

Campagne Fleet Commander – Un système trop loin... (V1.1 – proposé par Ainock)

« Un système trop loin... » est une campagne pour Fleet Commander qui utilise le système de campagne simplifié de l'extension Salvation en lui donnant une trame narrative. Elle met en scène un joueur (ou une équipe) A à la tête d'une flotte de l'un des 2 empires (Hégémonie ou Ligue au choix) en charge de participer à l'invasion du système de Cérés à proximité du système de la Forge de Fendrix. Le joueur (ou l'équipe) B va jouer les divers protagonistes que va rencontrer A en fonction de l'enchaînement des scénarios : rebelles, scavangers... jusqu'à la bataille finale où la Forge de Fendrix débarque à son tour à Cérés pour le libérer définitivement.

A une époque, les 2 empires de la Ligue et de l'Hégémonie, sans être en guerre ouverte, étaient en pleine expansion et se faisaient une course pour avoir le plus grand empire. A l'extrémité du bras de Persée et à proximité du système PA-FF-104, cette course prenait une toute autre ampleur ! Le système de Cérés, riche et neutre, faisait à présent l'objet de toutes les convoitises...

FORCES EN PRESENCE

Joueur (équipe) A : A choisit l'un des 2 empires (Hégémonie ou Ligue) et un Commander (1 pour chaque joueur si en équipe) qu'il devra garder jusqu'au bout. Par contre, la composition de sa flotte est libre pour chaque scénario joué.
Joueur (équipe) B : En fonction du scénario, la faction jouée sera précisée.

SYSTÈME DE CAMPAGNE

Les joueurs suivent les règles du système de campagne simplifié à l'exception des règles suivantes :

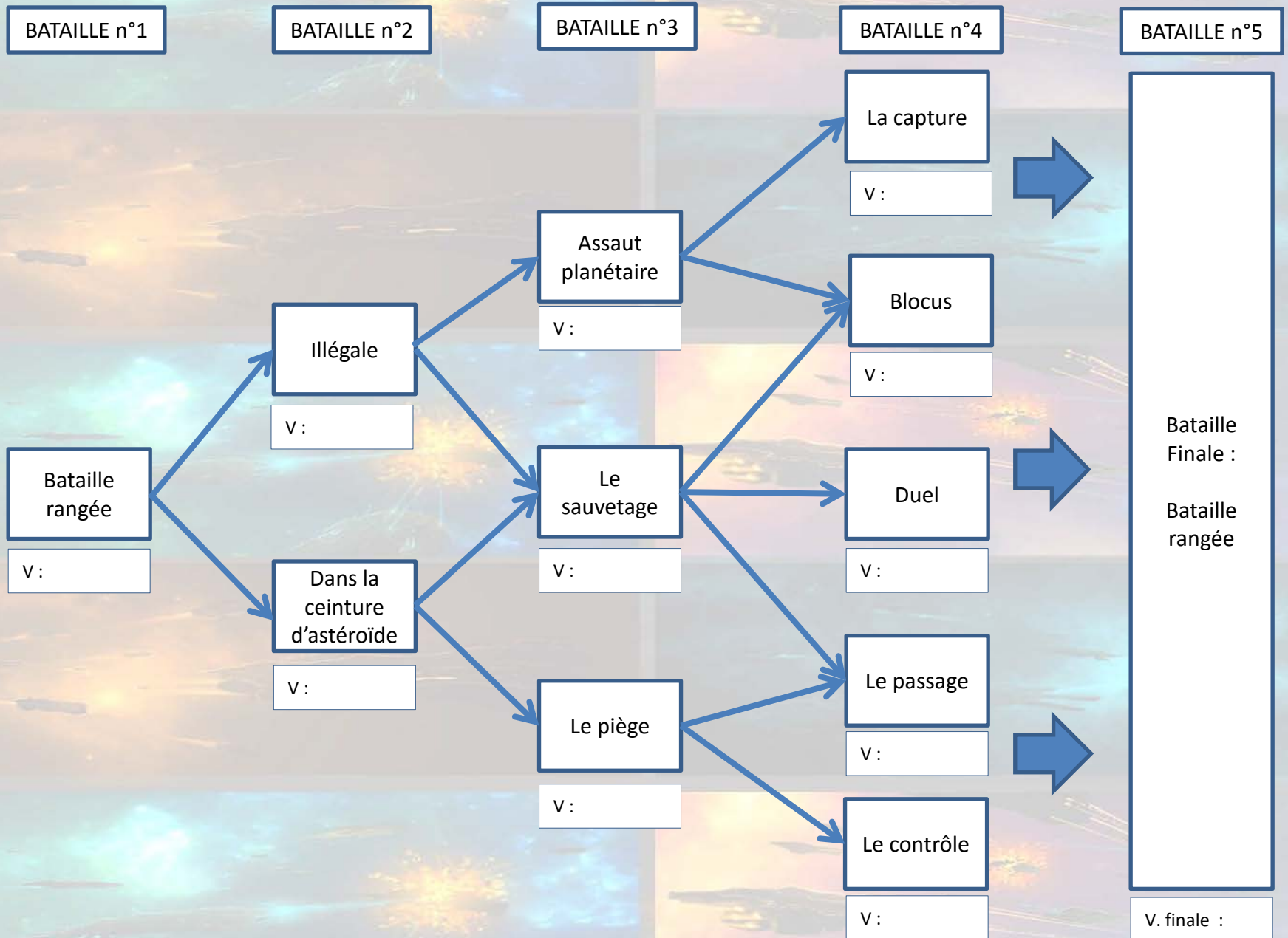
A la fin d'une partie, en fonction du scénario joué, le vainqueur choisit entre les 2 (ou 3) scénarios suivants possibles (voir la trame de campagne en page 2). Ne pas oublier de noter quel camp récupère le bonus pour la bataille finale.

Pour une campagne à 4 joueurs, il n'y a pas de bataille rangée initiale. La campagne commence directement par la bataille n° 2, chaque joueur A devant jouer chacun l'un des deux scénarios proposés. Dans ces conditions le bonus final de cette première bataille se détermine par joueur et non par équipe.

Sauf mention contraire, A est **toujours** l'attaquant. La narration ci-après est décrite selon le point de vue du camp A. Même si A perd un ou plusieurs scénarios, les forces combinées du camp A finissent par conquérir le système de Cérés jusqu'à l'arrivée finale de la Forge de Fendrix.

Bon jeu !

Trame - Un système trop loin...



Partie 1 : Invasion : « Ca y est, c'est parti ! L'ordre a été donné d'envahir le système de Cérés. Votre flotte s'élançe dans l'espace à la recherche des premières proies. »

Bataille Rangée : « Une première flotte ennemie se présente à vous et vous engagez immédiatement le combat. »

Joueur A : 7 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 7 points de classe Pirates + Tuile Rebelles

Partie 2 : Percée. « Le système cède sans trop de problèmes et les différents secteurs sont conquis au fur et à mesure. »

Illégale : « Votre flotte fonce à présent au cœur du système avec pour objectif la planète mère... Déjà des colonies apparaissent sur les radars. Vous fondez sur elles en armant vos ogives gamma... »

Joueur A : 8 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 8 points de classe Pirates + Tuile Rebelles

Dans la ceinture d'Astéroïdes : « Votre flotte se déplace en périphérie du système au milieu des astéroïdes afin de contourner et d'encercler l'adversaire... Tout à coup une alarme retentit. Une flotte « scavengers » surgit et vous prend par surprise. »

Joueur A : 8 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 8 points de classe Pirates + Tuile Scavangers. **B est l'attaquant.**

Partie 3 : Consolidation. « Les dernières poches de résistance rebelles commencent à céder. Cependant, vous êtes confrontés désormais à un ennemi inattendu ! L'Empire adverse est également présent dans ce système... et en nombre ! »

Assaut planétaire : « Votre flotte est désormais en vu de la planète mère. L'ennemi vous a cependant précédé. Les stations de batailles vomissent des nuages d'intercepteurs. Il convient de passer coûte que coûte et neutraliser ces stations. »

Joueur A : 9 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 9 points de classe Ligue/Hégémonie + 1 Commandeur/2 points de classes

Le sauvetage : « Votre flotte reste en soutien. Elle se disperse pour récupérer des survivants, des prisonniers et des objets de valeur parmi les débris laissés par les combats. Cependant cette richesse potentielle intéresse également d'autres oiseaux de proie... »

Joueur A : 9 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 9 points de classe Pirates + Llib Sorg ou Maa Seti

Le piège : « Votre flotte est passée quasiment inaperçue au sein du système Cérés. Vous repérez une flotte ennemi en convoi et vous lui tombez dessus en tenaille... »

Joueur A : 9 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 9 points de classe Pirates + Tuile Rebelles

Partie 4 : Sécurisation. « Le système est désormais sous contrôle. Il faut empêcher toutes les tentatives de fuite des survivants qui pourraient alerter le Conseil d'Hélios. »

La capture : « Votre flotte a repéré une navette diplomatique qui tente de fuir. Un détachement est porté à sa rencontre. »

Joueur A : Votre commandeur ne prend pas part à cette bataille. Vous recrutez un total de 12 points de classe.

Joueur B : 8 points de classe Hégémonie/Ligue

Blocus : « Votre flotte tente d'empêcher la fuite de 3 vaisseaux civils au départ de la planète mère conquise. »

Joueur A : 10 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 10 points de classe Hégémonie/Ligue + 1 Commandeur/2 points de classe

Duel : « Votre flotte est dispersée suite à la récupération des capsules de survie et containers de valeur. Un cuirassé gigantesque apparait. Vous reconnaissez la forme de celui de votre ennemi juré !... Vous appelez le reste de votre flotte à la rescousse ! »

Joueur A : 10 points de classe (dont 1 Cuirassé lourd) + votre Commandeur

Joueur B : 10 points de classe de Hégémonie/Ligue (dont 1 Cuirassé lourd) + 1 Commandeur **obligatoire**

Le passage : « Vous devez détruire un croiseur de Cérès qui doit émerger d'un portail. Ce dernier est hélas sous bonne garde ! »

Joueur A : 10 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 10 points de classe Hégémonie/Ligue + 1 Commandeur/2 points de classe + croiseur endommagé

Le contrôle : « Votre flotte patrouille en périphérie du système afin de contrôler tous les portails d'accès pour bloquer toute tentative de fuite. Cependant, l'ennemi ne souhaite pas vous laisser faire si facilement. »

Joueur A : 10 points de classe + votre Commandeur

Joueur B : 10 points de classe Hégémonie/Ligue + 1 Commandeur/2 points de classe.

Partie 5 : Surprise ! « Victoire ! Le système est à nous !... Vous n'avez cependant pas le temps de vous réjouir beaucoup. Les alarmes se mettent à hurler à bord de tous les vaisseaux amiraux. L'espace s'est soudain rempli d'une multitude d'escadres de vaisseaux lourds. Le système voisin ne semble pas apprécier votre présence ici. Il vous faut fuir... »

Bataille finale – bataille rangée

Joueur A : 12 points de classe + votre Commandeur + avantages acquis de vos victoires

Joueur B : 14 points de classe de la Forge de Fendrix + avantages acquis de vos victoires. **B est l'attaquant.**

Conclusion

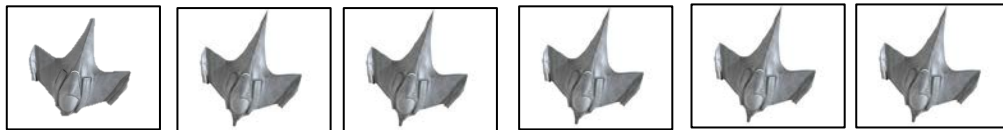
Victoire : « Vous avez réussi à vous frayer un passage vers votre système mère et vous revenez en héros témoigner de la puissance des habitants du système PA-FF-104. Désormais une vigilance particulière sera de mise sur leur attitude... »

Défaite : « Pris par surprise et au dépourvu face à la puissance phénoménale des vaisseaux de la Forge, votre flotte se fait proprement anihiler et bientôt c'est votre vaisseau amiral qui s'éparpille en fines particules dans les profondeurs de l'espace. »



Colonies

Stations spatiales



Chasseurs

Transports