STAR WARS
FLEET COMMANDER

FLEET COMMANDER

LA TRIBUNE D'HÉLIOS

IL Y A BIEN LONGTEMPS, DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, TRES LOINTAINE…

C'est une époque de guerre civile. La galaxie ploie sous la tyrannie du maléfique Empire Galactique dirigé d'une main de fer par l'Empereur Palpatine et son âme damnée, Darth Vader.

Une lueur d'espoir brille cependant sur les ruines de la Vieille République. L'Alliance Rebelle regroupe ceux qui veulent restaurer la liberté et la démocratie.

FLEET COMMANDER

Star Wars – Fleet Commander a pour ambition de vous permettre de revivre les grandes batailles spatiales de l'univers de Star Wars en utilisant le système de règles du jeu de plateau **Fleet Commander** édité par Capsicum Games.

De la recherche des figurines nécessaires au jeu aux statistiques des vaisseaux spatiaux en passant par les amiraux des flottes impériales et rebelles, vous aurez toutes les cartes en main pour réécrire l'histoire de la galaxie !

*Note : **Star Wars – Fleet Commander** est conçu pour être une extension de **Fleet Commander** et ne peut être utilisé sans ce dernier.*

SOMMAIRE

Le matériel de jeu ---------- p. 3
L'Alliance Rebelle
Base de connaissances ------ p. 5
Commandeurs ---------- p. 8
Flottes remarquables-------- p. 9
L'Empire Galactique
Base de connaissances ------ p. 11
Commandeurs ---------- p. 14
Flottes remarquables-------- p. 15
Scénarios ---------- p. 17

LE MATERIEL DE JEU

Hors de question de jouer à **Fleet Commander** dans l'univers de Star Wars sans utiliser une collection de belles figurines.

Fort heureusement la saga est assez populaire pour avoir donné le jour à de nombreux jeux et jouets pouvant être détournés : on pourra citer l'ancien jeu *Starship Battle* de Wizards of the Coast, *Star Wars : Armada* de Fantasy Flight Games ou encore la gamme de jouets *Micromachine* de Hasbro.

Toutes ces solutions demandent cependant parfois un investissement important ou une recherche assidue sur divers sites de vente en ligne. Dans certains cas, il faut également utiliser des plateaux adaptés pour permettre de déployer les figurines utilisées (celles de *Star Wars : Armada* sont particulièrement imposantes !).

Dans le cadre de ce document, l'auteur s'est appuyé sur une autre source de figurines, le jeu de plateau *Star Wars : Rébellion* (et son extension *L'Ascension de l'Empire*) édité par Fantasy Flight Games. Son achat permet non seulement de bénéficier d'un excellent jeu dédié à la Guerre Civile entre l'Alliance Rebelle et l'Empire mais également de toute une collection de figurines très réussies et parfaitement compatibles avec les tuiles de jeu de **Fleet Commander**.

CONVENTIONS DE JEU

Vous aurez bien entendu remarqué que les vaisseaux de *Star Wars : Rébellion* ne peuvent pas être utilisés avec les socles habituels de **Fleet Commander**. Cela ne pose aucun souci pratique ou esthétique.

Pour représenter le nombre de points de structure de chaque vaisseau, il suffit en effet de placer des dés à côté de chaque figurine. Deux options sont alors possibles :

- La première consiste en indiquer les points de dégâts subis par le vaisseau. Son avantage esthétique et matériel est de n'avoir à utiliser les dés que lorsque le vaisseau est endommagé.

- La deuxième consiste en indiquer les points de structure dont dispose encore le vaisseau. Son avantage est de garder la même logique que les socles **Fleet Commander** en permettant de suivre l'état de santé de chaque unité.

Dans les règles qui suivent, vous remarquerez également qu'il a été décidé d'incorporer les escadrilles de chasseurs impériaux et rebelles en tant que vaisseaux de classe 1. C'est un choix qui peut paraître étonnant puisque l'extension **Fleet Commander : Avatar** décrit des porte-nefs et leurs escadrons d'intercepteurs. Mais d'une part ces règles ne paraissaient pas forcément adaptées au rôle joué par les chasseurs dans l'univers de Star Wars et d'autre part les intégrer en tant qu'unité à part entière permettait d'apporter plus de variété aux flottes de l'Empire et de l'Alliance Rebelle.

A gauche les dés rouges indiquent les dégâts infligés au Destroyer Impérial
A droite, les dés verts indiquent le nombre de points de structure encore disponibles

L'ALLIANCE REBELLE

L'Alliance Rebelle est le dernier espoir de restaurer la République dans la Galaxie et de sauver la liberté.
Les flottes rebelles ne disposent pas d'unités aussi puissantes que celles de l'Empire Galactique mais elles peuvent compter sur leur rapidité et leur maniabilité pour l'emporter.

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX DE L'ALLIANCE REBELLE

CROISEUR MON CALAMARI

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

Les Croiseurs Stellaires MC80 sont des vaisseaux construits par les Chantiers Navals Mon Calamari pour l'Alliance Rebelle.
Plusieurs participèrent à la bataille d'Endor dont le Home One, un croiseur MC80 modifié, plus imposant, qui servit de vaisseau de commandement à l'Amiral Gial Ackbar.

FREGATE D'ASSAUT NEBULON-B

Classe :	2
Puissance de Feu :	3
Points de Coque :	12
Capacité Spéciale :	/

Les frégates d'escorte Nébulon-B sont des frégates construites par les Chantiers Navals de Kuat pour le compte de l'Empire Galactique durant la Guerre Civile Galactique, leur mission est d'escorter les convois Impériaux. Cependant nombre d'entre elles sont tombées entre les mains de l'Alliance Rebelle lors de raids ou par simple désertion.

Ces frégates escortent les convois de vaisseaux de transports de l'Alliance mais elles peuvent également être associées aux Croiseurs Stellaires MC80 comme lors de la bataille d'Endor.

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX DE L'ALLIANCE REBELLE

CORVETTE CORELLIENNE

Classe :	2
Puissance de Feu :	2
Points de Coque :	12
Capacité Spéciale :	Propulsion Ionique

Les corvettes CR90 sont des vaisseaux fabriqués par la Corporation Technique Corellienne. Elles sont largement utilisées par la Maison Organa d'Alderaan ainsi que par l'Alliance Rebelle.
La plus connue d'entre elles est le Tantive IV, le vaisseau diplomatique appartenant à Bail Organa et dont le capitaine est Raymus Antilles.

TRANSPORT GR-75

Classe :	1
Puissance de Feu :	0
Points de Coque :	6
Capacité Technique :	Ravitailleur
Capacité Spéciale :	Propulsion Ionique

Les transports GR-75 sont des vaisseaux de transport construits par Gallofree Yards, Inc. pour l'Alliance Rebelle durant la Guerre Civile Galactique.
Ces transports ont servi à évacuer tout le personnel et l'équipement de la base Echo lors de la bataille de Hoth. De nombreux transport sont également régulièrement utilisés dans la flotte rebelle.

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX DE L'ALLIANCE REBELLE

ESCADRILLE DE X-WINGS

Classe :	1
Puissance de Feu :	1
Points de Coque :	6
Capacité Spéciale :	Propulsion Ionique

Le X-Wing est un chasseur stellaire produit par la Corporation Incom principalement caractérisé par ses ailes en "X" s'étendant hors du fuselage. Armé de quatre canons laser et de lance-torpilles à proton, il est particulièrement adapté aux longues missions et aux combats contre les chasseurs ennemis.

ESCADRILLE DE Y-WINGS

Classe :	1
Puissance de Feu :	2
Points de Coque :	6
Capacité Spéciale :	/

Le chasseur d'assaut/bombardier Y-wing est un chasseur mono ou biplace fabriqué par Koensayr Manufacturing. D'un design datant de la Guerre des Clones, il est utilisé par le corps des chasseurs de l'Alliance Rebelle pendant la Guerre Civile Galactique.

BASE DE CONNAISSANCES : COMMANDEURS DE L'ALLIANCE REBELLE

L'une des forces de l'Alliance Rebelle repose sur le courage et l'ingéniosité de ses combattants et de ses dirigeants.
Voici plusieurs Commandeurs rebelles pouvant prendre le commandement de vos flottes.

Lors de l'occupation impériale de Mon Calamari, Ackbar était l'esclave personnel et l'interprète du Grand Moff Tarkin auprès duquel il apprit de nombreux secrets impériaux ainsi que les principales tactiques de l'Empire. Libéré peu de temps avant la destruction de l'Etoile Noire, lors d'une tentative d'assassinat du Moff, il s'engagea dans l'Alliance Rebelle et atteint rapidement le grade d'amiral.

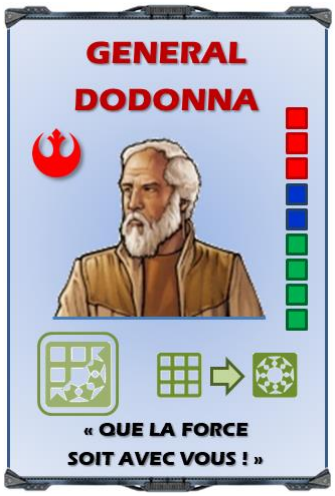
Réserve de dés : 3 Rouges, 4 Bleus et 2 Verts.

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

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" (tout comme un résultat "spécial") lui donne le choix de la direction.

*Les vétérans de **Fleet Commander** auront reconnu le profil de Borm Himnital (Ligue de Phébé).*

Jan Dodonna est originaire de la planète Commenor. Après avoir servi comme capitaine de Destroyer Stellaire pour l'Empire, il rejoint l'Alliance Rebelle et est placé à la tête de la base rebelle de Yavin 4. C'est Dodonna qui met en place la stratégie devant aboutir à la destruction de l'Étoile de la Mort lors de la bataille de Yavin.



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

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

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 Passerelle. Mais si un résultat "multidirectionnel" ou "spécial" est utilisé, Dodonna choisit lui-même le dé que son adversaire remet dans sa Réserve.

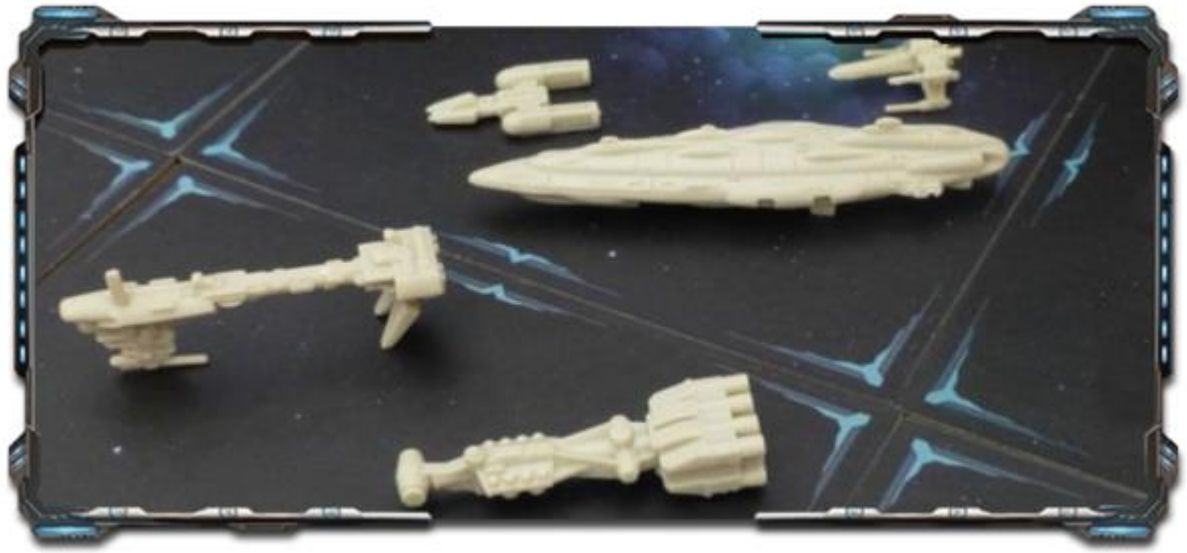
*Les vétérans de **Fleet Commander** auront reconnu le profil d'Arop Tan (Ligue de Phébé).*

FLOTTES REMARQUABLES DE L'ALLIANCE REBELLE

Découvrez quelques-unes des flottes régulièrement utilisées par l'Alliance Rebelle pour affronter le joug de l'Empire Galactique.

FLOTTE POLYVALENTE (12 CLASSES)	
1 x Croiseur Mon Calamari (Classe 3)	1 x Frégate d'Assaut Nébulon-B (Classe 2)
1 x Corvette Corellienne (Classe 2)	1 x Transport GR-75 (Classe 1)
2 x Escadrille de X-Wings (Classe 1)	2 x Escadrille de Y-Wings (Classe 1)

L'Alliance Rebelle ne pouvant pas s'appuyer sur des ressources illimitées, elle doit déployer des flottes capables de remplir des missions très variées. La Flotte Polyvalente répond exactement à ce besoin. Formée autour d'un Croiseur Mon Calamari, elle déploie une grande variété d'unités pouvant faire face à de multiples menaces : de la puissante Frégate Nébulon-B à la rapide Corvette Corellienne en passant par le soutien technique d'un Transport GR-75. Les escadrilles de chasseurs X-Wings et Y-Wings lui assureront une bonne protection contre les nuées de TIE impériaux.



FLOTTE D'ASSAUT (12 CLASSES)	
1 x Croiseur Mon Calamari (Classe 3)	3 x Frégate d'Assaut Nébulon-B (Classe 2)
3 x Escadrille de Y-Wings (Classe 1)	

Lorsque les Rebelles doivent lancer une offensive contre un objectif bien défendu de l'Empire Galactique, ils rassemblent une flotte possédant une grande puissance de feu : outre le Croiseur Mon Calamari, les Frégates Nebulon-B et les Y-Wings sont les unités les plus offensives de l'arsenal de l'Alliance.

FLOTTES REMARQUABLES DE L'ALLIANCE REBELLE

FLOTTEDE HARCELEMENT (12 CLASSES)

2 x Croiseur Mon Calamari (Classe 3) 2 x Corvette Corelliennes (Classe 2)
2 x Escadrille de X-Wings (Classe 1)

La plupart du temps, l'Alliance Rebelle ne peut pas se permettre d'affronter l'Empire Galactique sur son propre terrain. Sa flotte doit alors compter sur sa vitesse et sa plus grande maniabilité pour surprendre les puissants destroyers impériaux et les réduire en pièces. Les Croiseurs Mon Calamari, les Corvettes Corelliennes et les X-Wings sont capables d'esquiver les tirs de l'ennemi et de le frapper là où il s'y attend le moins.

L'EMPIRE GALACTIQUE

L'Empire règne sur la galaxie d'une main de fer. Gardien de l'Ordre Nouveau voulu par l'Empereur Palpatine, il est le seul rempart contre le chaos.
La flotte impériale est le bras armé de l'Empire et le symbole ultime de sa toute puissance.

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX DE L'EMPIRE GALACTIQUE

ETOILE DE LA MORT

Classe :	6
Puissance de Feu :	6
Points de Coque :	42
Capacité Spéciale :	Rayon Prométhée

L'Étoile de la Mort, ou Étoile Noire est une station de combat de la taille d'une lune dont la puissance de feu peut détruire une planète. La construction de la seconde Étoile de la Mort, décidée après la destruction de la première à Yavin, n'a été que partiellement achevée.

SUPER DESTROYER DE CLASSE EXECUTOR

Classe :	5
Puissance de Feu :	5
Points de Coque :	30
Capacité Spéciale :	Missiles Vortex

Le Super Destroyer Stellaire de classe Executor est un gigantesque vaisseau de ligne apparu après la bataille de Yavin. Le plus connu de tous est l'Executor de Darth Vader.

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX DE L'EMPIRE GALACTIQUE

DESTROYER DE CLASSE IMPERIAL

Classe :	4
Puissance de Feu :	4
Points de Coque :	24
Capacité Spéciale :	Missiles Vortex

Le Destroyer de classe Impérial, aussi simplement connu sous le nom de Destroyer Stellaire, est un modèle de vaisseau utilisé au sein de la Marine Impériale. De forme triangulaire et hérissé d'armes, il embarque de nombreuses troupes d'assaut, marcheurs et chasseurs TIE.

DESTROYER DE CLASSE INTERDICTOR

Classe :	3
Puissance de Feu :	2
Points de Coque :	24
Capacité Technique :	Champ de Distorsion Disrupteur de Propulsion

Le Destroyer de classe Interdictor est un modèle de vaisseau interdicteur utilisé par la Marine Impériale. Comme toutes les unités de ce type, il est capable de perturber la navigation dans l'hyperespace grâce à ses projecteurs de puits gravitationnel.

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX DE L'EMPIRE GALACTIQUE

CROISEUR DE CLASSE GOZANTI

Classe :	2
Puissance de Feu :	1
Points de Coque :	12
Capacité Spéciale :	Boucliers Dépolarisés

Les croiseurs de classe Gozanti sont des vaisseaux fabriqués par la Corporation Technique Corellienne. Principalement utilisés par l'Empire Galactique, ils ont été modifiés afin de permettre le transport de chasseurs TIE mais également de Stormtroopers et de marcheurs de combat.

ESCADRILLE DE CHASSEURS TIE

Classe :	1
Puissance de Feu :	1
Points de Coque :	6
Capacité Spéciale :	Propulsion Ionique

Le chasseur TIE est le premier succès d'une longue série. Il est rapide et maniable, mais il souffre de sa faible résistance et de son autonomie nulle. Redoutable en combat rapproché, le chasseur TIE équipe la très grande majorité de la chasse impériale. Son bruit caractéristique et son aspect menaçant en font une unité très reconnaissable.

BASE DE CONNAISSANCES : COMMANDEURS DE L'EMPIRE GALACTIQUE

L'Académie Impériale forme les meilleurs officiers de la galaxie. La Marine peut ainsi compter sur une réserve quasi-inépuisable d'hommes et de femmes capables de mener ses flottes spatiales à la victoire.

Firmus Piett est originaire d'Axxila, une planète de la Bordure. Il débute sa carrière comme officier sous le commandement du Grand Moff Wilhuff Tarkin avant de rejoindre l'équipage de l'Executor, le vaisseau amiral de Darth Vader. Suite à l'exécution de son supérieur, il est promu au grade d'amiral par le seigneur Sith lui-même.

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

Stockage : Peut stocker un résultat "spécial" supplémentaire, quel qu'il soit.

Aptitude : Chaque fois qu'il utilise une Arme Spéciale, Piett relance les deux dés spéciaux utilisés et peut les jouer normalement.

*Les vétérans de **Fleet Commander** auront reconnu le profil d'Anata Shunx'n (Hégémonie d'Amyclès).*

Darth Vader est un Seigneur Sith, le bras droit de l'Empereur Palpatine. Adepte du Côté Obscur de la Force, il a été chargé de traquer les rebelles et de les détruire jusqu'au dernier. Pour ce faire il mène la flotte la plus puissante de l'Empire depuis le super destroyer *Executor*.

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

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

Aptitude : Une fois par tour, pendant la Phase d'Affectation de l'Energie, Darth Vader peut relancer un des trois dés qu'il vient de lancer ou l'un des dés stockés sur sa Passerelle.

FLOTTES REMARQUABLES DE L'EMPIRE GALACTIQUE

Pour assurer l'établissement de l'Ordre Nouveau sur toute la galaxie, la Marine Impériale doit être en capacité de réaliser n'importe quelle mission.

FLOTTE DU SEIGNEUR VADER (12 CLASSES)

1 x Super Destroyer de classe Executor (Classe 5) 1 x Destroyer de classe Impérial (Classe 4)
3 x Escadrille de Chasseurs TIE (Classe 1)

Darth Vader, le bras droit de l'Empereur, est à la tête d'une puissante flotte de combat avec pour seul objectif de débusquer et détruire l'Alliance Rebelle. Le vaisseau amiral "Excecutor", un Destroyer de classe Super, est escorté d'un Destroyer de classe Impérial et de trois escadrons de Chasseurs TIE. La flotte est ainsi capable de concentrer un véritable barrage de feu et de destruction sur des cibles spécifiques qui seraient bien incapables d'y survivre...

FLOTTE DE LA BORDURE EXTERIEURE (12 CLASSES)

1 x Destroyer de classe Impérial (Classe 4) 2 x Croiseur de Classe Gozanti (Classe 2)
4 x Escadrille de Chasseurs TIE (Classe 1)

Même loin du Noyau Galactique, l'Empire est capable de déployer des flottes redoutables. Dans le secteur de Lothal, par exemple, la flotte sectorielle est bâtie autour d'un puissant Destroyer de classe Impérial, elle rassemble deux Croiseurs de classe Gozanti et quatre d'escadrons de Chasseurs TIE. Tandis que l'ennemi doit faire face aux nuées de Chasseurs TIE, le Destroyer et son escorte de Croiseurs sont libres de libérer toute leur puissance de feu !

FLOTTES REMARQUABLES DE L'EMPIRE GALACTIQUE

FLOTTE D'INTERCEPTION (12 CLASSES)

1 x Destroyer de classe Interdictor (Classe 3) 2 x Croiseur de Classe Gozanti (Classe 2)
5 x Escadrille de Chasseurs TIE (Classe 1)

L'une des missions de la marine impériale est de surveiller l'espace et d'intercepter pirates et contrebandiers. Une flotte constituée d'un Destroyer de classe Interdictor, de deux Croiseurs de classe Gozanti et de pas moins de cinq escadrilles de Chasseurs TIE est parfaitement adaptée à cette tâche.
L'Interdictor perturbera la flotte ennemie pendant que les Chasseurs TIE épaulés par les croiseurs Gozanti se chargeront de l'exterminer.

MISSIONS

Cette section de **Star Wars – Fleet Commander** vous propose de découvrir comment reconstituer les plus grandes batailles de la saga à travers le détournement de missions officielles **Fleet Commander** ou la création de missions originales.

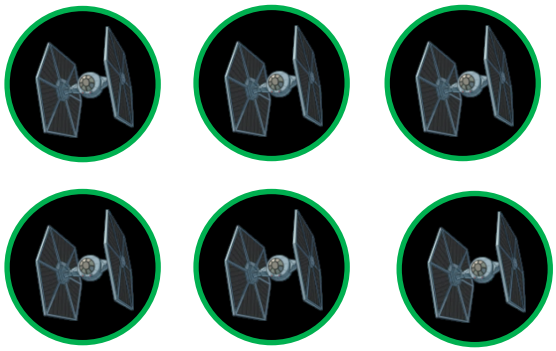
LA BATAILLE DE SCARIF

L'une des grandes batailles spatiales de Star Wars a lieu en orbite de Scarif où sont stockées les archives impériales. Pendant que Rogue One et les commandos rebelles infiltrent les installations de l'Empire en surface, la flotte de l'Alliance se lance à l'assaut de la base orbitale et de son bouclier planétaire.

Pour rejouer la bataille de Scarif, nous vous conseillons tout simplement d'utiliser le scénario "*Assaut Planétaire*" (page 11 du livret *Avatar*) avec les conditions suivantes :

- La Ligue de Phébé est représentée par l'Empire Galactique
- La flotte de l'Empire Galactique ne peut pas comprendre d'Escadrilles de Chasseurs TIE (Classe 1), ces dernières sont représentées par les Intercepteurs que les Stations de Bataille peuvent déployer (pions à imprimer en bas de page).
- L'Hégémonie d'Amyclès est représentée par l'Alliance Rebelle

Pions d'Escadrilles de Chasseurs TIE à imprimer :



LA BATAILLE D'ENDOR

Il est impossible d'évoquer les grandes batailles spatiales de Star Wars sans citer l'affrontement final entre l'Empire Galactique et l'Alliance Rebelle autour de la lune forestière d'Endor.
Nous vous proposons la mission suivante pour vivre ce combat épique entre l'Empire et les Rebelles.

CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille utilisé est le plateau de jeu de l'extension *Orbit*.
Le joueur Impérial peut poser deux Champs d'Astéroïdes. Aucun autre secteur spécial ne peut être posé.

FLOTTES

L'Empire Galactique dispose d'une flotte de 12 classes commandée par l'Amiral Piett.
Il doit également déployer l'Etoile de la Mort au centre du plateau (à la place de l'étoile centrale).
L'Etoile de la Mort ne peut pas se déplacer. On considère qu'elle est située dans un secteur adjacent aux 8 secteurs centraux

L'Alliance Rebelle dispose d'une flotte de 16 classes commandée par l'Amiral Ackbar.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'Empire Galactique l'emporte s'il parvient à détruire 10 classes de vaisseaux rebelles
L'Alliance Rebelle l'emporte si elle parvient à détruire l'Etoile de la Mort.

L'EVACUATION DE HOTH

Même s'il ne s'agit pas vraiment d'une bataille spatiale à l'échelle **Fleet Commander**, l'évacuation de la base rebelle de Hoth peut être mise en scène grâce à deux scénarios différents.

"*La Capture*" du livre des règles *Genesis* ou "*Blocus*" du livret *Salvation* sont parfaitement adaptés pour représenter les vaisseaux de transport rebelles cherchant à fuir la flotte impériale.

Pour un plus grand intérêt, on conseillera cependant de permettre aux rebelles de faire escorter leurs transports par des Corvette Corelliennes en plus des traditionnelles escadrilles de X-Wings.

AUTRES BATAILLES DANS L'UNIVERS DE STAR WARS

A l'instar de la Bataille de Scarif ou de l'évacuation de Hoth, il est tout à fait possible d'utiliser les différents scénarios officiels de **Fleet Commander** pour représenter des affrontements classiques dans l'univers de Star Wars.

"*Dans la ceinture d'astéroïdes*" (livre de règles *Genesis*) a en effet toute sa place dans le cadre de la Guerre Civile tandis que "*Le piège*" (livre de règles *Genesis*) et "*Le passage*" (livre de règles *Genesis*) sont parfaits pour représenter des embuscades tendues par l'Empire Galactique à une flotte rebelle ou à un vaisseau transportant un personnage influent (et vice versa). Le scénario "Sauvetage" (livre de règles *Genesis*) pourrait représenter un raid désespéré des rebelles pour récupérer de l'approvisionnement au nez et à la barbe des autorités impériales.

"*La capture*" (livre de règles *Genesis*) peut également être détourné pour représenter la fin de la bataille de Scarif et la fuite du Tantive IV devant la flotte dirigée par Darth Vader...

Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Capsicum Games, Fantasy Flight Games ou Lucasfilm Ltd.
Dans ce document, les marques de Capsicum Games, Fantasy Flight Games ou Lucasfilm Ltd. sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.