

# FLEET COMMANDER

EXTENSION



AVATAR



Les Cuirassés Lourds sont des navires de guerre fantastiques, les plus effrayants jamais vus dans une bataille, dotés d'une puissance de feu dévastatrice, d'une coque à toute épreuve et pouvant être équipés d'Armes Spéciales. De toute évidence, ce sont des adversaires redoutables, qui peuvent propager la destruction autour d'eux sans être inquiétés par les manœuvres de l'adversaire.

Tandis que la Ligue de Phébé a développé sur la même base le Porte-Nefs, chargé d'Escadrons d'Intercepteurs capables de harceler ses adversaires, les ingénieurs de l'Hégémonie d'Amyclès ont réussi à développer un navire cauchemardesque : le Dreadnought. Équipé d'assez de batteries à longue portée il peut détruire une Frégate avec une seule attaque à distance.

Alors que le conflit entre la Ligue de Phébé et l'Hégémonie d'Amyclès s'intensifie, de grands commandants de flotte ont émergé pour imposer leurs vues sur la guerre. Qu'ils soient issus des castes phébéennes d'humains augmentés ou qu'ils aient gagné leur place par leur zèle, leur détermination ou leur ingéniosité dans les flottes amycléennes, chacun d'eux dispose d'un avantage certain pour mener sa flotte à la victoire.

## MATÉRIEL



2 figurines de Cuirassés Lourds,  
chacune avec 2 Disques de Socle



4 tuiles de Passerelles  
pour les vaisseaux



6 tuiles de Passerelle  
pour les Commandeurs



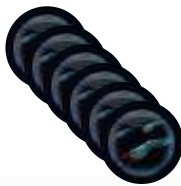
4 tuiles de Secteurs Spéciaux



3 Dés d'Energie



6 jetons de Signaux



6 pions d'Escadrons  
d'Intercepteurs



4 jetons de Mines



6 jetons d'Armes Spéciales



2 jetons  
de Secteurs Spéciaux

# INTRODUCTION

Avec Avatar, ajoutez à vos flottes les terrifiants vaisseaux de classe 5. Que vous choisissiez un Cuirassé Lourd, un Porte-Nefs ou un Dreadnought, ces vaisseaux gigantesques seront les pièces maîtresses de vos batailles, et les cibles prioritaires de vos adversaires.

Mais ce n'est pas tout. Avatar introduit aussi un nouveau concept : vous pouvez maintenant mettre à la tête de votre flotte un Commandeur célèbre. Elle ou il apportera un bonus permanent à votre flotte et façonnera vos tactiques de combat.

Enfin, dans Avatar vous trouverez aussi :

- Deux nouveaux types de Secteurs Spéciaux : l'imprévisible Trou Noir, qui peut engloutir toute flotte imprudente, et la puissante Station de Bataille dont le contrôle vous donnera accès à son Arme Spéciale.
- Deux nouveaux scénarios mettant en scène les nouveaux éléments de l'extension.



## INTÉGREZ LES CLASSES 5 DANS VOTRE FLOTTE

Vous pouvez intégrer dans votre flotte autant de vaisseaux de classe 5 que vous le souhaitez en tenant compte de leur classe dans la taille maximale de votre flotte.

- N'importe quel joueur peut choisir le Cuirassé Lourde, alors que le Porte-Nefs est spécifique à la ligue de Phébé, et le Dreadnought 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, et posez-y le jeton d'Arme Spéciale ou les jetons Escadrons qui lui appartiennent le cas échéant.



## RECRUTEZ UN COMMANDEUR



Avatar propose 6 Commandeurs différents, 3 pour chaque faction. Avant de constituer votre flotte, vous pouvez choisir de recruter l'un des Commandeurs de votre faction.

- Consultez les descriptifs des Commandeurs pour en choisir un et connaître ses aptitudes.
- Intégrez la tuile correspondante à votre Passerelle et faites les ajustements nécessaires, notamment en termes de dés.
- Si certains joueurs choisissent de jouer avec un Commandeur et d'autres non, ceux qui n'en prennent pas bénéficient de 2 points de classe supplémentaires pour constituer leur flotte.

**FIN DES RÈGLES >**  
**VOUS ÊTES DÉSORMAIS PRÊT À ACCÉDER À LA BASE DE CONNAISSANCES.**



# BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX

## CUIRRASSÉ LOURD



Classe : 5  
Puissance de Feu : 5  
Points de Coque : 30  
Capacité Spéciale : Arme Spéciale 🗡️

## ☀️ DREADNOUGHT



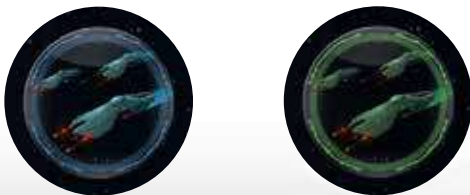
Classe : 5  
Puissance de Feu : 6  
Points de Coque : 24  
Capacité Spéciale : Missiles longue portée  
☀️ Disponible pour Amyclès seulement.

## 🌿 PORTE-NEFS



Classe : 5  
Puissance de Feu : 0  
Points de Coque : 30  
Capacité Spéciale : Baies d'Intercepteurs  
Malgré sa Puissance de Feu de 0, le Porte-Nefs peut attaquer, pour profiter du soutien d'autres vaisseaux.  
🌿 Disponible pour Phébé seulement.

## 🌿 ESCADRON D'INTERCEPTEURS



Classe : 0  
Puissance de Feu : 1  
Points de Coque : 1  
Capacité Spéciale : Impulsion

# BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS SPÉCIALES

## BAIES D'INTERCEPTEURS

Un vaisseau avec cette capacité peut déployer jusqu'à 6 Escadrons d'Intercepteurs. Les Escadrons peuvent être déployés directement sur un secteur occupé par des vaisseaux alliés. Si des escadrons sont détruits, ils peuvent être de nouveau déployés. Si un Porte-Nefs est détruit ou quitte la Zone de Combat sans ses Escadrons d'Intercepteurs, ces derniers sont retirés de la Zone de Combat.

### Déploiement des Escadrons d'Intercepteurs :

Les Escadrons sont déployés grâce aux résultats de dés rouges 🎲 🎲 🎲.

1 dé = 1 Escadron sur 1 secteur indiqué par le dé.

## OFFENSIVE

En utilisant deux résultats spéciaux 🎲 🎲, le Porte-Nefs donne l'ordre à tous ses Escadrons d'attaquer. Ils infligent chacun 2 points de dégâts à un vaisseau sur un secteur adjacent. Ces attaques ne peuvent être ni bloquées, ni contre-attaquées, ni provoquer une manœuvre de repli adverse. Une fois toutes les attaques effectuées, tous les Escadrons retournent sur le secteur du Porte-Nefs.

## ESCADRON D'INTERCEPTEURS

Les Escadrons d'Intercepteurs sont représentés par des jetons.

**Impulsion** : au commencement de votre Début de Tour, chaque Escadron peut se déplacer vers un secteur adjacent sans utiliser de résultat de dé de mouvement.

**Les Escadrons sont de classe 0**, ce qui signifie que :

- vous pouvez en déployer autant que vous voulez sur un secteur.
- ils ne comptent pas pour les conditions de victoire.
- bien qu'ils subissent les effets des Secteurs Spéciaux, tous ceux dont l'effet dépend des points de classe (tels que les Champs d'Astéroïdes ou encore les Tempêtes Gamma) n'ont aucun effet sur eux.

**Les Escadrons ne peuvent pas utiliser de résultats de dés**, ce qui signifie que :

- hormis leur mouvement Impulsion, ils ne se déplacent que si d'autres vaisseaux sur leur secteur se déplacent.
- ils n'attaquent pas par eux-mêmes mais peuvent soutenir toute attaque.
- ils ne peuvent utiliser de boucliers par eux-mêmes mais peuvent profiter des boucliers utilisés par d'autres vaisseaux sur leur secteur.

## LES JETONS ESCADRONS SUR LE TERRAIN

- Les jetons Escadrons empêchent les ennemis d'occuper leur secteur.
- Les jetons Escadrons bloquent les lignes de vue (pour les attaques à distance ou les Armes Spéciales...).



## MISSILES LONGUE PORTÉE

Le Dreadnought possède le système d'arme le plus puissant de la galaxie pouvant infliger 6 points de dégâts par attaque. De plus, tant qu'il y a 2 résultats spéciaux 🎲 🎲 sur la Passerelle, il gagne la capacité Missiles Longue Portée. Dans ce cas, il n'a besoin que d'un résultat de dé d'attaque pour attaquer à 2 secteurs de distance. Rappelez-vous qu'une attaque à distance n'est jamais soutenue. Cette capacité n'est plus active s'il n'y a plus 2 résultats spéciaux sur la Passerelle, et elle se réactive si 2 résultats spéciaux sont à nouveau stockés.



## CHAMPS DE MINES

Le joueur cible un ou deux secteurs vides jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé et peut y répartir jusqu'à 2 jetons Champs de Mines. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et ce(s) secteur(s). Quand des vaisseaux entrent dans un secteur qui contient un ou plusieurs Champs de Mines ennemis, chacun subit 2 points de dégâts par Champ de Mines. Ces derniers sont alors retirés et peuvent être de nouveaux déployés. Vous pouvez avoir jusqu'à 4 Champs de Mines simultanément sur la Zone de Combat. Vous pouvez retirer les Champs de Mines gratuitement pendant votre phase Passerelle. Si votre Cuirassé quitte la Zone de Combat ou est détruit, les Champs de Mines sont retirés.

*Rappel: les Armes Spéciales sont déclenchées en utilisant deux résultats spéciaux 🎲 🎲 de n'importe quelle couleur. Aucune réaction n'est possible lorsque l'on subit leurs effets.*



## BOMBE GAMMA

Le joueur cible un secteur jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé et y place le jeton de la Bombe Gamma. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et ce secteur. A son prochain Début de Tour, la Bombe Gamma explose. Lancez un dé. Tous les vaisseaux du secteur où se trouve la Bombe Gamma subissent 2 points de dégâts. Tous les vaisseaux sur les secteurs adjacents dans toutes les directions indiquées par le dé subissent 2 points de dégâts. Sur un résultat spécial 🎲, seuls les vaisseaux présents sur le secteur de la Bombe Gamma subissent 4 points de dégât.



## SANCTUAIRE

Le joueur pose le jeton Sanctuaire sur le secteur où se trouve le Cuirassé. Ce secteur et tous les secteurs adjacents ne peuvent plus être pris pour cible jusqu'à son prochain Début de Tour.



# BASE DE CONNAISSANCES : COMMANDEURS

## 🦋 HÉGÉMONIE D'AMYCLÈS 🦋

### ANATA SHUNX'N

« Un guerrier doit maîtriser son arme jusque dans ses moindres détails. Anata excelle en ingénierie et sait au mieux optimiser les ressources énergétiques à sa disposition sur le champ de bataille. »

**Stockage** : peut stocker un résultat spécial supplémentaire, quel qu'il soit.



**Réserve de dés** : 3 Rouges, 3 Bleus, 3 Verts.

**Aptitude** : chaque fois qu'elle utilise une Arme Spéciale, Anata relance les 2 dés spéciaux 🎲 🎲 utilisés et peut les jouer normalement.

### FEYN GANDRIS

« Expert de la contre-attaque, Feyn adore laisser l'initiative à son adversaire pour mieux déverser sa puissance en retour. »

**Stockage** : peut stocker un résultat rouge supplémentaire, quel qu'il soit.



**Réserve de dés** : 4 Rouges, 2 Bleus, 3 Verts.

**Aptitude** : peut Contre-Attaquer en utilisant n'importe quelle face de dé rouge. Le résultat du dé utilisé indique les directions valides dans lesquelles il peut Contre-Attaquer. Un résultat multidirectionnel 🎲 (tout comme un spécial 🎲) lui donne le choix de la direction.

### SAO KAÏ SUHN

« Surdoué dans tous les domaines, Sao Kai voulait prouver à tous qu'il pouvait briller sans se cacher derrière son ascendance privilégiée. En rejoignant l'Hégémonie d'Amyclès, sa maîtrise et sa polyvalence seront un atout majeur pour amener sa flotte à la victoire. »

**Stockage** : peut stocker un résultat directionnel supplémentaire, quel qu'il soit.



**Réserve de dés** : 3 Rouges, 3 Bleus, 3 Verts.

**Aptitude** : augmente de 1 la portée des Capacités Spéciales des vaisseaux quand ils utilisent un résultat multidirectionnel :

- 🎲 Propulsion Ionique, se déplace jusqu'à 3 secteurs.
- 🎲 Armes Multipoint, tire jusqu'à 3 secteurs de distance.
- 🎲 Boucliers Dépolarisés, bloque les dégâts en provenance de 2 secteurs.



# BASE DE CONNAISSANCES : COMMANDEURS

## LIGUE DE PHÉBÉ

### BOROM HIMNITAL

« Tenter l'adversaire, lui faire croire qu'on est affaibli, à portée, et s'évanouir dans le vide en un instant pour ressurgir là où personne ne nous attend, rien de tel pour user les nerfs de ses adversaires. »

**Stockage** : peut stocker un résultat bleu supplémentaire, quel qu'il soit.



**Réserve de dés** : 3 Rouges, 4 Bleus, 2 Verts.

**Aptitude** : peut engager une manœuvre de Repli en utilisant n'importe quelle face de dé bleu. Le résultat du dé utilisé indique les directions valides dans lesquelles il peut se replier. Un résultat multidirectionnel (4 cases) (tout comme un spécial (1 case)) lui donne le choix de la direction.

### AROP TAN

« La force brute ne sert à rien, saper les ressources de son adversaire est bien plus efficace, car à terme, son esprit le sera aussi, et Arop Tan, leader rusée et patiente n'aura plus qu'à achever son adversaire. »

**Stockage** : peut stocker un résultat vert supplémentaire, quel qu'il soit.



**Réserve de dés** : 3 Rouges, 2 Bleus, 4 Verts.

**Aptitude** : peut lancer un Drain en utilisant n'importe quelle face de dé vert. Si un résultat de dé directionnel est utilisé, l'adversaire choisit comme d'habitude le dé à retirer de sa Passe-elle. Mais si un résultat multidirectionnel (4 cases) ou spécial (1 case) est utilisé, Arop Tan choisit elle-même le dé que son adversaire remet dans sa Réserve.

### ILYA KAÏ SUHN

« Depuis que son frère a trahi sa famille, Ilya a dû reprendre le flambeau. Elle qui avait toujours été dans son ombre, elle joue encore avec pour attendre son heure, camouflant ses forces à la première occasion pour mieux disperser ses adversaires et les achever sans effort. »

**Stockage** : peut stocker un résultat supplémentaire, quel qu'il soit.



**Réserve de dés** : 3 Rouges, 3 Bleus, 3 Verts.

**Aptitude** : quand elle utilise un résultat spécial (1 case) en réaction à une attaque, elle peut ensuite remplacer tous ses vaisseaux sur le secteur attaqué par les Signaux correspondants + 1 leurre. Si elle lance un Drain, elle peut camoufler 1 secteur au choix. Si elle n'utilise aucun résultat de dé pendant le tour, elle peut également camoufler le secteur de son choix.

## BASE DE CONNAISSANCES : SECTEURS SPÉCIAUX

*Rappel : 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.*

### STATION DE BATAILLE




« Les Stations de Bataille sont de gigantesques structures expérimentales équipées d'une d'Arme Spéciale. Prenez-en le contrôle pour tenter de gagner un avantage majeur durant l'affrontement. »

**Mise en place** : placez face cachée un jeton d'Arme Spéciale choisi aléatoirement sur l'emplacement prévu.

**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 Station de Bataille.


**Entrée dans le secteur** : vous pouvez consulter secrètement le jeton d'Arme Spéciale.

**Dans le secteur** : tant que vous avez un vaisseau amarré à la Station de Bataille, vous pouvez utiliser son Arme Spéciale en consommant un seul résultat spécial . Un vaisseau amarré à une Station de Bataille ne peut plus déclencher ou soutenir d'attaque, ni utiliser ses boucliers ou ses Capacités Spéciales. Il peut néanmoins être pris pour cible. Aucun autre vaisseau n'est affecté par sa présence dans ce secteur.

### TROU NOIR



« Parmi tous les phénomènes spatiaux que rencontrent les flottes de guerre, les Trous Noirs sont les plus effrayants. Ils sont en effet capables d'attirer vers eux et de plonger dans l'oubli n'importe quel navire de guerre grâce à leur immense force gravitationnelle. Heureusement, leur activation lente les rend prévisibles pour tout Commandeur averti. »

**Début de tour de chaque joueur** : lancez un dé pour chaque Trou Noir de la Zone de Combat. Si le résultat est un spécial , placez un marqueur sur le secteur (utilisez les jetons Signaux en guise de marqueurs). Dès que vous placez le quatrième marqueur, le trou noir s'active.

**Activation du Trou Noir** : tous les vaisseaux qui se trouvent en ligne droite orthogonale ou diagonale du Trou Noir se déplacent d'un secteur dans sa direction. Les vaisseaux qui se retrouvent sur le secteur du Trou Noir après ce mouvement sont immédiatement détruits. Tous les marqueurs sont retirés, et le Trou Noir entame un nouveau cycle d'activation.

**Entrée dans le secteur** : tout vaisseau qui est déplacé sur le secteur du Trou Noir, par son activation ou par tout autre effet de jeu, est immédiatement détruit.

# SCÉNARIOS

## ASSAUT PLANÉTAIRE (2 JOUEURS)

« Il est essentiel de contrôler les Stations de Bataille en orbite d'une planète avant son invasion. Mais soyez sur vos gardes, il se peut qu'une flotte de protection rapprochée vous ait devancé. »

**Flottes** : 12 points de classe de vaisseaux par joueur.  
Variantes : entre 9 et 15 points de classe.

**Zone de combat** : 5x5 secteurs. Variantes : 5x6, 6x6.

**Secteurs Spéciaux** : le joueur Phébé place 2 Stations de Bataille 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.

**Stations de Bataille** : elles sont contrôlées par Phébé, n'ont pas d'Arme Spéciale mais contiennent chacune 3 Escadrons et la Capacité Baies d'Intercepteurs. Amyclès peut les désactiver en plaçant un vaisseau sur leur quai d'amarrage, la Station perd alors définitivement sa Capacité Baies d'Intercepteurs.

**Victoire** :

- Dès que la flotte du joueur Amyclès ne compte plus que 1/3 de ses points de classe de départ ou moins (arrondi à l'inférieur), le joueur Phébé gagne.
- Dès que le joueur Amyclès a désactivé les 2 Stations de Bataille, il gagne la partie.



## DUEL (2 JOUEURS)

« Les rivalités entre Commandeurs peuvent être terribles. Il arrive que certains parcourent l'espace dans leur meilleur vaisseau à la recherche de leur ennemi juré, et quand ils le débusquent, l'espace s'embrase le temps d'un règlement de comptes sans pitié. »

**Flottes** : 1 vaisseau de classe 5 au choix par joueur, et 5 points de classe pour sa flotte de renfort. Variantes : entre 6 et 9 points de renfort.

**Zone de combat** : 5x5 secteurs.

Variantes : 5x6, 6x6, 2 zones de 4x4.

**Déploiement** : seuls les Classe 5 sont déployés lors de la mise en place. Dès qu'un Classe 5 a perdu la moitié de ses points de coque, le joueur qui le contrôle peut faire entrer ses renforts dans sa Zone de Déploiement.

**Secteurs Spéciaux** : entre 0 et 2 par joueur.

**Victoire** : la victoire revient au premier joueur qui parvient à détruire le Classe 5 de son adversaire.

Si au terme de la même action, les 2 vaisseaux de classe 5 sont détruits, la partie se solde par une égalité.



# CRÉDITS

Une extension par  
Didier Dincher et Pierre Steenebruggen

Illustrations  
Antoine Schindler

Conception 3D  
Antoine Bergerat

© - 2016 - Capsicum Games

