

# FLEET COMMANDER

## RECUEIL DE SCÉNARIOS

V1.00

# AVANT PROPOS

Ce recueil a pour objectif de regrouper en un seul document un ensemble de scénarios **Fleet Commander** mis au point par la communauté des joueurs.

Certains de ces scénarios sont totalement originaux, d'autres sont des versions remaniées ou des variantes des scénarios originaux publiés par Capsicum Games au travers des suppléments du jeu.

Les scénarios marqués du logo "BETA" sont en cours de test. N'hésitez pas à partager vos retours à leur sujet sur le [forum Fleet Commander](#).



# SOMMAIRE

<b>AVANT PROPOS</b>	<b>1</b>
<b>SCÉNARIOS</b>	<b>3</b>
CONTRÔLE (3 JOUEURS)	3
DANS LA TEMPÊTE GAMMA	4
DANS LE NUAGE DE GAZ	4
DANS LE SECTEUR INSTABLE	4
DANSE AVEC LES TROUS NOIRS	5
PRENDRE ET TENIR	5
<b>CRÉDITS</b>	<b>6</b>

# SCÉNARIOS

## CONTRÔLE (3 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 trois portails de ce secteur avant que les flottes ennemies ne le fassent. 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** : Zone de combat pour 3 joueurs (37 Secteurs) telle qu'elle est décrite dans le chapitre « LE JEU À 3 JOUEURS OU PLUS - CHACUN POUR SOI » (page 19 du *Manuel du Fleet Commander*).

**Secteurs Spéciaux** : placez 1 Portail sur 3 secteurs comme illustré sur le schéma. Puis, chaque joueur place jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux sur n'importe lesquels des autres secteurs. Chaque Portail est assigné à un joueur.

**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 du *Manuel du Fleet Commander*.

**Contrôle Temporaire d'un Portail** : Un joueur obtient le Contrôle Temporaire d'un Portail s'il y a au moins un de ses vaisseaux au début de son tour. Il n'a pas besoin de conserver un vaisseau sur le Portail par la suite.

**Victoire** : Le premier joueur qui a au moins un de ses vaisseaux sur chaque Portail à son Début de Tour et qui obtenu le Contrôle Temporaire des deux autres Portails de la Zone de Combat gagne la partie.




# SCÉNARIOS


BETA

## DANS LA TEMPÊTE GAMMA (2 À 4 JOUEURS)

« Cette zone de l'espace est balayée par de nombreuses tempêtes gamma. C'est suicidaire d'engager le combat ici. »

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

- Les joueurs posent obligatoirement 2 Tempêtes Gamma chacun.
- Au début de sa Phase Début de Tour, le joueur désigne une Tempête Gamma puis lance un dé. Il doit déplacer la Tempête Gamma dans l'un des secteurs indiqués par le dé. Un résultat spécial  ne génère aucun déplacement.
- Si une Tempête Gamma 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.


**Variante Hard Core** : Si le joueur obtient un résultat spécial  au moment de déplacer une Tempête Gamma, celle-ci se transforme en Trou Noir. Si des vaisseaux sont présents sur le secteur, ils sont automatiquement détruits.

BETA

## DANS LE NUAGE DE GAZ (2 À 4 JOUEURS)

« On trouve de très nombreux nuages de gaz dans cette zone de l'espace. C'est une belle opportunité d'engager le combat ici. »

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

- Les joueurs posent obligatoirement 2 Nuages de Gaz chacun.
- Au début de sa Phase Début de Tour, le joueur désigne un Nuage de Gaz puis lance un dé. Il doit déplacer le Nuage de Gaz dans l'un des secteurs indiqués par le dé. Un résultat spécial  ne génère aucun déplacement.

BETA


## DANS LE SECTEUR INSTABLE (2 À 4 JOUEURS)

« Cette zone de l'espace est interdite, on y trouve de nombreux phénomènes divers et variés rendant la navigation incertaine. Il faut être désespéré pour engager le combat ici. »

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

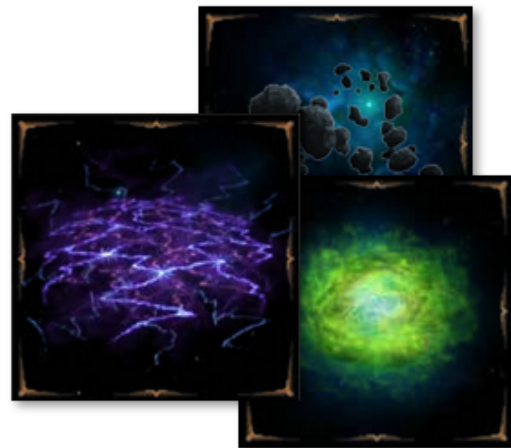
- Les joueurs posent obligatoirement 2 Secteurs Spéciaux parmi les suivants : Champ d'Astéroïdes, Tempête Gamma, Nuage de Gaz.
- Au début de sa Phase Début de Tour, le joueur désigne un Secteur Spécial puis lance un dé. Il doit déplacer le Secteur Spécial dans l'un des secteurs indiqués par le dé. Un résultat spécial  ne génère aucun déplacement.
- Si un Champ d'Astéroïdes ou une Tempête Gamma 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.

**Variante** : Chaque joueur déploie 2 Anomalies Radars. Lorsqu'un vaisseau ou un groupe de vaisseaux se retrouve dans une Anomalie Radar, on lance un dé pour en déterminer la nature :

 : Champ d'Astéroïdes

 : Nuage de Gaz

 ou  : Tempête Gamma



# SCÉNARIOS

BETA

## DANSE AVEC LES TROUS NOIRS (2 À 4 JOUEURS)

« Plusieurs trous noirs ont été signalés dans le secteur. Vous êtes vraiment certain de vouloir engager le combat ici ? »

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

- Les joueurs posent chacun un seul Trou Noir.
- Au début de sa Phase Début de Tour, le joueur désigne un Trou Noir puis lance un dé. Il doit déplacer le Trou Noir dans l'un des secteurs indiqués par le dé. Un résultat spécial ❄️ ne génère aucun déplacement.
- Si un Trou Noir se déplace vers un secteur occupé par des vaisseaux, ceux-ci doivent tenter d'y échapper :
  - Soit en utilisant un dé de mouvement stocké sur sa passerelle pour déplacer les vaisseaux d'un seul secteur
  - Soit en lançant un dé de mouvement de sa réserve et en déplaçant les vaisseaux dans l'un des secteurs indiqués par le dé. S'il n'y a pas de dé de mouvement en réserve ou si le résultat obtenu est un résultat spécial ❄️ alors les vaisseaux sont détruits.

BETA

## PRENDRE ET TENIR (2 JOUEURS)

« Plusieurs colonies spatiales ont été détectées dans ce secteur, vous devez vous en emparer avant l'ennemi ! »

**Flottes** : 12 ou 15 points de classe de vaisseaux par joueur.

**Zone de combat** : 5x5 secteurs.

**Secteurs Spéciaux** : 4 Colonies à disposer comme illustré sur le schéma.

**Prendre et tenir une Colonie** : Pour s'emparer et tenir une Colonie, un joueur doit y amarrer un de ses vaisseaux.

**Victoire** : Au début du tour d'un joueur, il gagne 2 Points de Victoire par Colonie qu'il contrôle. Les Points de Victoire sont cumulatifs.

La victoire est acquise lorsque le joueur atteint 14 Points de Victoire et qu'il devance son adversaire de 4 Points de Victoire au moins.

**Variante** : Remplacez les Colonies par des Stations de Combat. Tirez aléatoirement l'Arme Spéciale de chaque Station la première fois qu'un vaisseau s'y arrime.



The background of the page is a dark space scene with vibrant green nebulae and several futuristic ships. The ships are dark with some glowing elements. The overall aesthetic is sci-fi and cinematic.

# CRÉDITS

Scénarios de  
La communauté 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.*