entre les joueurs d'un même camp. Il a pour avantage de raccourcir le temps de notation des mouvements et manoeuvres.

Positions de départ

Chaque camp dispose ses vaisseaux un par un dans la zone désignée du tapis de jeu (voir croquis). Les joueurs doivent laisser au moins une case d'intervalle entre chaque vaisseau.

Destruktor

Le Destruktor est représenté dans le jeu par les pions cargo. Le sens de la marche des pions est inversé: l'avant du Destruktor correspond désormais à l'arrière du cargo et l'avant du cargo à l'arrière du Destruktor. Les caractéristiques du nouveau vaisseau sont les suivantes:

- Potentiel de défense: 85
- Fréquence de tir: 8/tour
- Mouvement et Manoeuvre: Phases 2, 4 et 6
- Puissance de feu basée sur 1D12

Le champ de tir avant et les champs de tir latéraux du destruktor sont les mêmes que ceux d'un croiseur. Le champ de tir arrière est identique au champ de tir **avant** d'un escorteur. Le destruktor a la même manoeuvrabilité qu'un chasseur et il peut effectuer 2 tirs simultanés dans un **même** champ de tir contre des cibles différentes.

Conditions de Victoire

Le camp qui réussit à anéantir entièrement la flotte adverse a gagné.

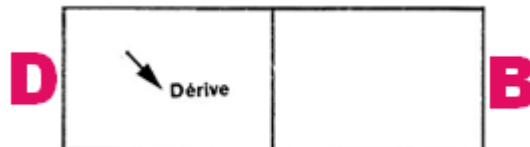
N.B. Tout vaisseau qui sort de la carte est considéré détruit.

6. Terrible partie de cache-cache

Nombre de joueurs : 2

Durée approx. de jeu : 1 h

Disposition du tapis de jeu : (2 cartes)



L'histoire

2218. Antaros, colonie récente du secteur de Beta Capella, tente de se retourner contre le pouvoir de la Terre. Celle-ci a besoin de faire un exemple. Le chantage et l'intimidation n'ayant pas d'effet, la Terre a décidé d'envoyer une escadre de la Flotte Galactique afin de récupérer le contrôle de la colonie dissidente, d'autant plus que de précieux gisements de minéraux ont été détectés à proximité.

Tenu d'agir rapidement, le Commandant Greta Bnana décide de se déplacer en profondeur dans le champs d'astéroïdes catalogué DL3. Son escadre progresse prudemment quand l'alerte retentit : les Chasseurs des vaisseaux intercepteurs de la Guilde profitent alors de la faiblesse temporaire de l'escadre pour passer à l'attaque ! Antaros a-t-elle fait le bon choix ?

Les forces en présence

- L'escadre de la Flotte Galactique : - 2 croiseurs transportant chacun 2 chasseurs
- 3 escorteurs
- Les Intercepteurs de la Guilde : - 10 chasseurs

Positions de départ et dérive des astéroïdes

L'escadre pénètre par le côté D et doit sortir par le côté B. Les chasseurs de la Guilde entrent en jeu depuis n'importe quel bord de la carte, sauf par le côté D, chaque fois qu'ils le souhaitent. Le champs d'astéroïdes est dense : le joueur de la Guilde place où il le désire, au début du jeu, 15 astéroïdes, séparés les un des autres d'au moins 6 hexagones dans toutes les directions. Ils dérivent durant la Phase 6 de chaque tour de jeu, d'une case, dans la direction indiquée sur la carte (en diagonale, de haut en bas), et chaque astéroïde sortant de la carte réapparaît instantanément du côté opposé (même rangée), avec une trajectoire identique.

Règles spéciales

Voir les règles spéciales concernant les astéroïdes dans le Livret de règles, en particulier le chapitre des effets des astéroïdes sur les tirs au laser.

Conditions de victoire

L'escadre de la Flotte Galactique doit s'échapper à tout prix, en limitant les pertes :

- 2 croiseurs sauvés = victoire
- 1 croiseur sauvé = match nul
- 2 croiseurs détruits = victoire de la Guilde

En tout état de cause, le nombre de pertes subies par le joueur de la Guilde est sans incidence sur le résultat final, comme c'est également le cas avec les escorteurs pour les forces Terrestres.

Scénario original de Julien Caporal publié en février 1988 dans le magazine GRAAL n°4.