

FLEET COMMANDER

EXTENSION



SALVATION



Après des décennies de combats, les factions en guerre ont réalisé qu'il était essentiel de soutenir les vaisseaux de guerre au milieu des combats. C'est pourquoi des navires spécialisés ont commencé à apparaître au milieu des batailles : les Vaisseaux Techniques.

Le premier vaisseau de ce type à être déployé fut appelé Mule par les Fleet Commanders des deux factions. Il était conçu pour accueillir un puissant dispositif de guerre électronique. Pour un coût minime, les Fleet Commanders furent alors en mesure d'ajouter des supports efficaces à leurs flottes, ce qui modifia leurs choix, leurs tactiques et leurs styles au milieu des combats.

Très vite, l'Hégémonie d'Amyclès et la Ligue de Phébé développèrent leurs propres technologies, embarquées sur leurs propres vaisseaux techniques. Ces nouveaux vaisseaux se sont révélés être très différents. Avec le Salvation, Phébé favorisa la souplesse d'utilisation de ces dispositifs, en leur donnant un rayon d'action plus important. Amyclès de son côté privilégia la vitesse d'action en installant un système de Propulsion Ionique sur son propre vaisseau, baptisé Advantage. Quel que soit le stratège que vous êtes, il est temps de composer votre flotte avec sagesse ou audace, et surtout sans jamais sous-estimer ces redoutables atouts dans votre arsenal.

MATÉRIEL



6 figurines de Vaisseaux Techniques, chacune avec 2 Disques de Socle



12 tuiles de Passerelles



4 tuiles de Secteurs Spéciaux



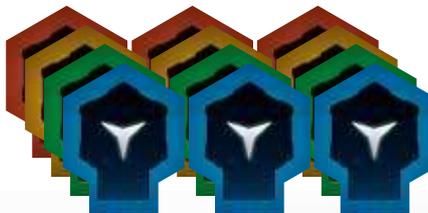
2 tuiles de Secteurs Spéciaux



18 jetons Signaux



16 jetons de Capacités Techniques et 12 marqueurs de couleur pour les identifier sur la Zone de Combat



1 jeton d'Arme Spéciale

INTRODUCTION

Avec Salvation, vous allez pouvoir ajouter à vos flottes l'un des 3 Vaisseaux Techniques que sont le Mule, le Salvation ou l'Avantage. Quels que soient ceux qui soutiendront votre flotte, chacun de ces vaisseaux embarque ses propres dispositifs enclins à bouleverser l'équilibre de tout affrontement de manière aussi spectaculaire que décisive.

Salvation introduit :

- 3 profils de Vaisseaux Techniques, chacun pouvant embarquer son panel unique de dispositifs.
- Deux nouveaux types de secteurs : les redoutables Tempêtes Gamma et les Colonies qui pourront vous servir à faire des réparations mineures au milieu des combats et servir d'objectifs pour vos scénarios.
- Deux nouveaux scénarios : Blocus et Illégale pour relever de nouveaux défis.
- Enfin, un générateur de campagnes pour 2 ou 4 joueurs vous permettra d'enchaîner 4 ou 5 parties scénarisées en 3 à 4 heures.

INTÉGREZ DES VAISSEAUX TECHNIQUES À VOTRE FLOTTE.

Vous pouvez intégrer dans votre flotte autant de Vaisseaux Techniques que vous le souhaitez en tenant compte de leur classe dans la taille maximale de votre flotte.

- N'importe quel joueur peut choisir le Mule, alors que le Salvation est spécifique à la Ligue de Phébé, et l'Avantage à l'Hégémonie d'Amyclès.
- Adaptez les disques de socle pour indiquer quel vaisseau est représenté par la figurine.
- Placez la tuile de Passerelle correspondant au vaisseau choisi devant vous.
- Choisissez le Dispositif Technique parmi ceux disponibles pour votre vaisseau et placez son jeton sur sa tuile de Passerelle. Vous pouvez le garder secret jusqu'à sa première utilisation en plaçant un marqueur de couleur dessus.



UTILISER LES CAPACITÉS TECHNIQUES

ACTIVER UNE CAPACITÉ TECHNIQUE

On active une Capacité Technique en utilisant un dé vert , sur un secteur indiqué par les directions du dé, comme pour une attaque ou un déplacement.

Quand on utilise une Capacité Technique, on pose un marqueur de couleur sur le secteur ciblé et le jeton de la Capacité Technique sur ce dernier, face utilisée visible.

On y accole le résultat du dé utilisé.

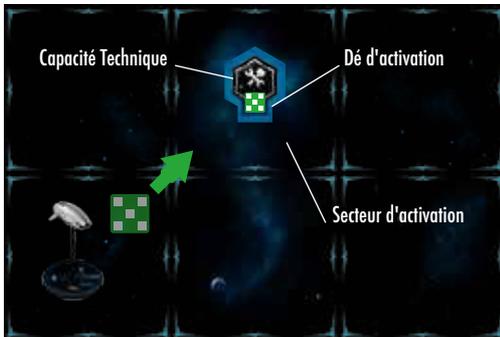
Le dé ainsi utilisé est appelé Dé d'Activation.

Le secteur où vous posez votre capacité et son Dé d'Activation est appelé Secteur d'Activation.

Tant que le Dé d'Activation reste sur le Secteur d'Activation, la Capacité Technique reste active.

On ne peut activer une Capacité Technique que si le jeton associé est disponible sur la Passerelle.

Une Capacité Technique peut être activée à distance si plusieurs résultats de dés sont utilisés, exactement comme pour une attaque à distance. Dans ce cas-là, le Dé d'Activation sera le dernier dé utilisé pour parvenir au Secteur d'Activation.



LES JETONS CAPACITÉS SUR LE TERRAIN

- Les jetons de Capacités Techniques n'empêchent pas les ennemis d'occuper leur secteur.
- Les jetons de Capacités Techniques ne bloquent pas les lignes de vue (pour les attaques à distance ou les armes spéciales).

DÉSACTIVER UNE CAPACITÉ TECHNIQUE

Un adversaire peut désactiver vos Capacités Techniques.

- En défaussant un résultat rouge avec les mêmes directions que le Dé d'Activation, s'il a au moins un vaisseau sur le Secteur d'Activation ou sur tout secteur adjacent.
- En utilisant un Drain et si vous choisissez de défausser un Dé d'Activation.

Vous pouvez désactiver vous-même tout ou partie de vos Capacités Techniques, pendant la Phase Passerelle.

Lorsqu'une Capacité Technique est désactivée, remettez simplement son jeton sur votre Passerelle, et son Dé d'Activation et son marqueur couleur dans votre réserve.



REPROGRAMMER UNE CAPACITÉ

A la fin de la phase Début de Tour, il est possible de relancer un Dé d'Activation pour tenter d'obtenir des directions différentes, potentiellement plus favorables. Toutefois, si on obtient un résultat spécial , la Capacité Technique est désactivée, le Dé d'Activation et le marqueur de couleur retournent dans la Réserve du joueur, et le jeton sur sa Passerelle.

**FIN DES RÈGLES >
VOUS POUVEZ ACCÉDER À LA
BASE DE CONNAISSANCES.**

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX

MULE



Classe : 1
Points de Coque : 12

Capacité Spéciale :

☘ Peut embarquer 1 dispositif de Capacités Techniques neutre.

Disponible pour toutes les factions.

ADVANTAGE



Classe : 1
Points de Coque : 6

Capacité Spéciale :

☘ Peut embarquer 1 dispositif de Capacités Techniques amycléen.

☘ **Propulsion Ionique.** Rappel : un résultat de dé de mouvement joué sur un secteur ne comportant que des vaisseaux équipés de Propulsion Ionique peut être joué deux fois de suite pour se déplacer de 2 secteurs. De plus, si un un Repli est joué sur un secteur contenant uniquement des vaisseaux équipés de Propulsion Ionique, ceux-ci ne subissent aucun point de dégâts.

☘ Disponible pour Amyclès seulement.

SALVATION



Classe : 1
Points de Coque : 6

Capacité Spéciale :

☘ Peut embarquer 1 dispositif de Capacités Techniques phébéen.

☘ **Rayon de Soutien :** Chaque résultat de dé vert utilisé pour activer une Capacité technique du Salvation peut parcourir jusqu'à 2 secteurs, facilitant ainsi l'activation à distance.

☘ Disponible pour Phébé seulement.

BASE DE CONNAISSANCES : LES CAPACITÉS TECHNIQUE

Tous les effets de Début de Tour des Dispositifs de Capacités Techniques sont à jouer à la fin de cette phase, après les effets des Armes Spéciales. Le terme "vaisseaux alliés" désigne les vaisseaux du joueur et de ses alliés.

LES DISPOSITIFS DE CAPACITÉS TECHNIQUES NEUTRES



SENTINEL

Un vaisseau ennemi sur l'un des secteurs indiqués par le Dé d'Activation est ciblé par le propriétaire du Sentinel et subit 1 point de dégâts :

- à l'activation,
- au Début de Tour du propriétaire du Sentinel,
- et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux ennemis arrivent sur un secteur indiqué par le Dé d'Activation du Sentinel. Dans ce dernier cas, la cible doit être choisie parmi celles venant d'arriver dans le secteur.

Face aux tirs du Sentinel, aucune réaction n'est possible.



BROUILLEUR RADAR

Le propriétaire du Brouilleur Radar remplace tous les vaisseaux alliés sur le Secteur d'Activation par les Signaux correspondants, et ajoute un Signal Leurre :

- à l'activation,
- au Début de Tour du propriétaire du Brouilleur Radar,
- et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux alliés arrivent sur son Secteur d'Activation.

Consultez la page 16 du livret de règles Genesis pour plus de détails sur les Signaux.



RAVITAILLEUR

Le joueur peut stocker n'importe quel résultat de dé sur le jeton du Ravitailleur. Cette Capacité n'a pas besoin d'être activée. Si le Vaisseau Technique est détruit, le dé stocké retourne dans la Réserve du joueur.



DRONE DE RÉPARATION

Un vaisseau allié sur le Secteur d'Activation est ciblé par le propriétaire du Drone de Réparation et récupère 1 point de coque (sans dépasser son maximum) :

- à l'activation,
- au Début de Tour du propriétaire du Drone de Réparation,
- et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux alliés arrivent sur son Secteur d'Activation. Dans ce dernier cas, le vaisseau réparé doit faire partie de ceux qui viennent d'arriver dans le Secteur d'Activation.



BASE DE CONNAISSANCES : LES CAPACITÉS TECHNIQUES

LES DISPOSITIFS PHÉBÉENS DE CAPACITÉS TECHNIQUES



DISPOSITIF DE DÉPLACEMENT



BALISE DE RAPPEL

A l'activation et au Début de Tour du propriétaire de la Balise de Rappel, un vaisseau allié sur un secteur non adjacent au Secteur d'Activation peut être téléporté vers le secteur d'Activation.



DISRUPTEUR DE PROPULSION

Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus se déplacer par eux-mêmes. D'autres effets, tel que le Rayon Tracteur, peuvent cependant les déplacer.

DISPOSITIF DE DÉFENSE



BOUCLIER DE DÉFLECTION

Le propriétaire du Bouclier de Déflexion choisit la cible pour chaque attaque vers le Secteur d'Activation.



BLOQUEUR DE BOUCLIERS

Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus utiliser leurs boucliers.

LES DISPOSITIFS AMYCLÉENS DE CAPACITÉS TECHNIQUES



DISPOSITIF D'ATTAQUE



BROUILLEUR DE COMMUNICATIONS

Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus déclencher ou soutenir d'attaque.



AJUSTEUR DE CIBLAGE

Les vaisseaux alliés sur le Secteur d'Activation peuvent considérer leurs résultats rouges diagonaux  comme orthogonaux  et inversement.

DISPOSITIF D'ÉNERGIE



CHAMP DE DISTORSION

Les vaisseaux ennemis sur tous les secteurs indiqués par le Dé d'Activation ne peuvent plus utiliser de résultats spéciaux .



OPTIMISEUR D'ÉNERGIE

Tous les résultats spéciaux  joués à partir du Secteur d'Activation par les alliés peuvent être changés en résultats multidirectionnels .

BASE DE CONNAISSANCES : SECTEURS SPÉCIAUX

Rappel : les vaisseaux peuvent entrer librement dans les Secteurs Spéciaux. Quel que soit le Secteur Spécial, aucune attaque à distance ne peut le traverser. Les règles suivantes vous permettent de savoir quoi faire en fonction des différentes situations dans ces secteurs. Si une situation n'est pas décrite, c'est qu'il n'y a aucun effet.

COLONIE



« Il existe des lieux dans l'immensité du vide de l'espace où des humains se réfugient. Il s'agit le plus souvent de marchands, de mineurs ou d'industriels qui travaillent à proximité. Ces structures disposent toujours de quais d'amarrage où les vaisseaux peuvent recevoir des réparations de fortune au milieu des combats. »

Début de Tour : vous pouvez placer un vaisseau sur le quai d'amarrage. Si un vaisseau est déjà amarré, vous pouvez le retirer du quai, le laisser, ou échanger sa place avec un autre présent sur le secteur de la Colonie. Puis, si un vaisseau est amarré, il regagne 2 points de coque (sans dépasser son maximum).

Dans le secteur : tant qu'un vaisseau est amarré à une Colonie, il ne peut plus déclencher ou soutenir d'attaque, ni utiliser ses boucliers ou ses capacités spéciales. Il peut néanmoins être pris pour cible. Tous les autres vaisseaux ne sont pas affectés par leur présence dans ce secteur.

TEMPÊTE GAMMA



« Certains phénomènes astrophysiques provoquent de terribles émergences de rayons Gamma qui se répandent ensuite à travers l'espace. Les vaisseaux de guerre ont appris à se servir de ces phénomènes, en dépit de leur dangerosité. »

Entrée dans le secteur : lancez un dé. Sur un résultat spécial , chaque vaisseau présent dans le secteur subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.

Début de Tour : lancez un dé pour chaque Tempête Gamma occupée par un ou plusieurs de vos vaisseaux. Sur un résultat spécial , chaque vaisseau qui se trouve dans la Tempête Gamma concernée subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.

Dans le secteur : les vaisseaux qui se trouvent dans une Tempête Gamma ne peuvent pas être pris pour cible, mais ils peuvent librement déclencher ou soutenir une attaque. Il est impossible d'utiliser une Arme Spéciale depuis ou vers une Tempête Gamma.

SCÉNARIOS

BLOCUS (2 JOUEURS)

« Il ne s'agit plus d'exterminer l'adversaire. Vos flottes se disputent la destruction ou la survie de vaisseaux civils, quelles que soient les pertes. Attention, car s'ils sont fragiles, ils sauront s'évader à la moindre opportunité. »

Flottes : 12 points de classe par joueur. L'un des joueurs ajoute à sa flotte 3 vaisseaux civils représentés par des figurines de Vaisseaux Techniques, sans Capacité Technique et avec 6 points de coque.

Zone de Combat : 5x5 secteurs. Variantes : 5x6, 6x6.

Victoire : le joueur qui contrôle les vaisseaux civils gagne dès qu'il arrive à en faire fuir au moins 2 de la Zone de Combat. L'autre joueur gagne s'il détruit 2 vaisseaux civils.

Fuite : pour fuir, un vaisseau civil doit utiliser un dé de mouvement directionnel  ou  en étant dans la Zone de Déploiement adverse.



ILLÉGALE (2 JOUEURS)

« La présence de colonies dans cette zone est illégale. Une force spéciale est venue les détruire. Il faut coûte que coûte les protéger, car aucun renfort n'est à prévoir. »

Flotte Phébé : 12 points de classe, avec uniquement des vaisseaux de classe 1, 2 et 3.

Flotte Amyclès : 12 points de classe dont obligatoirement 1 Cuirassé équipé d'Ogives Gamma.

Zone de Combat : 5x5 secteurs. Variantes : 5x6, 6x6.

Secteurs Spéciaux : le joueur Phébé place 2 Colonies dans sa moitié de la Zone de Combat, en dehors de sa Zone de Déploiement. Le joueur Amyclès peut ensuite placer jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux.

Victoire :

- Le joueur Amyclès gagne dès qu'il parvient à détruire les 2 colonies.
- Le joueur Phébé gagne dès qu'il parvient à détruire le Cuirassé équipé d'Ogives Gamma.



Ogives Gamma : cette Arme Spéciale s'utilise avec les dés rouges d'attaques directionnels et ne nécessite donc pas de résultats spéciaux. Elle est spécifique au scénario Illégale et ne peut être utilisée que contre les Colonies. Il faut réussir 3 tirs avec cette arme pour détruire une Colonie. Marquez chaque tir réussi avec un Signal. Ces dégâts ne peuvent pas être réparés. Un vaisseau qui se trouve sur le secteur de la Colonie attaquée peut utiliser un bouclier pour contrer cette Arme. Il n'est pas possible de tirer sur une colonie depuis le secteur où elle se trouve. Quand une Colonie est détruite, remplacez-la par un Champ d'Astéroïdes et appliquez ses effets immédiatement. Comme cette Arme Spéciale n'utilise pas de Résultats Spéciaux, vous pouvez relancer 2 résultats spéciaux si vous n'avez pas d'autre Arme spéciale dans votre flotte.

GÉNÉRATEUR DE CAMPAGNES

Ce système vous permet de générer une campagne pour 2 ou 4 joueurs, à jouer en 3 à 4h. Enchaînez les affrontements jusqu'à la Bataille Finale qui désignera le vainqueur, quel que soit le résultat des batailles précédentes. Dans chacune d'entre elles, vous pourrez gagner un avantage décisif pour l'affrontement final. Imaginez vos récits épiques en fonction des scénarios que vous jouerez. Vous pouvez jouer cette campagne avec toutes les extensions Fleet Commander.

Vous pouvez jouer chaque bataille avec les règles optionnelles Armes Spéciales Secrètes, Brouillard de Guerre ou encore Déploiement Caché (excepté pour la Bataille Finale, dont les règles dépendent des avantages gagnés précédemment).

DEUX JOUEURS

PREMIÈRE BATAILLE

Jouez une Bataille Rangée avec les modifications suivantes :

Flottes : 7 points de classe par joueur.

Victoire : dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 2 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage pour le vainqueur : avant la Bataille Finale, lancez tous vos dés et gardez les résultats que vous voulez sur votre Passerelle.

DEUXIÈME BATAILLE

Le scénario est choisi par le perdant de la bataille précédente parmi tous les scénarios disponibles.

Flottes : 8 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 2 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage pour le vainqueur : déployez-vous selon la règle de Déploiement Caché pendant la Bataille Finale.

TROISIÈME BATAILLE

Le scénario est choisi par le perdant de la bataille précédente parmi tous les scénarios disponibles.

Flottes : 9 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 3 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage pour le vainqueur : ajoutez 2 points de classe à votre flotte lors de la Bataille Finale.

QUATRIÈME BATAILLE

Le scénario est choisi par le perdant de la bataille précédente parmi tous les scénarios disponibles.

Flottes : 10 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 3 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage pour le vainqueur : choisissez et placez tous les secteurs et déployez votre flotte en dernier.

BATAILLE FINALE

Jouez une Bataille Rangée avec les avantages gagnés au cours des batailles précédentes et ces modifications :

Flottes : 12 points de classe par joueur.

Si un des joueurs n'a gagné aucun avantage lors des batailles précédentes, il peut placer 1 Colonie dans sa Zone de Déploiement.

Victoire : dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 4 points de classe ou moins, son adversaire gagne la bataille, et remporte la campagne !

Liste des scénarios pour le générateur de campagnes :

La lettre est l'initiale du livret. Bataille rangée (G/I), Dans la ceinture d'astéroïdes (G/I), La Capture (G/I), Le Piège (G/I), Le Sauvetage (G/I), Le Passage (G/B), Contrôle (G/B), Blocus (S), Illégale (S), Assaut planétaire (A), Duel (A).

GÉNÉRATEUR DE CAMPAGNES

QUATRE JOUEURS

PREMIÈRE BATAILLE : 2 CONTRE 2

Jouez une Bataille Rangée à 2 contre 2 avec les modifications suivantes :

Flottes : 14 points de classe par camp.

Zone de Combat : 7x5.

Victoire : dès que la flotte d'un camp ne compte plus que 4 points de classe ou moins, le camp adverse gagne.

Avantage pour les vainqueurs : avant la bataille finale, lancez tous vos dés et gardez ceux que vous voulez sur votre Passerelle.

Pour les deuxièmes et troisièmes batailles, suivez cette règle : une fois qu'un scénario est terminé, le vainqueur choisit son avantage parmi les 2 disponibles. Le perdant place 1 portail sur chaque Zone de Combat et retire toute sa flotte du jeu. Le vainqueur retire la moitié de sa flotte (arrondie au supérieur) et peut prêter main forte à son allié, en jouant chaque tour juste après lui.

DEUXIÈMES BATAILLES : 2X 1 CONTRE 1

Jouez 2 batailles séparées qui opposent les joueurs 1 contre 1. Les perdants de la bataille précédente choisissent chacun un scénario parmi tous ceux disponibles.

Flottes : 8 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 2 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage numéro 1 : Déploiement Caché pour votre flotte.

Avantage numéro 2 : +2 points de classe de vaisseaux.

TROISIÈMES BATAILLES : 2X 1 CONTRE 1

Changez d'opposant pour refaire 2 batailles à 2 joueurs. Le camp qui comptabilise le plus de défaites choisit deux scénarios parmi tous ceux disponibles.

Flottes : 10 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 3 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage numéro 3 : Positionnez tous les Secteurs Spéciaux comme vous le souhaitez.

Avantage numéro 4 : Votre camp se déploie en dernier.

BATAILLE FINALE

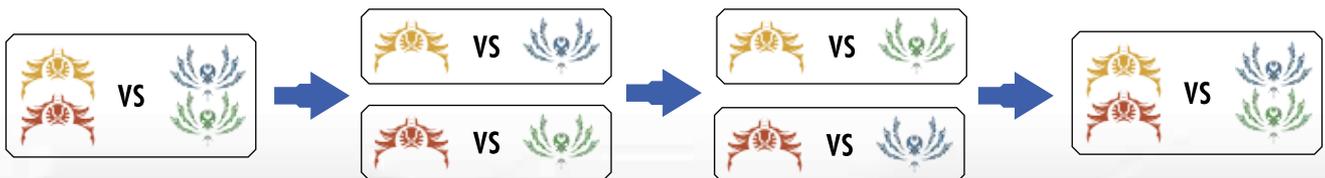
Jouez une Bataille Rangée à 2 contre 2 avec les avantages gagnés lors des batailles précédentes et les modifications suivantes :

Flottes : 24 points de classe par camp.

Zone de Combat : 9x5. Le joueur qui a gagné l'avantage numéro 3 peut choisir d'effectuer la bataille sur 2 Zones de Combat de 5x5 reliées par 2 Portails.

Si un des camps n'a obtenu aucun avantage lors des batailles précédentes, il peut placer 2 Colonies dans ses Zones de Déploiement.

Victoire : dès que la flotte d'un camp ne compte plus que 8 points de classe ou moins, le camp adverse gagne la bataille, et remporte la campagne !



CRÉDITS

Une extension par
Didier Dincher et Pierre Steenebruggen

Illustrations
Antoine Schindler

Conception 3D
Antoine Bergerat

© - 2016 - Capsicum Games

