

FLEET COMMANDER

LE BLOCUS DE BOONA



FLEET COMMANDER

LE BLOCUS DE BOONA

Après l'échec des tractations commerciales avec le petit monde indépendant de Boona, la Ligue de Phébé a décidé d'instaurer un blocus commercial contre la planète...

Passerelle de Commandement du Trader, vaisseau-amiral de la Ligue de Phébé

Sur l'élégant écran de contrôle du commander Donalds apparut l'image de la reine de Boona.

- Bienvenue à nouveau, Votre Altesse, ronronna Donalds. La Ligue de Phébé est heureuse.

- Vous serez moins heureux lorsque vous aurez entendu ce que j'ai à vous dire, commander... Le blocus commercial de notre planète est terminé.

Un sourire narquois apparut sur les lèvres de Donalds.

- Je n'étais pas au courant d'un tel problème.

- Assez de faux semblants, Commander ! Je sais qu'une flotte de l'Hégémonie d'Amyclès est en route pour mettre fin au blocus.

- Je ne sais rien au sujet de cette flotte, répondit Donalds, vous devez être mal informée.

Etonnée par cette réponse, la reine de Boona laissa transparaître son exaspération.

- Prenez garde Commander... La Ligue de Phébé est allée trop loin cette fois-ci.

- Votre Altesse, nous ne ferions jamais rien sans l'approbation du haut conseil d'Hélios. Vous présumez trop.

- Nous verrons.

L'image de la reine disparut et l'écran de contrôle s'éteignit. Un officier des transmissions s'approcha de Donalds.

- Commander, nous avons détecté des perturbations dans les champs gravitiques à proximité du système. Les signatures émises correspondent aux bâtiments de guerre de l'Hégémonie d'Amyclès.

Le commander Donalds se tourna vers le nouveau venu.

- Constituez une flotte. Je veux que la flotte d'Amyclès soit interceptée et détruite.

- Croyez-vous que la planète est prête à rejoindre les rangs des pérégrins ? demanda l'officier.

- Je pense que la reine de Boona espère surtout que l'Hégémonie et la Ligue s'auto-détruiront et que son monde pourra continuer sa petite vie tranquille. Elle risque d'être déçue...

FLEET COMMANDER

LE BLOCUS DE BOONA

INTRODUCTION

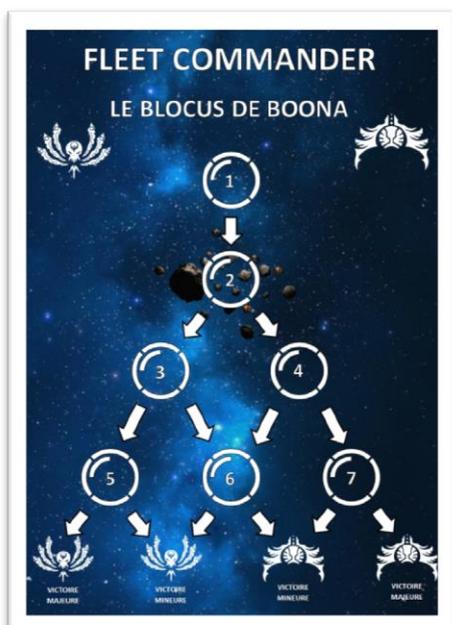
Le Blocus de Boona est une campagne arborescente en 4 actes spécialement écrite pour initier de nouveaux joueurs à **Fleet Commander** en une après-midi. Elle met en scène le blocus commercial de la petite planète de Boona que la Ligue de Phébé souhaite obliger à rejoindre ses rangs. Mais la reine de Boona a fait appel à l'Hégémonie d'Amyclès pour tenter de se sortir de ce mauvais pas. Elle espère bien que les deux grandes puissances se neutraliseront et que son monde pourra continuer à vivre en toute indépendance...

Au fur et à mesure du déroulement de la campagne, les joueurs auront accès à de plus en plus de règles spéciales et de scénarios issus de la boîte de base et de ses extensions. A la fin de la session ils auront ainsi une bonne vision de la richesse du jeu.

La campagne utilise le matériel suivant :

- Boîte de base 1- Ignition
- Extension 2- Beyond the Gate
- Extension Orbit

UNE CAMPAGNE ARBORESCENTE



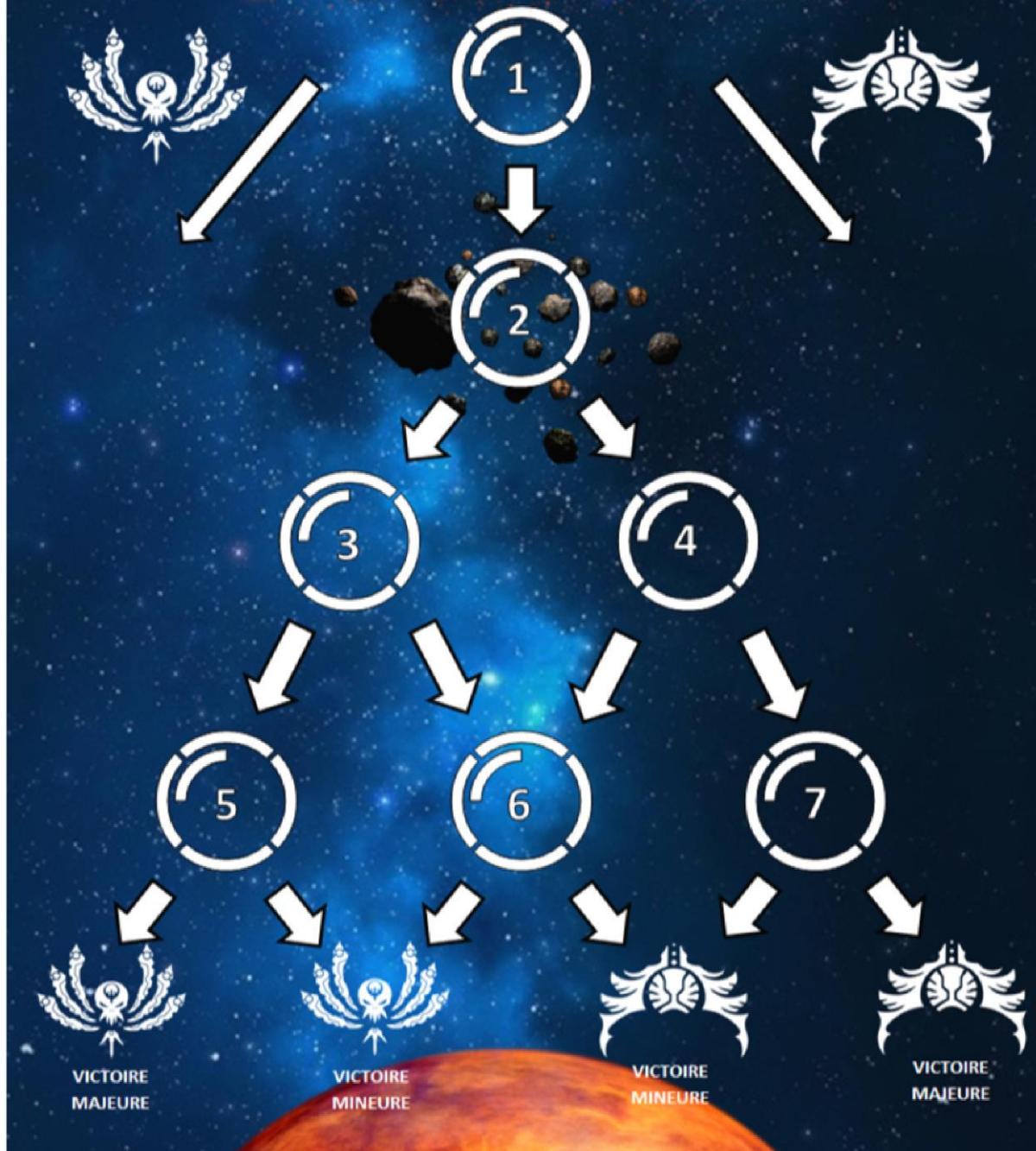
Le principe de campagne arborescente est très simple.

Les batailles sont jouées les unes après les autres. En fonction du résultat de chaque bataille, on l'arborescence de la campagne pour comment évolue la campagne.

Par exemple : les combats autour du Blocus de Boona font rage. Amyclès et Phébé se sont affrontés dans la Ceinture d'Astéroïdes (Bataille numéro 2) et c'est la Ligue qui l'a emporté. La prochaine bataille jouée doit donc être la Bataille numéro 3. Si l'Hégémonie était sortie vainqueur de l'affrontement dans la Ceinture d'Astéroïdes, c'est la Bataille numéro 4 qui aurait été jouée.

FLEET COMMANDER

LE BLOCUS DE BOONA



N'hésitez pas à imprimer cette page afin de pouvoir la consulter en cours de jeu...

FLEET COMMANDER

LE BLOCUS DE BOONA

PLANNING

Le Blocus de Boona est une campagne jouable en une après-midi d'environ 3 à 4 heures de jeu.

On peut imaginer le planning suivant pour une telle session :

- 14h00 à 14h30 : Mise en place et présentation rapide des règles aux joueurs
- 14h30 à 15h15 : Première bataille
- 15h15 à 16h00 : Deuxième bataille
- 16h00 à 16h45 : Troisième bataille
- 16h45 à 17h30 : Quatrième Bataille

Notez bien qu'on peut également parfaitement décider de jouer la campagne sur plusieurs sessions d'une ou deux parties.

UNE QUESTION D'AMBIANCE



Pour améliorer encore l'ambiance autour de la table et contribuer à plonger les joueurs dans l'univers de Fleet Commander, nous vous conseillons de bien soigner les apparences. Par exemple il est possible d'imprimer un petit gabarit de la planète Boona et de le coller sur un bout de carton pour ensuite le placer au centre du plateau de jeu Orbit à la place de l'étoile. Lors de la dernière bataille de la campagne, les joueurs pourront ainsi clairement visualiser pourquoi ils s'affrontent !

Le Blocus de Boona est non seulement une campagne destinée à initier de nouveaux joueurs mais aussi la preuve que l'une des forces de **Fleet Commander** est de pouvoir jouer dans un contexte narratif fort. Ce n'est pas qu'un jeu qui met les neurones des joueurs à rude épreuve, c'est aussi un jeu qui leur permet de se raconter des histoires.

Pour améliorer encore l'ambiance autour de la table et contribuer à plonger les joueurs dans



Dans le même ordre d'idée, nous vous conseillons d'imprimer l'arborescence de la campagne (page précédente) et d'utiliser un pion afin de pouvoir suivre en direct l'évolution des batailles.



BATAILLE 1

PREMIER CHOC

La Flotte d'Intervention de l'Hégémonie d'Amyclès chargée de mettre fin au blocus de la planète Boona est interceptée par une force de la Ligue de Phébé.

Passerelle de Commandement du Pourfendeur, vaisseau-amiral de la Flotte d'Intervention de l'Hégémonie d'Amyclès

- *Frégates Vengeance et Glorieuse, augmentez la puissance de vos boucliers. L'ennemi va frapper sur votre flanc.*

- *Croiseur Triomphant, rejoignez le secteur B-45 pour escorter le Destroyer Tonnerre qui vient d'être lourdement endommagé.*

Plongée dans la pénombre et dans un brouhaha incessant, la passerelle de commandement du Pourfendeur semblait n'être que chaos mais chaque officier Amycléen savait parfaitement quel était son rôle dans la bataille en cours contre la Ligue de Phébé. Satisfait de l'efficacité de ses subordonnés, le commander Nero hocha la tête. Ce n'était cependant qu'un premier accrochage, une manière pour chaque camp de se jauger et la première bataille d'une longue campagne...

Scénario :

- Affrontement standard
- Obstacles de la boîte 1- Ignition

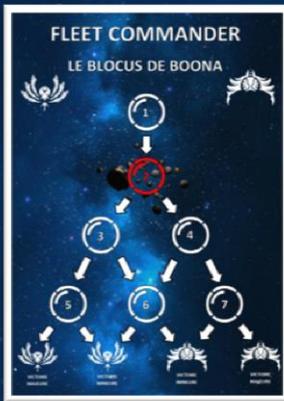
Forces en présence : chaque camp déploie une flotte standard de 12 classes (4 Frégates, 2 Destroyers, 1 Cuirassé)

Prochaine bataille jouée :

- Quel que soit le résultat de la partie, la prochaine bataille jouée est la Bataille 2.

Note de l'Auteur : Cette première bataille jouée sans aucun scénario a pour objectif de faire découvrir les règles aux joueurs. De fait elle n'a aucune incidence sur le déroulement de la campagne.





BATAILLE 2 ASTEROIDES

Le combat entre les deux flottes fait rage. Petit à petit la bataille se déplace dans une ceinture d'astéroïdes toute proche.

Passerelle de Commandement du Trader, vaisseau-amiral de la Flotte de la Paix dans le système planétaire de Boona

Le commander Donalds observait le déroulement de la bataille au travers de la représentation holographique qui s'étalait au-dessus de la passerelle de commandement. De temps à autre, il murmurait un ordre dans son com'link afin de renforcer la ligne de bataille de la Ligue de Phébé ou de frapper un point vulnérable du dispositif adverse.



- Groupe de combat Zeta, convergez vers les coordonnées 563.85 ! ordonna-t-il soudain.

Un officier se pencha alors vers lui.

- Commander, c'est en plein dans la ceinture d'astéroïdes... s'étonna-t-il.

- Je suis au courant, lieutenant. Ce changement d'environnement pourrait se révéler productif pour nos forces.

- Le commandement Amycléen pourrait penser que c'est un piège et ne pas suivre.

- J'en doute, répondit Donalds. J'ai bien observé mon alter-égo de l'Hégémonie. Il estimera que les astéroïdes sont plus une opportunité qu'un problème. Il nous suivra.

Scénario :

- *Dans la Ceinture d'Astéroïdes (Livre des Règles page 12)*

Forces en présence : chaque camp déploie une flotte standard de 12 classes (4 Frégates, 2 Destroyers, 1 Cuirassé)

Prochaine bataille jouée :

- **Victoire de la Ligue de Phébé :** la prochaine partie jouée est la Bataille 3.
- **Victoire de l'Hégémonie d'Amyclès :** la prochaine partie jouée est la Bataille 4.



BATAILLE 3

EMBUSCADE

La Ligue de Phébé a remporté une première victoire. Désorientée, la flotte d'Amyclès tente de se replier mais tombe dans un piège tendu par Phébé.

Passerelle de Commandement du Pourfendeur, vaisseau-amiral de la Flotte d'Intervention de l'Hégémonie d'Amyclès



Une gerbe électrique illumina la passerelle de commandement alors que le Pourfendeur subissait de nouveaux dégâts. Les combats dans la ceinture d'astéroïdes avaient tourné à l'avantage de la Ligue de Phébé et le commandeur Nero tentait d'organiser la retraite en bon ordre de sa flotte.

- *Commandeur, nous avons repéré un passage dans le secteur V45-90, s'exclama un officier.*

Nero hésita. Cette faiblesse dans le dispositif Phébéen était étonnante de la part d'un commandeur aussi expérimenté que celui qu'il affrontait.

- *La frégate Glorieuse ne répond plus ! Le secteur A98-04 est submergé !* cria un autre officier.

- *Ordonnez à la flotte de battre en retraite vers le secteur V45-90. Et prions pour que cela ne soit pas un piège !* ordonna finalement Nero.

Plus tard, sa flotte encerclée, Nero se dit que ses prières avaient dû se perdre en chemin...

Scénario :

- *Le Piège* (Livre des Règles page 12)
- Ligue de Phébé : *Joueur Jaune*
- Hégémonie d'Amyclès : *Joueur Bleu*
- Obstacles de la boîte 1- *Ignition*

Forces en présence : chaque camp déploie une flotte standard de 12 classes (4 Frégates, 2 Destroyers, 1 Cuirassé)

Prochaine bataille jouée :

- **Victoire de la Ligue de Phébé :** la prochaine partie jouée est la Bataille 5.
- **Victoire de l'Hégémonie d'Amyclès :** la prochaine partie jouée est la Bataille 6.



BATAILLE 4 PERCEE

La victoire dans le champ d'astéroïdes a permis à l'Hégémonie d'Amyclès d'effectuer une percée au coeur du dispositif de la Ligue de Phébé. La flotte d'Amyclès est maintenant en position d'intercepter les convois stratégiques de Phébé et en particulier une Frégate Diplomatique en cours de transfert...

Passerelle de Commandement du Pourfendeur, vaisseau-amiral de la Flotte d'Intervention de l'Hégémonie d'Amyclès



- *La flotte de la Ligue de Phébé a complètement évacué le secteur, annonça un officier dont le visage était seulement éclairé par la lumière verdâtre de son écran de contrôle.*

Debout au centre de la passerelle, le commander Nero savourait la victoire de l'Hégémonie dans la ceinture d'astéroïdes.

- *Affichez les rapports de nos éclaireurs sur l'écran principal, demanda-t-il.*

Face à lui défilèrent les informations et les cartes rassemblées par les vaisseaux rapides qui précédaient la flotte. Nero leva la main et l'image à l'écran se stabilisa sur la représentation d'un secteur proche. Deux symboles lumineux étaient situés de part et d'autre de la carte.

- *Des portails, murmura Nero. La Ligue n'a pas eu le temps de reformer une ligne de bataille homogène. Si nous frappons ici, nous pourrions intercepter les convois transitant dans le secteur. De quoi faire de belles prises au nom d'Amyclès !*

Scénario :

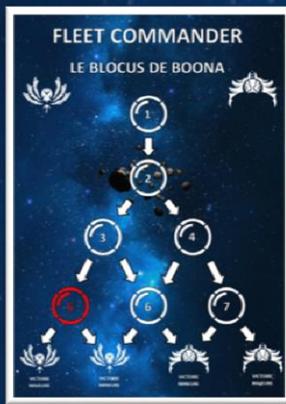
- *Le Passage (Beyond the Gate page 8)*
- *Ligue de Phébé : Joueur Bleu*
- *Hégémonie d'Amyclès : Joueur Jaune*
- *Obstacles de l'ensemble de la gamme*

Forces en présence :

- **Hégémonie d'Amyclès** : 4 Frégates, 2 Destroyers, 1 Cuirassé
- **Ligue de Phébé** : 3 Frégates, 1 Destroyer, 1 Croiseur, 1 Cuirassé

Prochaine bataille jouée :

- **Victoire de la Ligue de Phébé** : la prochaine partie jouée est la Bataille 6.
- **Victoire de l'Hégémonie d'Amyclès** : la prochaine partie jouée est la Bataille 7.



BATAILLE 5

EVACUATION



La Ligue de Phébé a repoussé tous les assauts de l'Hégémonie, les vaisseaux Amycléens doivent maintenant se replier du système et évacuer les hauts dignitaires qui accompagnent la flotte...

Passerelle de Commandement du Trader, vaisseau-amiral de la Flotte de la Paix dans le système planétaire de Boona

- La flotte ennemie est en déroute, monsieur.

Le commander Donalds hocha la tête en consultant les derniers rapports en date. Les vaisseaux de l'Hégémonie d'Amyclès étaient allés de défaite en défaite depuis leur arrivée dans le système de Boona, le blocus contre la petite planète n'avait jamais été mis en péril et bientôt elle rejoindrait les rangs de la Ligue. Malgré tout Donalds n'était pas pleinement satisfait. Les combats avaient coûté cher, cela limitait la rentabilité de toute l'opération. A moins que...

- Je constate un rassemblement de vaisseaux dans le secteur K54-87, pensa-t-il à haute voix.

- Monsieur ? demanda l'officier.

- Lorsque l'Hégémonie d'Amyclès intervient pour intégrer un nouveau monde à son empire, la flotte est accompagnée de hauts dignitaires avides de récolter le mérite de la victoire. Puisqu'aucun vaisseau Amycléen n'a réussi à échapper aux mailles du filet, ces dignitaires doivent toujours être présents au sein de la flotte ennemie. A nous de les capturer et d'en tirer un certain profit !

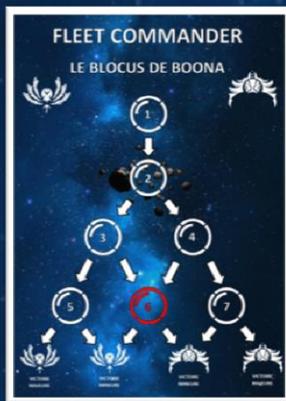
Scénario :

- *La Capture* (Ignition page 13)
- Plateau de jeu *Orbit*
- Ligue de Phébé : *Joueur Jaune*
- Hégémonie d'Amyclès : *Joueur Bleu*
- Obstacles de l'ensemble de la gamme

Forces en présence : Libre (format 12 classes)

Résultat final :

- **Victoire de la Ligue de Phébé :** Victoire Majeure de la Ligue de Phébé.
- **Victoire de l'Hégémonie d'Amyclès :** Victoire Mineure de la Ligue de Phébé.



BATAILLE 6

ESCALADE

Ni l'Hégémonie d'Amyclès ni la Ligue de Phébé n'a remporté de victoire majeure. Mais celle qui parviendra à s'emparer des Portails du système de Boona en revendiquera le contrôle !

- *Ainsi nous nous rencontrons!* dit Nero.

L'image holographique du commander Amycléen faisait face à celle de son homologue Phébéen.

- *Vous avez été un adversaire féroce,* lui répondit Donalds.

Nero haussa les épaules.

- *Et Vous avez combattu honorablement pour un Phébéen,* dit-il. *Une flotte de l'Hégémonie atteindra bientôt Boona, il n'y a aucune honte pour vous à battre en retraite maintenant.*



- *Une flotte de la Ligue est également en route,* lui répondit Donalds. *Vous êtes un habile, pourquoi ne pas rejoindre nos rangs pour profiter des opportunités financières proposées par Phébé ?*

Les deux commanders échangèrent un sourire.

- *Pat,* finit par commenter Nero. *J'imagine que nous nous retrouverons sur le champ de bataille. Pour un dernier combat.*

- *Cela sera un plaisir de vous affronter à nouveau,* conclut Donalds en mettant fin à la communication.

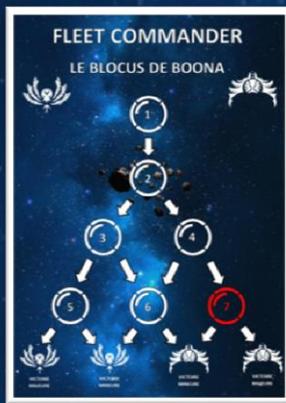
Scénario :

- *Contrôle* (Beyond the Gate page 8)
- Plateau de jeu *Orbit*
- Obstacles de l'ensemble de la gamme

Forces en présence : Libre (format 12 classes)

Résultat final :

- **Victoire de la Ligue de Phébé :** Victoire Mineure de la Ligue de Phébé.
- **Victoire de l'Hégémonie d'Amyclès :** Victoire Mineure de l'Hégémonie d'Amyclès.



BATAILLE 7

DEBACLE

Depuis le début de l'intervention de l'Hégémonie d'Amyclès rien ne se passe selon les plans de la Ligue de Phébé. Le blocus de Boona est définitivement terminé. Pire encore, une partie des marchandises confisquée par la Flotte de la Paix a été dispersée à proximité de la planète. La Ligue doit tenter d'en récupérer le plus possible afin de limiter les pertes de l'opération.

Passerelle de Commandement du Pourfendeur, vaisseau-amiral de la Flotte d'Intervention de l'Hégémonie d'Amyclès

Nero affichait un large sourire en consultant les rapports des éclaireurs de la flotte. Les forces Phébéennes étaient en pleine déroute, le blocus était levé. Il allait ordonner que l'on contacte la Reine de Boona pour la féliciter de rejoindre les pérégrins lorsqu'un officier l'interrompt.



- *Commander, multiple échos en orbite de Boona !*

- *Analyse ! aboya Nero. De quoi s'agit-il ?*

- *Dans sa fuite un porte-container Phébéen a perdu sa cargaison dans l'espace, commander. L'ennemi s'est regroupé dans le secteur pour tenter de la récupérer.*

Le sourire de Nero s'élargit encore un peu plus.

- *Sonnez l'alerte ! Messieurs, portons un dernier coup au portefeuille de la Ligue !*

Scénario :

- *Le Sauvetage* (Ignition page 13)
- Plateau de jeu *Orbit*
- Obstacles de l'ensemble de la gamme

Forces en présence : Libre (format 12 classes)

Résultat final :

- **Victoire de la Ligue de Phébé :** Victoire Mineure de l'Hégémonie d'Amyclès.
- **Victoire de l'Hégémonie d'Amyclès :** Victoire Majeure de l'Hégémonie d'Amyclès.



CREDITS

CONCEPTION DE LA CAMPAGNE ET PEINTURE DES FIGURINES

FRANCOIS BRUNTZ

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

Dans ce document, les marques de Capsicum Games sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.