FLEET COMMANDER

CONQUEST

PARTEZ A LA CONQUETE DE LA GALAXIE !

RÈGLES DE CAMPAGNE POUR 2 À 8 JOUEURS

CONQUEST

L'écran tactique affichait la carte des environs du monde d'Anabor où se concentraient les combats entre l'Hégémonie d'Amyclès et la Ligue de Phébé. Régulièrement des zones entières basculaient d'une couleur à une autre pour représenter les gains et pertes de contrôle des deux belligérants.

L'amiral désigna la planète dont l'Hégémonie dominait les deux tiers de l'espace proche.

- Que la flotte du Fleet Commander Gandris attaque les Phébéens à proxmité d'Anabor.

Un officier se pencha immédiatement sur sa console pour relayer les ordres.

- Dès que les forces de Gandris auront engagé l'ennemi que la flotte de Shunx'n emprunte le puits gravitique C3X à destination du B5C, continua-t-il en traçant un chemin virtuel sur la carte entre un point lumineux situé loin derrière la ligne de front Amycléenne et un autre brillant à proximité d'Anabor. Nous écraserons les vaisseaux Phébéens entre le marteau et l'enclume !

Soudain un icone d'alerte s'alluma sur l'écran et se mit à clignoter d'une manière lugubre.

- Assaut ennemi en zone X1-F5, énonça un officier, menace sur le Comptoir de la Forge de Fendrix.

- Par Hélios ! enragea l'amiral. On ne peut pas le perdre. Que le Fleet Commander Suhn engage nos réserves pour repousser l'attaque !

De nouveaux rapports arrivaient et la carte se mettait à jour...

INTRODUCTION

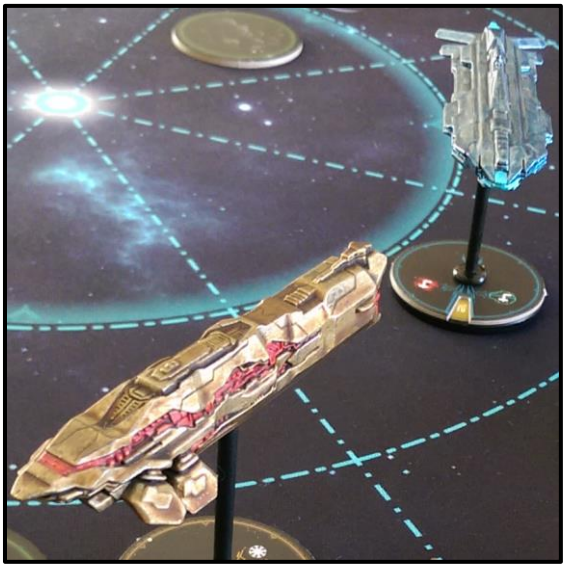
CONQUEST est un système de campagne **Fleet Commander** pour 2 à 8 joueurs.

Les règles décrites dans ce document permettent de revivre les combats opposant l'Hégémonie d'Amyclès et la Ligue de Phébé pour le contrôle d'un secteur entier.

Répartis entre les deux belligérants, les joueurs auront non seulement la responsabilité de leur flotte au cours de parties **Fleet Commander** mais également la charge de mener les opérations stratégiques à l'échelle du secteur.

LES FACTIONS

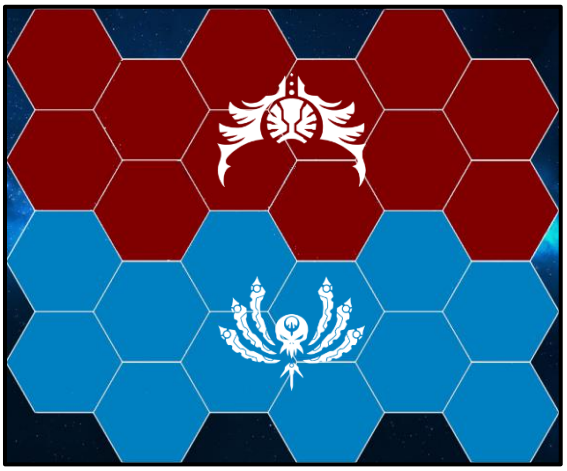
Dans la suite de ce document, le terme "*Faction*" fera référence à l'Hégémonie d'Amyclès et à la Ligue de Phébé.
Les participants doivent se répartir de manière égale entre les deux Factions. En cas de nombre impair, l'une des Factions aura un représentant supplémentaire, il faudra dès lors décider à chaque tour de la campagne lequel des joueurs de la Faction concernée devra se sacrifier et regarder les autres s'affronter.



LE SECTEUR

Le Secteur pour lequel les deux Factions s'affrontent est représenté par une carte de 6 hexagones de large pour 4 hexagones de hauteur.
Dans les Annexes de ce document vous trouverez une carte à imprimer pour représenter un secteur à conquérir.

La **Puissance d'une Faction** est représentée par le nombre d'hexagones sous son contrôle au début du tour de la campagne.
Lorsque celle-ci débute chaque Faction possède une Puissance de 12.



Répartition des hexagones des deux Factions au début de la campagne

Pour représenter les hexagones contrôlés par chaque Faction, vous trouverez dans les Annexes des pions à l'image de l'Hégémonie d'Amyclès et de la Ligue de Phébé.
Imprimez les planches de pions et collez-les sur du carton avant d'entamer la découpe.

Vous pouvez également utiliser toute sorte d'autres accessoires pour formaliser le contrôle d'un hexagone par une Faction.

TOUR DE CAMPAGNE

La campagne se déroule en **4 tours**. Chaque tour se décompose en 3 phases :

1- Répartition des Batailles (5 minutes)
2- Batailles (45 minutes)
3- Conquêtes et Constructions (10 minutes)

Une campagne **CONQUEST** est jouable en une après-midi si l'on respecte les durées indiquées entre parenthèses pour chaque phase (soit une heure pour un tour de jeu).
Pour vous assurer d'arriver au bout des quatre tours à la fin de votre session, nous vous conseillons de désigner un Gardien du Temps parmi les participants qui sera chargé de surveiller l'heure et de s'assurer que le timing est respecté.

PHASE 1 – REPARTITION DES BATAILLES

Lors de cette phase, on détermine quels joueurs doivent s'affronter. La seule règle incontournable est bien entendu qu'un joueur d'une Faction ne peut affronter qu'un joueur de l'autre Faction.

Les méthodes de répartition sont à la discrétion des participants mais nous vous en proposons quelques-unes pour vous inspirer :

- **Répartition purement aléatoire**
- **Duels** : en commençant par la Faction possédant la Puissance la plus élevée, chaque Faction désigne à tour de rôle un de ses joueurs qui choisit un adversaire au sein de la Faction adverse.
- **Tournoi** : appariement à la manière d'un tournoi. Au premier tour on détermine la répartition aléatoirement puis aux tours suivants on fait s'affronter les joueurs selon leurs résultats…

PHASE 2 – BATAILLES

Une fois la phase de *Répartition des Batailles* effectuée, les joueurs peuvent s'affronter au cours de parties **Fleet Commander**.

Par défaut, les conditions de bataille sont les suivantes :

- Format : 12 classes
- Scénario : Par défaut bataille classique ou scénario choisi par les deux joueurs

Si la partie **Fleet Commander** n'est pas terminée au bout du temps imparti, elle se solde par une égalité.

PHASE 3 – CONQUETES ET CONSTRUCTIONS

Cette phase permet à chaque Faction de conquérir des hexagones et/ou de construire des installations sur ses hexagones.

POINTS DE CONQUETE

Chaque bataille jouée rapporte des Points de Conquête (PC) qui permettent de lancer des conquêtes ou des constructions.

Ces PC sont calculés de manière différente selon le nombre de joueurs impliqués dans la campagne et du résultat obtenu par chaque joueur lors de la phase précédente.

GAIN DES POINTS DE CONQUETE			
Nb de Joueurs	**Victoire**	**Egalité**	**Défaite**
2-3	3 PC	2 PC	1 PC
4-5	2 PC	1 PC	0 PC
6-8	1 PC	0 PC	0 PC

Exemple : *Une campagne est jouée par 4 joueurs. Lors de la Phase 2 du 3ème tour, l'Hégémonie d'Amyclès a engrangé une victoire et une égalité, elle obtient donc 3 PC (2 PC pour sa victoire et 1 PC pour son égalité). La Ligue de Phébé ayant subi une défaite et une égalité, elle ne peut compter que sur 1 PC (0 PC pour sa défaite et 1 PC pour son égalité).*

CONQUERIR ET CONSTRUIRE

En commençant par la Faction la plus puissante, chaque Faction à tour de rôle peut dépenser 1 PC pour lancer une conquête ou construire une installation. On continue jusqu'à épuisement des PC.

CONQUERIR

Une Faction peut tenter de conquérir un hexagone ennemi en dépensant 1 PC gagné lors de ce tour.

Une Faction ne peut lancer une tentative de conquête que sur un hexagone ennemi adjacent à un hexagone sous son contrôle et qui lui appartenait au début du tour (des exceptions à cette règle existent, nous détaillerons plus loin).

Il est également impossible de conquérir un hexagone que l'ennemi vient de conquérir lors de ce tour.

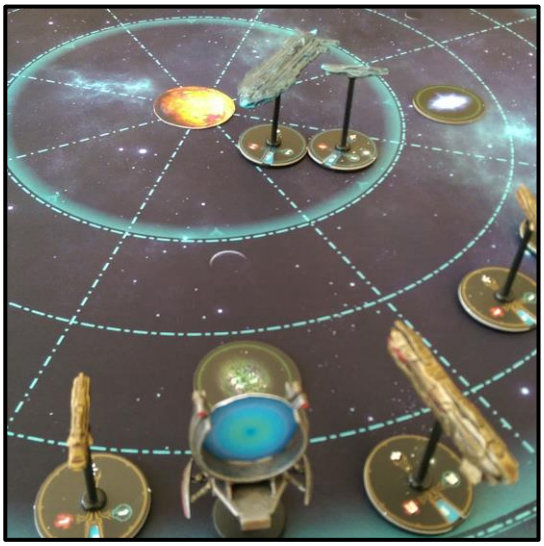
Lorsqu'une Faction conquiert un hexagone ennemi sur lequel se trouve une installation, cette dernière est retirée du jeu (sabotée ou détruite lors des combats).

Pour conquérir l'hexagone choisi, un joueur de la Faction lance 2d6 et doit obtenir un résultat de 3 ou plus.

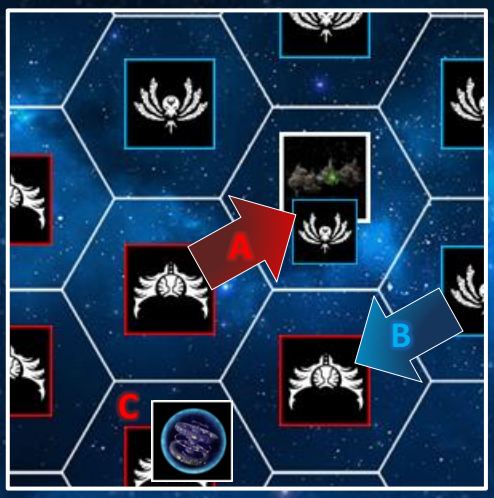
Les modificateurs suivants sont cependant appliqués au résultat du jet :

MODIFICATEURS AUX JETS DE CONQUETE	
Hexagone ciblé	**Modificateur**
Hexagone non adjacent à un hexagone de la Faction	**-4**
Hexagone contenant une Station de Combat ou une Colonie	**-1**
Hexagone de planète	**-2**
Hexagone de Champ d'Astéroïdes	**+1**
Hexagone contenant une Station de Défense	**-3**
Hexagone adjacent à un hexagone ennemi contenant une Station de Défense	**-2**
Hexagone contenant un champ de mines	**-4**
Pour chaque tentative de conquête d'hexagone après la première	**-1**

Les modificateurs se cumulent. Tout double 1 naturel est un échec automatique et tout double 6 naturel est une réussite automatique.



Amyclès lance une offensive sur une Colonie Phébéenne (A). L'Hégémonie dépense 1 PC et lance 2d6 pour savoir si la tentative de conquête réussit.
Amyclès obtient un résultat de 3 auquel on applique un modificateur de -1 pour un résultat final de 2. La conquête est un échec.
C'est au tour de Phébé qui dépense 1 PC pour tenter de conquérir un hexagone Amycléen (B). La Ligue obtient un résultat de 8 qui ne subit aucun modificateur, elle contrôle à présent l'hexagone.
Amyclès récupère la main et dépense 1 nouveau PC pour construire une Station de Défense (C).



CONSTRUIRE OU DETRUIRE UNE INSTALLATION
Une Faction peut construire une installation en dépensant 1 PC gagné lors de ce tour. Notez qu'une fois par tour la Faction peut construire gratuitement une seule et unique installation.

La Faction peut placer une nouvelle installation sur un de ses hexagones vierges d'installation ou remplacer une installation présente sur un de ses hexagones par une nouvelle.

La Facteur peut détruire gratuitement toute installation se trouvant sur un de ses hexagones.

Station de Combat

La Station de Combat constitue à la fois un système défensif augmentant la difficulté de conquête de l'hexagone et à la fois un centre de commandement.
Lors de la Phase *Batailles*, les joueurs de la Faction possédant le plus de Stations de Combat peuvent décider du type de plateau utilisé (Deep Space, Orbit, autre) et si le déploiement se fait masqué ou non.

Colonie

Les Colonies formalisent la mainmise de la Faction sur le secteur. Une Colonie ne peut être construite que sur un hexagone contenant une Station de Combat qu'elle remplace.
Un hexagone contenant une Colonie compte comme deux hexagones pour le calcul de la Puissance d'une Faction.

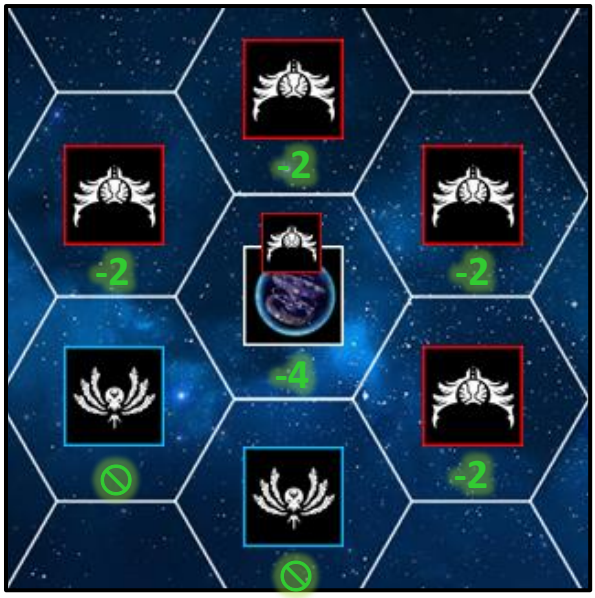
Comptoir de la Forge de Fendrix

La Forge de Fendrix peut être invitée à s'installer sur les territoires conquis par la Faction afin de lui fournir du matériel de haute technologie. Une Faction ne peut posséder qu'un seul et unique Comptoir la Forge de Fendrix sur son territoire. Si elle arrive à en conquérir un deuxième, elle doit immédiatement détruire l'un des deux Comptoirs.
Lors de la phase *Bataille*, chaque joueur d'une Faction possédant un Comptoir de la Forge de Fendrix peut relancer un dé (et un seul dé) une fois par partie.

Station de Défense

Les Stations de Défense déploient un bouclier énergétique qui protège leur hexagone et les hexagones alliés adjacents (voir tableau des boni/mali aux jets de conquête).

Dans l'exemple ci-dessous, la Station de Défense de l'Hégémonie d'Amyclès apporte un modificateur de jets de conquête de -4 à son propre hexagone et un modificateur de -2 aux hexagones alliés adjacents. Les hexagones adjacents sous contrôle de la Ligue de Phébé ne sont bien entendu pas concernés.



Champ de Mines

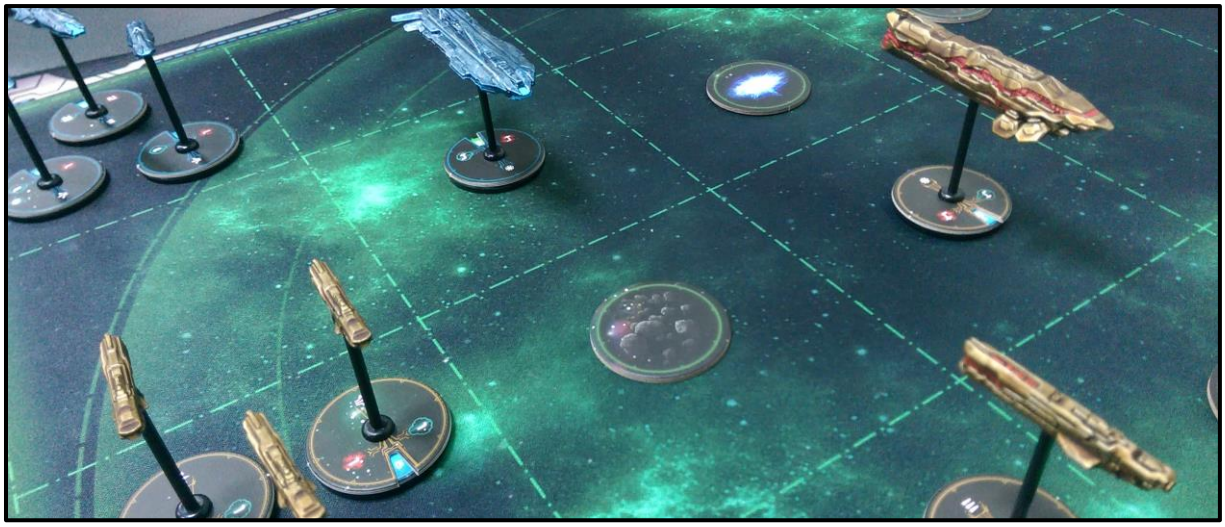
Pour empêcher l'ennemi de s'emparer d'une zone, il est parfois plus simple de la truffer de mines spatiales. Cette tactique a cependant ses limites car elle sacrifie généralement le secteur qui devient difficile à pratiquer pour les forces alliées.
Un hexagone contenant un Champ de Mines ne compte pas dans le calcul de la Puissance d'une Faction.

PC EXCEDENTAIRES

Les PC qui n'ont pas été dépensés pendant la phase *Conquêtes et Constructions* sont perdus à la fin du tour et ne sont pas reportés au tour suivant.

A la fin du 4ème tour on calcule la Puissance de chaque Faction, celle qui obtient le plus grand score est déclarée victorieuse et s'empare du Secteur tout entier.

La campagne peut prendre fin avant le 4ème tour si une Faction s'empare de tous les hexagones du Secteur. Cette faction est alors immédiatement déclarée victorieuse.



AUTRES REGLES

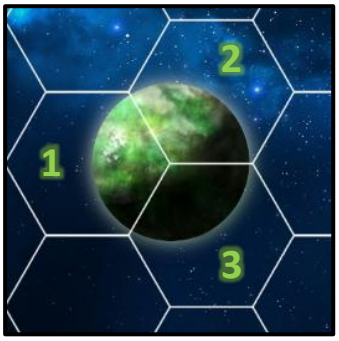
Les règles suivantes sont optionnelles.

OBJETS CELESTES ET AUTRES PHENOMENES

Les participants peuvent se mettre d'accord pour enrichir la carte du secteur avec des objets célestes et autres phénomènes spatiaux. Il est conseillé de répartir ces éléments de manière symétrique pour préserver l'équilibre de la campagne.
Des pions à imprimer sont disponibles dans les Annexes de ce document pour les représenter.

Planète

Les Planètes représentent la véritable richesse du Secteur et sont donc des cibles prioritaires pour chaque Faction.
Une Planète s'étend sur plusieurs hexagones qu'une Faction doit tous conquérir pour pouvoir prétendre la « contrôler ». Les hexagones d'une Planète « contrôlée » par une Faction comptent comme triple lors du calcul de la Puissance de la Faction.
Il n'est pas possible de construire des Installations sur les hexagones d'une Planète.

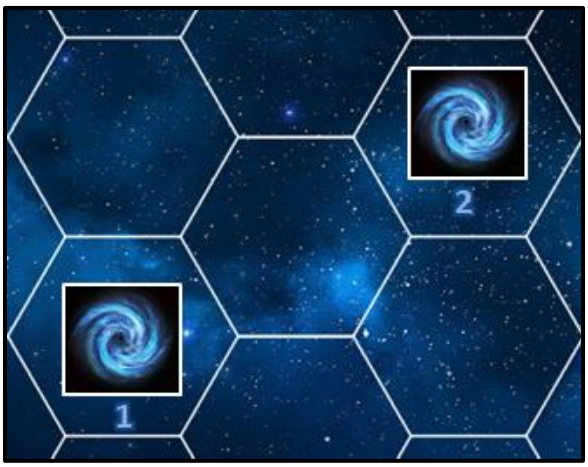


Pour contrôler la planète ci-contre, une Faction doit s'emparer des hexagones 1, 2 et 3. Lors du calcul de sa Puissance, chacun de ces hexagones comptera pour 3.

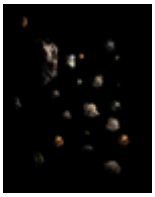
Puits Gravitiques

Les Champs Gravitiques ont révolutionné le voyage spatial et ont permis l'avènement d'empires tels que l'Hégémonie d'Amyclès et la Ligue de Phébé.
Un hexagone contenant un Puits Gravitique est considéré comme étant adjacent à tous les autres hexagones contenant un Puits Gravitique.
Il n'est pas possible de construire une Installation sur un hexagone contenant un Puits Gravitique.

Dans l'exemple ci-dessous, les Puits Gravitiques 1 et 2 sont considérés comme étant des hexagones adjacents.



Champ d'Astéroïdes



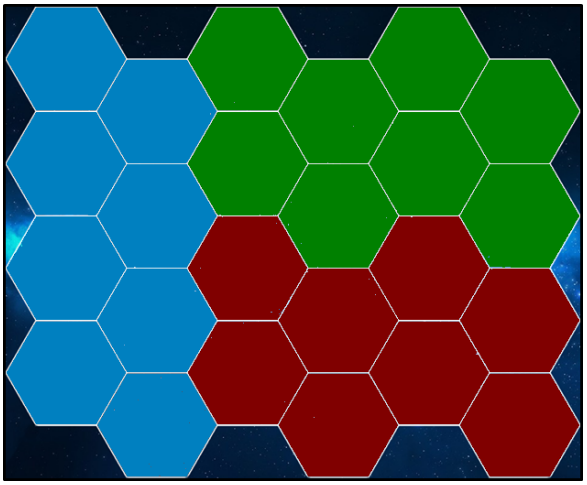
Les champs d'astéroïdes sont des zones particulièrement dangereuses et difficiles à défendre. Ces champs peuvent s'étendre sur plusieurs hexagones.
Un hexagone contenant un champ d'astéroïdes est plus facile à conquérir, il est également impossible d'y construire une Installation.

MULTI-FACTIONS

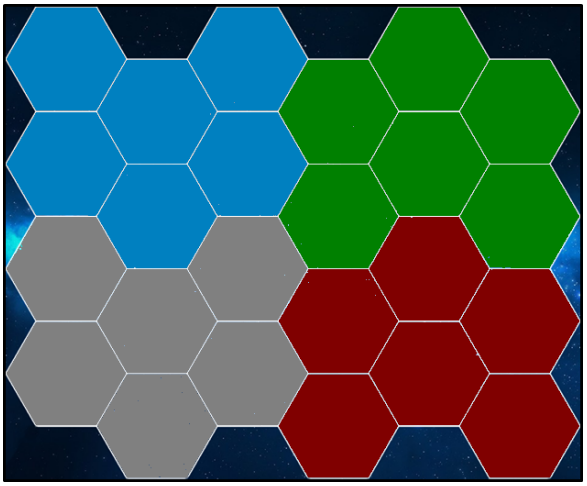
Il est parfaitement possible de jouer des campagnes impliquant plus de deux Factions, d'autres puissances que l'Hégémonie d'Amyclès et la Ligue de Phébé ayant été recensées dans l'univers.

Les règles de campagne sont exactement les mêmes, il suffit à chaque fois de déterminer l'ordre d'action des Factions par Puissance décroissante. En cas d'égalité, départagez les Factions par leur nombre d'hexagones, leur nombre d'installations et en dernier recours par un simple d6.

Voici par exemple la répartition des Hexagones au début d'une campagne pour 3 et 4 Factions.



Configuration à 3 Factions



Configuration à 4 Factions

NOTES DE L'AUTEUR

CONQUEST a été écrit afin de permettre aux joueurs de **Fleet Commander** de mettre en place des campagnes de conquête sur carte hexagonale le temps d'une après-midi. C'est pourquoi j'ai voulu garder l'esprit du jeu en proposant des règles simples et rapides. Il n'est pas question ici de gérer les effectifs des flottes engagées ou de calculer la meilleure route d'approvisionnement des ressources, je pense qu'il vaut mieux laisser ce genre de détails à d'autres règles de campagne dont le déroulement se ferait sur une période beaucoup plus longue.

Notez également que le système privilégie des affrontements équilibrés. **Fleet Commander** doit en effet rester au centre de l'attention des joueurs et la campagne doit être à son service, non le contraire. Il est de toute façon peu intéressant pour un jeu comme **Fleet Commander** de déployer des forces non équilibrées en dehors de scénarios bien spécifiques.

CREDIT

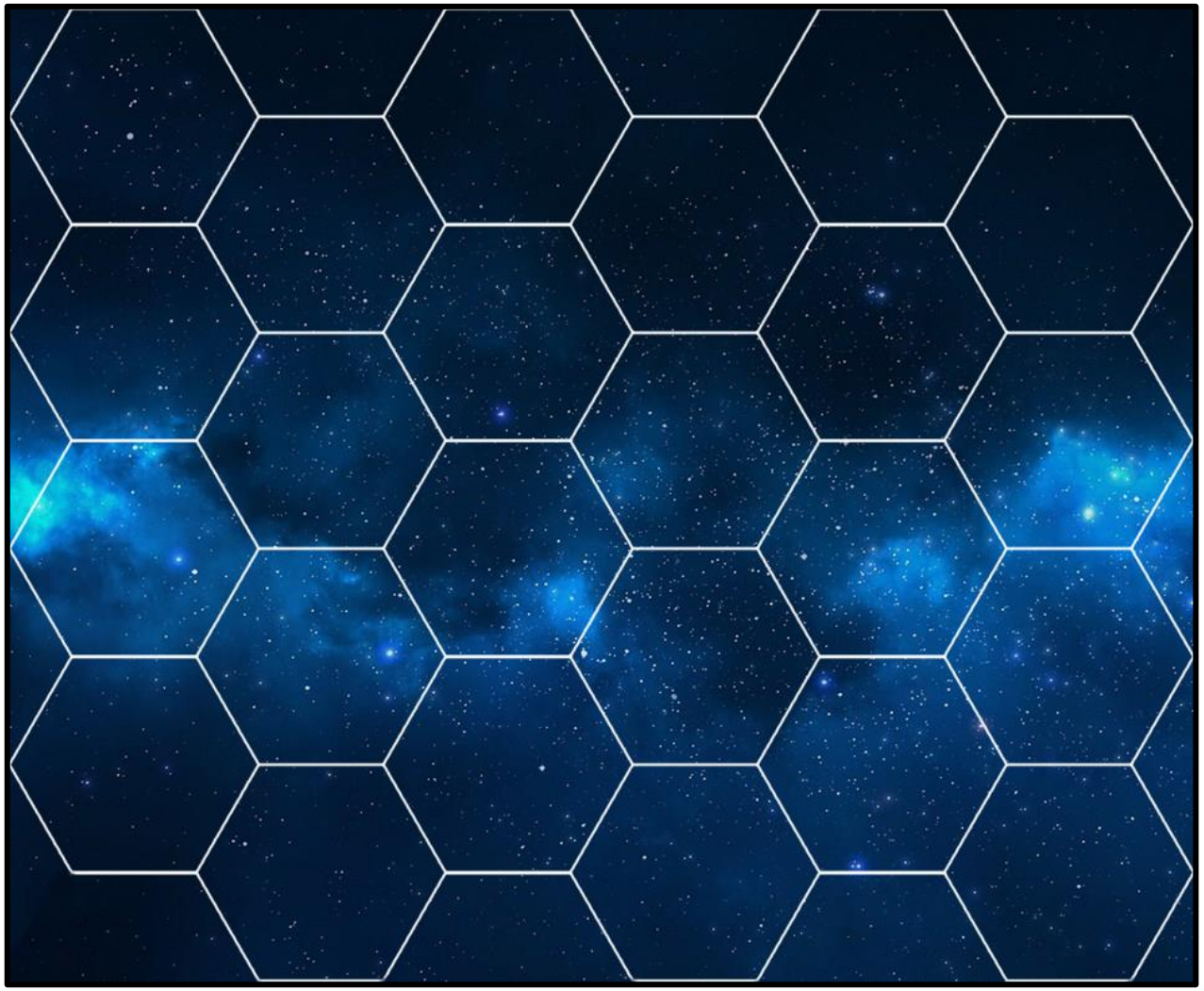
Ce document a été écrit pour les [Chroniques Ludiques].

Les règles de campagnes de **CONQUEST** sont grandement inspirées des règles de Mighty et Planetary Empires éditées un temps par ***Games Workshop***.

Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par **Capsicum Games**.

Les marques de **Capsicum Games** sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

CONQUEST

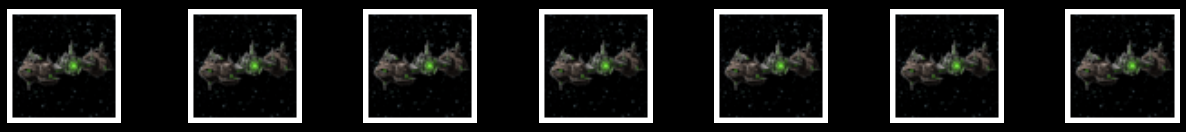


CONQUEST

PLANCHE DE PIONS 1

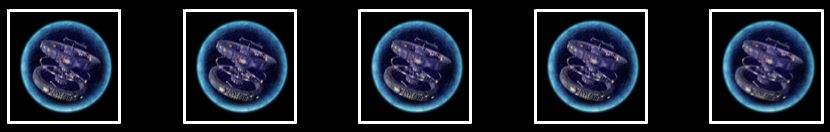
STATIONS DE COMBAT

COLONIES



FORGES DE FENDRIX

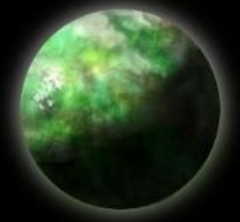
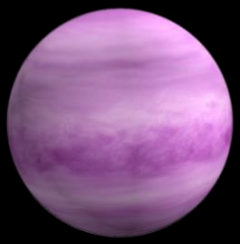
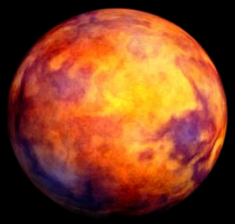
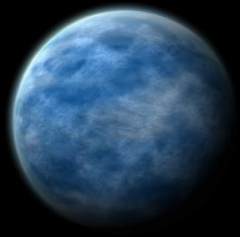
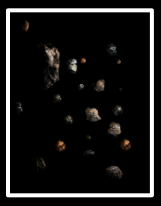
STATIONS DE DEFENSE



CHAMPS DE MINES

PLANCHE DE PIONS 2

PIONS DE FACTION

PLANCHE DE PIONS 3

OBJETS CELESTES ET AUTRES PHENOMENES SPATIAUX