

FLEET COMMANDER



**MANUEL DU FLEET COMMANDER
ÉDITION LUGDUNUM**

V1.00

AVANT PROPOS

Le Manuel du Fleet Commander est un document unique rassemblant l'ensemble des règles et FAQ officielles du jeu.

Son Édition Lugdunum est une version non officielle du jeu intégrant des règles pratiquées par le groupe de joueurs lyonnais.

Toutes les règles non officielles sont frappées du logo lyonnais: 

LA COMMUNAUTÉ LYONNAISE FLEET COMMANDER

Les joueurs Lyonnais de Fleet Commander sont véritablement passionnés par le jeu. Ils se réunissent régulièrement à la boutique Trollune, au club du Crazy Orc ou à la salle du Double Six pour y jouer leurs batailles spatiales.

Avec figurines peintes, décors et campagnes scénarisées, ils organisent également les Gravitational Wars et le Challenge Lugdunum, la journée annuelle dédiée à Fleet Commander.

Où retrouver les joueurs Lyonnais :

La Tribune d'Hélios (<http://fbruntz.fr/helios/>) : un site entièrement dédié au jeu

Le forum officiel (<https://fleetcommander.forumactif.org/>)

Le groupe Facebook (<https://www.facebook.com/groups/854598847986938>)

Le serveur Discord Fleet Commander FR (<https://discord.gg/cp2VUy8k6V>)



Les joueurs lyonnais en action aux Gravitational Wars 2020

SOURCES



GENESIS



SALVATION (S)



AVATAR (A)



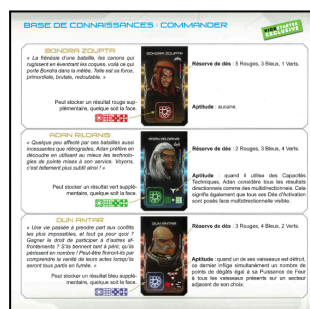
FORGE (F)



PIRATES (P)



FAQ



KICKSTARTER (KS)



BIENVENUE À BORD

Les siècles ont passé depuis que l'humanité a découvert les ondes gravitationnelles. Portés par elles, de nouveaux empires se sont dressés loin de leur berceau usé. Leur puissance est devenue terrifiante, leur foi en eux-mêmes est inébranlable et leurs ambitions semblent sans limite.

Leurs bras armés sont des flottes spatiales de vaisseaux de combat commandées par l'élite de leurs officiers : les Fleet Commanders. Devenez l'un d'eux et menez à la bataille Destroyers, Croiseurs et Cuirassés dans un conflit épique où les armes monstrueuses des bâtiments de ligne labourent l'espace au milieu du ballet rapide des Frégates. Vos choix au cœur des combats et votre sens tactique feront la différence. Apprenez à utiliser au mieux les différents vaisseaux, à tirer parti des obstacles de la zone de combat, et la victoire sera pour vous.

Fleet Commander est un jeu de bataille spatiale dans lequel chaque joueur prend le commandement d'une flotte de vaisseaux variant en taille et en puissance dans une Zone de Combat représentée par un quadrillage de secteurs. A son tour, chaque joueur choisit 3 dés parmi ses Dés d'Énergie et les lance. Il peut alors jouer les actions correspondant aux résultats obtenus ou les conserver sur sa Passerelle de commandement pour les tours suivants. Les dés représentent les 3 types principaux d'actions du jeu : déplacement, attaque et défense. A vous de les utiliser de manière avisée ou audacieuse pour mener votre flotte à la victoire !



SOMMAIRE

MISE EN PLACE	6
DÉROULEMENT DU TOUR	12
DÉTAIL DES ACTIONS	13
UTILISER LES RÉSULTATS SPÉCIAUX	15
UTILISER LES CAPACITÉS TECHNIQUES (S)	17
GRANDE BATAILLE	18
LE JEU À 3 JOUEURS OU PLUS	19
BATAILLES SUR PLUSIEURS ZONES	19
RÈGLES OPTIONNELLES	21
BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX	24
BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS SPÉCIALES	29
BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS TECHNIQUES (S)	32
BASE DE CONNAISSANCES : SECTEURS SPÉCIAUX	35
BASE DE CONNAISSANCES : PORTAILS	39
BASE DE CONNAISSANCES : COMMANDEURS	40
BASE DE CONNAISSANCES : ARMES SPÉCIALES	43
BASE DE CONNAISSANCES : FACTIONS	46
SCÉNARIOS	51
GÉNÉRATEUR DE CAMPAGNES (S)	59
FAQ	61
MATÉRIEL	67
HISTORIQUE DES VERSIONS	68
CRÉDITS	69



SUIVEZ CES INSTRUCTIONS AVANT DE PRENDRE VOTRE PREMIER COMMANDEMENT.

VOTRE PREMIÈRE PARTIE : LA BATAILLE RANGÉE

La section suivante vous explique comment débiter à Fleet Commander grâce à un affrontement classique à 2 joueurs : la Bataille Rangée. Par la suite, vous pourrez faire varier la taille de vos flottes et la durée de la partie, jouer à plus de 2 ou vous essayer aux différents [Scénarios](#) (à partir de la page 50) et expérimenter ainsi une multitude de nouvelles stratégies.

BUT DU JEU

Dans un premier temps, la Bataille Rangée à 2 joueurs vous permettra de découvrir les mécanismes du jeu. Son but est simple ; chaque joueur commence la partie avec une flotte de 12 points de classe répartis entre ses différents vaisseaux ; dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 4 points de classe ou moins, son adversaire l'emporte.

Si au terme de la même action, les 2 joueurs se trouvent en situation de défaite, la partie se solde par une égalité. Toutefois, si au terme de cette action un joueur a plus de points de flotte que l'autre, il gagne la bataille.



MISE EN PLACE

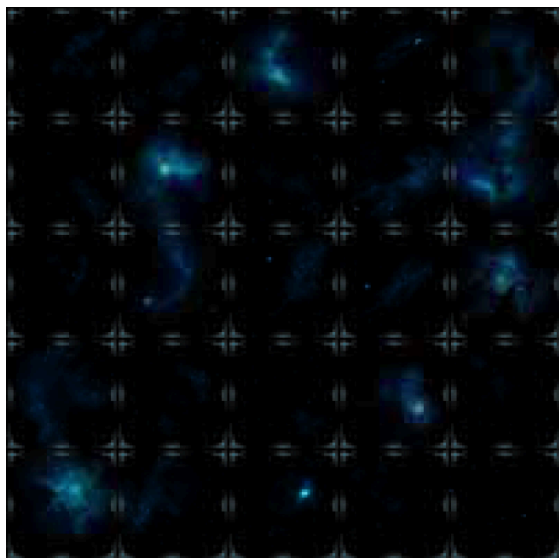
Pour commencer, prenez chacun 9 Dés d'Énergie (3 rouges pour l'attaque, 3 bleus pour le mouvement et 3 verts pour les boucliers), et placez-les devant vous pour former votre Réserve.



Le dernier joueur ayant observé des ondes gravitationnelles commence. A défaut, lancez tous vos dés, celui qui obtient le plus de résultats spéciaux  sera le premier joueur.

INSTALLEZ LA ZONE DE COMBAT

La Zone de Combat est composée de secteurs reliés aux secteurs voisins de manière orthogonale ou diagonale. Utilisez les tuiles de secteurs pour former un carré de 5 par 5, faces neutres visibles (avec le cadre bleu).



→ Pour vos prochaines Batailles Rangées, vous pouvez former une zone de combat de 5x6, 6x6, ou encore 2 Zones de Combat de 4x4 reliées par des Portails. Consultez la Base de Connaissances page 38 pour plus de détails sur les [Portails](#).

→ Consultez les [Scénarios](#), à partir de la page 50, pour découvrir d'autres tailles et formes de

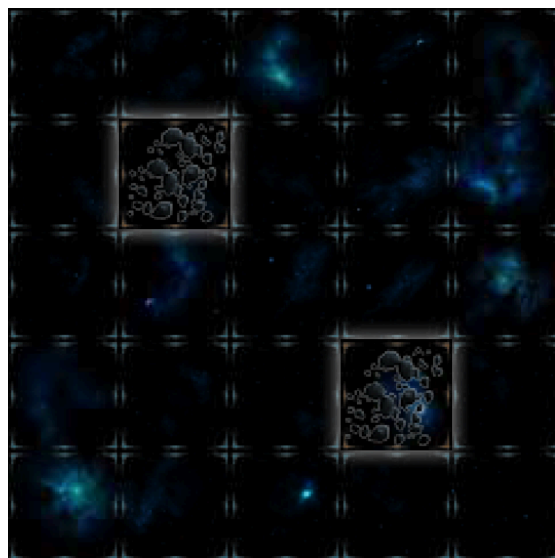
Zones de Combat, ou mieux encore, imaginez-les vous-mêmes. Nous vous conseillons d'utiliser entre 12 et 15 secteurs par joueur.

PLACEZ LES SECTEURS SPÉCIAUX

Il existe une multitude d'anomalies et d'obstacles que les vaisseaux peuvent rencontrer dans le vide galactique comme les Champs d'Astéroïdes ou les Nuages de Gaz. Ce sont les Secteurs Spéciaux.

→ Consultez la Base de Connaissances page 35 pour plus de détails sur les [Secteurs Spéciaux](#).

Pour cette première Bataille Rangée, nous vous conseillons de ne poser que 2 Champs d'Astéroïdes, comme illustré ci-dessous.



→ Pour vos autres Batailles Rangées, avant d'installer la Zone de Combat, chaque joueur (en commençant par le premier) met de côté 2 tuiles de Secteurs Spéciaux. Après avoir placé la Zone de Combat, chaque joueur (en commençant par le premier) peut à tour de rôle remplacer un secteur neutre en dehors des Zones de Déploiement par un de ses 2 Secteurs Spéciaux, ou passer. On effectue cette procédure 2 fois. Il y a ainsi entre 0 et 4 Secteurs Spéciaux dans la Zone de Combat.

LES VAISSEAUX

Les vaisseaux de votre flotte varient en taille, en résistance et en Puissance de Feu. Chaque type de vaisseau (Frégate, Destroyer, Croiseur, Cuirassé ou autre selon les extensions) possède aussi une Capacité Spéciale qui lui est propre. Toutes ces informations sont indiquées sur les socles des vaisseaux.

La **Capacité Spéciale** est propre à chaque type de vaisseaux. Consultez la Base de Connaissances pages 29 pour plus de détails.

La **Puissance de Feu** indique combien de dégâts le vaisseau inflige lorsqu'il participe à un combat. Consultez les pages 13 et 14 pour plus de détails sur les combats.

La **Classe** d'un vaisseau représente sa taille, sa puissance et sa valeur. Les points de classe sont utilisés pour constituer des flottes équilibrées, déterminer le nombre maximum de vaisseaux dans un secteur et souvent pour décider de la victoire.



Les **Points de Coque** représentent les dégâts que le vaisseau peut subir avant sa destruction. Un vaisseau qui n'a plus de points de coque est détruit et retiré du jeu. Faites tourner le disque supérieur pour tenir le compte des points de coque restants.

La **Faction** à laquelle appartient le vaisseau est représentée par un logo.

Le type du Vaisseau.

→ Pour plus de détails sur les [vaisseaux](#), consultez la Base de Connaissances page 24.



COMPOSEZ VOTRE FLOTTE

La taille d'une flotte est calculée en additionnant les points de classe des vaisseaux qui la constituent. Pour votre première partie, nous vous conseillons cette composition de flotte : 4 Frégates (classe 1), 2 Destroyers (classe 2) et 1 Cuirassé (classe 4).

→ Pour vos autres Batailles Rangées, vous pourrez composer votre flotte comme bon vous semblera, dans la limite de 12 points de classe par joueur.

→ D'autres scénarios vous proposeront différentes compositions de flotte ou des compositions libres, entre 9 et 15 points de classe par joueur.

→ Pour plus de détails sur les [vaisseaux](#), consultez la Base de Connaissances page 24.

Une fois vos vaisseaux sélectionnés, tournez leur disque de socle pour mettre leurs points de coque au maximum.

Chaque Cuirassé est équipé d'une Arme Spéciale. Pour votre première partie, équipez de Missiles Vortex celui de la Ligue de Phébé, et de Rayon Proton celui de l'Hégémonie d'Amyclès. Ces armes ne peuvent être ni changées ni transférées vers d'autres vaisseaux en cours de partie. Une Arme Spéciale est perdue si le vaisseau qui la porte est détruit.

→ Consultez la page 15 pour savoir [comment activer les Armes Spéciales](#).

→ Par la suite, vous pourrez choisir votre [Arme Spéciale](#). Consultez la Base de Connaissances à partir de la page 42 pour toutes les découvrir.

→ Si vous souhaitez exploiter les [Capacités Spéciales](#) de tous vos vaisseaux, consultez la Base de Connaissances à partir de la page 29.

INTÉGREZ LES CLASSES 5 (A)

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 Lourd, 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 (A)



Avant de constituer votre flotte, vous pouvez choisir de recruter l'un des Commandeurs disponibles pour 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.
- Recruter un Commandeur coûte un certain nombre de points de classe indiqué dans son descriptif.

→ Pour plus de détails sur les [Commandeurs](#), consultez la Base de Connaissances page 39

INTÉGREZ DES VAISSEAUX TECHNIQUES

(S)

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

- N'importe quel joueur peut choisir le Mule, alors que le Salvation est spécifique à la Ligue de Phébé, et l'Avantage 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.
- Choisissez le Dispositif Technique parmi ceux disponibles pour votre vaisseau et placez son jeton sur sa tuile de Passerelle. Vous pouvez le garder secret jusqu'à sa première utilisation en plaçant un marqueur de couleur dessus.



INTÉGREZ LES VAISSEAUX DE LA FORGE DE FENDRIX (F)

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.

COMMENT JOUER LES FACTIONS PIRATES (P)

Choisissez une des 4 factions Pirates (Llib Sorg, Maa Sati, Rebelles ou Scavengers) 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, Avantage, Dreadnought et Porte-Nefs).
- Cependant, vous pouvez choisir jusqu'à 2 vaisseaux de l'extension Forge (F), dans la limite des classes de vaisseaux autorisées pour la faction choisie.

PRÉPAREZ VOTRE PASSERELLE

Prenez une tuile Passerelle pour chaque type de vaisseau de votre flotte et une pour chacun de vos Cuirassés (certains autres vaisseaux des extensions utilisent également une tuile dédiée) . Placez-les entre les deux tuiles d'extrémité pour former votre Passerelle. Placez les tuiles d'Armes Spéciales sur les tuiles des Cuirassés correspondant (chaque tuile et chaque socle de Cuirassé est reconnaissable par une lettre grecque les associant). [Exemple de Passerelle](#) page 12.

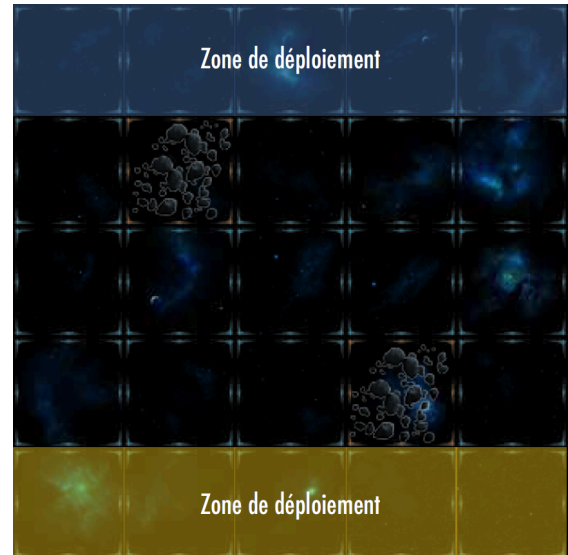
OCCUPEZ DES SECTEURS

Avant de déployer votre flotte, précisons ces deux points :

- La somme des points de classe des vaisseaux occupant un secteur ne peut jamais dépasser 5.
- Il est impossible de déplacer une figurine sur un secteur occupé par une figurine ennemie.

DÉPLOYEZ VOTRE FLOTTE

En commençant par le premier joueur, chaque joueur pose à tour de rôle 1 vaisseau de sa flotte dans un secteur de sa Zone de Déploiement.



Lorsque tous les vaisseaux ont été déployés, vous êtes prêts pour le combat, la partie peut commencer !





LA LIGUE DE PHÉBÉ

Les premières sociétés marchandes à avoir exploité les ondes gravitationnelles ne mirent pas longtemps avant de dépasser en puissance les états de leur système d'origine. Réunies en une fédération prospère après de longues périodes de tensions, elles constituent l'incontournable et opulente Ligue de Phébé.

Son influence économique porte jusqu'aux confins de la galaxie. Ceux qui ne veulent pas acheter ses produits ou menacent ses marchés auront tôt ou tard à faire avec une « flotte de la paix » : ces corps expéditionnaires remplis d'experts civils et militaires destinés à digérer définitivement le système cible. Il ne faut guère qu'une génération ou deux pour que les produits culturels de la Ligue et le réel développement économique qu'elle amène mettent au pas les nouveaux systèmes clients.

La direction des flottes de guerre est assurée par un Commandeur, héritier d'une puissante famille marchande de la Ligue. Les recherches phebéennes en génétique ont fait d'eux des êtres hors-normes, calibrés comme des produits technologiques. Eux-mêmes se considèrent comme une méta-humanité, porteuse d'un message de prospérité pour les « Non-Evolués », ceux qui n'ont pas été conçus artificiellement.



**PORTE-NEFS
DE LA FLOTTE DE SIKELÍA**

Peinture par Cyrilcyrilcyril



**FRÉGATE « HARPIE »
DE LA FLOTTE DE COMBAT SCARISIENNE**

Peinture par la Tribune Ludique

DÉROULEMENT DU TOUR

Le tour d'un joueur est composé de 4 phases. A tour de rôle, chaque joueur effectue les quatre phases de son tour.

PHASE 1 - DÉBUT DE TOUR

Résolvez dans cet ordre les effets :

- des scénarios.
- des Secteurs Spéciaux.
- des Armes Spéciales.
- des Capacités Techniques (S)

Pour connaître le détail des différents effets, reportez-vous à la [Base de Connaissances](#) à partir de la page 24.

PHASE 2 - AFFECTATION D'ÉNERGIE

Le joueur choisit 3 dés de sa Réserve. Ils peuvent être de n'importe quelle combinaison de couleurs. Il les lance et obtient des résultats qui seront utilisés lors de la prochaine phase Actions des Dés ou stockés sur la Passerelle du joueur pendant la phase Passerelle.

Chaque Passerelle est composée de :

1. une aile droite contenant 2 emplacements pour stocker uniquement les résultats spéciaux des dés : .
2. une aile gauche contenant 2 emplacements pour stocker tous les autres résultats des dés : ,  et .
3. une tuile de rappel pour chaque Cuirassé de votre flotte, chacune avec son jeton d'Arme Spéciale.
4. une tuile de rappel pour chaque autre type de vaisseaux de votre flotte.

PHASE 3 - ACTIONS DES DÉS

Le joueur peut utiliser les résultats des dés obtenus pendant sa phase Affectation d'Énergie, ainsi que les dés conservés sur sa Passerelle. Il utilise chaque résultat de dé sur un secteur occupé par ses vaisseaux pour en faire agir tout ou partie comme décrit plus loin. Il n'y a pas de contrainte à l'ordre ni au nombre d'actions que peuvent effectuer des vaisseaux pendant un tour. Les dés utilisés sont remis dans la Réserve du joueur et seront utilisables dès son prochain tour.

PHASE 4 - PASSERELLE

Pendant cette phase, le joueur peut :

- retirer autant de dés que voulu de sa Passerelle pour les remettre dans sa Réserve.
- stocker ses dés non utilisés lors de la phase Actions des Dés sur les emplacements valides de sa Passerelle. Pour être valide, un emplacement doit être vide et comporter le symbole correspondant au type de résultat du dé (spécial , ou directionnel , , ) que le joueur souhaite stocker. Tout résultat de dé stocké pourra être joué pendant ses prochaines phases [Actions des Dés](#) ou en réaction à une attaque adverse (consultez les pages 13 à 15 pour plus de détails).



DÉTAIL DES ACTIONS

Quelle que soit leur couleur, les dés ont les mêmes faces qui indiquent soit des directions soit un symbole spécial.



Indique les directions orthogonales.



Indique les directions orthogonales ou diagonales , au choix du joueur.



Indique les directions diagonales.



Symbole spécial. N'indique aucune direction.

Chaque résultat de dé est à jouer à partir d'un secteur où se trouvent un ou plusieurs de vos vaisseaux, vers **un** autre secteur.

DÉPLACEMENTS

Les résultats des dés de mouvement , , ou sont joués pendant la phase Actions des Dés du joueur pour déplacer des vaisseaux, ou stockés sur sa Passerelle pendant la phase Passerelle. Un résultat de dé de mouvement permet de déplacer tout ou partie des vaisseaux d'un secteur vers un autre secteur adjacent dans l'une des directions indiquées.



ATTAQUES

Les résultats des dés d'attaque , , ou sont joués pendant la phase Actions des Dés du joueur pour lancer des attaques, ou stockés sur sa Passerelle pendant la phase Passerelle. Un résultat de dé d'attaque permet de lancer une attaque grâce à tous les vaisseaux d'un secteur vers un vaisseau situé sur un secteur adjacent, dans l'une des directions indiquées.

Pour lancer une attaque, suivez cette séquence :

- désignez le vaisseau que vous souhaitez cibler.
- déclarez quels vaisseaux participent à l'attaque, et quels vaisseaux la soutiennent.



SOUTIEN

Quand une attaque est lancée, chaque vaisseau du joueur qui se trouve sur un secteur adjacent à la cible peut participer à l'attaque sans dépenser de dé supplémentaire, quelle que soit sa position par rapport à la cible. Chaque vaisseau peut soutenir un nombre d'attaques illimité.



BOUCLIERS & RÉACTIONS

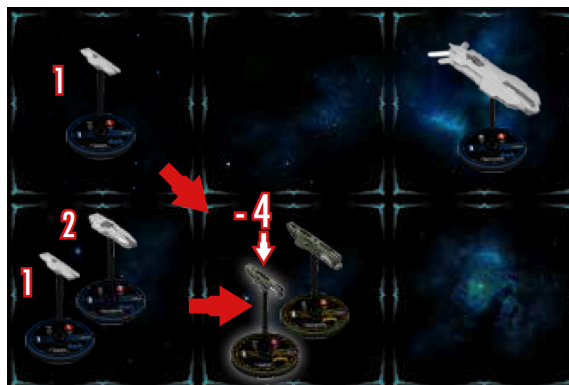
En réponse à une attaque, le joueur visé peut choisir une (et seulement une) de ces 3 réactions, en utilisant le résultat d'un dé stocké sur sa Passerelle :

- utiliser un ou plusieurs résultats de boucliers , , ou , chacun bloquant totalement les dégâts venant d'un seul secteur indiqué par ses directions.
- utiliser un résultat spécial bleu  pour engager une manœuvre de repli (consultez la section [Repli](#) page 15).
- utiliser un résultat spécial rouge  pour lancer une Contre-Attaque (consultez la section [Contre-Attaque](#) page 15).



DÉGÂTS

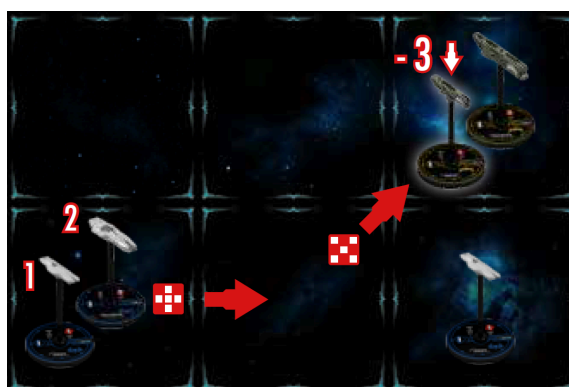
La somme des Puissances de Feu de tous les vaisseaux participant à l'attaque (soutiens y compris) est déduite des points de coque du vaisseau pris pour cible. Tournez le disque supérieur de son socle pour indiquer les points de coque restants. Dès que les points de coque d'un vaisseau tombent à zéro, il est détruit et retiré de la partie. Tout dégât excédant la valeur restante des points de coque de la cible est perdu.



ATTAQUES À DISTANCE

Il est possible d'attaquer une cible sans être adjacent au secteur où elle se trouve. Pour ce faire, utilisez autant de résultats de dés que la distance séparant les vaisseaux attaquants de leur cible, en respectant les directions des dés. Une attaque à distance n'a pas nécessairement besoin d'être droite, mais ne doit passer que par des secteurs vides (sans vaisseau, ni Secteur Spécial, ni Signal).

Une attaque à distance ne bénéficie jamais de soutien. Un résultat de bouclier stocké sur la Passerelle peut bloquer les dégâts venant d'une attaque à distance si la direction indiquée est celle du dernier secteur parcouru par l'attaque avant de toucher la cible.

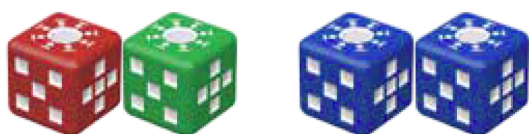


UTILISER LES RÉSULTATS SPÉCIAUX

Les résultats spéciaux  n'indiquent aucune direction. Ils peuvent être utilisés des six manières suivantes :

1- ACTIVATION DE L'ARME SPÉCIALE

En utilisant 2 résultats spéciaux   de n'importe quelle couleur, qu'ils soient déjà stockés sur sa Passerelle et/ou obtenus directement pendant la phase Affectation d'Énergie, un joueur peut choisir de déclencher l'effet de son [Arme Spéciale](#), comme décrit pages 42 à 44.

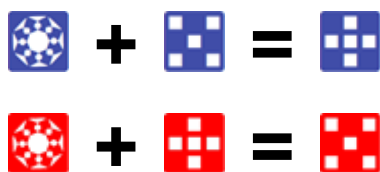


2- RELANCE DES RÉSULTATS SPÉCIAUX

S'il n'a pas de Cuirassé dans sa flotte ou s'ils ont tous été détruits, un joueur ayant 2 résultats spéciaux   peut, à tout moment de sa phase Actions des Dés, les relancer et jouer normalement les nouveaux résultats.

3- CHANGEMENT DE DIRECTION

Un joueur peut utiliser un résultat spécial  pour changer la direction d'un autre de ses résultats de dés, de même couleur. Dans ce cas, les deux dés sont remis dans la Réserve du joueur. Notez qu'il s'agit ici de changer la direction (orthogonale  en diagonale  ou l'inverse) et non d'obtenir un résultat multi-directionnel  ou spécial .



4- RÉACTION - REPLI



Pendant le tour de l'adversaire, un résultat spécial de mouvement  permet d'engager une manœuvre de Repli. Ces manœuvres étant lentes pour les immenses vaisseaux impliqués, les dégâts de l'attaque sont encaissés, puis tous les vaisseaux du secteur pris pour cible sont déplacés vers un secteur adjacent pouvant les accueillir.

5- RÉACTION - CONTRE-ATTAQUE



Pendant le tour de l'adversaire, un résultat spécial d'attaque  permet de lancer une Contre-Attaque. Les dégâts de l'attaque sont encaissés, mais le joueur attaqué peut infliger des dégâts à un vaisseau qui l'a attaqué. Les dégâts infligés par la Contre-Attaque sont égaux à la Puissance de Feu cumulée de tous les vaisseaux présents sur le secteur attaqué. La Contre-Attaque ne peut pas être contrée avec des boucliers, ni avec une réaction. La Contre-Attaque ne fonctionne pas en réponse aux attaques à distance. Enfin la Contre-Attaque étant simultanée à l'attaque, si un vaisseau doit être détruit par une attaque, il peut quand même Contre-Attaquer avant d'être détruit.

6- DRAIN



Pendant sa phase Actions des Dés, un joueur peut jouer un résultat spécial de bouclier . L'adversaire défause alors de sa Passerelle un dé de son choix. Il n'est pas possible de contrer un Drain.



L'HÉGÉMONIE D'AMYCLÈS

L'Hégémonie domine le bras de Laconie depuis le début de la grande expansion. Sa stricte discipline sociale et militaire lui a permis de créer un puissant empire en dominant une sphère de peuples soumis à sa loi autour de son système mère. Alors qu'Amyclès, la planète-mère, assemble les plus puissants de ses Cuirassés et accueille la brillante académie spatiale de Lysander, ses systèmes vassaux fournissent de nombreuses escadres de Frégates. Les peuples soumis, appelés Pérégrins par l'Hégémonie, ne peuvent pas espérer se révolter uniquement avec ces bâtiments légers. Mais nombreux sont ceux qui, parmi eux, espèrent obtenir la citoyenneté grâce à un fait d'armes.

Plusieurs commandeurs de flotte amycléens ont fait leurs premières armes dans une Frégate pérégrine. Dans cette société martiale, leur prestige permet d'avoir voix au chapitre quand il s'agit de décider des destinées de civilisations entières. La victoire d'un Commandeur peut remodeler toute la hiérarchie interne de l'Hégémonie. Le récit de ces ascensions par le mérite militaire est d'ailleurs amplement diffusé dans les populations soumises, afin d'exalter leur enthousiasme guerrier et leur loyauté.



**CUIRRASSÉ « ANDROMÈDE »
DE LA FLOTTE ÉCARLATE**

Peinture par Geed



**CUIRRASSÉ LOURD « S00998 »
DE LA FLOTTE AMYCLÉENNE**

Peinture par bob_bob

UTILISER LES CAPACITÉS TECHNIQUES (S)

ACTIVER UNE CAPACITÉ TECHNIQUE

On active une Capacité Technique en utilisant un dé vert , sur un secteur indiqué par les directions du dé, comme pour une attaque ou un déplacement.

Quand on utilise une Capacité Technique, on pose un marqueur de couleur sur le secteur ciblé et le jeton de la Capacité Technique sur ce dernier, face utilisée visible.

On y accole le résultat du dé utilisé.

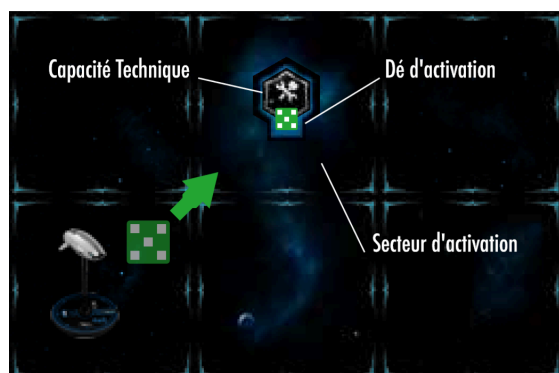
Le dé ainsi utilisé est appelé Dé d'Activation.

Le secteur où vous posez votre capacité et son Dé d'Activation est appelé Secteur d'Activation.

Tant que le Dé d'Activation reste sur le Secteur d'Activation, la Capacité Technique reste active.

On ne peut activer une Capacité Technique que si le jeton associé est disponible sur la Passerelle.

Une Capacité Technique peut être activée à distance si plusieurs résultats de dés sont utilisés, exactement comme pour une attaque à distance. Dans ce cas-là, le Dé d'Activation sera le dernier dé utilisé pour parvenir au Secteur d'Activation.



LES JETONS CAPACITÉS TECHNIQUES SUR LE TERRAIN

- Les jetons de Capacités Techniques n'empêchent pas les ennemis d'occuper leur secteur.
- Les jetons de Capacités Techniques ne bloquent pas les lignes de vue (pour les attaques à distance ou les armes spéciales).

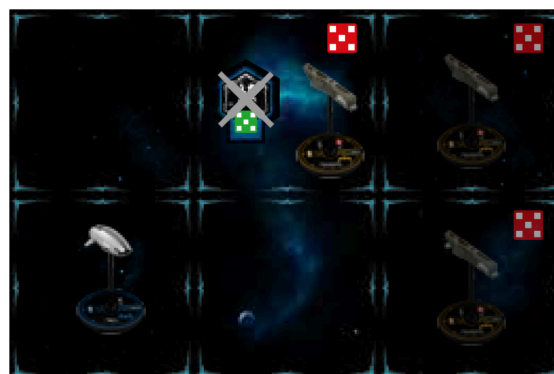
DÉSACTIVER UNE CAPACITÉ

Un adversaire peut désactiver vos Capacités Techniques.

- En défaussant un résultat rouge avec les mêmes directions que le Dé d'Activation, s'il a au moins un vaisseau sur le Secteur d'Activation ou sur tout secteur adjacent.
- En utilisant un Drain et si vous choisissez de défausser un Dé d'Activation.

Vous pouvez désactiver vous-même tout ou partie de vos Capacités Techniques, pendant la Phase Passerelle.

Lorsqu'une Capacité Technique est désactivée, remettez simplement son jeton sur votre Passerelle, et son Dé d'Activation et son marqueur couleur dans votre réserve.



REPROGRAMMER UNE CAPACITÉ

A la fin de la phase Début de Tour, il est possible de relancer un Dé d'Activation pour tenter d'obtenir des directions différentes, potentiellement plus favorables. Toutefois, si on obtient un résultat spécial , la Capacité Technique est désactivée, le Dé d'Activation et le marqueur de couleur retournent dans la Réserve du joueur, et le jeton sur sa Passerelle.

[FAQ](#)

GRANDE BATAILLE

LE JEU À 4 JOUEURS OU PLUS

Vous pouvez opposer plusieurs Fleet Commanders en équipe. Chaque joueur contrôle une flotte, sa Passerelle et ses 9 Dés d'Énergie.

Flottes : chaque joueur compose sa flotte avec 9 (partie plus courte), 12, ou 15 (partie plus longue) points de classe de vaisseaux.

Zone de Combat : formez une ou plusieurs Zones de Combat totalisant entre 10 et 15 tuiles de secteurs par joueur.

Secteurs Spéciaux : chaque joueur place jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux comme pour une Bataille Rangée.

Déploiement : déterminez pour chaque joueur 4 secteurs de déploiement sur un bord de la Zone de Combat. Dans le cas de Zones de Combat multiples, reportez-vous à la partie [Batailles sur plusieurs zones](#) page 19.

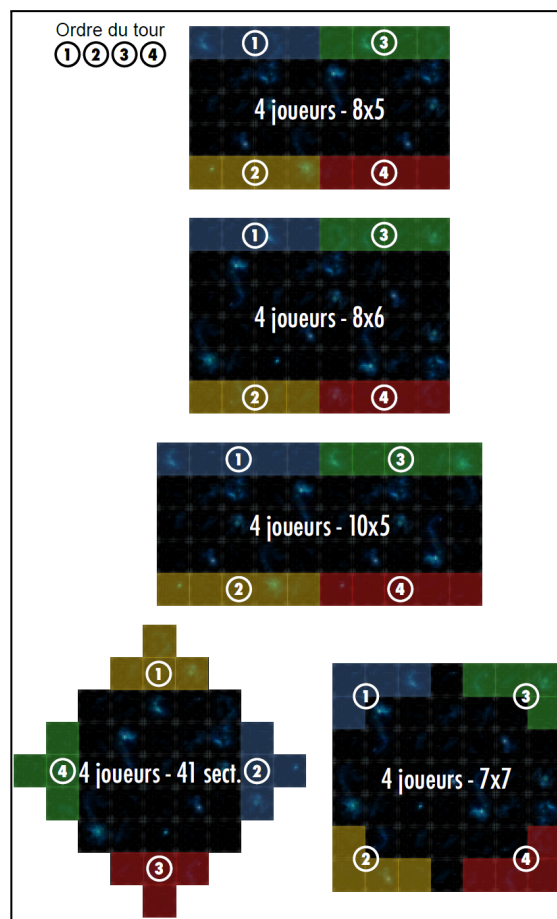
Ordre du Tour : déterminez l'ordre du tour de jeu de façon à ce que chaque camp joue alternativement et que chaque joueur joue une fois. Si un joueur n'a plus de vaisseau, il passe simplement son tour mais peut toujours participer aux réflexions stratégiques et tactiques de son équipe.

Interactions :

- Chaque joueur contrôle uniquement les vaisseaux de sa flotte. Il ne peut pas appliquer ses résultats de dés sur les vaisseaux de ses alliés, ni donner de dés à ses alliés.
- On ne peut pas déplacer ses vaisseaux sur un secteur occupé par les vaisseaux de ses alliés.
- Quand une attaque est déclenchée, tous les vaisseaux alliés sur les secteurs adjacents peuvent ajouter leur Puissance de Feu à l'attaque, en suivant la règle de soutien.

Victoire : dès qu'un camp ne compte plus que 1/3 de sa flotte de départ (en points de classe), l'autre camp remporte immédiatement la bataille.

Exemple : à 4 joueurs avec 12 points de classe chacun (soit 24 points pour chaque équipe), la défaite arrive quand un camp a perdu 16 points de classe de vaisseaux.

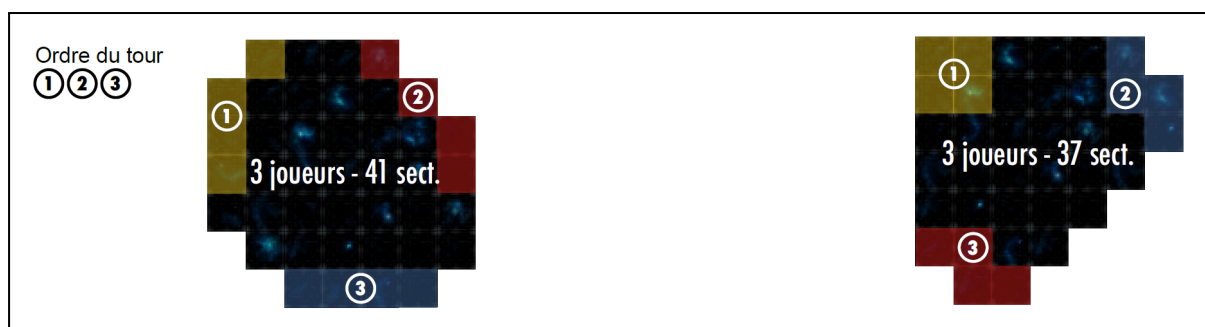


LE JEU À 3 JOUEURS OU PLUS

CHACUN POUR SOI

Vous pouvez aussi jouer en chacun pour soi. Alternez les tours des joueurs en sens horaire. Dans ce cas, les règles sont les mêmes que pour le jeu en équipe, mais dans le cas d'une attaque, les vaisseaux des autres joueurs adjacents à la cible peuvent choisir de soutenir l'attaque ou non. Ce choix a lieu pour chaque dé d'attaque, et peut être différent dans un même tour.

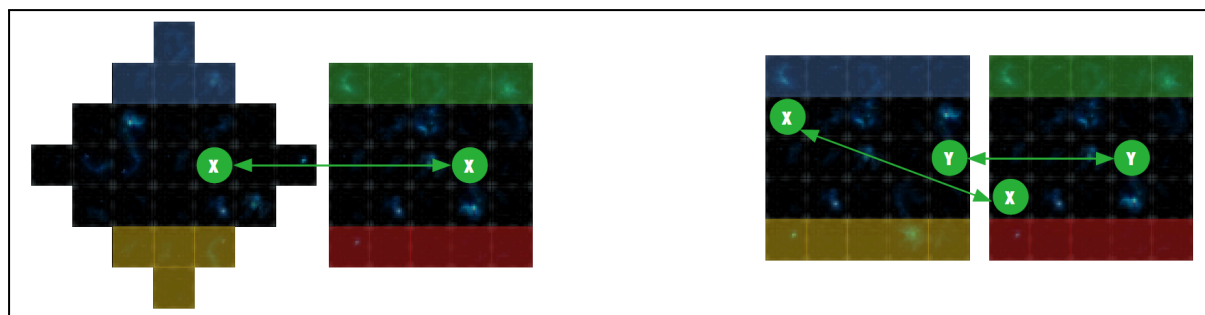
Un joueur qui perd 2/3 ou plus des points de classe de sa flotte de départ perd la partie et retire ses vaisseaux restants, ainsi que ses éventuels jetons, de la/les Zone(s) de Combat. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu, il remporte la bataille !

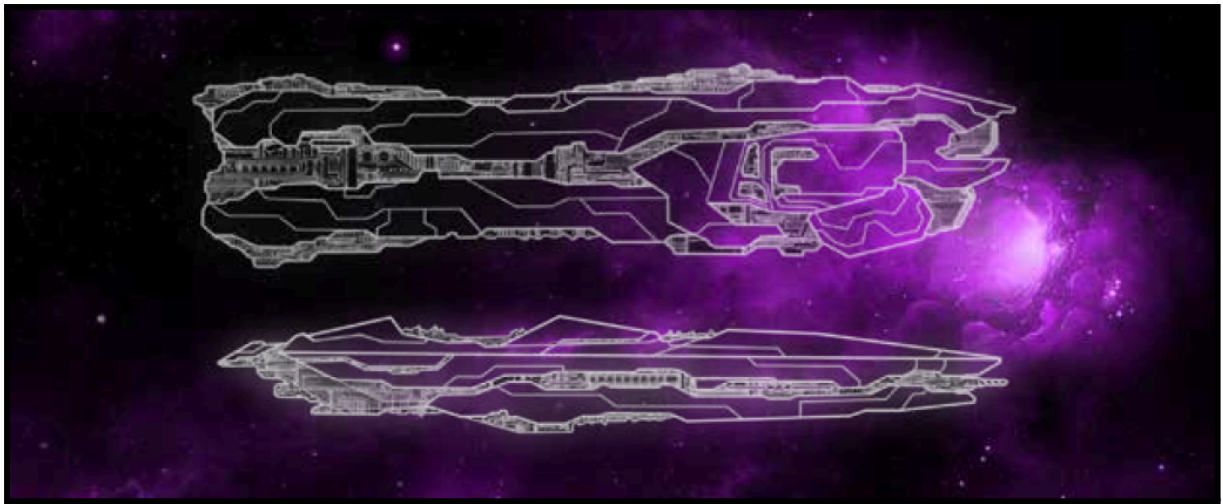


BATAILLES SUR PLUSIEURS ZONES

Il est possible que le combat ait lieu sur plusieurs Zones de Combat. Dans ce cas, vous pouvez passer d'une zone à une autre en utilisant des Portails disposés sur certains secteurs. Consultez la Base de Connaissances page 38 pour plus de détails sur les [Portails](#).

Attention : Vous ne pouvez maintenir une Arme Spéciale que sur la Zone de Combat où se trouve le Cuirassé qui possède l'Arme. Par exemple, si un vaisseau attaqué par des Drones utilise un Portail pour quitter la Zone de Combat, les Drones reviennent sur le Cuirassé. De même si un Cuirassé qui a lancé un Interdictor quitte la Zone de Combat, l'Interdictor est désactivé automatiquement. Consultez la Base de Connaissances pages 42 à 44 pour plus de détails sur les [Armes Spéciales](#).





LA FORGE DE FENDRIX

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 amycleenne et phebeenne, 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.

RÈGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles cultivent le secret et la tromperie, deux atouts que tout Fleet Commander doit savoir utiliser à son avantage. Vous pouvez les utiliser à votre convenance, ensemble ou séparément, et pour chaque scénario (sauf indication contraire dans le scénario).

ARMES SPÉCIALES SECRÈTES

Vous pouvez choisir de garder vos Armes Spéciales secrètes avant leur première utilisation. Pour cela, mélangez les jetons d'Armes Spéciales face cachée. Pour chaque Cuirassé de sa flotte, chaque joueur en pioche 4 au hasard et en conserve une de son choix. Chaque Arme Spéciale est placée face cachée sur la Passerelle du joueur et sera révélée dès sa première utilisation.

A vous de créer les conditions nécessaires pour surprendre votre adversaire et ainsi prendre l'avantage de façon décisive !



DÉPLOIEMENT CACHÉ

En début de partie, les vaisseaux constituant les flottes sont inconnus des adversaires.

- Lors du déploiement, pendant la mise en place, les vaisseaux sont remplacés par des jetons Signaux. La face cachée d'un jeton Signal indique la classe qui n'est connue que du joueur contrôlant la flotte.
- Deux jetons Leurres, ne correspondant donc à aucun vaisseau, sont ajoutés à chaque flotte.
- Seules les ailes gauches et droites des Passerelles sont posées en début de partie. Chaque autre tuile de Passerelle n'est placée qu'au moment où un vaisseau du type concerné est dévoilé. Si c'est un Cuirassé, dévoilez son Arme Spéciale à ce moment-là, ou utilisez la règle optionnelle Armes Spéciales Secrètes.

- Les Signaux occupent les secteurs et sont déplacés comme les vaisseaux qu'ils représentent.
- Il est impossible d'infliger des dégâts à un vaisseau qui n'est pas dévoilé. Il est impossible d'aller sur un secteur occupé par un Signal ennemi ou d'y faire passer une attaque à distance.
- Pour dévoiler des signaux ennemis, vous devez scanner le secteur. Cette action est réalisée avec un résultat de dé d'attaque  et peut être effectuée à distance avec plusieurs résultats de dés comme pour une attaque à distance. Aucun point de dégâts n'est infligé à cette occasion mais tous les Signaux du secteur sont dévoilés. Il est possible d'utiliser 1 bouclier pour déjouer cette tentative de détection.
- Si un résultat de dé d'attaque  est utilisé vers un secteur contenant à la fois des Signaux et des vaisseaux dévoilés, l'attaquant choisit soit de dévoiler les Signaux (il scanne le secteur), soit d'infliger des dégâts à un vaisseau dévoilé (il attaque le secteur).
- Par ailleurs, un jeton Signal est dévoilé quand :
 - Il subit des dégâts (par exemple à cause des effets d'un Secteur Spécial ou d'une Arme Spéciale).
 - Il lance ou soutient une attaque.
 - Il utilise une [Capacité Spéciale](#). Consultez la Base de Connaissances page 29 pour plus de détails.



RÈGLES OPTIONNELLES

BROUILLARD DE GUERRE

« A cause de perturbations spatiales, il arrive que les scanners de la flotte ne puissent pas identifier la Zone de Combat avant l'engagement. »

1. Ne posez pas les secteurs de la Zone de Combat pendant la mise en place.
2. Pour commencer, mettez-vous d'accord sur la taille et la forme de la Zone de Combat.
3. Formez une pioche avec le nombre de secteurs nécessaires pour la Zone de Combat, en les mélangeant et en les posant face neutre visible.
4. Pour chaque joueur, piochez les premiers secteurs de la pioche pour former suffisamment de secteurs de déploiement neutres pour y déployer ses vaisseaux.
5. En consommant un résultat de dé de mouvement, vous pouvez scanner tous les secteurs adjacents dans les directions indiquées au lieu de vous déplacer.
6. Pour chaque secteur scanné, lancez un dé : si le résultat est un spécial , alors le secteur est un Secteur Spécial : prenez la première tuile de secteur de la pioche et placez-la côté spécial visible. Sur un autre résultat , , , le secteur est vide : prenez la première tuile de secteur de la pioche et placez-la côté neutre visible.
7. Vous pouvez pénétrer avec vos vaisseaux dans un secteur non scanné. Effectuez la procédure décrite en 6 pour ce secteur. Si c'est un Secteur Spécial, appliquez ses effets.

Ni les attaques à distance, ni les Armes Spéciales ne peuvent passer par des secteurs non découverts.



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



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.



**CROISEUR
DE LA FLOTTE REBELLE RGF**

Peinture par vaudania



**DESTROYER « CROC DE FER »
DE LA FLOTTE SCAVENGER LYCAON**

Peinture par Tancrede

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX

FRÉGATE



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



DESTROYER



Classe : 2
Puissance de Feu : 2
Points de Coque : 12
Capacité Spéciale : Armes Multipoint



CROISEUR



Classe : 3
Puissance de Feu : 3
Points de Coque : 18
Capacité Spéciale : Boucliers Dépolarisés



CUIRASSÉ

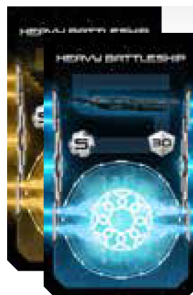


Classe : 4
Puissance de Feu : 4
Points de Coque : 24
Capacité Spéciale : Arme Spéciale



BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX

CUIRASSÉ LOURD (A)



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



DREADNOUGHT (A)



Classe : 5
Puissance de Feu : 6
Points de Coque : 24
Capacité Spéciale : Missiles Longue Portée

[FAQ](#)



Disponible pour Amyclès seulement

PORTE-NEFS (A)



Classe : 5
Puissance de Feu : 0
Points de Coque : 30
Capacité Spéciale : Baies d'Intercepteurs

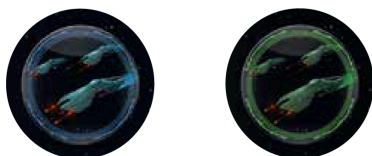
[FAQ](#)

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 (A)



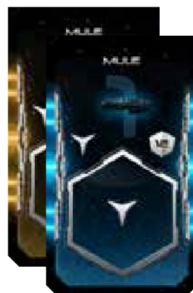
Classe : 0
Puissance de Feu : 1
Points de Coque : 1
Capacité Spéciale : Impulsion



Disponible pour Phébé seulement

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX

MULE (S)



Classe : 1
Puissance de Feu : /
Points de Coque : 12
Capacité Spéciale : Peut embarquer 1 dispositif de Capacités Techniques

Disponible pour toutes les factions

ADVANTAGE (S)



Classe : 1
Puissance de Feu : /
Points de Coque : 6
Capacité Spéciale : Propulsion Ionique
 Peut embarquer 1 dispositif de Capacités Techniques Amycléen



Disponible pour Amyclès seulement

SALVATION (S)



Classe : 1
Puissance de Feu : /
Points de Coque : 6
Capacité Spéciale : Rayon de Soutien
 Peut embarquer 1 dispositif de Capacités Techniques Phébéen



Disponible pour Phébé seulement

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX

FRÉGATE D'ESCORTE - TESTUDO (F)

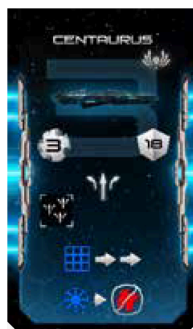


Classe : 1
Puissance de Feu : 0
Points de Coque : 12
Capacité Spéciale : Boucliers Dépolarisés



Disponible pour Phébé seulement

CROISEUR STRATÉGIQUE - CENTAURUS (F)



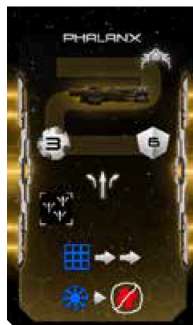
Classe : 3
Puissance de Feu : 3
Points de Coque : 18
Capacité Spéciale : Propulsion Ionique



Disponible pour Phébé seulement

BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX

DESTROYER D'ASSAUT - PHALANX (F)

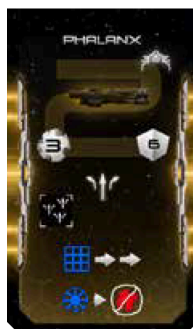


Classe : 2
Puissance de Feu : 3
Points de Coque : 6
Capacité Spéciale : Propulsion Ionique 



Disponible pour Amyclès seulement

CROISEUR D'ATTAQUE - SAGITTARIUS (F)



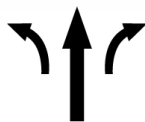
Classe : 3
Puissance de Feu : 3
Points de Coque : 18
Capacité Spéciale : Armes Multipoint 



Disponible pour Amyclès seulement

BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS SPÉCIALES

PROPULSION IONIQUE



« Afin de tirer avantage de leur petite taille, les Frégates embarquent un dispositif permettant d'augmenter leur accélération et leur maniabilité. Elles deviennent alors de redoutables éclaireurs, capables de se tirer d'un mauvais pas, et de porter des attaques où bon leur semble. »

Un résultat de dé de mouvement , , ou  utilisé sur un secteur ne comportant que des vaisseaux équipés de Propulsion Ionique peut être joué deux fois de suite pour se déplacer jusqu'à 2 secteurs de distance. De plus, si une manœuvre de Repli  est jouée sur un secteur contenant uniquement des vaisseaux équipés de Propulsion Ionique, ceux-ci ne subissent aucun point de dégâts.

[FAQ](#)

BOUCLIERS DÉPOLARISÉS



« Développés initialement pour jouer un rôle d'escorte, les Croiseurs sont équipés de Boucliers Dépolarisés qui utilisent bien plus facilement l'énergie qui leur est affectée. »

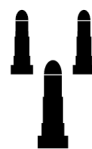
Un résultat de dé de bouclier utilisé sur un secteur contenant un vaisseau équipé de Boucliers Dépolarisés peut bloquer les dommages venant de n'importe quelle direction, quelles que soient les directions indiquées sur le dé de bouclier.



De plus, un vaisseau équipé de Boucliers Dépolarisés peut obliger l'adversaire à le prendre pour cible parmi les vaisseaux du secteur attaqué.

[FAQ](#)

ARMES MULTIPOINT



« Grâce à leur système d'armes avancé, les Destroyers peuvent bombarder les flottes ennemies en dépensant beaucoup moins d'énergie que les autres vaisseaux, faisant d'eux de redoutables ennemis, à courte comme à longue distance. »

Un résultat de dé d'attaque , , ou  utilisé sur un secteur comportant uniquement des vaisseaux équipés d'Armes Multipoint peut soit :

- être joué deux fois de suite pour attaquer à 2 secteurs de distance, en suivant les directions indiquées par le résultat de dé pour chaque secteur traversé. Les règles des Attaques à Distance doivent être respectées.
- être joué pour effectuer une attaque sans soutien sur un secteur adjacent, la somme des Puissances de Feu pouvant être librement répartie entre les vaisseaux présents dans le secteur ciblé.

[FAQ](#)

ARME SPÉCIALE



« Les gigantesques vaisseaux tels que les Cuirassés sont les seuls capables de contenir les systèmes d'armes les plus avancés des flottes combattantes. L'arme que contient son Cuirassé détermine souvent l'attitude d'un Fleet Commander face à l'ennemi. »

Un vaisseau avec la capacité Arme Spéciale est équipé d'une Arme Spéciale qui peut être activée avec deux résultats spéciaux  , comme indiqué en [page 15](#). Consultez les pages 42 à 44 de la Base de Connaissances pour plus de détails sur les [Armes Spéciales](#).

BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS SPÉCIALES

BAIES D'INTERCEPTEURS (A)

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.

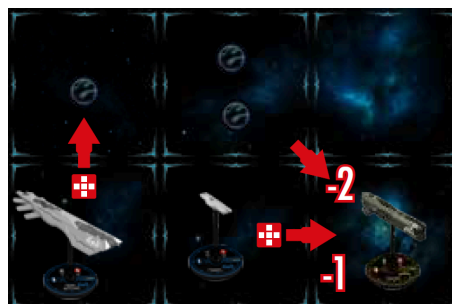
ils n'attaquent pas par eux-mêmes mais peuvent soutenir toute attaque.

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...).

[FAQ](#)



MISSILES LONGUE PORTÉE (A)

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.

BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS SPÉCIALES

RAYON DE SOUTIEN (5)



Chaque résultat de dé vert utilisé pour activer une Capacité technique peut parcourir jusqu'à 2 secteurs, facilitant ainsi l'activation à distance.



BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS TECHNIQUES (S)

Le terme « vaisseaux alliés » désigne les vaisseaux du joueur et de ses alliés.

Y LES DISPOSITIFS DE CAPACITÉS TECHNIQUES NEUTRES Y



SENTINEL

Un vaisseau ennemi sur l'un des secteurs indiqués par le Dé d'Activation est ciblé par le propriétaire du Sentinel et subit 1 point de dégâts :

- à l'activation,
- au Début de Tour du propriétaire du Sentinel
- et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux ennemis arrivent sur un secteur indiqué par le Dé d'Activation du Sentinel. Dans ce dernier cas, la cible doit être choisie parmi celles venant d'arriver dans le secteur.

Face aux tirs du Sentinel, aucune réaction n'est possible.



BROUILLEUR RADAR

Le propriétaire du Brouilleur Radar remplace tous les vaisseaux alliés sur le Secteur d'Activation par les Signaux correspondants, et ajoute un Signal Leurre :

- à l'activation,
- au Début de Tour du propriétaire du Brouilleur Radar,
- et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux alliés arrivent sur son Secteur d'Activation.

Consultez la page 21 pour plus de détails sur les [Signaux](#).



RAVITAILLEUR

Le joueur peut stocker n'importe quel résultat de dé sur le jeton du Ravitailleur. Cette Capacité n'a pas besoin d'être activée. Si le Vaisseau Technique est détruit, le dé stocké retourne dans la Réserve du joueur.



DRONE DE RÉPARATION

Un vaisseau allié sur le Secteur d'Activation est ciblé par le propriétaire du Drone de Réparation et récupère 1 point de coque (sans dépasser son maximum) :

- à l'activation,
- au Début de Tour du propriétaire du Drone de Réparation,
- et chaque fois qu'un ou plusieurs vaisseaux alliés arrivent sur son Secteur d'Activation. Dans ce dernier cas, le vaisseau réparé doit faire partie de ceux qui viennent d'arriver dans le Secteur d'Activation.



BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS TECHNIQUES (KS)

✎ LES DISPOSITIFS DE CAPACITÉS TECHNIQUES NEUTRES ✎



AMPLIFICATEUR DE PUISSANCE

Les résultats de dés utilisés à partir du Secteur d'Activation par les alliés ont un bonus de un sur la distance parcourue, en suivant toujours les directions indiquées par le dé. Les boucliers protègent les alliés des dégâts provenant de deux secteurs par attaque.



RAYON DE RECONNAISSANCE

Dévoile tout (signaux, secteurs...) sur une ligne droite complète indiquée par la direction du Dé d'Activation (passe à travers tous les obstacles, et si vous jouez en Brouillard de Guerre, déclenche la pose de tous les secteurs dans cette direction). Tant que le Rayon de Reconnaissance est actif, tous les Signaux sur cette ligne sont automatiquement dévoilés.



BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS TECHNIQUES (S)



LES DISPOSITIFS PHEBÉENS DE CAPACITÉS TECHNIQUES



DISPOSITIF DE DÉPLACEMENT



BALISE DE RAPPEL

A l'activation et au Début de Tour du propriétaire de la Balise de Rappel, un vaisseau allié sur un secteur non adjacent au Secteur d'Activation peut être téléporté vers le Secteur d'Activation.



DISRUPTEUR DE PROPULSION

Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus se déplacer par eux-mêmes. D'autres effets, tel que le Rayon Tracteur, peuvent cependant les déplacer.

DISPOSITIF DE DÉFENSE



BOUCLIER DE DÉFLECTION

Le propriétaire du Bouclier de Déflexion choisit la cible pour chaque attaque vers le Secteur d'Activation.



BLOQUEUR DE BOUCLIER

Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus utiliser leurs boucliers.



LES DISPOSITIFS AMYCLÉENS DE CAPACITÉS TECHNIQUES



DISPOSITIF D'ATTAQUE



BROUILLEUR DE COMMUNICATIONS

Les vaisseaux ennemis sur le Secteur d'Activation ne peuvent plus déclencher ou soutenir d'attaque.



AJUSTEUR DE CIBLAGE

Les vaisseaux alliés sur le Secteur d'Activation considèrent leurs résultats rouges diagonaux  comme orthogonaux  et inversement.

[FAQ](#)

DISPOSITIF D'ÉNERGIE



CHAMP DE DISTORSION

Les vaisseaux ennemis sur tous les secteurs indiqués par le Dé d'Activation ne peuvent plus utiliser de résultats spéciaux .



OPTIMISEUR D'ÉNERGIE

Tous les résultats spéciaux  joués à partir du Secteur d'Activation par les alliés peuvent être changés en résultats multidirectionnels .

BASE DE CONNAISSANCES : SECTEURS SPÉCIAUX

Les vaisseaux peuvent entrer librement dans les Secteurs Spéciaux. 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.

CHAMP D'ASTÉROÏDES



« Il est fréquent de découvrir des amas de roches ou d'épaves dérivant dans l'espace. Dans de tels refuges où aucun système de visée ne fonctionne, les pilotes n'ont d'autre choix que de tenter de sauver leur peau à l'affût d'un moment plus propice. »

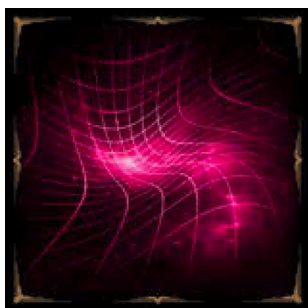
Entrée dans le secteur : lancez un dé. Sur un résultat spécial , chaque vaisseau qui se trouve dans le Champ d'Astéroïdes subit autant de points de dégâts que sa classe.

Dans le secteur : d'ici, les vaisseaux ne peuvent pas attaquer, soutenir une attaque, être ciblés, ni utiliser d'Armes Spéciales.

Début de Tour : lancez un dé pour chaque Champ d'Astéroïdes occupé par un ou plusieurs de vos vaisseaux. Pour chaque résultat spécial , chaque vaisseau qui se trouve dans le Champ d'Astéroïdes concerné subit autant de points de dégâts que sa classe.

[FAQ](#)

CHAMP GRAVITATIONNEL

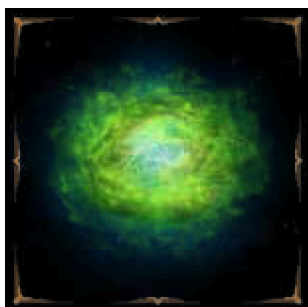


« Il arrive que les ondes gravitationnelles génèrent des points singuliers appelés Champs Gravitationnels. Les pilotes ont appris à utiliser la gravitation extrême de ces points pour se déplacer plus rapidement au milieu des combats. »

Entrée dans le secteur : lancez un dé pour déterminer la direction du mouvement de sortie. Sur un résultat spécial , chaque vaisseau sur le Champ Gravitationnel subit 1 point de dégâts et retourne sur son secteur d'origine. Tout autre résultat permet d'effectuer un mouvement gratuit vers un des secteurs indiqués en fonction des règles normales de mouvement. Ce mouvement est obligatoire. Si aucune sortie n'est possible, les vaisseaux retournent dans leur secteur d'origine.

Dans le secteur : aucun vaisseau ne peut y stationner.

NUAGE DE GAZ



« Il arrive parfois qu'un secteur soit entièrement occupé par un nuage de gaz qui peut brouiller les transmissions, et par conséquent les attaques soutenues. »

Dans le secteur : si des vaisseaux dans un nuage de gaz sont attaqués, le joueur qui les contrôle peut immédiatement lancer un dé bouclier de sa Réserve. Si son résultat ne peut pas être joué pour contrer l'attaque en cours, le dé est immédiatement remis dans la Réserve du joueur. Si le joueur n'a aucun dé bouclier dans sa Réserve, il ne peut pas profiter de ce bonus. Les Boucliers Dépolarisés n'ont pas d'effet sur ce bonus. D'ici, les vaisseaux peuvent attaquer sans bénéficier de soutien, mais ne peuvent pas soutenir une attaque, ni utiliser d'Armes Spéciales ou être ciblés par autre chose qu'une attaque standard..

[FAQ1](#) [FAQ2](#)

BASE DE CONNAISSANCES : SECTEURS SPÉCIAUX

STATION DE BATAILLE (A)

« 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.

[FAQ](#)

TROU NOIR (A)

« 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. »



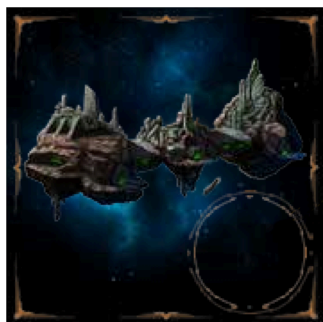
Début de tour de chaque joueur : lancez un dé pour chaque Trou Noir de la Zone de Combat. Si le résultat est un spécial , placez un marqueur sur le secteur (utilisez les jetons Signaux en guise de marqueurs). Dès que vous placez le quatrième marqueur, le trou noir s'active.

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.

BASE DE CONNAISSANCES : SECTEURS SPÉCIAUX

COLONIE (S)



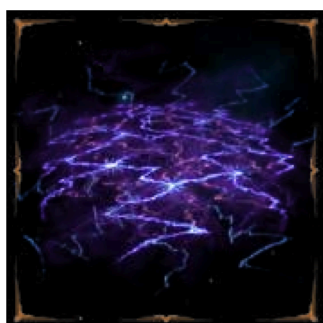
« Il existe des lieux dans l'immensité du vide de l'espace où des humains se réfugient. Il s'agit le plus souvent de marchands, de mineurs ou d'industriels qui travaillent à proximité. Ces structures disposent toujours de quais d'amarrage où les vaisseaux peuvent recevoir des réparations de fortune au milieu des combats. »

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 Colonie. Puis, si un vaisseau est amarré, il regagne 2 points de coque (sans dépasser son maximum).

Dans le secteur : tant qu'un vaisseau est amarré à une Colonie, il ne peut plus déclencher ou soutenir d'attaque, ni utiliser ses boucliers ou ses capacités spéciales. Il peut néanmoins être pris pour cible. Tous les autres vaisseaux ne sont pas affectés par leur présence dans ce secteur.

[FAQ](#)

TEMPÊTE GAMMA (S)



« Certains phénomènes astrophysiques provoquent de terribles émergences de rayons Gamma qui se répandent ensuite à travers l'espace. Les vaisseaux de guerre ont appris à se servir de ces phénomènes, en dépit de leur dangerosité. »

Entrée dans le secteur : lancez un dé. Sur un résultat spécial , chaque vaisseau présent dans le secteur subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.

Début de Tour : lancez un dé pour chaque Tempête Gamma occupée par un ou plusieurs de vos vaisseaux. Sur un résultat spécial , chaque vaisseau qui se trouve dans la Tempête Gamma concernée subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.

Dans le secteur : les vaisseaux qui se trouvent dans une Tempête Gamma ne peuvent pas être pris pour cible, mais ils peuvent librement déclencher ou soutenir une attaque. Il est impossible d'utiliser une Arme Spéciale depuis ou vers une Tempête Gamma.

[FAQ](#)

BASE DE CONNAISSANCES : SECTEURS SPÉCIAUX

RELAJ DE COMMUNICATION



« Des relais de communication ont été déployés partout dans l'univers connu pour faciliter les échanges entre les différentes planètes colonisées par l'Humanité. Ces relais sont parfois détournés par les flottes de guerre pour améliorer leurs performances au combat. »

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 du Relai de Communication.

Dans le secteur : A la fin de la Phase 2 : Affectation d'Énergie, tant qu'un vaisseau est amarré à un Relai de Communication, le joueur peut choisir un dé de sa passerelle ou qu'il vient de lancer et il peut le relancer une fois. Le nouveau résultat remplace le précédent.

BASE DE CONNAISSANCES : PORTAILS

Les Portails permettent de passer d'une Zone de Combat à une autre. Ils fonctionnent par paires marquées par la même lettre (**X**, **Y**, **Z**), chaque Portail de la paire communiquant avec l'autre. Un Portail sert à la fois d'entrée et de sortie. Autrement dit, les Portails fonctionnent dans les deux sens.

PLACEMENT DES PORTAILS

Sauf si le scénario précise leur position, les joueurs doivent placer des Portails pour une bataille sur plusieurs Zones de Combat en procédant comme ceci :

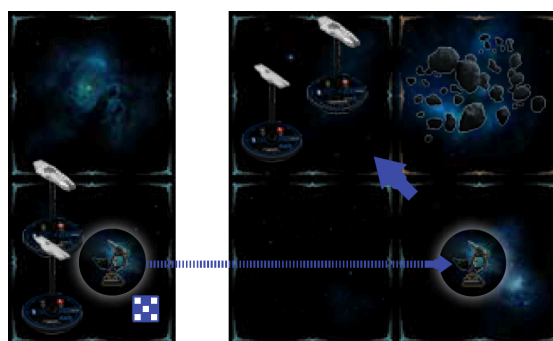
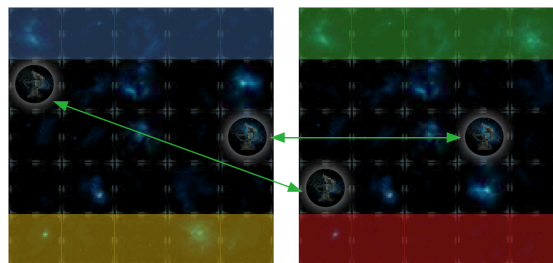
1. Après avoir placé les tuiles de Secteurs Spéciaux, pour chaque Zone de Combat, chaque camp prend un Portail de chaque paire.
2. A tour de rôle, en commençant par le camp du premier joueur, chaque camp place un Portail sur un secteur neutre de son choix.
3. L'autre camp place à son tour un Portail, dans une autre Zone de Combat, et ainsi de suite.

A la fin de cette procédure, chaque Zone de Combat doit être reliée à au moins une autre Zone de Combat par un Portail. Si ce n'est pas le cas, reprenez une des paires de Portails retirée de la partie et répétez la procédure pour son placement.

UTILISATION DES PORTAILS

1. Pour utiliser un Portail, des vaisseaux doivent se trouver sur un secteur en contenant un.
2. Le joueur qui contrôle les vaisseaux utilise un résultat de dé de mouvement , , , qui indique la direction de sortie choisie à partir du Portail d'arrivée.
3. Il place tout ou partie des vaisseaux sur un secteur adjacent au Portail de sortie dans la direction choisie.
4. Sur un résultat spécial , il place tout ou partie des vaisseaux sur le secteur du Portail de sortie.
5. Si la sortie se fait sur un Secteur Spécial, le joueur en applique immédiatement les effets.

6. Les vaisseaux qui viennent d'emprunter un Portail peuvent attaquer et se déplacer dans le même tour.



Note : Si vous construisez une unique Zone de Combat pour jouer à 4 ou 6 joueurs (par exemple 5x10 secteurs), vous pouvez aussi placer une ou deux paires de Portails dans la zone pour créer des raccourcis. Suivez simplement la procédure ci-dessus, sans contrainte de nombre ou d'emplacement de Portails.



BASE DE CONNAISSANCES : COMMANDEURS

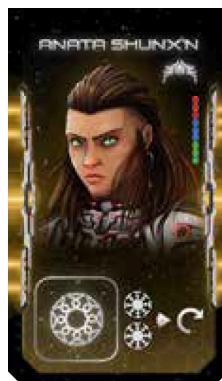


ANATA SHUNX'N (A)

COÛT : 1 CLASSE

« Un guerrier doit maîtriser son arme jusqu'à 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

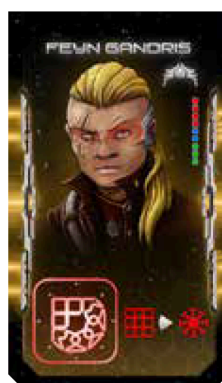
Aptitude : chaque fois qu'elle utilise une Arme Spéciale, Anata relance les 2 dés spéciaux [X] [X] utilisés et peut les jouer normalement.

FEYN GANDRIS (A)

COÛT : 2 CLASSES

« 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

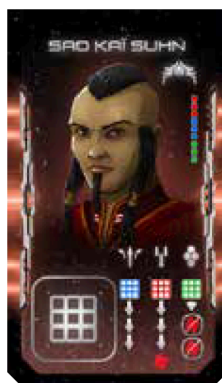
Aptitude : peut Contre-Attaquer en utilisant n'importe quelle face de dé rouge. Le résultat du dé utilisé indique les directions valides dans lesquelles il peut Contre-Attaquer. Un résultat multidirectionnel [X] (tout comme un spécial [X]) lui donne le choix de la direction.

SAO KAÏ SUHN (A)

COÛT : 2 CLASSES

« Surdoué dans tous les domaines, Sao Kaï 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 :

[X] Propulsion Ionique, se déplace jusqu'à 3 secteurs.

[X] Armes Multipoint, tire jusqu'à 3 secteurs de distance

[X] Boucliers Dépolarisés, bloque les dégâts en provenance de 2 secteurs.

BONDRA ZOUPA (KS)

COÛT : 3 CLASSES

« La frénésie d'une bataille, les canons qui rugissent en éventrant les coques, voilà ce qui porte Bondra dans la mêlée. Telle est sa force, primordiale, brutale, redoutable. »

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



Réserve de Dés : 5 Rouges, 3 Bleus, 1 Vert

Aptitude : Aucune.

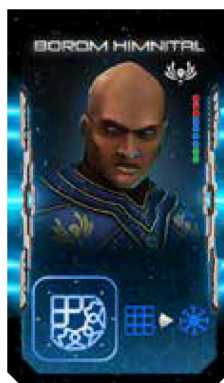
BASE DE CONNAISSANCES : COMMANDEURS

BOROM HIMNITAL (A)

COÛT : 3 CLASSES

« 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

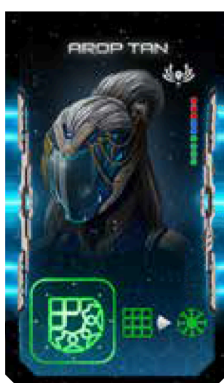
Aptitude : peut engager une manœuvre de Repli en utilisant n'importe quelle face de dé bleu. Le résultat du dé utilisé indique les directions valide dans lesquelles il peut se replier. Un résultat multidirectionnel (tout comme un spécial) lui donne le choix de la direction.

AROP TAN (A)

COÛT : 3 CLASSES

« 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

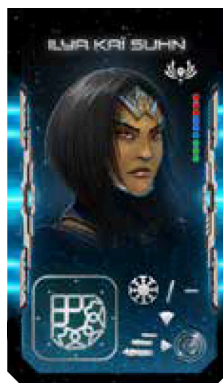
Aptitude : peut lancer un Drain en utilisant n'importe quelle face de dé vert. Si un résultat de dé directionnel est utilisé, l'adversaire choisit comme d'habitude le dé à retirer de sa Passerelle. Mais si un résultat multidirectionnel ou spécial est utilisé, Arop Tan choisit elle-même le dé que son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

ILYA KAÏ SUHN (A)

COÛT : 2 CLASSES

« 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 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.

[FAQ](#)

ADAN RILDANIS (KS)

COÛT : 2 CLASSES

« Quelque peu affecté par ces batailles aussi incessantes que rétrogrades, Adan préfère en découdre en utilisant au mieux les technologies de pointe mises à son service. Voyons, c'est tellement plus subtil ainsi ! »

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



Réserve de Dés : 2 Rouges, 3 Bleus, 4 Verts

Aptitude : quand il utilise des Capacités Techniques, Adan considère tous les résultats directionnels comme des multidirectionnels. Cela signifie également que tous ses Dés d'Activation sont posés face multidirectionnelle visible.

BASE DE CONNAISSANCES : COMMANDEURS

NEUTRE

DUN ANTAR (KS)

COÛT : 3 CLASSES

« Une vie passée à prendre part aux conflits les plus impossibles, et tout ça pour quoi ? Gagner le droit de participer à d'autres affrontements ? S'ils tiennent tant à périr, qu'ils périssent en nombre ! Peut-être finiront-ils par comprendre la vanité de leurs actes lorsqu'ils seront tous partis en fumée. »

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



Réserve de Dés : 3 Rouges, 4 Bleus, 2 Verts

Aptitude : quand un de ses vaisseaux est détruit, ce dernier inflige simultanément un nombre de points de dégâts égal à sa Puissance de Feu à tous les vaisseaux présents sur un secteur adjacent de son choix.

[FAQ](#)



BOROM HIMNITAL



ADAN RILDANIS



ANATA SHUNX'N



AROP TAN



DUN ANTAR



FEYN GANDRIS



ILYA KAÏ SUHN



MAA SETI



SAO KAÏ SUHN

BASE DE CONNAISSANCES : ARMES SPÉCIALES

Sauf exception, aucun bouclier ni autre forme de réaction n'est possible face au fantastique potentiel d'une Arme Spéciale.

Notez bien que sont considérés comme obstacles les vaisseaux, Secteurs Spéciaux, Portails et Signaux.

[FAQ](#)



RAYON PROTON

Le joueur cible un vaisseau jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre le Cuirassé et sa cible. Ce vaisseau subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.



BOMBE MAGNÉTIQUE

Un adversaire au choix du joueur remet immédiatement tous les dés de sa Passerelle dans sa Réserve.



INTERDICTOR

Le joueur cible un secteur vide jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé et y place le jeton de l'Interdictor. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et le secteur cible. Ce secteur devient impraticable pour tous les vaisseaux et les tirs des deux flottes. Cet effet disparaît dès que le joueur rejoue l'Interdictor sur un autre secteur, le désactive pendant sa phase Actions des Dés, ou quand le vaisseau lanceur est détruit ou quitte la Zone de Combat.



PORTE VORTEX

Le joueur cible un secteur adjacent au Cuirassé, ou celui du Cuirassé. Il téléporte tout ou partie des vaisseaux de ce secteur vers n'importe quel secteur vide de n'importe quelle Zone de Combat, à l'exception des secteurs adjacents aux vaisseaux ainsi téléportés. [FAQ](#)



MISSILES VORTEX

Le Cuirassé inflige 4 points de dégâts à un seul vaisseau ciblé dans n'importe quel secteur de la Zone de Combat, sauf dans ceux adjacents au Cuirassé.



NANO-RÉPARATEUR

Un vaisseau ciblé sur le secteur du Cuirassé ou dans un secteur adjacent regagne 4 points de coque sans dépasser son maximum. Le vaisseau ciblé peut être le Cuirassé lui-même.



DRONES

Le joueur cible un vaisseau jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et sa cible. Placez le jeton Drones près du vaisseau ciblé. A chaque Début de Tour du joueur à qui appartient le vaisseau ciblé, celui-ci subit 2 points de dégâts jusqu'à ce qu'il utilise un résultat d'attaque multi-directionnel  pour faire cesser les attaques de Drones, qui reviennent alors sur la Passerelle du joueur les contrôlant.

- Les Drones suivent le vaisseau cible dans ses déplacements.
- Ils disparaissent à sa destruction, ainsi qu'à celle de leur vaisseau lanceur ou lorsqu'il quitte la Zone de Combat.
- En déclenchant à nouveau son Arme Spéciale, le joueur contrôlant les Drones peut décider de les affecter à une autre cible à portée.

BASE DE CONNAISSANCES : ARMES SPÉCIALES



EXO BOMBE

Le joueur cible un secteur jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé et y place le jeton de l'Exo-Bombe. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et le secteur cible. Tous les vaisseaux situés sur ce secteur et sur tous les secteurs adjacents, alliés comme ennemis, subissent immédiatement 1 point de dégâts, y compris ceux situés dans des Secteurs Spéciaux.



RAYON TRACTEUR

Le joueur cible un vaisseau (allié ou ennemi) jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre le Cuirassé et sa cible. Le joueur déplace ce vaisseau sur n'importe quel secteur adjacent valide. S'il est déplacé vers un Secteur Spécial, appliquez immédiatement son effet.



CHAMPS DE MINES (A)

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 nouveau 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.



BOMBE GAMMA (A)

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 (A)

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 : ARMES SPÉCIALES



OGIVES GAMMA (S)

Cette Arme Spéciale s'utilise avec les dés rouges d'attaques directionnels et ne nécessite donc pas de résultats spéciaux. Elle est spécifique au scénario Illégale et ne peut être utilisée que contre les Colonies. Il faut réussir 3 tirs avec cette arme pour détruire une Colonie. Marquez chaque tir réussi avec un Signal. Ces dégâts ne peuvent pas être réparés. Un vaisseau qui se trouve sur le secteur de la Colonie attaquée peut utiliser un bouclier pour contrer cette Arme. Il n'est pas possible de tirer sur une Colonie depuis le secteur où elle se trouve. Quand une Colonie est détruite, remplacez-la par un Champ d'Astéroïdes et appliquez ses effets immédiatement. Comme cette Arme Spéciale n'utilise pas de Résultats Spéciaux, vous pouvez relancer 2 résultats spéciaux si vous n'avez pas d'autre Arme Spéciale dans votre flotte.



REMPART DE COEOS (F)

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.

Disponible pour
Phébé seulement



RAYON PROMÉTHÉE (F)

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.

Disponible pour
Amyclès seulement



MODULE IONIQUE (KS)

Tant que 2 résultats spéciaux sont stockés sur la Passerelle de ce vaisseau, il n'a besoin que d'un seul résultat de dé de mouvement pour parcourir 2 secteurs. Notez que les résultats spéciaux ne sont pas défaussés pour activer le module. Dès qu'il n'y a plus 2 résultats spéciaux sur la Passerelle, le Module Ionique est désactivé. [FAQ](#)



MODULE MULTIPONT (KS)

Tant que 2 résultats spéciaux sont stockés sur la Passerelle de ce vaisseau, il n'a besoin que d'un seul résultat de dé de d'attaque pour parcourir 2 secteurs lors d'une attaque à distance. Notez que les résultats spéciaux ne sont pas défaussés pour activer le module. Dès qu'il n'y a plus 2 résultats spéciaux sur la Passerelle, le Module Multipoint est désactivé. [FAQ](#)

BASE DE CONNAISSANCES : FACTIONS

FORGE DE FENDRIX (F)

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.

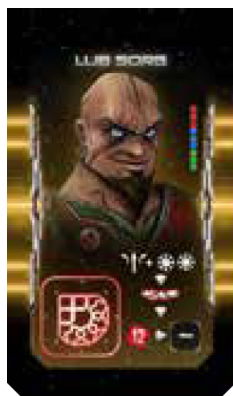


Une autre flotte de la Forge de Fendrix spécialisée dans l'attaque à distance avec des vaisseaux des extensions Salvation et Avatar.

BASE DE CONNAISSANCES : FACTIONS

LLIB SORG (P)

« Peu sont ceux qui sont revenus vivants pour témoigner de son existence. Pourtant, sa réputation de pilleur de mondes 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 Lourd (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.

La flotte doit également respecter les contraintes

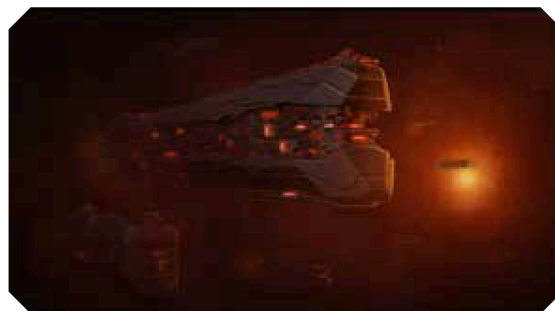
d'une flotte Pirate (voir "[Comment jouer une Faction Pirate](#)" page 9).

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.

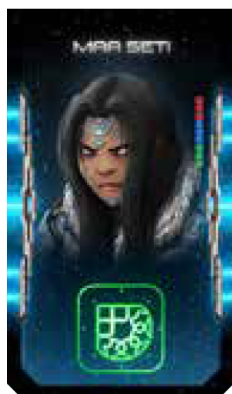
Exemple : Llib Sorg joue une Bataille Rangée avec 2 coéquipiers. À eux 3, ils cumulent 36 points de classe, leurs adversaires doivent donc réduire leur flotte à 12 points de classe pour l'emporter. Même si tous ses autres vaisseaux sont en parfait état, si son Vaisseau Amiral est détruit, on considérera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

[FAQ](#)

BASE DE CONNAISSANCES : FACTIONS

MAA SETI (P)

« 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. »



FLOTTE

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

La flotte doit également respecter les contraintes d'une flotte Pirate (voir "[Comment jouer une Faction Pirate](#)" page 9).

STOCKAGE

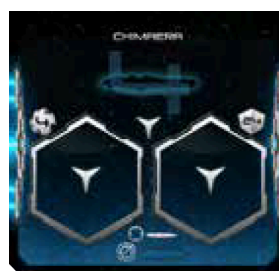
Maa Seti peut stocker un résultat de dé vert supplémentaire, quelle qu'il soit 🎲 🎲 🎲 🎲 .

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.



LEADER CHARISMATIQUE

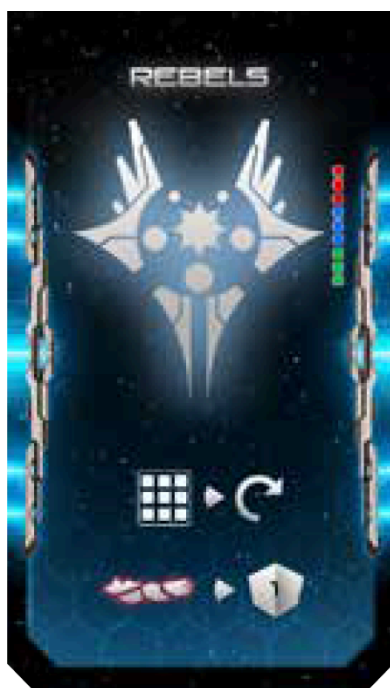
Maa Seti ne perd la partie que si le Chimaera est détruit. Dans le cas d'une partie en équipes, si le Chimaera est détruit, tous ses autres vaisseaux sont retirés et elle est éliminée, menant potentiellement plus rapidement son camp vers la défaite.

[FAQ](#)

BASE DE CONNAISSANCES : FACTIONS

REBELLES (P)

« 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'Hélios 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.

La flotte doit également respecter les contraintes d'une flotte Pirate (voir "[Comment jouer une Faction Pirate](#)" page 9).

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 e 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.

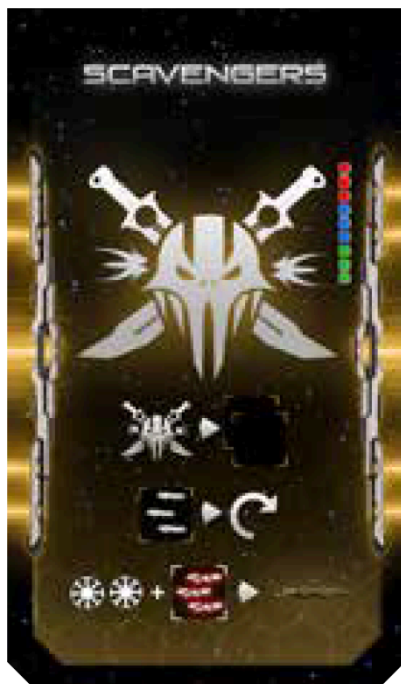
[FAQ](#)



BASE DE CONNAISSANCES : FACTIONS

SCAVENGERS (P)

« 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 repaire 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.

La flotte doit également respecter les contraintes d'une flotte Pirate (voir "[Comment jouer une Faction Pirate](#)" page 9).

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.

[FAQ](#)



**FIN DE LA BASE DE CONNAISSANCES >
IL EST TEMPS D'ACCÉDER AUX BRIEFINGS DES MISSIONS
ET DE PRENDRE VOTRE COMMANDEMENT.**

SCÉNARIOS

BATAILLE RANGÉE (2 JOUEURS)

« Les radars se remplissent de signaux hostiles. Plus de doute, la flotte ennemie est en train d'arriver dans le secteur. Le combat va enfin commencer et vous n'attendiez que cela. Un signe de votre part et les alarmes retentissent sur toutes les passerelles de votre flotte. »

Qu'il s'agisse d'escarmouches d'avant-gardes ou d'un engagement massif de flottes de guerre, ce scénario est adapté à de nombreuses situations.

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, 2 zones de 4x4.

Secteurs Spéciaux : entre 0 et 2 par joueur.

Victoire : dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 4 points de classe ou moins (ou 1/3 de ses points de classe de départ, arrondi à l'inférieur), son adversaire remporte la bataille.

Si au terme de la même action, les 2 joueurs se trouvent en situation de défaite, la partie se solde par une égalité. Toutefois, si au terme de cette action un joueur a plus de points de flotte que l'autre, il gagne la bataille.



BATAILLE RANGÉE (4 JOUEURS)

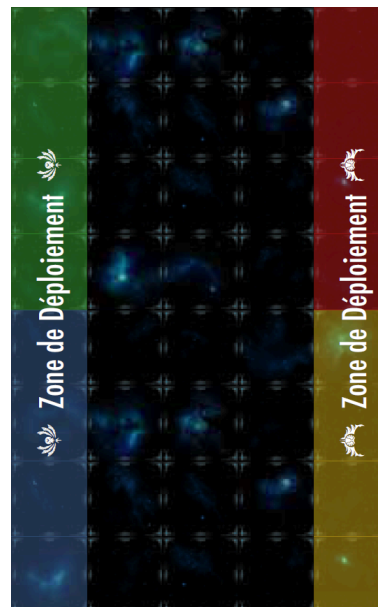
Flottes : 12 points de classe de vaisseaux par joueur.
Variantes : entre 9 et 15 points de classe.

Zone de combat : 5x8 secteurs. Variantes : 5x10, 7x7, 2 zones de 5x5.

Secteurs Spéciaux : entre 0 et 2 par joueur.

Victoire : dès que la flotte d'un camp ne compte plus que 8 points de classe ou moins (ou 1/3 de ses points de classe de départ, arrondi à l'inférieur), le camp adverse remporte la bataille.

Si au terme de la même action, les 2 camps se trouvent en situation de défaite, la partie se solde par une égalité. Toutefois, si au terme de cette action un camp a plus de points de flotte que l'autre, il gagne la bataille.



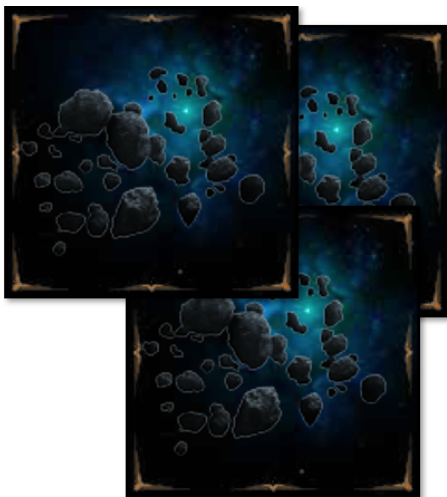
SCÉNARIOS

DANS LA CEINTURE D'ASTÉROÏDES (2 À 4 JOUEURS)

« Cette zone de l'espace est remplie de débris et ils sont très instables. C'est une folie d'engager le combat ici. A moins que cela ne devienne un avantage. Un scénario idéal pour introduire un peu de chaos dans la bataille ».

Ce scénario se déroule comme une Bataille Rangée avec les modifications suivantes :

- Les joueurs posent obligatoirement 2 Champs d'Astéroïdes chacun.
- Au début de sa Phase Début de Tour, le joueur désigne un Champ d'Astéroïdes puis lance un dé. Il doit déplacer le Champ d'Astéroïdes dans l'un des secteurs indiqués par le dé. Un résultat spécial  ne génère aucun déplacement.
- Si un Champ d'Astéroïdes se déplace vers un secteur occupé par des vaisseaux, ceux-ci doivent faire le test de dégâts comme s'ils étaient eux-mêmes entrés dans le secteur.



LE PIÈGE (2 JOUEURS)

« Une flotte de guerre tombe dans une embuscade et ses ennemis l'attendent de pied ferme. Saura-t-elle s'en sortir ? Ici les vaisseaux sont très proches dès le début et il faut agir vite ».

Ce scénario se déroule comme une Bataille Rangée avec les modifications suivantes :

- Avant la partie, le joueur Amyclès lance 6 dés et peut conserver les résultats qu'il souhaite sur sa Passerelle. Les dés non retenus sont défaussés dans sa Réserve.
- Le joueur Amyclès doit déployer sa flotte des deux côtés du plateau.
- Le joueur Phébé se déploie sur la ligne médiane.
- Le joueur Amyclès commence la partie.



SCÉNARIOS

LE SAUVETAGE (2 À 4 JOUEURS)

« De nombreux containers remplis de matières précieuses sont éparpillés sur la zone. Vous devez en récupérer un maximum avant que l'adversaire n'en fasse de même. Il est impensable qu'il en ramène plus que vous, alors n'hésitez pas à détruire ses vaisseaux si l'occasion se présente. »

Flottes : 12 points de classe de vaisseaux par joueur.

Variantes : entre 9 et 15 points de classe.

Zone de combat : 5x5 secteurs.

Secteurs Spéciaux : avant de placer les Secteurs Spéciaux, placez 11 jetons Signaux qui représentent chacun un container sur les secteurs médians de la Zone de Combat, à raison de 2 jetons par secteur et 3 sur le secteur central. Chaque joueur place ensuite jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux en dehors de la ligne médiane et des Zones de Déploiement.

Victoire : lorsqu'il n'y a plus aucun vaisseau dans la Zone de Combat, le joueur ayant évacué le plus de containers gagne la partie. D'autre part, dès qu'un joueur a réussi à évacuer 6 containers, la partie prend fin et il est déclaré vainqueur.

Les containers : ils sont considérés comme des obstacles, indestructibles. L'utilisation des Armes Multipoint et de la Propulsion Ionique à partir d'un secteur où se trouvent un ou plusieurs containers est impossible.

Déplacer un container : un vaisseau doit commencer son tour sur le même secteur pour pouvoir le déplacer. Il ne peut donc pas arriver sur le secteur et repartir avec le container pendant le même tour. Chaque vaisseau peut déplacer un seul container à la fois. Plusieurs vaisseaux sur un même secteur peuvent donc déplacer chacun un container.

Evacuer un container : le vaisseau qui transporte le container doit se trouver dans sa Zone de Déploiement. Le joueur utilise un résultat directionnel de dé de mouvement (■, ■ ou ■). La figurine et le container sont définitivement retirés de la Zone de Combat avec son container.

Variante à 4 joueurs : 8x5 secteurs. 21 jetons Signaux sur les secteurs médians (4 par secteur et 5 sur le secteur central). Dès qu'un camp évacue 11 containers, il gagne la partie immédiatement.



SCÉNARIOS

LE PASSAGE (2 JOUEURS)

« Protéger le passage d'un Croiseur endommagé entre deux portails, c'est une mission de routine, sauf quand l'ennemi est dans la zone et que vous ne savez pas exactement quand le Croiseur se présentera ! Un scénario plein de suspense et de tension pour lequel il faut avoir les nerfs solides. »

Flottes :

- 12 points de classe de vaisseaux par joueur.
- Le joueur Phébé ajoute un Croiseur endommagé (6 points de coque, 0 de Puissance de Feu et pas de Boucliers Dépolarisés).

Zone de Combat : 5x5 secteurs.

Secteurs Spéciaux : placez 2 Portails, **X** et **Y**, aux extrémités de la ligne médiane. Puis chaque joueur place jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux sur n'importe lesquels des autres secteurs.

Déploiement : ne déployez pas le Croiseur endommagé lors de la mise en place. Au début de Tour du joueur Phébé, celui-ci lance un dé. Sur un résultat spécial , le Croiseur endommagé apparaît sur le secteur du Portail **X**. On ne peut pas jouer de dé de mouvement sur le Croiseur endommagé lors du tour où il arrive en jeu. C'est le joueur Phébé qui commence la partie.

Victoire :

- Dès qu'il arrive à faire fuir son Croiseur endommagé, le joueur Phébé gagne la partie. Pour faire fuir le Croiseur endommagé, il suffit de jouer un dé de mouvement directionnel (, , ou ) en étant dans le secteur du Portail **Y**.
- Le joueur Amyclès gagne la partie dès que le Croiseur endommagé est détruit.



SCÉNARIOS

LA CAPTURE (2 JOUEURS)

« Une flotte légère escortant une navette diplomatique vient de tomber dans un piège. Parviendra-t-elle à s'échapper ? Un scénario tout en finesse qui favorise la réflexion aux muscles ».

Flotte Phébé : 8 points de classe de vaisseaux sans Croiseur ni Cuirassé et une navette diplomatique représentée par un jeton « Signal ». Considérez la navette diplomatique comme un vaisseau de classe 1 avec 2 points de coque. Pour cela, utilisez un jeton Signal avec le chiffre 2 au départ et remplacez-le par un jeton Signal avec le chiffre 1 si la navette prend un point de dégâts, notamment dans les Champs d'Astéroïdes.

Flotte Amyclès : 12 points de classe de vaisseaux.

Zone de Combat : 5x5 secteurs.

Déploiement : consultez le schéma ci-contre. La navette diplomatique commence la partie sur le secteur central.

Avant la partie, le joueur Amyclès lance 6 dés et peut conserver les résultats qu'il souhaite sur sa Passerelle. Les dés non retenus sont défaussés dans sa Réserve.

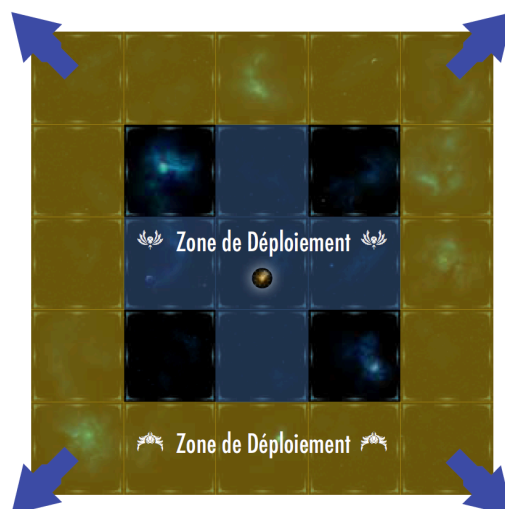
Le joueur Amyclès commence la partie.

Victoire :

- Dès qu'il arrive à faire fuir la navette diplomatique, le joueur Phébé gagne la partie. Pour faire fuir la navette diplomatique, il suffit de jouer un dé de mouvement directionnel (🎲, 🎲 ou 🎲) en étant dans l'un des 4 secteurs de coin.
- Le joueur Amyclès gagne s'il arrive à capturer la navette diplomatique et à la faire fuir par l'un des secteurs de coin, de la même manière que le joueur Phébé.
- Si la navette diplomatique est détruite, aucun camp ne gagne la partie.

Capter la navette diplomatique : pour capturer la navette diplomatique, il suffit qu'elle soit seule sur un secteur, et de déplacer l'un de ses vaisseaux sur ce secteur.

Restriction : on ne peut pas cibler la navette diplomatique.



SCÉNARIOS

CONTRÔLE (2 JOUEURS)

« Le contrôle des portails d'un secteur est primordial pour assurer la mobilité des flottes dans les affrontements massifs. Votre mission ici est de contrôler les deux portails de ce secteur avant que la flotte ennemie ne le fasse. Il faudra faire des choix, aller vite sans découvrir ses arrières. »

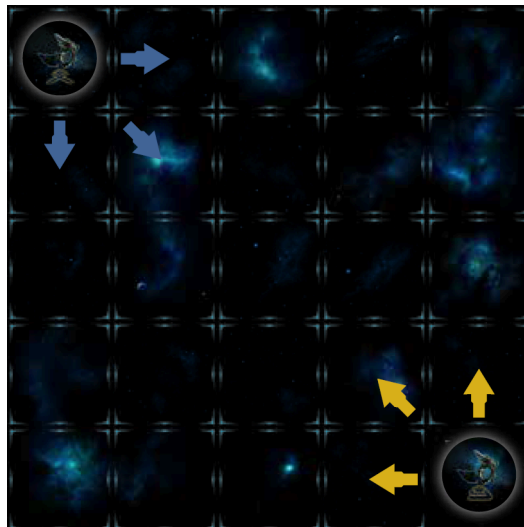
Flottes : 12 points de classe de vaisseaux par joueur.
Variantes : entre 9 et 15 points de classe.

Zone de Combat : 5x5 secteurs. Variantes : 5x6, 6x6.

Secteurs Spéciaux : placez 1 Portail sur 2 secteurs en bout d'une même diagonale, comme illustré sur le schéma. Puis, chaque joueur place jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux sur n'importe lesquels des autres secteurs.

Déploiement : Les vaisseaux commencent la partie hors de la Zone de Combat en attendant d'être téléportés par le Portail le plus proche du joueur. Les joueurs doivent utiliser un résultat de dé de mouvement pour faire arriver des vaisseaux sur la Zone de Combat (jusqu'à un maximum de 5 points de classe par dé) par le [Portail](#), comme indiqué en page 38.

Victoire : Le premier joueur qui a au moins un de ses vaisseaux sur chaque Portail à son Début de Tour gagne la partie.



SCÉNARIOS

ASSAUT PLANÉTAIRE (A) (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 (A) (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.

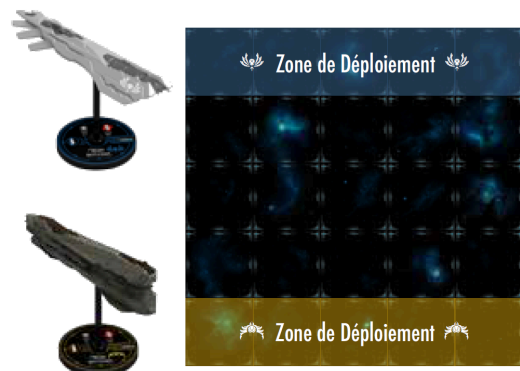
Zone de combat : 5x5 secteurs.

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.



SCÉNARIOS

BLOCUS (S) (2 JOUEURS)

« Il ne s'agit plus d'exterminer l'adversaire. Vos flottes se disputent la destruction ou la survie de vaisseaux civils, quelles que soient les pertes. Attention, car s'ils sont fragiles, ils sauront s'évader à la moindre opportunité. »

Flottes : 12 points de classe par joueur. L'un des joueurs ajoute à sa flotte 3 vaisseaux civils représentés par des figurines de Vaisseaux Techniques, sans Capacité Technique et avec 6 points de coque.

Zone de Combat : 5x5 secteurs.
Variantes : 5x6, 6x6.

Victoire : le joueur qui contrôle les vaisseaux civils gagne dès qu'il arrive à en faire fuir au moins 2 de la Zone de Combat. L'autre joueur gagne s'il détruit 2 vaisseaux civils.

Fuite : pour fuir, un vaisseau civil doit utiliser un dé de mouvement directionnel ,  ou  en étant dans la Zone de Déploiement adverse.



ILLÉGALE (S) (2 JOUEURS)

« La présence de colonies dans cette zone est illégale. Une force spéciale est venue les détruire. Il faut coûte que coûte les protéger, car aucun renfort n'est à prévoir. »

Flotte Phébé : 12 points de classe, avec uniquement des vaisseaux de classe 1, 2 et 3.

Flotte Amyclès : 12 points de classe dont obligatoirement 1 Cuirassé équipé d'Ogives Gamma.

Zone de Combat : 5x5 secteurs.
Variantes : 5x6, 6x6.

Secteurs Spéciaux : le joueur Phébé place 2 Colonies 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.

Victoire :

- Le joueur Amyclès gagne dès qu'il parvient à détruire les 2 colonies.
- Le joueur Phébé gagne dès qu'il parvient à détruire le Cuirassé équipé d'Ogives Gamma.



GÉNÉRATEUR DE CAMPAGNES (S)

Ce système vous permet de générer une campagne pour 2 ou 4 joueurs, à jouer en 3 à 4h. Enchaînez les affrontements jusqu'à la Bataille Finale qui désignera le vainqueur, quel que soit le résultat des batailles précédentes. Dans chacune d'entre elles, vous pourrez gagner un avantage décisif pour l'affrontement final. Imaginez vos récits épiques en fonction des scénarios que vous jouerez. Vous pouvez jouer cette campagne avec toutes les extensions Fleet Commander. Vous pouvez jouer chaque bataille avec les règles optionnelles Armes Spéciales Secrètes, Brouillard de Guerre ou encore Déploiement Caché (excepté pour la Bataille Finale, dont les règles dépendent des avantages gagnés précédemment).

DEUX JOUEURS

PREMIÈRE BATAILLE

Jouez une Bataille Rangée avec les modifications suivantes :

Flottes : 7 points de classe par joueur.

Victoire : dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 2 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage pour le vainqueur : avant la Bataille Finale, lancez tous vos dés et gardez les résultats que vous voulez sur votre Passerelle.

DEUXIÈME BATAILLE

Le scénario est choisi par le perdant de la bataille précédente parmi tous les scénarios disponibles.

Flottes : 8 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 2 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage pour le vainqueur : déployez-vous selon la règle de Déploiement Caché pendant la Bataille Finale.

TROISIÈME BATAILLE

Le scénario est choisi par le perdant de la bataille précédente parmi tous les scénarios disponibles.

Flottes : 9 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 3 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage pour le vainqueur : ajoutez 2 points de classe à votre flotte lors de la Bataille Finale.

QUATRIÈME BATAILLE

Le scénario est choisi par le perdant de la bataille précédente parmi tous les scénarios disponibles.

Flottes : 10 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 3 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage pour le vainqueur : choisissez et placez tous les secteurs et déployez votre flotte en dernier.

BATAILLE FINALE

Jouez une Bataille Rangée avec les avantages gagnés au cours des batailles précédentes et ces modifications :

Flottes : 12 points de classe par joueur.

Si un des joueurs n'a gagné aucun avantage lors des batailles précédentes, il peut placer 1 Colonie dans sa Zone de Déploiement.

Victoire : dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 4 points de classe ou moins, son adversaire gagne la bataille, et remporte la campagne !

Liste des scénarios pour le générateur de campagnes :

La lettre est l'initiale du livret. Bataille rangée (G/I), Dans la ceinture d'astéroïdes (G/I), La Capture (G/I), Le Piège (G/I), Le Sauvetage (G/I), Le Passage (G/B), Contrôle (G/B), Blocus (S), Illégale (S), Assaut planétaire (A), Duel (A).

GÉNÉRATEUR DE CAMPAGNES (S)

QUATRE JOUEURS

PREMIÈRE BATAILLE : 2 VS 2

Jouez une Bataille Rangée à 2 contre 2 avec les modifications suivantes :

Flottes : 14 points de classe par camp.

Zone de Combat : 7x5.

Victoire : dès que la flotte d'un camp ne compte plus que 4 points de classe ou moins, le camp adverse gagne.

Avantage pour les vainqueurs : avant la bataille finale, lancez tous vos dés et gardez ceux que vous voulez sur votre Passerelle.

Pour les deuxième et troisième batailles, suivez cette règle : une fois qu'un scénario est terminé, le vainqueur choisit son avantage parmi les 2 disponibles. Le perdant place 1 portail sur chaque Zone de Combat et retire toute sa flotte du jeu. Le vainqueur retire la moitié de sa flotte (arrondie au supérieur) et peut prêter main forte à son allié, en jouant chaque tour juste après lui.

DEUXIÈME BATAILLE : 2 X 1 VS 1

Jouez 2 batailles séparées qui opposent les joueurs 1 contre 1. Les perdants de la bataille précédente choisissent chacun un scénario parmi tous ceux disponibles.

Flottes : 8 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 2 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage numéro 1 : Déploiement Caché pour votre flotte.

Avantage numéro 2 : +2 points de classe de vaisseaux.

TROISIÈME BATAILLE : 2 x 1 VS 1

Changez d'opposant pour refaire 2 batailles à 2 joueurs. Le camp qui comptabilise le plus de défaites choisit deux scénarios parmi tous ceux disponibles.

Flottes : 10 points de classe par joueur.

Victoire : conditions de victoire du scénario choisi, ou, si c'est applicable, dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 3 points de classe ou moins, son adversaire gagne.

Avantage numéro 3 : Positionnez tous les Secteurs Spéciaux comme vous le souhaitez.

Avantage numéro 4 : Votre camp se déploie en dernier.

BATAILLE FINALE

Jouez une Bataille Rangée à 2 contre 2 avec les avantages gagnés lors des batailles précédentes et les modifications suivantes :

Flottes : 24 points de classe par camp.

Zone de Combat : 9x5. Le joueur qui a gagné l'avantage numéro 3 peut choisir d'effectuer la bataille sur 2 Zones de Combat de 5x5 reliées par 2 Portails.

Si un des camps n'a obtenu aucun avantage lors des batailles précédentes, il peut placer 2 Colonies dans ses Zones de Déploiement.

Victoire : dès que la flotte d'un camp ne compte plus que 8 points de classe ou moins, le camp adverse gagne la bataille, et remporte la campagne !



FAQ

GENESIS

Nuage de gaz (p.35)

« (...) D'ici, les vaisseaux peuvent attaquer sans bénéficier de soutien, mais ne peuvent pas soutenir une attaque, ni être ciblés, ni utiliser d'Armes Spéciales ».

A quoi correspond « ni être ciblés » ? A une attaque via une arme spéciale ? A une contre-attaque ?

Réponse : Dans un champ de gaz, le vaisseau ne peut pas être soutenu lors d'un tir, soutenir un tir, ni utiliser d'armes spéciales ou être ciblé par autre chose qu'une attaque. Les contre-attaques, l'exo bombe et les drones peuvent continuer à lui faire des dommages.

Peut-on contre-attaquer une attaque qui a été annulée par un dé bouclier bonus d'un nuage de gaz ?

Réponse : Non. Au choix, soit on utilise le dé bonus (réaction de bouclier) soit on contre-attaque.

Dans le livre de règle, il est dit que le jet de dé bonus «Nuage de gaz» raté retourne dans ma réserve, mais où va mon dé bouclier si je le réussis ? Retourne-t-il dans ma réserve ou est-il défaussé ?

Réponse : Il retourne dans la réserve tout simplement et peut être utilisé au prochain tour.

« Arme multipoint » et « Bouclier Dépolarisé »



Deux destroyers s'attaquent à un secteur adjacent contenant 1 croiseur et 1 frégate. Ils décident de répartir leurs dégâts en infligeant 2 dégâts sur le croiseur et 2 dégâts sur la frégate. Si le croiseur utilise sa capacité « Boucliers Dépolarisés », le croiseur se prend-il 4 dégâts ou annule-t-il

la capacité « Arme Multipoint » et ne prend que 2 dégâts ?

Réponse : Le croiseur prend 4 dégâts.

« Armes Multipoint » et « Bouclier »

Un destroyer isolé s'attaque à un secteur adjacent contenant 2 frégates. Il inflige potentiellement 2 dégâts aux 2 vaisseaux. Leur propriétaire désire utiliser un dé bouclier pour annuler les dégâts. Doit-il utiliser 1 ou 2 dés ?

Réponse : 2 dés.

« Porte vortex »

Précision : il est désormais possible de l'utiliser sur une case contenant des vaisseaux ennemis.

« Propulsion Ionique » et « Champ Gravitationnel »

Des vaisseaux équipés de « Propulsion Ionique » doivent-ils faire leur mouvement de 2 secteurs avant de pénétrer dans un « Champ Gravitationnel » ou peuvent-ils effectuer un déplacement de 1 secteur, pour prendre le « Champ Gravitationnel » et en sortir, et enfin faire leur second déplacement de 1 secteur ?

Réponse : On peut faire 1 mouvement, profiter du champ gravitationnel puis faire le second mouvement après être sorti du champ gravitationnel.

Suite à un résultat  qui renvoie des vaisseaux sur leur secteur d'origine, des vaisseaux équipés de « Propulsion Ionique » peuvent-ils tenter de se déplacer une deuxième fois dans ce même « Champ Gravitationnel » avec leur second mouvement ?

Réponse : oui.

FAQ GENESIS

Armes spéciales et sélection

Quelles sont les restrictions des armes spéciales ? Puis-je jouer 3 fois la même par exemple ?

Réponse : On équipe son vaisseau avec les armes spéciales de sa faction uniquement. On peut avoir plusieurs fois la même arme spéciale dans sa flotte.

Comment sont sélectionnées les armes spéciales ?

Réponse : Ce sont aux joueurs de se mettre d'accord. Cela peut très bien être aléatoirement en tirant au hasard ou, au contraire, faire un choix avec les faces visible. On peut imaginer aussi une part de «hasard maîtrisé » avec une sélection en face cachée de 3 armes spéciales, les révéler sans que l'adversaire ne les voient et en choisir une seule.

Peut-on avoir plusieurs fois la même arme spéciale dans sa flotte ?

Réponse : Oui.

Effets des terrains et armes spéciales

L'exo-bombe, la bombe gamma et le champ de mines peuvent-ils être déployés dans :

un nuage de gaz ?

Réponse : Non.

un champ d'astéroïdes ?

Réponse : Non.

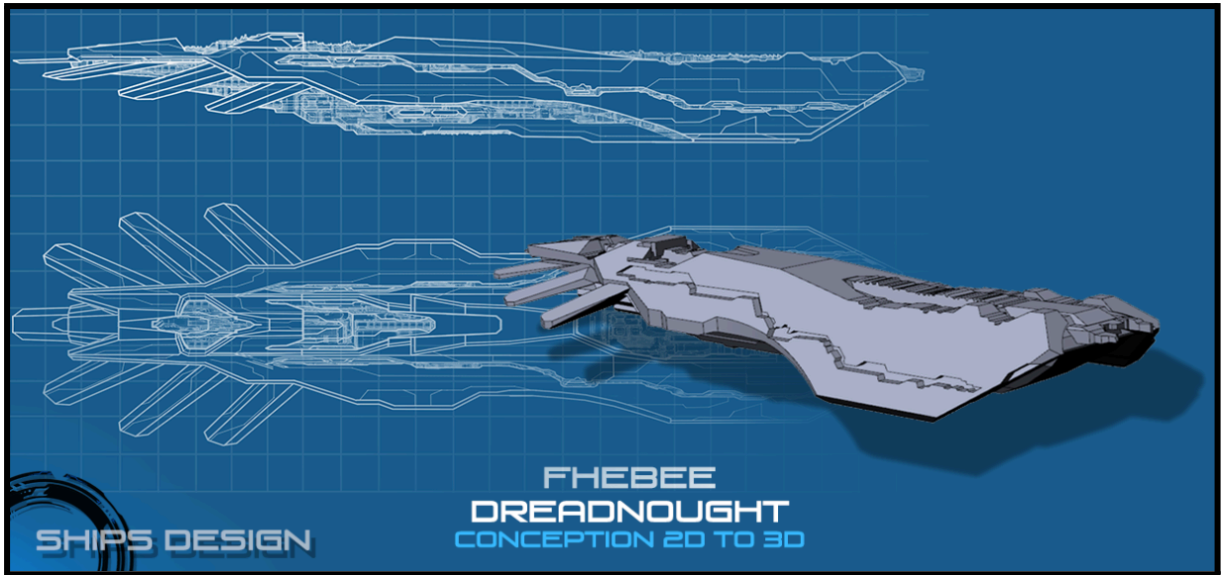
une tempête gamma ?

Réponse : Non. Il est impossible d'utiliser une arme spéciale depuis ou vers ce secteur.

un secteur d'une station ou colonie ?

Réponse :

- Oui pour l'exo-bombe et la bombe gamma.
- Non pour les mines car le secteur doit être vide (non spécial et sans vaisseaux, ni signaux).



FAQ

SALVATION

Capacité technique et sélection

Quelles sont les restrictions de sélection de capacités techniques en dehors de celle de faction ? Puis-je jouer 3 fois la même par exemple ?

Réponse : On équipe son vaisseau technique avec les capacités techniques de sa faction. On peut avoir plusieurs fois la même capacité technique dans sa flotte.

« Ajusteur de ciblage »

La transformation d'un résultat orthogonal en diagonal (et inversement) doit-elle obligatoirement se faire ou est-elle seulement possible au choix du joueur ? La règle française et sa traduction anglaise semblent en contradiction sur ce point.

Réponse : La version anglaise est la bonne. Le joueur a le choix d'utiliser ou non l'ajusteur de ciblage pour les vaisseaux qui y sont présents.

Pions de « capacité technique » et notion de recto/verso

**Comment jouer les jetons de « capacité technique » recto/verso ?
Comment les reprogrammer ?**

Réponse : Quand le jeton double face est sur votre passerelle, avec un dé vert vous pouvez l'utiliser sur la face de votre choix. Il est alors posé en jeu avec le dé à côté.
Reprogrammer une capacité technique posée en jeu signifie lancer le dé associé pour tenter d'avoir un autre résultat. Cela ne permet pas de modifier la face du jeton en jeu.

FAQ AVATAR

Offensive des escadrons (p.30)

(...) Une fois toutes les attaques effectuées, tous les escadrons retournent sur le secteur du Porte-Nefs.»

Cela est-il valable également pour les escadrons n'ayant pas pu attaquer (car n'ayant pas de vaisseau ennemi adjacent) ?

Réponse : Oui. Quand vous faites cette attaque spéciale, tous les intercepteurs reçoivent 2 ordres : infliger 2 dommages à 1 cible adjacente, puis retourner sur la case du porteur d'aéronef.

Escadron et contre-attaque

Les escadrons peuvent-ils participer à une contre-attaque ?

Réponse : Oui. Tous les escadrons présents sur un secteur qui effectuent une contre-attaque participent à celle-ci.

Dreadnought et Porte Nefs

Le dreadnought et le porte nef sont-ils des cuirassés ?

Réponse : Oui ce sont des cuirassés lourds tous les deux. Donc impossible de relancer les 2 dés spéciaux puisqu'ils les utilisent pour activer leur capacité spéciale.

Dreadnought et attaque

Lorsque le dreadnought attaque avec deux dés spéciaux, est-ce une attaque spéciale ou une attaque standard ?

Réponse : Il s'agit d'une attaque standard, qui peut être contrée par des boucliers.

Ilya Kaï Suhm

« quand elle utilise un résultat spécial  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. »

Quel impact a cette règle si l'on n'a pas utilisé celle de déploiement cachée ?

Réponse : On utilise les signaux même s'il n'y a pas eu de déploiement caché au début de la partie.

Quelle est l'interaction avec les escadrons d'intercepteurs ?

Réponse : Les escadrons ne peuvent pas être remplacés par des signaux.



BONDRA ZOUPTA



ADAN RILDANIS



FEYN GANDRIS



LLIB SORG

FAQ PIRATES

Coût des Personnages Pirates

Les tuiles de Commander Llib Sorg, Maa Seti, Rebels et Scavengers valent-elles 2 points de classe ?

Réponse :

- Oui, pour Llib Sorg et Maa Seti.
- Non, pour Rebels et Scavenger qui ne bénéficient pas de personnages nommés.

Llib Sorg et Maa Seti

Llib Sorg : Si je déploie Llib Sorg dans un Cuirassé Lourd, puis-je déployer également un Cuirassé ?

Réponse : Oui. La contrainte est que Llib Sorg soit à bord du vaisseau de plus gros tonnage, les autres vaisseaux de sa flotte doivent avoir une classe inférieure à son vaisseau amiral.



Maa Seti + Chimaera : A-t-on le droit de relancer un double résultat « Spécial » ?

Réponse : Oui. Car le Chimaera n'a pas d'Arme Spéciale. (Possibilité de « Non », si accord préalable entre joueurs)

KICKSTARTER

Dun Antar

« ..., quand un de ses vaisseaux est détruit, ce dernier inflige simultanément un nombre de points de dégâts égal à sa puissance de feu à tous les vaisseaux présents sur un secteur adjacent de son choix. »

Les escadrons d'intercepteurs sont-ils concernés par les dégâts occasionnés ?

Réponse : Les escadrons ne sont pas concernés par ce pouvoir.

« Module Ionique » et « Module Multipoint »

Quels sont les effets exacts du « Module Ionique » et du « Module Multipoint » ?

Réponse :

- Module Ionique : double la distance du dé bleu uniquement. Il est impossible d'effectuer un repli sans dommage avec.
- Module Multipoint : double les dés rouges pour la distance de tir uniquement. Il est impossible d'attaquer sur deux cibles différentes sur une case adjacente.

MATÉRIEL

GENESIS

36 dés d'énergie (12 bleus, 12 rouges et 12 verts)

50 Tuiles de secteurs, chacune avec un côté neutre et un côté spécial.

48 figurines de vaisseaux et leur disque de socle recto-verso permettant de différencier 4 flottes.

2 jetons de Secteurs Spéciaux

6 jetons de Portail

60 jetons de Signaux

18 jetons d'Armes Spéciales

26 tuiles de Passerelles de commandement

AVATAR (A)

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

3 Dés d'Énergie

6 jetons de Signaux

4 tuiles de Passerelles pour les vaisseaux

6 tuiles de Passerelle pour les Commandeurs

4 tuiles de Secteurs Spéciaux

6 pions d'Escadron d'Intercepteurs

4 jetons de Mines

6 jetons d'Armes Spéciales

2 jetons de Secteurs Spéciaux

SALVATION (S)

6 figurines de Vaisseaux Techniques, chacune avec 2 Disques de Socle

12 tuiles de Passerelles

4 tuiles de Secteurs Spéciaux

2 jetons de Secteurs Spéciaux

18 jetons Signaux

16 jetons de Capacités Techniques

12 marqueurs de couleur pour identifier les jetons de Capacités Techniques sur la Zone de Combat

1 jeton d'Arme Spéciale

PIRATES (P)

4 tuiles de Passerelles pour les Commandeurs

4 tuiles de Passerelles pour les factions

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

1 tuile de Passerelle pour le Chimaera

FORGE (F)

16 disques de socles de vaisseaux

4 tuiles de Passerelle

16 jetons de Signaux

2 jetons d'Armes Spéciales

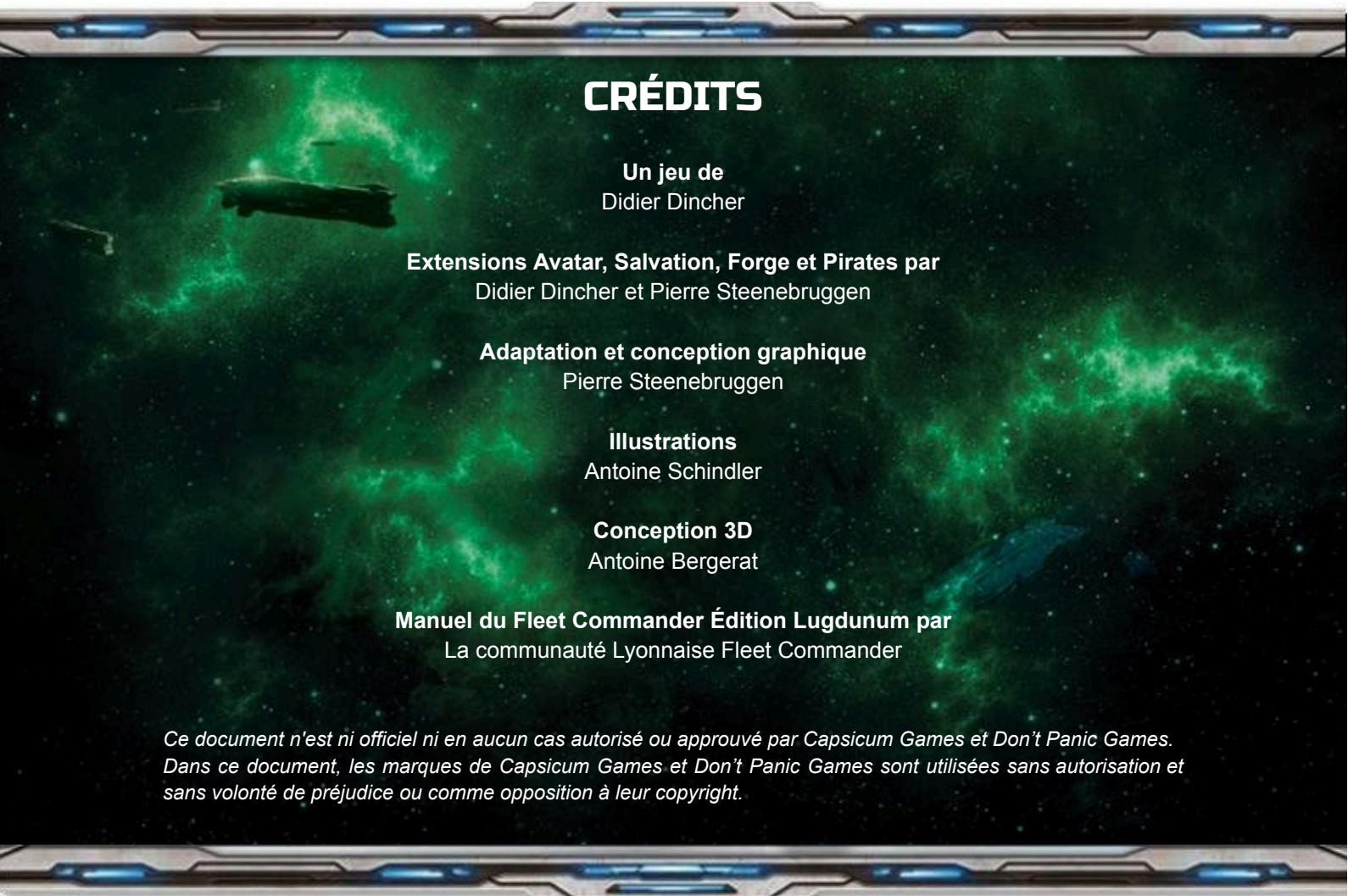
HISTORIQUE DES VERSIONS

Version 1.00

- Initialisation de l'*Édition Lugdunum* à partir du *Manuel du Fleet Commander*.
- Modification de la Capacité Spéciale "Arme Multi-Point" sur suggestion de l'auteur.
- Modification du mode de recrutement d'un Commandeur et ajout d'un coût en classes pour chaque Commandeur.



Graviational Wars 2026 à Lyon



CRÉDITS

Un jeu de
Didier Dincher

Extensions Avatar, Salvation, Forge et Pirates par
Didier Dincher et Pierre Steenebruggen

Adaptation et conception graphique
Pierre Steenebruggen

Illustrations
Antoine Schindler

Conception 3D
Antoine Bergerat

Manuel du Fleet Commander Édition Lugdunum par
La communauté Lyonnaise Fleet Commander

Ce document n'est ni officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Capsicum Games et Don't Panic Games. Dans ce document, les marques de Capsicum Games et Don't Panic Games sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.