



FLEET COMMANDER

CAMPAGNE

LA SOMME DES POSSIBILITÉS

V1.00

INTRODUCTION

La somme des possibilités est une campagne arborescente en 4 actes écrite pour les Gravitational Wars 2022, la journée **Fleet Commander** de Lyon. Cet événement a réuni 6 joueurs répartis en deux équipes.

Elle met en scène les combats ayant eu lieu autour de la planète Molorak. Des créatures électriques ont été découvertes par une sonde. La ligue de Phebé voit la possibilité de rajouter une nouvelle corde à son offre technologique. Les rebelles ont été contactés par des partisans du libre arbitre des créatures. Les deux vont confronter leur façon de voir...



*La campagne bat son plein aux Gravitational Wars 2022 !
Boutique Trollune, le 05/02/22*

L'HISTOIRE DE LA PLANÈTE MOLORAK

En 2017, la société Custom Compositum Consolidated & Private, de la ligue de Phébé, en partenariat avec les Forges de Fendrix, a envoyé une dizaine de sonde aux confins de l'espace connu. Plusieurs ont été détruites dans leur voyage, certaines ont trouvé des planétoïdes stériles. Mais l'une d'elle, la sonde CCCP-2017/02 a trouvé une planète prometteuse. Sur celle-ci des tempêtes électriques traversent les continents sans arrêt. Cet environnement difficile intrigue les ingénieurs de la société CCCP. Le temps d'analyser les résultats, cinq ans ont passés.

Les analyses indiquent que les tempêtes sont liées à une forme de vie autochtone. Celle-ci produit ou génère ou attire l'électricité.

Le Compositum est persuadé d'avoir trouvé dans cette forme de vie soit des sources énergétiques soit des armes très intéressantes. La découverte a un profil très lucratif. La planète a reçu le nom de la directrice de recherche, Mme Molorak.

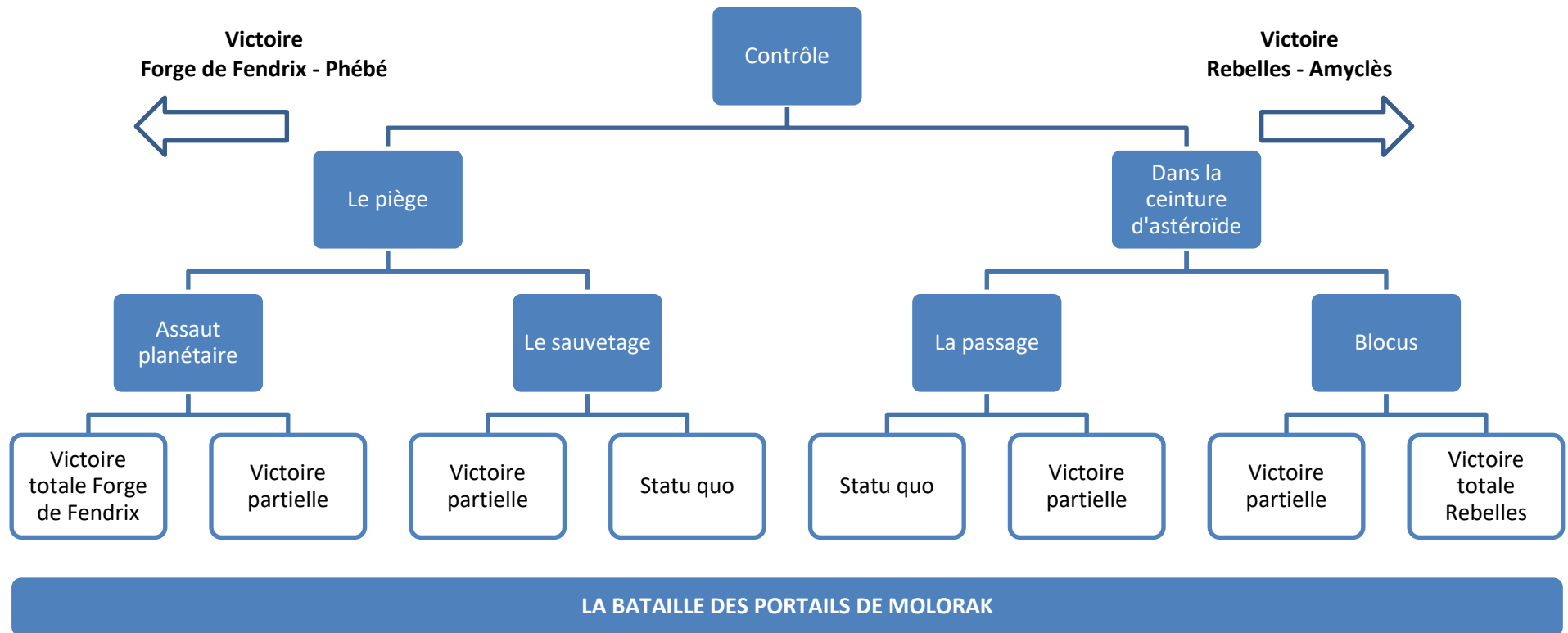
Afin de sécuriser la planète très rapidement, les deux partenaires ont choisis de financer la flotte en intégrant les marchands de la ligue de Phébé. La flotte va précéder l'arrivée de vaisseaux scientifiques. Et ceux-ci vont pouvoir compléter les expériences et commencé la phase d'industrialisation.

Des sympathisants pro vie ayant eu connaissance de la raison de l'envoi des flottes vers Molorak ont transmis l'information aux rebelles. Face à la réactivité nécessaire et à la difficulté d'y faire faces seules, ils ont contacté l'Hégémonie d'Amyclès. Dans un premier temps sceptique, ceux-ci ont finalement vu le double intérêt, possibilité d'avoir un nouveau type d'arme et surtout de gêner la ligue. Une seconde flottille part vers Molorak !



<https://pixabay.com/fr/illustrations/venera-sonde-spatiale-1538615/>

FLEET COMMANDER



ACTE I - CONTRÔLE

Les deux flottes se rapprochent de la planète. Les espions ont fait leur travail. Chaque groupe connaît la présence de l'autre. Il faut mettre en place une tête de pont, pour ralentir/bloquer l'autre. Mais la zone n'a pas été repérée par des scouts.

Scénario : Contrôle (livre des règles Genesis)

Catégorie : 15

Les règles « Brouillard de Guerre » (livre des règles Genesis) sont utilisées pour représenter le fait que la zone n'a pas fait l'objet de repérage de la part des scouts de chaque flotte.

ACTE II

(2a) LE PIÈGE

Suite à sa victoire, la flotte Fendrix – Phébé s'est placé entre la planète Molorak et la flotte Rebelles – Amycles. Celle-ci met la pression. Afin de la faire baisser, une faiblesse a été laissée dans la défense. La flotte rebelle en profite. Mais c'est un piège pour mieux la prendre en tenaille.

Scénario : Le Piège (livre des règles Genesis)

Catégorie : 15

(2b) DANS LA CEINTURE D'ASTÉROÏDES

Malgré sa défaite, la flotte de Fendrix poursuit celle des rebelles. Ceux-ci attirent la flotte Fendrix dans la ceinture d'astéroïdes.

Scénario : Dans la Ceinture d'Astéroïdes (livre des règles Genesis)

Catégorie : 15



ACTE III

(3a) ASSAUT PLANÉTAIRE

Après avoir bloqué les rebelles, Fendrix commence à monter sa tête de ponts : des stations autour de la planète. Mais ces derniers ne vont pas se laisser faire. Ils vont les détruire.

Scénario : Assaut Planétaire (livre des règles Avatar)

Catégorie : 15

(3b) LE SAUVETAGE

Fendrix et Phébé sont dans leur droit. La planète a été trouvée par une société de Phébé. La découverte est à eux. Mais les rebelles sont là avec leur flotte. Cela ne va pas assez vite. Ils perdent de l'argent. Il faut informer les masses du bien-fondé de leur action. Un vaisseau a été envoyé avec toutes les informations. Mais il a été détruit. Il faut récupérer le maximum d'informations pour transmettre les données cette fois accompagné.

Scénario : Le Sauvetage (livre des règles Genesis)

Catégorie : 15

(3c) LE PASSAGE

Fendrix et Phébé sont dans leur droit. La planète a été trouvée par une société de Phébé. La découverte est à eux. Mais les rebelles sont là avec leur flotte. Et ils ont attaqué un vaisseau scientifique. Il continue son chemin malgré tout. Mais cette attaque est l'attaque de trop. Il faut le protéger. Il pourra témoigner !

Scénario : Le Sauvetage (livre des règles Genesis)

Catégorie : 15

(3d) BLOCUS

Fendrix et Phébé sont dans leur droit. La planète a été trouvée par une société de Phébé. La découverte est à eux. Mais les rebelles sont là avec leur flotte. Et ils ont attaqué un vaisseau scientifique. Il continue son chemin malgré tout. Mais cette attaque est l'attaque de trop. Il faut le protéger. Il pourra témoigner !

Scénario : Blocus (livre des règles Salvation)

Catégorie : 15

ACTE IV

(4) LA BATAILLE DES PORTAILS DE MOLORAK

Tout cela ne vaudra pas la bataille des portails de Molorak ! Deux flottes rarement vues se sont affrontées.



Scénario : Bataille Rangée (livre des règles Genesis)

Belligérants : 6 joueurs répartis en deux équipes de 3.

Catégorie : 15

Zone de Combat :

- Trois tapis (5x5) sont posés côte à côte.
- Trois portails (☼) sont positionnés :
 - Un au centre du tapis central
 - Les deux autres aux extrémités de la ligne central à une case du bord.
- Tous les portails communiquent ensemble.



CONCLUSION

VICTOIRE TOTALE DE LA FORGE DE FENDRIX

La planète est protégée par des stations. Les vaisseaux scientifiques vont pouvoir arriver.

VICTOIRE PARTIELLE DE LA FORGE DE FENRIX

La balance penche du côté de Fendrix et Phébé.

STATU QUO

Les médias sont au courant des actions de chacun autour de la planète. Les actions militaires de chaque côté sont stoppées.

VICTOIRE PARTIELLE DES REBELLES

La balance penche du côté de Rebelles – Amyclès.

VICTOIRE TOTALE REBELLE

La Forge de Fendrix et la Ligue de Phébé n'auront pas accès aux formes de vie électriques. Bon maintenant, mais qui est gagnant ? L'Hégémonie d'Amyclès traitera la forme de vie comme la ligue de Phébé. Ou bien, les rebelles vont-ils en faire une zone protégée ? Ceci est une autre question.





CRÉDITS

Une campagne écrite par bob_bob

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.

