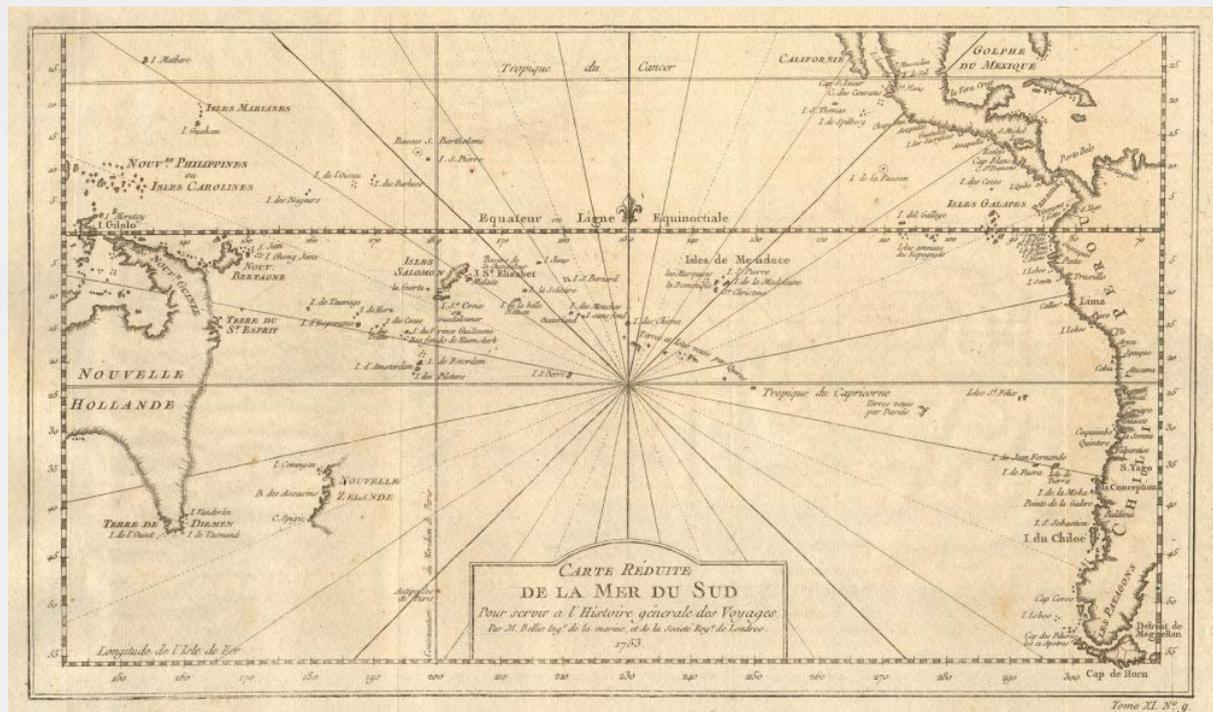


# NEMO, ATOLL SANGLANANT

*Un carnet de notes de l'explorateur Jules Dumont d'Urville est tombé entre les mains de nos espions. Il fait état d'une bande de terre non revendiquée suffisamment grande pour y installer une base navale dans le pacifique sud. Amiral, voici votre ordre de mission. Vous partez sans tarder.*



**Localisation estimée :** -53.97980088616184, -150.42226537578634

**Ordre de mission :** Repérage et sécurisation d'un atoll dans l'optique d'y installer une base d'opération et de ravitaillement avancée afin de faciliter les traversées du pacifique sud et d'assurer notre assise sur les ressources et voies commerciales transitant par le pacifique. Il s'agit d'un formidable avant poste dans la surveillance de l'antarctique sur un front jusqu'ici dégarni.

Estimant la compétence des services de renseignements des autres puissances, s'attendre à croiser hostiles. Le cas échéant, tenir les ennemis à distance tout en effectuant la mission. Installer une tête de pont sur l'atoll, y planter notre étendard et attendre les ordres ; une flotte logistique vous suivra à quelques jours d'intervalle pour commencer les travaux. Pas de questions ? Exécution !



*Vue aérienne d'un des îlots de l'atoll prise par un observateur Ankron*

## Conditions de victoire :

- Planter l'étendard : 1PV/île + 1PV en fin de partie
- Analyser l'atoll avec succès : 1PV/réussite
- Contrôler l'atoll en fin de partie : 1PV/ îlot contrôlé
- Réussir à installer une tête de pont sur un îlot 2PV/îlot
- Survie de l'amiral : 1PV
- Capture d'un amiral adverse : 2PV/amiral
- Objectif secret : 5PV



©Spartan Games Concept Art Robin Carey

*Membre des escouades de défense embarquée  
du colosse draconique Tianlong "Ryulung"*



Spartan Games Concept Art Robin Carey ©

*Sous-officier, maître d'équipage dit bosco  
du HMS Bloodhound, navire de sa majesté*

## Règles spéciales :

### Spécialistes embarqués :

Lors de la réalisation de sa liste, un joueur peut (et ferait mieux) d'inclure des spécialistes à bord de ses navires pour remplir les objectifs.

Un seul spécialiste par navire.

- Scientifique (+10 pts)
- Architecte (+15pts)

Lorsqu'un navire transportant un scientifique et son équipe tombe l'ancre à au moins 3" d'un îlot, il peut débarquer ces derniers sur l'îlot afin qu'ils y effectuent des recherches. Le navire reste alors à l'île pendant ce temps il est immobilisé jusqu'à ce que les équipes débarquées embarquent. A chaque fin de tour où le scientifique a été présent sur l'île, un D6 est lancé et le résultat suivant s'applique :

Résultat du D6	Analyse du scientifique
1	<b>Accident !</b> Les scientifiques sont traumatisés ou tués. Essai ultérieur impossible pour les scientifiques à bord de ce navire.
2-3	<b>Hmm la machine fait bip.</b> L'expédition peut retenter lors d'un prochain tour.
4-5	<b>Découverte intéressante...</b> pour un scientifique (succès d'analyse, +1PV)
6	<b>Découverte primordiale !</b> Effet secret.

Lorsqu'un navire transportant un architecte et son équipe tombe l'ancre à au moins 3" d'un îlot, il peut débarquer ces derniers sur l'îlot afin qu'ils y installent une tête de pont. Le navire reste alors à l'île pendant ce temps il est immobilisé jusqu'à ce que les équipes débarquées embarquent. À chaque fin de tour où le scientifique a été présent sur l'île, un D6 est lancé et un bonus de +1 est ajouté pour chaque analyse réussie sur cet îlot par un scientifique allié et le résultat suivant s'applique :

Résultat du D6	Rapport de l'architecte
1	<b>Accident !</b> Les architectes et les ouvriers sont traumatisés ou tués. Essai ultérieur impossible pour les architectes à bord de ce navire.
2-3	<b>Je dois adapter les plans.</b> L'expédition peut retenter lors d'un prochain tour.
4-6	<b>Les travaux prennent du retard.</b> Le navire ayant commencé les travaux doit rester immobile jusqu'à ce qu'ils soient terminés.
7	<b>Fini !</b> Quoique sommaire, la tête de pont est prête. (2PV/îlot)

