



CODEX LUGDUNUM 2010

RÈGLES DE CAMPAGNE

LE PILLAGE D'OMBRE





CODEX LUGDUNUM 2010

LE PILLAGE D'OMBRE

Ombre, système planétaire de Noctis

Ombre, l'ancienne colonie minière Squat du système planétaire de Noctis, est devenue la proie de quatre grandes coalitions d'armées.

Certaines de ces coalitions se réclament de l'Empereur de l'Humanité, d'autres disent vénérer les sombres divinités du Chaos. Mais qui peut vraiment dire quelle allégeance ces alliances hétéroclites servent réellement?

La bataille pour Ombre fera l'objet d'une campagne utilisant des règles adaptées du système Planetary Empires créé par Games Workshop.

Ce livret a pour objectif de vous présenter ces règles afin de vous préparer aux combats sur Ombre ou, pourquoi pas, vous permettre de mettre en place votre propre campagne.

Gardez à l'esprit que ces règles ont été écrites avec pour objectif de jouer la campagne en un week-end. Elles ne sont donc pas forcément adaptées à une campagne plus classique qui serait jouée sur une période beaucoup plus longue.

SOMMAIRE

Le Pillage d'Ombre	2
Les Règles	3
<i>Tour de Campagne</i>	3
<i>Conquérir un Hexagone</i>	4
<i>Construire un Edifice</i>	5





CODEX LUGDUNUM 2010

LES RÈGLES

LES COALITIONS

Les coalitions lancées à l'assaut d'Ombre sont au nombre de 4. Chaque Coalition regroupe 5 généraux : 1 pour NetEpic et 4 pour Epic Armageddon. Chaque Coalition est représentée par un Généralissime.

OMBRE

Ombre est représentée par une carte *Planetary Empires* de 24 hexagones (4x6) représentant la zone la plus riche en Carbonite 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.

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.

LE TOUR DE CAMPAGNE

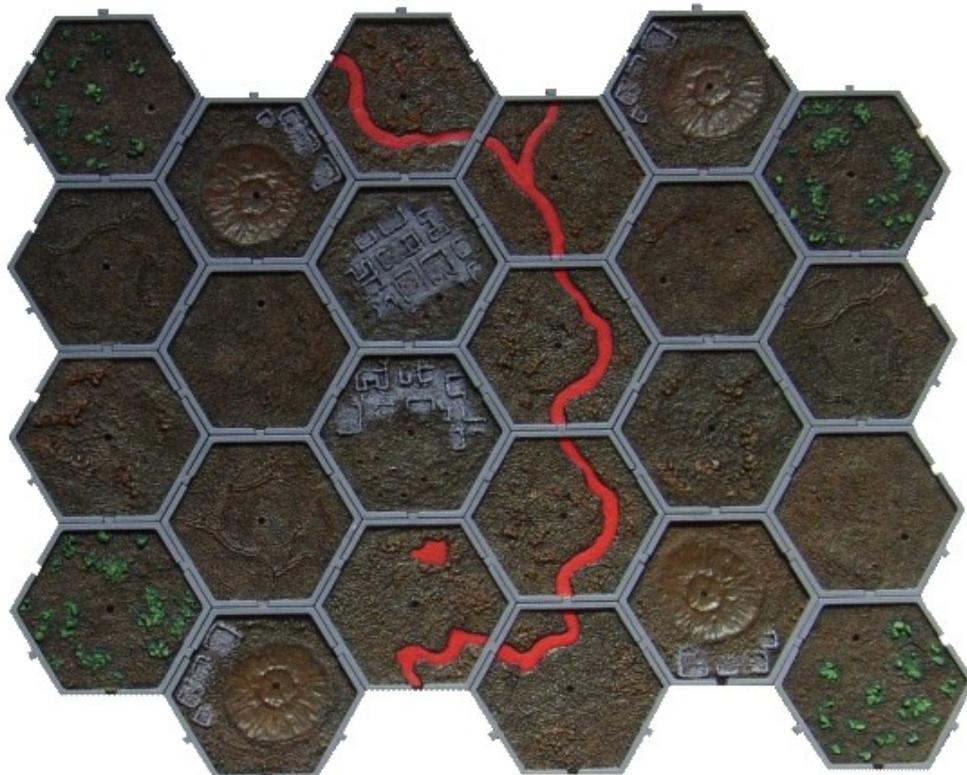
La campagne se déroulera sur 4 tours. Chaque tour se décompose en les phases suivantes :

1. Duels et distribution des cartes bonus
2. Batailles
3. Conquêtes et constructions
4. Annonce des résultats du tour

LES GENERALISSIMES

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

Le rôle du Généralissime est de n'avoir qu'un seul acteur par coalition afin d'accélérer le déroulement des tours de campagne.





CODEX LUGDUNUM 2010



Duels et distribution des cartes bonus – 5 min.

Les arbitres annoncent les Coalitions qui s'affronteront pour le tour et distribuent les cartes bonus générées par les Mines.

Chaque général de la Coalition devra combattre un général de la Coalition ennemie. Les duels sont désignés par les arbitres en fonction d'un classement interne au sein de chaque coalition. Ce classement interne reflète la valeur des membres d'une coalition, valeur calculée en fonction de ses résultats (comme pour un tournoi). L'objectif est de faire s'affronter les joueurs d'une coalition d'une valeur équivalente et ainsi préserver l'intérêt de tous.

Batailles – 3 heures

Les batailles NetEpic et Epic Armageddon sont jouées.

Conquêtes et Constructions – 40 minutes

Cette phase permet à chaque Coalition de conquérir des hexagones et/ou de construire des Edifices.

Sous-Phase Stratégique – 5 minutes

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

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

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

Conquêtes & Constructions – 5 min. par Coalition

Chaque Coalition à son tour, par ordre croissant de puissance d'Empire, effectue l'ensemble de ses conquêtes et constructions par l'intermédiaire de son Généralissime.

Annnonce des résultats du tour

Les arbitres annoncent le classement définitif du tour de jeu qui est défini en fonction de la puissance de l'Empire de chaque Coalition.

Un nouveau tour de jeu peut commencer.

CONQUERIR UN NOUVEL HEXAGONE

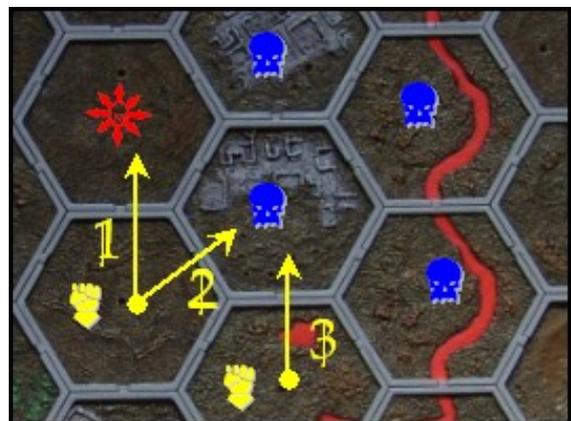
Pour chaque victoire de sa Coalition, le Généralissime choisit un hexagone, lance 2d6 et doit obtenir un résultat supérieur ou égal à 3, en appliquant les boni/mali décrits ci-dessous :

Description de l'hexagone à conquérir	Modificateur
Hexagone non adjacent à un hexagone de la Coalition	-4
Hexagone contenant un Bunker/Cité	-1
Hexagone contenant des Ruines	-2
Hexagone contenant un Générateur de Boucliers	-2
Hexagone adjacent à un hexagone allié contenant un Générateur de Boucliers	-1
Hexagone appartenant à la Coalition vaincue durant la bataille jouée	+1
Conquête d'un hexagone supplémentaire après le premier	-1

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

Exemple :

La Coalition Jaune a remporté 3 victoires lors de son affrontement avec la Coalition Bleue.





CODEX LUGDUNUM 2010

Lors de la Sous-Phase Stratégique, les Jaunes ont indiqué à leur Généralissime quelles conquêtes il devait lancer pendant la Sous-Phase de Conquêtes & Constructions.

Lors de cette Sous-Phase, le Généralissime Jaune annonce donc une première attaque (**Flèche 1** sur le schéma) contre un hexagone de la Coalition Rouge : aucun malus ou bonus ne s'applique à ce jet de conquête, il doit donc faire 3 ou plus avec 2d6, résultat qu'il obtient sans problème.

Le Généralissime Jaune lance ensuite une deuxième attaque contre un hexagone bleu (**Flèche 2** sur le schéma) : le jet reçoit un bonus de +1 car il s'agit d'un hexagone appartenant à la Coalition vaincue pendant la Phase de Batailles mais il subit un malus de -1 car il s'agit d'un hexagone de Ruines et un malus supplémentaire de -1 car c'est la deuxième tentative de conquête de la Coalition Jaune. Le Généralissime doit obtenir un 4 ou plus avec 2d6 : il obtient un double 1, la conquête échoue!

Le Généralissime ayant reçu comme indication de conquérir l'hexagone en question coûte que coûte utilise sa dernière possibilité d'attaque pour tenter à nouveau de conquérir l'hexagone bleu (**Flèche 3** sur le schéma). Son jet de conquête doit donc être de 4+ à la base mais subit un nouveau malus de -1 car il s'agit de la troisième tentative de conquête de la Coalition Jaune, le Généralissime doit obtenir un 5 ou plus. C'est une réussite.

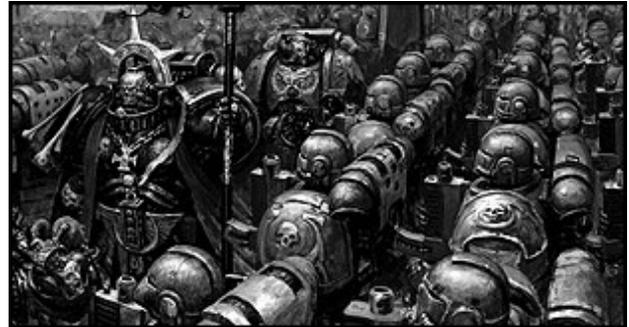
Grâce à ses 3 victoires, la Coalition Jaune a pu conquérir 2 hexagones ce tour-ci. Elle laisse la main à la Coalition suivante qui pourra effectuer ses propres opérations.

Notez que l'origine des attaques n'a aucune importance. Les flèches indiquées sur le schéma servent uniquement à rendre l'exemple plus lisible.

CONSTRUIRE UN NOUVEL EDIFICE

Le Généralissime peut placer un nouvel édifice sur un hexagone vierge de construction.

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



Bunker de Commandement

Rend la conquête de l'hexagone plus difficile (malus de -1 au jet de conquête).

Lors de la Phase de Batailles, le général dont la Coalition possède plus de Bunkers de Commandement que celle du Général qu'il affronte peut choisir l'ordre de déploiement avant la bataille.



Cité

Constructible uniquement sur un hexagone contenant un Bunker de Commandement. La Cité remplace ce dernier Édifice.

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





CODEX LUGDUNUM 2010



Usine

Permet à la Coalition de fournir à ses armées le meilleur équipement.

Une fois par bataille et pour chaque Usine présente dans son Empire, les généraux de la Coalition peuvent relancer un dé (littéralement un dé et pas un jet de dés). Le résultat de cette relance est définitif et ne peut pas faire l'objet de la moindre relance supplémentaire, même prévue par le jeu (par exemple les règles Epic Armageddon *Commandant Suprême*, *Blindage Renforcé* ou encore *Sauvegarde Invulnérable*).



Mine

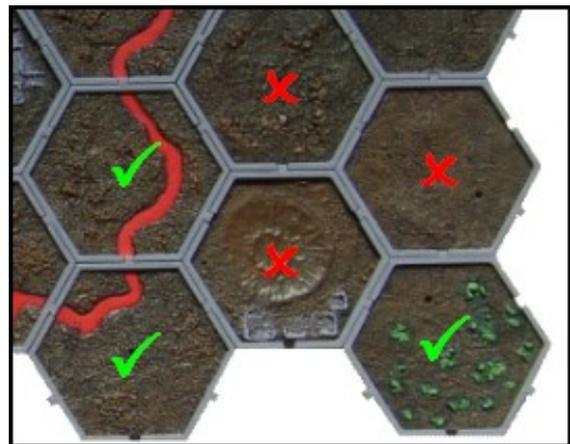
Constructible uniquement sur un hexagone de rivière ou de gisement de Carbonite (voir schéma ci-dessous).

Chaque Mine de la Coalition donne l'accès à une Carte Bonus.

Les cartes Bonus sont distribuées en début de tour et doivent être réparties entre les généraux de la Coalition avant la phase de Batailles.

Chaque général ne peut recevoir qu'une seule carte.

Toute carte non utilisée pendant la phase de Batailles est défaussée.



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 la Coalition Verte 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).

