

Assaut sur Leem-8



Un peu d'histoire...

Le système Leem est un petit système inerte connu de tous et ignoré de chacun.

Ses 9 planètes n'offrent en effet aucun intérêt, ni au niveau biologique (aucune forme de vie animale ou végétale répertoriée), ni au niveau industriel (aucun minerais digne de ce nom, aucune ressource énergétique...), ni au niveau habitation (atmosphère absente ou irrespirable, absence d'eau...), ni au niveau stratégique (le système est excentré et ne se trouve donc pas sur une route commerciale ou à portée d'attaque d'un système intéressant).

Bref.. Ce système était ignoré de tous.

Jusqu'à ce qu'une activité électromagnétique artificielle soit détectée sur la 8ème planète du système (Leem-8). Toutes les races, inquiètes de ce bouleversement, envoyèrent alors des sondes ou des équipes de reconnaissance sur place pour savoir ce que leurs adversaires avaient bien pu manigancer là-bas. En fait, aucune race connue ne s'était installée sur place et aucune d'entre elles n'étaient à l'origine de cette activité.

Des recherches montrèrent qu'une espèce de machinerie antique, antérieure à l'avènement des Therians et enfouie profondément sous la surface du globe, hors de portée de toute forme de détection, s'était remise à fonctionner.

Par on ne sait quel moyen et en l'espace de moins de 3500 ans, la planète était redevenue vivante.

Offrant une grande biodiversité et différents climats, une activité sismique et volcanique et de nombreux espoirs aux différentes races de la galaxie, la planète Leem-8 devenait tout d'un coup une planète d'enjeu non négligeable et la plupart des races choisirent d'envoyer une force de reconnaissance rapide afin de prendre possession de celle-ci le plus vite possible.

- **UNA** : la planète est habitable et riche. La décision a donc été prise de la coloniser afin d'acquérir un nouveau monde habitable.
- **Red Blok** : l'activité sismique et surtout volcanique a permis à de nouveaux minerais d'atteindre des profondeurs exploitables. Le Blok tient bien à en profiter pour maintenir son avance dans le domaine des blindages.
- **Therians** : une planète sur laquelle la vie reprend peut forcément être polluée et exploitée jusqu'à ce que le système soit prêt à suivre son funeste destin.
- **Karmans** : la flore et la faune nouvellement apparue sur Leem-8 doit être protégée de la convoitise des autres races !
- **Cogs** : une telle biodiversité devrait apporter de nouveaux éléments de génomes exploitables pour créer de nouvelles fonctionnalités apportant la suprématie à la nation Cog.
- **ONI** : cette faction dispose de deux objectifs. Le premier étant de fournir aux protagonistes sur place un soutien logistique conséquent moyennant finance. Le second, dont même les dirigeants d'ONI n'ont pas conscience, consiste à répandre le virus à la surface de la planète pour y trouver des formes de vie adaptée à contaminer.

Assaut sur Leem-8 est organisé par le club [Légendes d'autres Mondes](#) avec l'aide de [Ludik Bazar](#).



Organisation du tournoi.

L'assaut sur Leem-8 sera représenté par un tournoi ayant lieu sur une journée : le dimanche 7 novembre 2010.

Lors de ce tournoi, 3 parties seront jouées. Les appariements seront faits selon la tête du client, l'humeur de l'organisateur et, accessoirement, selon le principe de la ronde suisse. La journée sera organisée comme suit :

- 9h00 : ouverture de la salle, petit café, prise de contact, discussions passionnées...
- 10h00 - 11h30 : première partie.
- 11h30 - 13h00 : pause déjeuner.
- 13h00 - 14h30 : deuxième partie.
- 14h30 - 15h00 : pause et gestion des appariements.
- 15h00 - 16h30 : troisième et dernière partie.
- 16h30 - 17h00 : classement, remise des lots.

Les joueurs devront venir avec une armée de 2500 points d'assaut issues de l'un des 6 Army Books disponibles (Therians, UNA, Red Blok, Karmans, Cogs et ONI). Les factions, unités et améliorations de Frostbite sont autorisées ainsi que l'utilisation de des mercenaires ONI au sein d'une autre faction. Cependant, les "unités bunkers" de Frostbite ne sont pas autorisées. L'armée ne comporte pas de réserve fixe (voir le scénario pour plus de détails à ce sujet).

Les conversions seront autorisées du moment que la nature de la figurine représentée ne prête pas à confusion. Toutes les figurines de l'armée devront être peintes (ce qui ne devrait normalement pas causer de problème).

Toutes les parties jouées le seront selon le scénario « **Assaut sur Leem-8** » décrit plus loin. Cependant, l'organisation se réserve la possibilité de rajouter des conditions de bataille spécifiques aux tables sur lesquelles les parties auront lieu.

Une victoire rapportera 7 points de tournoi (PT), une défaite 2PT et un match nul 5PT.

De plus, chaque joueur commencera avec un total de 4PT attribués par l'organisateur et pouvant lui être retiré pour les motifs suivant : manquements graves au règlement (non respect des délais/horaires, erreurs répétées dans les listes d'armée, etc.) ou manques évidents de fair-play, attitude détestable à la table, tentative avérée de tricherie, contestation des décisions d'arbitrage de l'organisateur...

Le total des PT accumulés sur le tournoi (25 au maximum) déterminera le classement de celui-ci. Les ex-æquo seront départagés en fonction des résultats des adversaires rencontrés pendant la journée.

Inscriptions.

Les inscriptions au tournoi se font exclusivement par le biais du site T3 à l'adresse suivante :

http://www.tabletoptournaments.net/fr/t3_tournament.php?tid=6597

Les inscriptions ne seront validées que lorsque la liste d'armée aura été validée et le chèque (d'un montant de 5€ à l'ordre de M. Morard) aura été reçu. L'inscription est gratuite pour les membres du club « **Légendes d'autres Mondes** ». Chèque et liste sont à envoyer à l'adresse suivante avec vos noms/prénoms, pseudo, adresse et numéro de téléphone :

Frédéric Morard
100 villa Rollay
94500 Champigny-sur-Marne

Esprit du tournoi.

L'organisateur du tournoi tient à signaler que celui-ci se veut non compétitif. Nous vous encourageons donc à venir avec des armées agréables plutôt qu'optimisées et surtout à jouer dans un esprit ouvert et détendu.

Merci d'avance.

Contact

Vous pouvez joindre l'organisateur au 06.76.69.03.24 ou par mail : fredericmorard@yahoo.fr

Assaut sur Leem-8 : le scénario.

- Tables de jeu :

Les tables de jeu feront au minimum 120 cm de large pour une profondeur fixe de 120 cm et seront relativement bien fournies en décors. Chaque joueur dispose d'une zone d'accès s'étendant tout le long de son bord de table.

Chaque table comportera quatre objectifs tous placés à 30 cm du centre de la table. Deux d'entre eux seront placés sur la ligne médiane (un de chaque côté du centre) et les deux autres en direction des bords de tables (un de chaque côté aussi).

La disposition des décors sera imposée par l'organisation.

- Constitution des réserves :

Avant la partie, chaque joueur lance un dé (relancer en cas d'égalité). Le joueur obtenant le résultat le plus haut choisit d'être l'attaquant ou le défenseur. De plus, chaque joueur présente l'intégralité de son armée à son adversaire en précisant bien toutes les options choisies, les officiers et héros présents ainsi que le coût de chaque unité (on peut simplement présenter sa feuille d'armée à son adversaire). Il est alors tant de déterminer les réserves du défenseur avant de déterminer celles de l'attaquant selon la procédure décrite ci-dessous dans les deux cas.

Toutes les armées doivent comporter au moins 500 points de réserve. Cependant, cette réserve n'est pas choisie par le propriétaire de l'armée comme il est d'usage. En effet, l'assaut sur Leem-8 s'est décidé dans l'urgence et l'organisation des différentes armées n'est pas encore au point. Pour représenter cela, c'est votre adversaire qui déterminera la première unité de votre armée à rejoindre votre réserve. Si cette unité vaut 500 points ou plus, alors votre réserve est complète. Si cette unité est inférieure à 500 points, vous devez alors la compléter jusqu'à obtenir un total de 500 points en choisissant les unités qui la rejoignent.

- Déploiement :

L'attaquant choisit son bord de table. La partie peut alors commencer normalement.

Lors du premier tour de jeu (et uniquement pendant le premier tour de jeu !), les unités entrant par la zone d'accès bénéficient toutes d'un bonus au mouvement de 30 cm en plus de tout autre bonus éventuel (routine accélération, propulsion assistée, course...)

- Points de victoire et points de renforts :

Les points de victoire et de renforts se gagnent de la manière suivante :

- 1 PV pour chaque unité de fantassins détruite.
- 1 PV pour chaque blindé de rang 1 détruit.
- 2 PV pour chaque blindé de rang 2 détruit.
- 3 PV pour chaque blindé de rang 3 détruit.
- 1 PV pour chaque officier de grade 1 à 3 éliminé.
- 2 PV pour l'élimination d'un officier de grade 4.
- 3 PV pour l'élimination d'un officier de grade 5.
- 1 PV ou 75 PR pour le contrôle de l'objectif situé dans sa moitié de table.
- 3 PV ou 150 PR pour le contrôle d'un objectif situé sur la ligne médiane.
- 5 PV ou 300 PR pour le contrôle de l'objectif situé dans la moitié de table de l'adversaire.

Pour chacun des objectifs contrôlés, le joueur doit choisir entre gagner des points de victoire ou de renfort, il ne peut pas prendre un mélange des deux. Par contre, s'il contrôle plusieurs objectifs, un joueur peut choisir pour chacun d'entre eux s'il prend des PR ou des PV. Si cela a une importance, les deux joueurs doivent faire leur choix simultanément et en secret.

Les renforts peuvent entrer par le bord de table de leur armée mais les différents objectifs de la table comptent également comme des points de largage.

- Conditions de victoire :

Si, pendant une phase de contrôle, un joueur atteint 20 points de victoire sans que son adversaire en fasse autant, alors ce joueur est déclaré vainqueur et son adversaire perdant. Toute autre situation entraîne un match nul. La partie est limitée à 1h30.