

# FLEET COMMANDER

EXTENSION



## FORGE

CAPSIUM  
GAMES

A l'extrémité du bras de Persée, il existe un système enregistré sur la carte du Conseil d'Hélios sous le nom de PA-FF-104. Bien qu'à la frontière entre les zones de domination des grandes puissances amycléenne et phebéenne, curieusement, aucune demande de souveraineté n'a été enregistrée pour le système PA-FF-104. Les experts diraient qu'il s'agit probablement d'un système sans intérêt. Mais les experts n'y sont jamais allés ...

Les officiers d'approvisionnement militaire et les stratèges connaissent très bien ce système. Ils savent qu'il est le berceau secret d'une civilisation industrielle hautement technologique. Leur planète-mère, complètement recouverte par les usines et les laboratoires, est appelée la Forge de Fendrix, d'après le nom de son fondateur légendaire, supposé être un méta-humain vivant dans les profondeurs de son monde.

La Forge de Fendrix a su gagner son indépendance au cours des siècles grâce à sa diplomatie sophistiquée, un usage savant du secret et surtout en vendant des armes de pointe et des navires de guerre avancés à ses puissants voisins. Ceux-ci n'ont jamais pris le risque de les envahir, ce qui pourrait conduire à la perte de ce qu'ils pensent être un avantage technologique sur leurs ennemis. Ce qu'ils ignorent, c'est que la Forge traite aussi avec leurs ennemis.

## MATÉRIEL



16 disques de socles de vaisseaux



4 tuiles de Passerelle



16 jetons de Signaux



2 jetons d'Armes Spéciales

# INTRODUCTION

Avec l'extension Forge, vous serez en mesure d'ajouter à votre flotte des navires de guerre plus puissants et sophistiqués. En utilisant les coques des navires de guerre standard, la Forge a réussi à développer un nouveau mélange de capacités selon les besoins de ses clients.

En tant que Commandeur de l'Hégémonie d'Amicyles, ajoutez à votre flotte les agiles Destroyers d'assault Phalanx et les dangereux Croiseurs d'attaque Sagittarius. En tant que commandeur de la Ligue de Phébé, comptez sur la robuste Frégate d'escorte Testudo et le rapide Croiseur stratégique Centaurus pour maîtriser la Zone de Combat.

Les agences de renseignement ont intercepté des transmissions mentionnant des « Armes Spéciales spécifiques » en provenance et vers le système PA-FF-104. La Forge de Fendrix a-t-elle déjà équipé des Cuirassés avec de tels dispositifs ou ne sont-ils encore que des plans ? La réponse est dans la bataille à venir.

Enfin, vous pourrez maintenant jouer une troisième faction en rassemblant une flotte de la Forge de Fendrix. Allez-vous défier les empires sur leur propre terrain ?

## INTÉGREZ LES VAISSEAUX DE LA FORGE DE FENDRIX DANS VOTRE FLOTTE

Vous pouvez intégrer autant de vaisseaux de la Forge de Fendrix que vous le souhaitez dans votre flotte. Leur classe est prise en compte dans la taille maximum autorisée de la flotte, comme pour les autres vaisseaux.

- Changez le disque supérieur du socle (et éventuellement le disque inférieur si les points de coque sont différents) pour indiquer quel vaisseau est représenté par la figurine. Un joueur de la Ligue de Phébé peut donc par exemple choisir de représenter soit un Croiseur, soit un Centaurus avec la même figurine.
- Les Capacités Spéciales des vaisseaux de Forge sont les mêmes que celles décrites dans le jeu de base.
- Placez devant vous les tuiles de Passerelle correspondant à vos vaisseaux pour vous souvenir des règles de ces capacités.
- Les nouvelles Armes Spéciales de Forge sont propres à chaque faction. Vous ne pouvez les choisir que si vous jouez la faction concernée. Si vous jouez la règle optionnelle Arme Spéciale Secrète, ajoutez simplement ces armes à la pioche et ne les choisissez que si vous êtes de la faction appropriée.

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

# BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX



LIGUE DE PHÉBÉ

## FRÉGATE D'ESCORTE - TESTUDO



Classe : 1  
Puissance de Feu : 0  
Points de Coque : 12  
Capacité Spéciale : Boucliers Dépolarisés ☘

☘ Disponible pour Phébé seulement.

## CROISEUR STRATÉGIQUE - CENTAURUS



Classe : 3  
Puissance de Feu : 3  
Points de Coque : 18  
Capacité Spéciale : Propulsion Ionique ↗

☘ Disponible pour Phébé seulement.




## HÉGÉMONIE D'AMYCLÈS

### DESTROYER D'ASSAUT - PHALANX



Classe : 2  
Puissance de Feu : 3  
Points de Coque : 6  
Capacité Spéciale : Propulsion Ionique <sup>1</sup><sub>1</sub>

 Disponible pour Amyclès seulement.

### CROISEUR D'ATTAQUE - SAGITTARIUS



Classe : 3  
Puissance de Feu : 3  
Points de Coque : 18  
Capacité Spéciale : Armes Multipoint <sup>1</sup><sub>1</sub>

 Disponible pour Amyclès seulement.

# BASE DE CONNAISSANCES : ARMES SPÉCIALES

Rappel: les Armes Spéciales s'utilisent en consommant deux résultats spéciaux   de n'importe quelle couleur.



LIGUE DE PHÉBÉ



HÉGÉMONIE D'AMYCLÈS



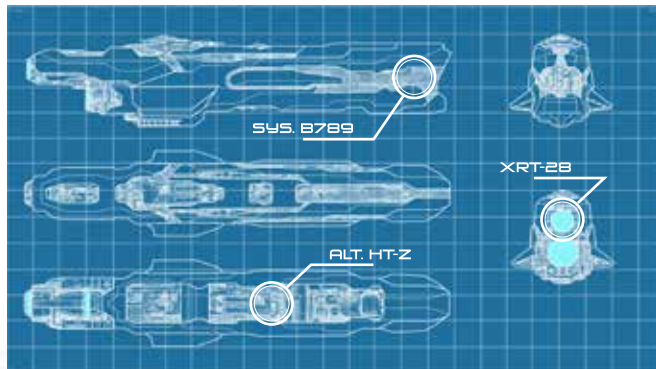
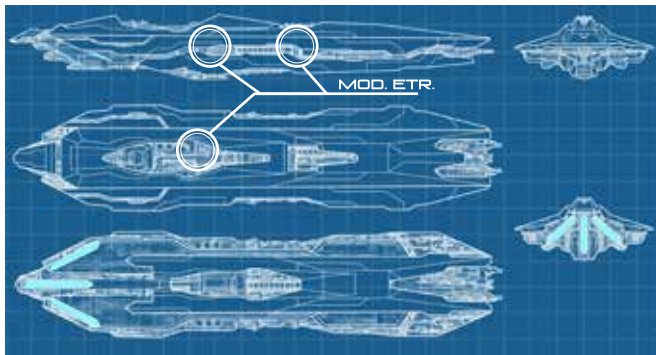
## REMPART DE COEOS

Jusqu'à la prochaine phase Début de Tour du joueur l'ayant lancée, les points de coque de tous ses vaisseaux ainsi que ceux de ses alliés ne peuvent pas tomber en dessous de 1.



## RAYON PROMÉTHÉE

Ce rayon se propage en ligne droite, orthogonale ou diagonale à partir du Cuirassé. Il cible un vaisseau au choix sur le premier secteur rencontré sur cette ligne où des vaisseaux sont présents. Il inflige 0 point de dégâts si la cible est sur un secteur adjacent au Cuirassé, 3 à 2 secteurs de distance, puis 6, 9, 12, jusqu'à des dégâts potentiellement ahurissants si sa cible est très éloignée. Le Rayon Prométhée ne se propage que si sa ligne de vue est parfaitement dégagée de tout obstacle, quel qu'il soit.



# FORGE DE FENDRIX

Au lieu de jouer une flotte de l'Hégémonie d'Amyclès ou de la Ligue de Phébé, vous pouvez jouer une flotte de la faction Forge de Fendrix en suivant les règles suivantes :

- Vous avez accès à tous les profils de vaisseaux, toutes les Armes Spéciales, et tous les Dispositifs de Soutien des deux factions majeures.
- Au moins les 2/3 de votre flotte (en points de classe) doivent être constitués de vaisseaux de classe 3 ou plus.
- La Forge de Fendrix ne peut pas recruter de Commandeur. Si votre adversaire en sélectionne 1, vous avez donc 2 points de classe supplémentaires à utiliser pour constituer votre flotte.

N'hésitez pas à mélanger les modèles de figurines et à les peindre pour rendre votre flotte de la Forge de Fendrix unique.



*Une flotte de la Forge de Fendrix constituée uniquement de vaisseaux avec Propulsion Ionique pour des frappes rapides et musclées.*



*Une autre flotte de la Forge de Fendrix spécialisée dans l'attaque à distance avec des vaisseaux des extensions Salvation et Avatar.*

# CRÉDITS

Une extension par  
Didier Dincher et Pierre Steenebruggen

Illustrations  
Antoine Schindler

Conception 3D  
Antoine Bergerat

© - 2016 - Capsicum Games

