



CODEX LUGDUNUM 2018

LE RETOUR DE FENDI V



REGLES DE CAMPAGNE

EPIC  FR



LE RETOUR DE FENDI V

Fendi V était un monde-ruche impérial prospère situé à proximité de ce qui devait devenir les [Secteurs Coalisés](#), la zone d'influence des chapitres des Sea Dragons et des Iron Wolves.

Mais l'avènement de l'Anomalie Beta-Z submergea la planète qui disparut littéralement de l'espace connu.

Il s'avère cependant qu'au gré des tempêtes warp Fendi V peut réapparaître à son ancienne localisation. Cet événement rarissime, on ne compte que trois de ces retours depuis l'apparition de l'Anomalie Beta-Z, attire inévitablement de nombreux corps expéditionnaires lancés à la recherche des merveilles que l'on peut trouver à sa surface après un long séjour dans le Warp : antiques artefacts, temples abritant de puissantes sources d'énergie ou portails Warp menant à d'autres dimensions. Ainsi, pendant quelques mois, Fendi V devient un immense champ de bataille où d'innombrables armées s'affrontent dans les rues des cités impériales préservées du temps, dans des plaines altérées par les sombres pouvoirs des Puissances de la Ruine ou à l'ombre de vastes forêts exotiques.

Puis la planète disparaît à nouveau, engloutie par le Warp et piégeant les malheureux qui n'auraient pas pu l'évacuer à temps...



LES REGLES

NOTIONS GENERALES

LES COALITIONS

Les Coalitions lancées à l'assaut de Fendi V sont au nombre de 4.

Chaque Coalition regroupe 5 généraux.

Chaque Coalition est représentée par un **Général en Chef**.



FENDI V

Fendi V est représentée par une carte de 24 hexagones (4x6) représentant la zone la plus riche de la planète.

L'objectif de chaque Coalition est, à la fin des deux jours de combat qui s'annoncent, de posséder l'Empire le plus puissant.

La puissance d'un Empire est égal au nombre de ses hexagones. Cette valeur peut cependant également évoluer en fonction de quelques autres critères qui seront définis plus loin dans ce document.

Au début de la campagne, chaque Coalition domine un Empire d'une puissance de 6. Les hexagones possédés par chaque Empire sont déterminés à l'avance par les arbitres.

GENERAUX EN CHEF

Le Général en Chef d'une Coalition est désigné par ses membres. Il a pour rôle de mettre en œuvre les actions de la Coalition pendant les tours de campagne : annonce des conquêtes tentées ou des constructions d'Installations, jets de dés, etc.

Le rôle du Général en Chef est de n'avoir qu'un seul acteur par Coalition afin d'accélérer le déroulement des tours de campagne. Et aussi d'être un bouc émissaire idéal lorsque les choses commencent à mal tourner...

LES TOURS DE CAMPAGNE

La campagne se déroulera sur 4 tours. Chaque tour se décompose selon les phases suivantes :

1. Annonce des duels
2. Batailles
3. Conquêtes et constructions

PUISSANCE D'UNE COALITION

La Puissance d'une Coalition est égale à la somme des hexagones de Fendi V qui sont sous son contrôle.

Notez que certaines Installations permettent d'augmenter la valeur d'un hexagone.



LES REGLES

LE TOUR DE JEU

ANNONCE DES DUELS

L'annonce des combats est faite par l'arbitrage qui désigne les adversaires et le format utilisé. L'appariement est effectué à la façon d'un tournoi par équipe.

BATAILLES

Pendant cette phase, les batailles **Epic Armageddon** sont jouées.

Le temps de jeu est de 3h le samedi matin et la journée de dimanche (format 3500 points), de 4h le samedi après-midi (format 4000 points).

Il est demandé aux joueurs de bien prêter attention aux rappels faits par l'arbitrage. Lorsque la dernière heure de jeu est annoncée, les joueurs doivent s'entendre pour s'assurer de bien être en capacité de finir le tour de jeu en cours avant la fin du temps réglementaire.

CONQUETES ET CONSTRUCTIONS

Cette phase permet à chaque Coalition de conquérir des Hexagones et/ou de construire des Installations.

Sous-Phase Stratégique (5 minutes)

Les Coalitions peuvent choisir leur stratégie en matière de conquête d'hexagones et de construction d'Installations.

Par défaut, chaque Coalition peut construire gratuitement une Installation. De plus, chaque victoire d'un de ses généraux permet d'effectuer une conquête ou une construction supplémentaire.

C'est le Général en Chef de chaque Coalition qui aura la tâche de mener la stratégie décidée lors de cette Sous-Phase.

Conquêtes & Constructions (5 min. par Coalition)

Par ordre décroissant du nombre de victoires remportées lors de la *Phase de Batailles* précédente, chaque Coalition à tour de rôle peut lancer une conquête ou construire une Installation.

Conquérir

Pour chaque victoire obtenue lors de la *Phase de Batailles* précédente, une Coalition peut tenter de conquérir un hexagone ennemi.

Une Coalition ne peut lancer une tentative de conquête que sur un hexagone neutre ou ennemi adjacent à un hexagone sous son contrôle et qui lui appartenait au début du tour (des exceptions à cette règle existent, nous détaillerons plus loin). Il est également impossible d'attaquer un hexagone que l'ennemi vient de conquérir lors de ce tour.

Pour conquérir l'hexagone choisi, le Général en Chef de la Coalition lance 2d6 et doit obtenir un résultat de **3 ou plus**.

Les modificateurs suivants sont cependant appliqués au résultat du jet :

Hexagone ciblé	Modificateur
Hexagone non adjacent à un hexagone de la coalition	-4
Hexagone contenant un Bunker ou une Cité	-1
Hexagone contenant un Générateur de Boucliers	-2
Hexagone adjacent à un hexagone allié contenant un Générateur de Boucliers	-1
Conquête d'un hexagone supplémentaire après le premier (cumulatif)	-1

Tout double 1 est un échec. Tout double 6 est une réussite.

Construire

Pour chaque victoire obtenue qui n'a pas été utilisée pour lancer une conquête, le Général en Chef peut placer une nouvelle Installation sur un hexagone de la Coalition vierge de construction. Notez qu'une fois par tour la Coalition peut construire gratuitement une seule et unique installation.

Une Coalition ne peut pas construire plus de deux fois un même type d'Installation lors de la campagne mais cela n'empêche pas une Coalition de capturer certains édifices et de posséder plus de deux Installations d'un même type.

La Coalition peut détruire gratuitement toute installation se trouvant sur l'un de ses hexagones.

LES REGLES

LES INSTALLATIONS & LES EXPLOITS

BUNKER DE COMMANDEMENT

Un Bunker de Commandement rend la conquête de l'hexagone ce lequel il a été construit plus difficile en infligeant un malus de -1 au jet de conquête).



CITE

Une Cité peut être construite uniquement sur un hexagone contenant un Bunker de Commandement. La Cité remplace cette dernière Installation.



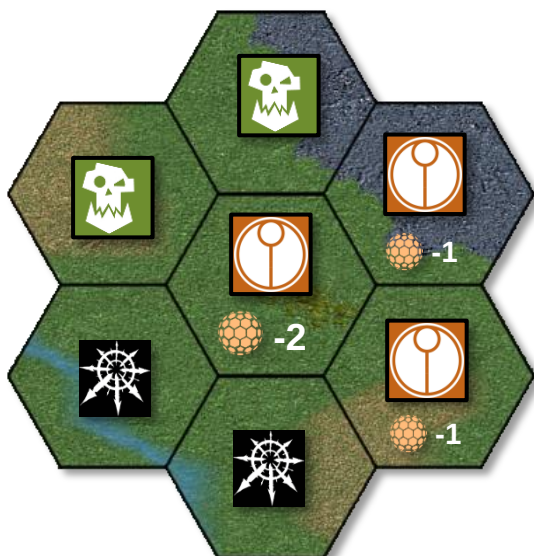
Un hexagone contenant une Cité compte comme deux hexagones pour le calcul de la Puissance de la Coalition.

GENERATEUR D'ECRANS

Un Générateur d'Ecrans rend la conquête de l'hexagone sur lequel il est construit plus difficile (malus de -2 au jet de conquête) ainsi que celle des hexagones adjacents (malus de -1 au jet de conquête).



Dans l'exemple ci-dessous, le Générateur d'Ecrans de l'Amicale des Mérous protège l'hexagone sur lequel il a été construit (malus de -2 au jet de conquête) et les deux hexagones adjacents appartenant à la Coalition (-1 au jet de conquête).



EXPLOITS

Après son long séjour dans le Warp, Fendi V cache de nombreux artefacts et technologies de pointe aujourd'hui disparues. Ce n'est qu'en accomplissant des actes héroïques ou les pires trahisons que ces merveilles seront dévoilées aux généraux des différentes Coalitions.

En début de campagne, chaque Général en Chef recevra 5 Cartes Exploit qu'il pourra distribuer aux membres de sa Coalition (y compris lui-même). Une carte Exploit est attribuée définitivement à un Général, il est donc conseillé de mûrement réfléchir à leur répartition entre les joueurs.

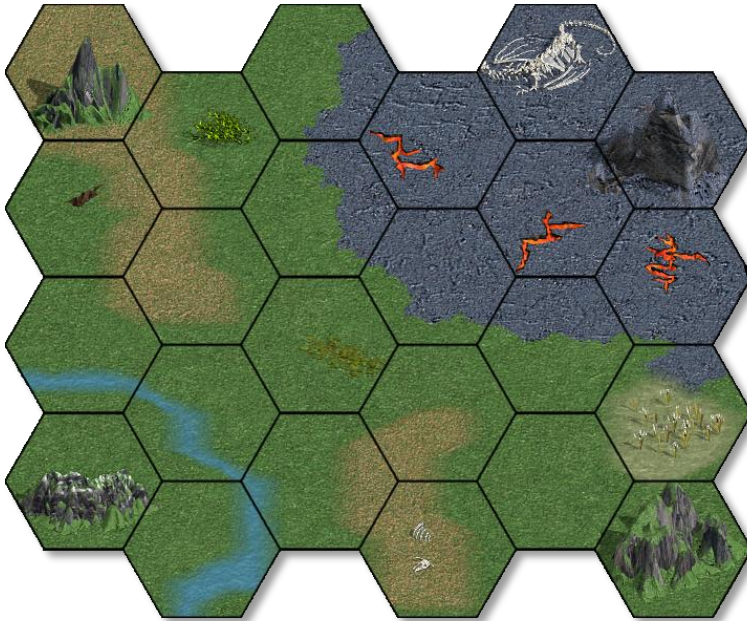
Les Cartes Exploit décrivent les hauts (mé)faits qui doivent être accomplis pour avoir accès aux merveilles de Fendi V. Au cours de n'importe quelle bataille, si le Général remplit les conditions indiquées sur sa Carte Exploit, il peut la dévoiler à son adversaire pour gagner le bonus de campagne associé.

Le bonus de campagne d'une Carte Exploit peut être utilisé selon les indications décrites sur la carte.

LES REGLES

FIN DE LA CAMPAGNE

A la fin du 4ème tour de la campagne, la Puissance de chaque Faction est calculée, celle qui obtient le plus grand score est déclarée victorieuse !



ZONE DE COMBAT FENDI V

++ Cartographie de la
zone la plus riche en sites
à prospecter ++

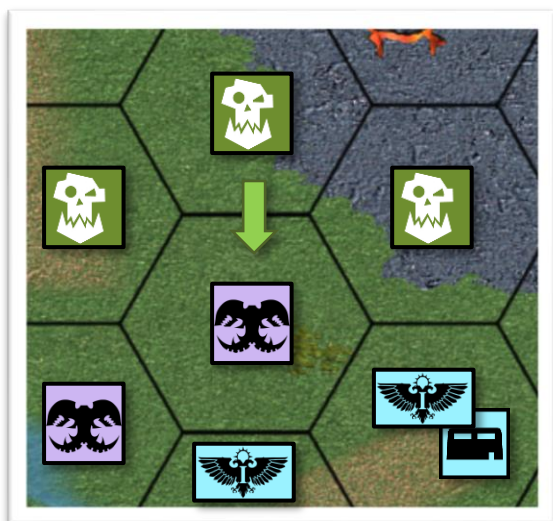
+ Pacification et
sécurisation du
périmètre des fouilles
recommandée +



EXEMPLE

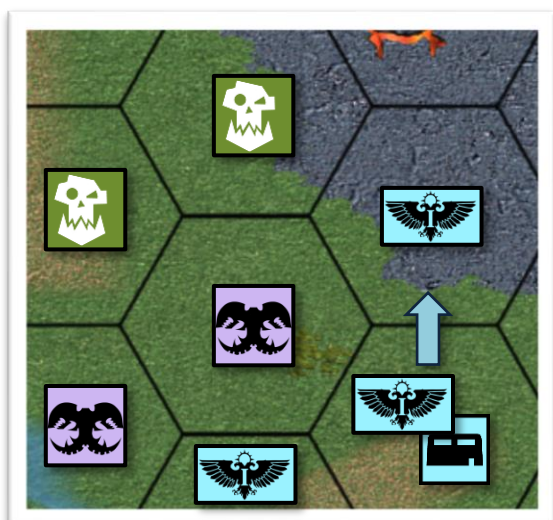
La Coalition des Orks Bucoliques a remporté le plus de victoires lors de la Phase des Batailles, elle entame donc les hostilités en lançant une offensive contre un hexagone tenu par les Voraces Mauves.

C'est la première attaque des Orks Bucoliques, le Général en Chef Ork doit obtenir un 3+ avec 2d6. Gork et Mork ne favorise pas son jet, il obtient un double 1 et l'attaque échoue.

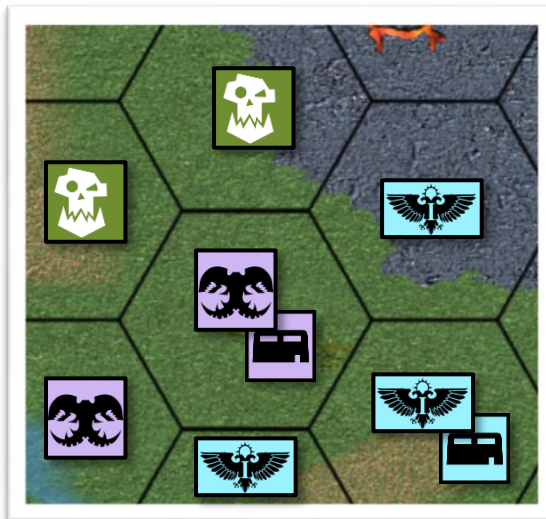


C'est au tour des Loyalistes Pastels de prendre la main. Leur Général en Chef attaque un hexagone des Orks Bucolique.

Il s'agit ici de la première attaque de la Coalition, son Général en Chef doit donc simplement obtenir un 3+ avec 2d6. Avec un résultat de 9, l'attaque est réussie.



Les Voraces Mauves prennent la main. La Phase des Batailles leur a été malheureuse, ils n'ont remporté aucune victoire. Mais ils bénéficient quand même d'une construction gratuite et leur Général en Chef place un Bunker sur l'hexagone qui a déjà fait l'objet d'une attaque des Orks Bucoliques...



La main repasse aux Orks Bucoliques dont le Général en Chef lance une nouvelle attaque contre l'hexagone des Voraces Mauves.

Il s'agit de la deuxième attaque de la Coalition et l'hexagone visé est désormais protégé par un Bunker, ce qui inflige un malus total de -2. Le résultat à obtenir est donc de 5. C'est une réussite avec un jet de dés de 11 ! L'hexagone est conquis ainsi que son Bunker par la même occasion.

