

FLEET COMMANDER

EXTENSION



PIRATES



Parmi les milliers d'étoiles colonisées par l'humanité, toutes ne sont pas sous la domination des empires. Des coalitions de mondes libres tentent de défendre leur indépendance tandis que des systèmes éloignés de la civilisation sont parfois le refuge secret de groupes vivants de pillages. Qu'on les appelle pirates, rebelles ou insurgés, une chose est certaine, les seules idées qui comptent à leurs yeux sont leur liberté et leur indépendance.

Parfois, parmi eux des chefs charismatiques parviennent à rassembler des combattants sous leur bannière et provoquent les pouvoirs établis. Leurs flottes sont composées d'une variété hétéroclite de navires de guerre, souvent capturés et parfois adaptés pour mener une forme de guérilla. Cependant, les Fleet Commanders impériaux expérimentés ont appris à ne pas sous-estimer leurs capacités.

Avec Pirates, prenez la tête de l'une de ces factions mineures, constituez votre flotte selon des règles spécifiques, explorez de nouvelles capacités et contestez la domination de la Ligue de Phébée et de l'Hégémonie d'Amyclès.

MATÉRIEL



4 tuiles de Passerelles pour les Commandeurs



1 disque supérieur, 1 disque inférieur
et 1 Signal pour le Chimaera



4 tuiles de Passerelles pour les factions



1 tuile de Passerelle pour le Chimaera

COMMENT JOUER AVEC PIRATES

Choisissez une des 4 factions présentées dans ce livret et appliquez les règles de constitution de flotte.

Adaptez les disques de socle pour reconnaître vos vaisseaux dans la bataille et n'hésitez pas à les peindre ou à les personnaliser pour les rendre unique.

Appliquez les règles spécifiques à chaque faction pendant la bataille et apprenez à les utiliser au mieux.

Choix des vaisseaux :

- Les factions Pirates n'ont pas accès aux vaisseaux spécifiques des empires (c'est à dire les vaisseaux réservés à la Ligue de Phébé ou à l'Hégémonie d'Amyclès : Salvation, Advantage, Dreadnought et Porte-Nefs).
- Cependant, vous pouvez choisir jusqu'à 2 vaisseaux de l'extension Forge, dans la limite des classes de vaisseaux autorisées pour la faction choisie.



Lib Sorg aux commandes d'un Cuirassé Lourd et son escorte d'aventuriers et d'esclaves. Les trois Frégates formeront une menace permanente grâce à leur capacité Rédemption.



Une flotte Rebelle typique. Les 2 Croiseurs en forment la colonne vertébrale. Elle est polyvalente et très résiliente grâce à la capacité Acharnés.

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

LLIB SORG

« Peu sont ceux qui sont revenus vivant pour témoigner de son existence. Pourtant, sa réputation de pilleur de monde cruel et sans scrupule est immense et attire dans sa flotte de nombreux aventuriers avides de richesses. Il n'hésite pas non plus à recruter de force des équipages pris en otage dans les mondes qui ont le malheur de recevoir sa visite. Son aura est sans aucun doute impressionnante, car ses sbires se battent fanatiquement et n'hésitent pas à se sacrifier si Llib Sorg le leur ordonne. »



FLOTTE

Llib Sorg commande sa flotte depuis un Cuirassé Lourde (ou un Cuirassé si vous n'avez pas l'extension Avatar). En dehors de ce Vaisseau Amiral, Llib Sorg ne peut avoir d'autres vaisseaux de la même classe.

STOCKAGE

Llib Sorg peut stocker un résultat de dé rouge supplémentaire, quelle qu'il soit



RÉDEMPTION

En utilisant deux résultats spéciaux  , une Frégate s'autodétruit pour infliger 12 points de dégâts à un vaisseau ciblé sur un secteur adjacent. Aucune réaction (bouclier, Esquive ou Contre-Attaque...) n'est possible.



LEADER CHARISMATIQUE

Llib Sorg ne perd la partie que si son Vaisseau Amiral est détruit.

Dans le cas d'une partie en équipes, si son Vaisseau Amiral est détruit, tous ses autres vaisseaux sont retirés et il est éliminé, menant potentiellement plus rapidement son camp vers la défaite.

Ex : Llib Sorg joue une Bataille Rangée avec 2 coéquipiers. A eux 3, ils cumulent 36 points de classe, leurs adversaires doivent donc réduire leur flotte à 12 points de classe pour l'emporter. Même si tous ses autres vaisseaux sont en parfait état, si son Vaisseau Amiral est détruit, on considèrera que 12 points de flotte ont été perdus par son équipe.

MAA SETI

« Maa Seti est sans doute la mercenaire la plus célèbre au sein des états-majors des grandes puissances. Beaucoup ne la considèrent que comme une pirate opportuniste et dénuée de toute loyauté. D'autres admirent sa ruse servie par les atouts techniques de son célèbre Chimaera et savent que si la solde est suffisante, elle peut s'avérer être une alliée des plus efficaces. Malheureusement pour eux, on la retrouve plus souvent contre les empires qu'à leurs côtés. »



CHIMAERA

Maa Seti commande sa flotte depuis un Cuirassé modifié, appelé le Chimaera. Au lieu d'être équipé d'une Arme Spéciale, il dispose de 2 dispositifs de Capacités Techniques au choix parmi tous ceux disponibles.

INSAISSISSABLE

Le Chimaera ne peut être pris pour cible que s'il est la seule cible possible parmi tous les secteurs. Autrement dit, si les résultats de dés utilisés peuvent cibler n'importe quel autre vaisseau, sur n'importe quel secteur, y compris à distance, alors le Chimaera ne peut pas être pris pour cible. Comme pour tout ciblage, ceci est valable pour les attaques, les Contre-Attaques, les Capacités Techniques et les Armes Spéciales.



FLOTTE

La flotte de Maa Seti ne peut pas comporter plus de 3 vaisseaux de classe 1.

STOCKAGE

Maa Seti peut stocker un résultat de dé vert supplémentaire, quelle qu'il soit.



LEADER CHARISMATIQUE

Maa Seti ne perd la partie que si le Chimaera est détruit.

Dans le cas d'une partie en équipes, si le Chimaera est détruit, tous ses autres vaisseaux sont retirés et elle est éliminée, menant potentiellement plus rapidement son camp vers la défaite.

REBELLES

« Il n'est pas rare que des systèmes entiers refusent la domination d'une faction majeure. Il arrive même que les Rebelles parviennent à constituer des flottes de guerre et à revendiquer leur indépendance contre les flottes impériales qui tentent de mater la révolte. Le conseil d'Helios a tendance à encourager la répression violente de telles insubordinations. Les combattant Rebelles, bien que moins disciplinés, sont réputés acharnés au combat et donnent toujours cher de leur peau. »



FLOTTE

Une flotte Rebelle doit être composée d'au moins 2 vaisseaux de classe 3. Le reste de la flotte ne doit comporter que des vaisseaux de classe inférieure ou égale à 3.

INDISCIPLINÉS

Les flottes Rebelles ne sont pas aussi disciplinées que les flottes militaires. Un joueur Rebelle doit relancer chaque résultat multidirectionnel  obtenu pendant sa phase d'Affectation d'Energie. Le second résultat est pris en compte que ce soit à nouveau un multidirectionnel  ou non.

ACHARNÉS

Quand un vaisseau Rebelle doit être détruit une première fois, il n'est pas retiré de la bataille. Placez son disque de socle sur une zone noire et considérez qu'il possède encore 1 point de coque. Dans cet état il ne peut plus être réparé, et s'il subit de nouveau des dégâts, il est retiré du combat.



SCAVENGERS

« Aux confins des empires, dans la région appelée « anneau extérieur », de nombreuses lunes et amas d'astéroïdes échappent à leur contrôle strict. Ils deviennent souvent le repère de gangs plus ou moins fédérés, utilisant captures de convois et raids sur des stations isolées pour subsister dans ces régions hostiles. Parfois, ces pillards se regroupent en clans suffisamment menaçants pour justifier l'envoi d'une flotte de guerre impériale. »



FLOTTE

Une flotte Scavenger ne peut comporter que des vaisseaux de classe 1 et 2.

PILOTES EXPERTS

Les joueurs Scavengers peuvent relancer un résultat obtenu pour tous les tests des Secteurs Spéciaux. Le deuxième résultat est pris en compte.

RUSE

Les joueurs Scavengers posent tous les Secteurs Spéciaux de la Zone de Combat, en respectant les règles du scénario. De plus, ils déploient toujours tous leurs vaisseaux en dernier.

ABORDAGE

En utilisant deux résultats spéciaux ☠️ ☠️, tout ou partie des vaisseaux d'un secteur peuvent se sacrifier pour aborder et capturer un vaisseau ennemi sur une case adjacente. Le vaisseau capturé doit être seul sur son secteur et d'une classe inférieure ou égale à la somme des classes des vaisseaux sacrifiés. Les vaisseaux sacrifiés sont retirés de la Zone de Combat et le vaisseau capturé fait désormais partie intégrante de la flotte Scavenger.



CRÉDITS

Une extension par
Didier Dincher et Pierre Steenebruggen

Illustrations
Antoine Schindler

Conception 3D
Antoine Bergerat

© - 2016 - Capsicum Games

