PREMIER CONTACT
NON PROTOCOLAIRE

V1.10

LA TRIBUNE D'HÉLIOS

LE PREMIER VRAI CONTACT

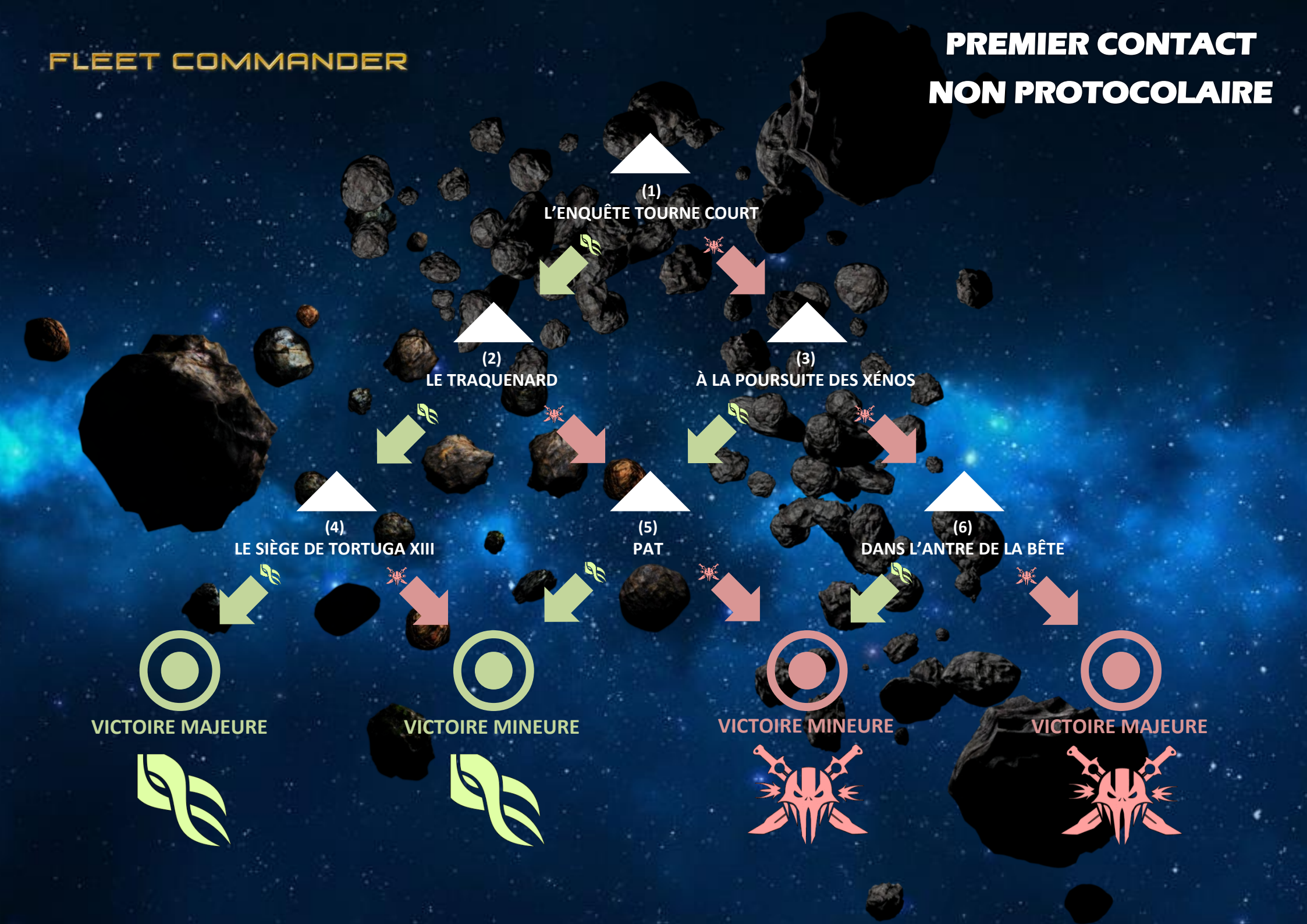
Premier Contact Non Protocolaire est une campagne arborescente en trois actes permettant de vivre la première véritable rencontre entre l'Humanité et les Proto Myrmides.

Bien avant le premier contact officiel avec les empires Phébéens et Amycléens pendant l'Incident de Sikelía (voir la Tribune d'Hélios pour plus d'informations), les Proto Myrmides avaient déjà commencé à frapper le secteur. Une première vague d'attaque avait détruit le convoi commercial Phébéen près de Trýpa Beta mais également plusieurs frégates pirates dans le Pétrino Frágma. Alors que les tensions s'accumulaient entre la Ligue et l'Hégémonie, les Proto Myrmides concentrèrent leurs raids sur le champ d'astéroïdes provoquant des remous parmi les gangs, pirates et rebelles qui le peuplaient.

Dans un premier temps, la disparition de quelques frégates n'avait pas provoqué de réaction à la cité libre de Tortuga XIII, nichée au coeur des astéroïdes, mais lorsque ce fut le tour du Calamity, un croiseur pirate lourdement armé, de manquer à l'appel, l'inquiétude commença à se faire sentir. Aucun clan du Pétrino Frágma ne revendiquait cette attaque et le Conseil Libre de Tortuga XIII décida d'envoyer des vaisseaux enquêter à la dernière localisation connue du croiseur. Au final ce furent des flottes entières qui se lancèrent dans l'aventure, aucun clan ou gang ne souhaitant rester en dehors de l'opération au risque de se retrouver sur le bancs des accusés.

FLEET COMMANDER

PREMIER CONTACT NON PROTOCOLAIRE



ACTE I

(1) L'ENQUÊTE TOURNE COURT

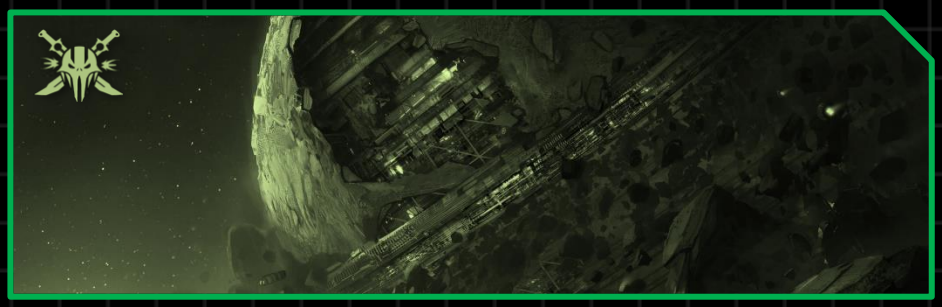
Plusieurs flottes partirent de Tortuga XIII pour enquêter sur la disparition du Calamity, chaque faction du Pétrino Frágma souhaitant s'assurer que l'incident ne se retourne pas contre lui.
L'épave du croiseur fut retrouvée dans un secteur à l'écart des chemins traditionnellement empruntés par les pirates et les rebelles. Le vaisseau avait été littéralement broyé et les rapports des équipes techniques envoyées à bord se révélèrent confus, leurs références à de prétendues biotechnologies semblaient tout simplement fantaisistes.
Mais la vérité s'imposa brutalement aux pirates lorsque les alarmes sonnèrent à travers leurs vaisseaux ! Des flottes ennemies avaient fait leur apparition et rendaient les senseurs complètement fous : ce n'était pas des vaisseaux en métal mais bel et bien des créatures vivantes qui s'approchaient à grande vitesse avec des intentions belliqueuses…

Scénario : Bataille Rangée
Factions :

- Pirates (*Pirates de Llib Sorg, Mercenaires de Maa Seti, Scavengers, Rebelles)*
- Proto Myrmides

Catégorie : 15
Contraintes : chaque joueur doit déployer au moins un champ d'astéroïdes.

/ USER DATA : R-6P3A45
// CONNEXION...



RECEPTION MESSAGE ENTRANT…
SOURCE : SERVICES DE RENSEIGNEMENT DE SYRACÚSES
OBJET : CITÉ LIBRE DE TORTUGA XIII

Tortuga XIII est une station spatiale implantée dans un astéroïde géant du Pétrino Fràgma. A l'origine, il s'agissait d'un petit avant-poste pirate mais c'est devenu une véritable métropole au fil des décennies.
La Cité Libre abrite désormais des milliers d'habitants, c'est un refuge non seulement pour les pirates du secteur mais également pour de nombreux mercenaires et rebelles.
Malgré la présence de divers clans et gangs aux relations tumultueuses, une autorité plus ou moins officielle s'est peu à peu imposée : le Conseil Libre est chargé d'assurer le bon fonctionnement de la station mais il arbitre également les litiges entre pirates et gère l'activité illégale qui assure la prospérité de cette communauté de racailles et de vauriens.

FIN DE TRANSMISSION…

ACTE II

(2) LE TRAQUENARD

Sonnées par l'attaque surprise des Proto Myrmides, les flottes pirates avaient précipitamment battu en retraite. Les commandeurs comme leurs équipages étaient choqués par la nature de leurs agresseurs : des créatures gigantesques vivant dans l'espace !
Les pirates croyaient encore avoir à faire à des animaux dangereux mais uniquement guidés par leur instinct. Ils changèrent rapidement d'avis lorsqu'ils comprirent qu'ils avaient été rabattus directement dans un piège !
Cernés de toute part par les Proto Myrmides, les vaisseaux pirates allaient devoir se battre pour s'extirper de cette situation…

Scénario : Le Piège
Factions :

- Défenseurs : Pirates (*Pirates de Llib Sorg, Mercenaires de Maa Seti, Scavengers, Rebelles)*
- Attaquants : Proto Myrmides

Catégorie : 15
Contraintes : chaque joueur doit déployer au moins un champ d'astéroïdes.

(3) A LA POURSUITE DES XÉNOS

Malgré la surprise de l'attaque et le choc lié à la nature des agresseurs, les flottes pirates réussirent à repousser les Proto Myrmides.
Pendant les combats, les Strategos des pirates avaient repéré trois petites créatures qui semblaient avoir une grande importance pour l'ennemi. Ils conseillèrent aux commandeurs de poursuivre les Proto Myrmides pour capturer ces biovaisseaux et en apprendre plus sur les xénos.
L'enjeu était de taille pour les pirates qui ne pouvaient pas permettre à de telles créatures de continuer à hanter le Pétrino Frágma…

Scénario : Blocus
Factions :

- Attaquants : Pirates (*Pirates de Llib Sorg, Mercenaires de Maa Seti, Scavengers, Rebelles)*
- Défenseurs : Proto Myrmides

Catégorie : 15
Contraintes :

- Chaque joueur doit déployer au moins un champ d'astéroïdes.
- Les « vaisseaux civils » du scénario représentent les biovaisseaux que les Proto Myrmides tentent de protéger.

ACTE III

(4) LE SIEGE DE TORTUGA XIII

Les flottes envoyées pour enquêter sur la disparition du Calamity avaient été détruites par les Proto Myrmides et désormais c'était Tortuga XIII qui était devenue la cible des xénos !
Mais malgré ces pertes, ce n'était pas une proie facile : la Cité Libre était protégée par une ceinture de Stations de Combat et de flottes de guerre. Les pirates savaient qu'ils n'avaient aucune aide à attendre de Segesta et Syracoùses et ils étaient prêts à défendre chèrement leur vie.

Scénario : Assaut Planétaire
Factions :
- Défenseurs : Pirates (*Pirates de Llib Sorg, Mercenaires de Maa Seti, Scavengers, Rebelles)*
- Attaquants : Proto Myrmides

Catégorie : 15
Contraintes : Le joueur Proto Myrmide ne peut déployer que des Champs d'Astéroïdes.

(5) PAT

Après plusieurs jours de combat, ni les pirates ni les Proto Myrmides n'avaient réussi à prendre l'avantage dans le Pétrino Frágma.
Les deux camps rassemblèrent leurs forces pour tenter de débloquer la situation au cours d'une grande bataille au cœur du champ d'astéroïdes.

Scénario : Dans la Ceinture d'Astéroïdes
Factions :
- Pirates (*Pirates de Llib Sorg, Mercenaires de Maa Seti, Scavengers, Rebelles)*
- Proto Myrmides

Catégorie : 15

(6) DANS L'ANTRE DE LA BÊTE

Après avoir capturé plusieurs biovaisseaux Proto Myrmides, les commandeurs pirates avaient compris que les créatures cachaient une de leurs colonies au cœur même du Pétrino Frágma. Ils remontèrent la piste jusqu'à un cimetière d'épaves qui servait d'incubateur pour une nouvelle génération de xénos. La victoire complète sur les Proto Myrmides passait désormais par la destruction de ces nids !

Scénario : Assaut Planétaire
Factions :
- Attaquants : Pirates (*Pirates de Llib Sorg, Mercenaires de Maa Seti, Scavengers, Rebelles)*
- Défenseurs : Proto Myrmides

Catégorie : 15
Contraintes :
- Les Stations de Combat sont représentés par des cimetières d'épaves qui crachent des nuées de Larves.
- Le joueur Pirate ne peut déployer que des Champs d'Astéroïdes.

CONCLUSION

VICTOIRE MAJEURE DES PROTO MYRMIDES

Les raids des Proto Myrmides contre les Pirates du Pétrino Frágma avaient causé d'immenses pertes et la Cité Libre de Tortuga XIII elle-même avait été frappée.
Par chance pour les Pirates, les xénos avaient finalement tourné leur attention vers la Ligue de Phébé et l'Hégémonie d'Amyclès qui se préparaient à livrer une guerre sans merci dans tout le secteur de Sikelía.
Ils laissaient des Pirates complètement traumatisés et barricadés dans leur cité.

VICTOIRE MINEURE DES PROTO MYRMIDES

Malgré une résistance farouche, les Pirates du Pétrino Frágma avaient été petit à petit repoussés et confinés dans leur Cité Libre de Tortuga XIII où il s'étaient littéralement barricadés.
Heureusement pour eux, l'attention des Proto Myrmides avait finalement été attirée par la guerre qui opposait la Ligue de Phébé et l'Hégémonie d'Amyclès dans le reste du secteur de Sikelía...

VICTOIRE MINEURE DES PIRATES

Les Pirates de Tortuga XIII avaient subi de nombreuses pertes mais ils avaient réussi à contenir la menace des Proto Myrmides dans le Pétrino Frágma. Ils savaient cependant à quel point la Cité Libre restait en danger et ils avaient décidé d'en renforcer les défenses et de s'y barricader, refusant les offres d'emploi proposés par les grands empires afin qu'ils participent à la guerre dans le secteur.

VICTOIRE MAJEURE DES PIRATES

Les farouches Pirates du Pétrino Frágma avaient réussi à nettoyer le champ d'astéroïdes de la présence des Proto Myrmides. Mais ils savaient parfaitement que la menace des xénos n'avait pas complètement disparu. Ils redoutaient ainsi de les voir intervenir bientôt dans la guerre qui opposait la Ligue de Phébé et l'Hégémonie d'Amyclès et plutôt que de répondre aux demandes de ces deux empires pour participer aux combats ils préférèrent se barricader dans Tortuga XIII en espérant se faire oublier des xénos.

JOUER LES PROTO MYRMIDES

A PROPOS DES PROTO MYRMIDES

Les Proto Myrmides sont une race extraterrestre non officielle de l'univers de Fleet Commander. Vous pouvez en apprendre plus sur cette faction du jeu sur la Tribune d'Hélios.

FIGURINES PEINTES PAR BOB_BOB

COMMENT JOUER LES PROTO MYRMIDES

Dans le cadre de cette campagne et en attendant la parution de règles officielles dédiées à une telle faction, il est conseillé de jouer les Proto Myrmides en « count as » de la Ligue de Phébé avec les contraintes suivantes :

- Une flotte Proto Myrmide ne peut être composée que de vaisseaux de classe 1 à 3. Ceci afin de représenter le fait que les bio vaisseaux sont pour la plupart de taille modeste.
- Une flotte Proto Myrmide peut déployer un unique Porte-Nefs de classe 5 représentant une grande créature capable de cracher des Larves (représentées ici par des escadrons d'Intercepteurs)
- Une flotte Proto Myrmide doit obligatoirement utiliser le commander Dun Antar. Son aptitude permettant d'infliger des dégâts lorsqu'un vaisseau est détruit représente la libération de Larves explosives à la mort d'un bio vaisseau.

FIGURINES PEINTES PAR LA TRIBUNE LUDIQUE

QUELLES FIGURINES POUR LES PROTO MYRMIDES

Les figurines conseillées pour représenter les Proto Myrmides sont issues de la gamme Sa'Vasku Alien Bioships de Ground Zero Games.
Les références précises sont détaillées sur la Tribune d'Hélios.

CRÉDITS

Une campagne écrite pour la Tribune d'Hélios :

http://fbruntz.fr/helios/

Ce document n'est 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.