



TWILIGHT IMPERIUM[®]

QUATRIÈME ÉDITION

CODEX GALACTIQUE

VOLUME I: ORDINIA



Crédits

FANTASY FLIGHT GAMES

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU CODEX	Dane Beltrami
CONCEPTION DU JEU ORIGINAL ET DE L'UNIVERS	Christian T. Petersen
PRODUCTEUR	Jason Walden
CRÉATION DE L'HISTOIRE DE TWILIGHT IMPERIUM	Calvin Wong Tze Loon et Nic Baker
RÉDACTION TECHNIQUE	Adam Baker
RESPONSABLE JEUX DE PLATEAU	Christopher Winebrenner-Palo
RÉVISION DE L'HISTOIRE DE TWILIGHT IMPERIUM	Matt Newman
DIRECTION CRÉATIVE (HISTOIRE ET UNIVERS)	Katrina Ostrander
RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE	Christopher Hosch
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES	Anders Finér, Scott Schomburg et Stephen Somers
DIRECTEUR ARTISTIQUE	Jeff Lee Johnson
DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE	Tony Bradt
DIRECTEUR DE LA CRÉATION VISUELLE	Brian Schomburg
CHEF DE PROJET SENIOR	John Franz-Wichlacz
DIRECTEUR DE LA CRÉATION	Nate French
CHEF DE STUDIO	Chris Gerber

Un grand merci à tous nos testeurs de La Prophétie des Rois !



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

FantasyFlightGames.fr

© 2020 Fantasy Flight Games.

Volume I : Ordinia

INTRODUCTION

Bienvenue dans le *Codex Galactique*. Ce sommaire vous permettra de retrouver facilement chaque section.

Avant-propos de l'auteur du <i>Codex</i>	4
« Le Chant du Cygne »	5-7
Mises à jour de règles	14

L'INITIATIVE OMÉGA

Cette section présente des versions alternatives de certains éléments de jeu afin de renouveler les équilibres de vos parties et votre expérience de jeu.

Technologies de faction	8
♦ Générateur de trou de ver	♦ Spirale de Yin
♦ Réacteur Magmus	
Technologies de base	8
♦ Grille de défense Magen	♦ Arme bactériologique X-89
Billets à ordres	9
♦ Fonds pour la guerre	♦ Consentement
♦ Mutagène de feugris	♦ Augmentations cybernétiques
♦ Obstacle	

ARTÉFACTS IXTHIENS

Cette section présente de nouveaux éléments de jeu qui font leur apparition dans le *Codex Galactique*.

Cartes Action	10-11
♦ Informations privilégiées	♦ Exploitation d'énergie
♦ Plagiat	♦ Élections truquées
♦ Plan d'ensemble	♦ Bouclier réflecteur
♦ Ralliement	♦ Imposture
♦ Fréquence brouillée	♦ Éruption solaire
♦ Base d'approvisionnement avancée	♦ Sanction
♦ Conscription de combattants	♦ Contre-frappe
♦ Attaque éclair	♦ Escouade fantôme
	♦ Machine de guerre

PAX MAGNIFICA

Cette section contient des scénarios, des modes de jeu et des variantes de mise en place qui influent sur le déroulement des parties.

Ordinia	12
---------------	----

LE RÉSEAU

Cette section présente des variantes conçues par des membres de la communauté. *Twilight Imperium*.

« La soupe aux choux »	13
------------------------------	----

Avant-propos de l'auteur du *Codex*

Salutations, citoyens de la galaxie !

Je suis ravi de vous présenter le premier numéro du *Codex Galactique*. Ce document, disponible sur Internet, vous propose des règles inédites et contient des nouveautés à intégrer dans vos parties de *Twilight Imperium : Quatrième Édition*, et, plus tard, vos parties incluant l'extension *La Prophétie des Rois*.

La communauté de joueurs de *Twilight Imperium* est plus grande que jamais et, grâce au *Codex* et à *La Prophétie des Rois*, j'espère donner à cet univers de la vie et encore plus de profondeur, en publiant des contenus qui modifieront votre expérience de jeu pour les années à venir.

J'espère publier un nouveau numéro du *Codex* tous les 3 à 4 mois, bien que la date de sortie exacte de chaque numéro puisse dépendre de mon emploi du temps et de mes disponibilités. Avant de vous lancer dans votre lecture, j'aimerais attirer votre attention sur plusieurs points :

- ◆ Vous trouverez sur notre site Internet un fichier séparé qui contient des PDF de qualité supérieure pour chaque nouvel élément de jeu du *Codex*.
- ◆ Pour utiliser au mieux ces nouveaux éléments, je vous conseille d'équiper de protège-cartes toutes les cartes d'un certain type, du *Codex* et de la boîte de base, afin que les joueurs ne puissent pas déterminer quels éléments proviennent du *Codex* avant de piocher.
- ◆ Il n'est pas nécessaire d'équiper de protège-cartes les éléments de jeu qui ne sont ni placés face cachée ni mélangés (par exemple, les technologies).
- ◆ Chaque nouvel élément affiche l'icône ci-contre  afin de rappeler qu'il appartient au *Codex*.

J'espère que vous êtes aussi enthousiastes que moi à propos de la future extension et que le *Codex* vous permettra d'attendre moins impatiemment sa sortie. Je suis sans cesse impressionné par l'engagement des membres de la communauté *Twilight Imperium*, et je suis honoré de contribuer à son épanouissement.

Merci à tous, c'est grâce à vous que je peux continuer à faire vivre l'héritage de cet incroyable jeu.

Dane Beltrami
Développeur de *Twilight Imperium : Quatrième Édition*



LE CHANT DU CYGNE

PAR CALVIN WONG TZE LOON

TRANSMISSION ; « STATUT CIBLE »
{NOYAU PRL ; [ENDOMMAGÉ]}
{ARMES ; [ENDOMMAGÉES]}
{NAVIGATION ; [ENDOMMAGÉE]}
{VAISSEAUX D'ESCORTE ; [DÉTRUITS]}
COMMANDEMENT ; MISE À JOUR : « STATUT FLOTTE »
{STATUT ACTUEL : DÉTRUIRE CIBLE ; CARACTÉRISTIQUE :
[PRIMORDIAL]}
FLOTTE . STATUT . À . JOUR . CARACTÉRISTIQUE UNIQUE
[PRIMORDIAL]
PRIORITÉ ABSOLUE .
EXÉCUTION .
EXÉCUTION .
EXÉCUTION .

En pleine traversée de la nébuleuse ordinaire, le Coatl, vaisseau amiral de la Nuée Argentée, était entouré d'un escadron de vaisseaux d'attaque Nekro tournoyant et louvoyant dans son sillage, tout en crachant des projectiles dans sa direction. Sakora Aun Navori observait l'écran de visionnage tandis que le vaisseau perceait les nuages éthérés et les lumières scintillantes, mais les autres membres de l'Aile de Commandement de Sakora étaient concentrés sur leurs tableaux de bord et leurs écouteurs tandis que le Coatl prenait feu : des explosions émailaient l'arrière de sa coque, et son blindage se dispersait en poussière dans l'espace.

Les yeux de Sakora faisaient des allers-retours entre les nombreux rapports qui apparaissaient sur son tableau de commandement. Le moteur six était sur le point de lâcher. Les membres de la section Sécurité encore en vie évacuaient ce qu'ils pouvaient de derrière la Salle des Moteurs. La navette remplie de survivants du vaisseau de frappe Epsilon avait été détruite et personne n'y avait réchappé. Ses plumes tentèrent toutes de se dresser en même temps, mais elle se concentra pour qu'elles se remettent en place. Elle venait de devenir Capitaine, et le personnel présent dans la salle de commandement attendait ses ordres. Elle avait presque envie de rire. Elle était couverte du sang de sa sœur de vol Valiksa Aun Erosai, le pont était baigné dans la lumière ultraviolette des situations d'urgence... et elle pensait à quelques plumes ébouriffées.

L'heure était grave. La Gestion des Avaries avait réussi à colmater la brèche que le vaisseau d'abordage Nekro avait creusée dans son flanc, mais les Radars indiquaient que l'ennemi focalisait ses attaques sur ce côté. La Salle des Moteurs demandait à ce que la trajectoire soit modifiée pour éviter d'exposer les conduites de carburant aux feux ennemis.

« Ils doivent rester face à notre côté tribord », ordonna-t-elle. Derrière elle, l'Aile de Commandement s'anima, tout le monde obéissant aux ordres. Suurik, du Pilotage, parlait dans sa barbe en calculant les manœuvres, ses doigts glissant habilement sur les claviers. L'entraînement de Sakora lui avait appris à ne pas regarder derrière elle. Les Capitaines se placèrent à l'avant du pont. Fais confiance à ton Aile. « Section Armes, la Gestion des Avaries rapporte qu'il est impossible de sauver la batterie arrière n°9 ».

« Nous devons garder l'énergie pour alimenter les moteurs de toute façon », murmura Zulek, des Armes. « Des dizaines de batteries ne suffiraient pas pour résister... »

« Capitaine, un élément ennemi se détache de l'escadron principal », affirma Ikosavec de la Navigation. « Ils vont encore essayer de nous aborder ».

Suurik grogna de frustration. « On ne peut pas les laisser arriver à bord ! La première vague a déjà anéanti la section Sécurité ! »

Et Valiksa a failli mourir, pensa-t-elle, mais sans rien dire. « Navigation, fournissez à Suurik le plus de puissance moteur possible. » Sakora appuya sur le bouton de son tableau de bord qui activait la transmission intravaisseau. De toute sa carrière, elle n'avait jamais entendu de transmission intravaisseau, et voilà qu'elle l'utilisait.

« À toutes les Ailes, ici le Commandement. Je vous ordonne de passer en plein régime. Je répète, moteurs à plein régime. À vos postes. »

Elle garda le contrôle de la transmission, et ressentit un picotement dans les bras lorsque le vaisseau se mit à gronder et trembler. « Ingénierie, faites un rapport. »

« Salle des Moteurs pour vous », retentit la voix profonde du grand Chekk, qui se trouvait à l'Ingénierie. « Mise en relation en cours. »

« Commandement. » L'holovid s'alluma soudainement au-dessus de son tableau de bord et un visage angoissé y fit son apparition, devant plusieurs silhouettes floues : des ombres en pleine course, les ailes dressées, grognant des ordres les unes aux autres. Elle prit une expression de sérénité stoïque, faisant abstraction du sang de Valiksa qui coagulait sur ses paupières. Ses serres s'enfoncèrent profondément dans la paume de sa main. « Commandement, je peux vous laisser six minutes à plein régime, mais ensuite, les choses vont se compliquer rapidement. »

Semblant confirmer ses dires, le vaisseau cahota : un nouveau tir venait d'arracher une autre partie du blindage de la coque. Elle garda une voix calme. « Définissez "compliquer". »

« Gestion des Avaries Six, aux baies arrière, immédiatement ! » cria son interlocuteur de la Salle des Moteurs en dehors du champ de la caméra, avant de lui accorder de nouveau son attention. « Les lignes d'approvisionnement en combustibles : elles ne sont pas faites pour résister à une telle chaleur. Si elles sont détruites, nous perdons le vaisseau. »

« Si nous ne semons pas les vaisseaux du Virus, ils vont assimiler notre ordinateur central », dit-elle. Les plumes de son dos étaient ébouriffées. « Je préfère perdre le Coatl que les laisser nous contrôler. Faites ce que vous pouvez, Salle des Moteurs. Nous ne sommes qu'à quelques unités solaires du réseau d'Holotreillage. »

« Mon Aile obéira », murmura la Salle des Moteurs en mettant fin à la communication.

La transmission clignota avant de s'éteindre. Un instant, Sakora ne vit que la nébuleuse, véritable symphonie scintillante de couleurs qui défilait devant eux. « Un poème infini », avait chuchoté Valiksa un jour, la tête sur son épaule, alors qu'elles se cachaient dans des interstices du pont d'observation. « Des lignes gravées pour l'éternité, une langue que nous désirons ardemment traduire pendant toutes nos vies... »

Un éclairage d'urgence clignota sur le tableau de bord qui se trouvait derrière elle. Sakora cligna des yeux, et essuya le sang de Valiksa de son visage. Elle s'était perdue dans ses souvenirs, comme un oisillon dans un courant d'air ascendant. Elle n'avait pas le droit, elle était désormais Capitaine, à la tête du V... combien de temps avait-elle perdu ? Les autres avaient-ils remarqué ?

Elle n'entendait pas de cris de colère, pas d'appels à la relever.

L'atmosphère était identique, à part le tremblement du pont qui se faisait plus pressant... le vaisseau approchait 130 % d'accélération. Les moteurs brûlaient et la coque gondolait. Elle ne pourrait pas être réparée. La fierté de la Nuée Argentée ne volerait peut-être plus jamais. Et c'était arrivé pendant qu'elle était aux commandes. Elle serait sûrement condamnée à avoir les plumes des ailes coupées...

Non. Valiksa doit être sortie de Chirurgie maintenant... ou alors elle roule vers la morgue...

Sa gorge se serra lorsqu'elle pensa à... non. Non. Je ne peux pas la perdre. Je ne perdrai pas ce vaisseau. Je dois me concentrer... Je dois juste...

« Je quitte le poste du Capitaine », dit-elle en appuyant sur le bouton de changement de commande de son tableau de bord. L'Aile de Commandement Sakora, afficha son ordinateur, passe à une nouvelle affiliation : Pilotage. « Qui prend le relais ? Chekk ? »

« Je crois que c'est moi. »

Sa voix. Sakora n'eut pas le temps de se retenir et se retourna, les plumes picotant de bonheur et de soulagement. Dans l'Aile de Commandement, tout le monde se détendit un peu, comme si le poids qui pesait sur les épaules s'était allégé. Valiksa allait bien.

« Valiksa-lyr... » dit-elle, sans réaliser qu'elle murmurait. Elle était bien là, face à elle. Son uniforme imbibé de sang... ses yeux brillants... ses ailes repliées... sa position digne. « Valiksa, la chirurgie... »

« L'opération est réussie. » Valiksa essaya de sourire. Le bandage s'étendait de son menton à ses hanches. « Je peux reprendre mon poste au sein du Commandement. Je deviens Capitaine. »

Tandis que son siège reculait vers le Pilotage, la seconde position sur

le pont en forme de V, Sakora regarda Valiksa se glisser lestement au poste de Capitaine. À l'avant et au centre. À sa place.

« Pilotage, réglage de la trajectoire », dit Valiksa, la voix douce et calme, comme si elle ne venait pas de recevoir une fléchette anti-armure Nekro dans le torse. Sakora fixait, dans le cou de la Capitaine, la cicatrice parsemée de petites taches, se laissant aller un instant à son soulagement. « Réglage de l'allure trois-cinq-douze-sept, maintien vingt-trois secondes, puis allure trois-cinq... »

Arrête de trop penser. Sakora devait se concentrer sur le pilotage. Ses mains prirent le relais sur son cerveau. Elle était vivante. Elles étaient toutes les deux vivantes.

ENTRANT [NOUVELLETRANSMISSION :
(PRIORITÉ ABSOLUE)]

IDENT ; UNITÉ8173. STATUT : OPÉRATIONNEL
LOCALISATION ; CIBLE. SOUS-LOCALISATION : PONT.
COMMANDEMENT ; MISE À JOUR : « STATUTFLOTTE »
{STATUTACTUEL : CAPTURERCIBLE ; CARACTÉRISTIQUE :
[PRIMORDIAL]}
FLOTTE. STATUT. À. JOUR. TOUTESCARACTÉRISTIQUES
[PRIMORDIAL].
PRIORITÉ ABSOLUE.

« Capitaine ! » cria-t-on aux Radars. « Le vaisseau d'abordage Nekro accélère ! »

« C'est impossible ! » répondit Chekk en se relevant si rapidement que sa chaise vola derrière lui. « Nous sommes à la puissance maximale ! »

« Aile de Commandement, gardez votre sang-froid », dit Valiksa, la voix posée et ferme. La lumière ultraviolette qui éclairait son visage lui donnait un air encore plus grave. « Armes, ne pouvons-nous pas frapper le vaisseau d'abordage ? »

Zulek lui renvoya un regard triste. « Navigation ? Combien d'Ailes de Combat avons-nous en force de frappe ? »

« Une, mais... Capitaine... » murmura Ikosavec. « À cette vitesse, l'Aile de Combat est... les vaisseaux ne pourront pas nous rattraper. »

Elle hésita exactement le temps qu'il fallait. Une fraction de seconde de plus et elle aurait eu l'air cavalière dans sa prise décision. Elle allait envoyer l'escadron à la mort. Un instant de plus aurait signifié de la faiblesse et de l'indécision, mais seule Sakora y prêta attention.

« On ne peut pas les laisser nous aborder », dit Valiksa, en se tournant vers l'Aile de Commandement, son sang se reflétant toujours sur ses plumes. « S'ils y arrivent, le vaisseau est perdu, et l'ordinateur central aussi. Mettez-moi en relation avec l'Aile de Combat. »

Navigation acquiesça, et un reflet sombre traversa son regard tandis qu'elle tapotait sur son tableau de bord. « Pilotes, ici le Commandement. » Égoïstement, Sakora ferma les yeux, soulagée de ne pas devoir prononcer ce discours. « Un second vaisseau d'abordage Nekro se dirige vers le Coatl. Trop de nos compagnons de vol ont sacrifié leurs vies pour repousser la première vague. Nous ne pourrions pas maîtriser la seconde, qui détruira probablement notre vaisseau. »

De nouveau, elle hésita pendant un laps de temps calculé avec précision. « Comme vous le savez, nos moteurs sont à plein régime. Une fois partis, vous ne pourrez plus nous rattraper. »

Valiksa se tenait debout, les bras écartés. La dizaine de visages des derniers membres de l'Aile de Combat apparurent dans l'espace face à elle. Elle voulait regarder chacun d'entre eux dans les yeux. « En défendant notre vaisseau face à la première vague », dit-elle, déployant ses ailes pour leur montrer la gravité de ses blessures, « j'ai



presque perdu la vie. Mais il n'y a pas de "presque" dans l'ordre que je vais vous donner. Pilotes... vous êtes des exemples de ce que signifie appartenir à la Nuée Argentée. Une plume pour tous ! »

« TOUS POUR L'AILE ! » répondit en chœur le pont, ainsi que douze voix faibles à travers les holovids.

« Je ne vous ordonne pas de mourir », ajouta Valiksa, en repliant ses ailes, « mais d'entrer dans l'éternité. Tant que la Nuée Argentée reste dans la mémoire de la galaxie, vos noms y seront gravés aussi. Pilotes : abattez ce vaisseau d'abordage. Notre bon vent ne compte maintenant plus que sur vous. »

« VERS L'ÉTERNITÉ ! » crièrent les pilotes. Leurs yeux jaunes brillaient de détermination tandis qu'ils saisissaient le manche de leur appareil. L'Aile de Commandement regarda l'escadron prendre son envol, un vaisseau après l'autre, dans le vide aux couleurs de l'arc-en-ciel de la nébuleuse, pour ne jamais revenir.

Comme un seul homme, chaque membre du Commandement fit sortir son écran affichant les vecteurs de l'escadron. Ils entendaient les cris des pilotes se préparant à intercepter le vaisseau d'abordage, qui se transformèrent en discussions lorsqu'ils s'approchèrent de leur cible. Leurs échanges radio emplissaient la pièce.

« Six, occupez-vous des défenses ponctuelles, Neuf, visez les moteurs... »

« Pas d'hésitation, on ne les laisse pas passer ! »

« Barrage anti-chasseur en approche, sortez tous vos boucliers ! »

« Je suis touché ! Je suis touché, je vais essayer de m'écraser dans... »

Sakora ferma les yeux lorsque le premier chasseur disparut de l'écran.

« Évitement ! Évitement ! »

« Ici Dix, ils lancent des chasseurs... »

« Rompez la formation ! »

« Trois, attention ! »

Un cri s'échappa du tableau de bord des Radars. « Capitaine, » dit-il d'une voix qui attira l'attention de tout le monde. « Capitaine, je... »

L'explication n'était pas nécessaire. Un vaisseau Nekro fonçait sur eux si vite que Sakora sursauta et recula, terrifiée. L'Alastor.

« PILOTAGE ! »

Sakora frappa sur son tableau de bord. Le Coatl sembla crier puis obéit à ses ordres. Les propulseurs s'embrasèrent, empêchant de justesse le vaisseau de s'écraser sur la proue de l'Alastor. Des signaux lumineux d'avertissement s'allumèrent sur son tableau de bord. Sakora soumettait le vaisseau à des forces qu'il n'avait pas été conçu pour supporter. Les segments de la coque se fissaient un par un, prêts à se briser. Le Coatl piqua et passa sous l'Alastor, à seulement quelques kilomètres, déviant considérablement de sa course.

« Il tourne ! » cria quelqu'un, mais Sakora ne savait pas qui. Le vaisseau amiral Nekro avait amorcé un virage, il allait s'écraser contre eux...

Si elle avait appuyé encore un peu plus fort, ses doigts auraient fissuré le duracier. Le moteur six, incapable de résister au niveau de puissance exigé par Sakora, finit par s'embraser, sa fumée bleu pâle tournant au noir, et les autres moteurs n'allaient pas tarder à le suivre.

Juste un peu... plus loin...

« Navigation ! » cria-t-elle en poussant le vaisseau tout juste hors de portée de l'Alastor, les six kilomètres de duranium et de plastacier hurlant tandis qu'elle les précipitait hors de la nébuleuse. « Navigation, plus de puissance ! »

« On est déjà au max ! » répondit nerveusement Ikosavec tandis que le pont regardait l'énorme vaisseau amiral Nekro passer devant leurs terminaux d'affichage. Personne ne s'était jamais autant approché du cœur de la flotte Nekro en en ressortant vivant... « Capitaine, la Salle des Moteurs dit... »

Un crissement perçant retentit et la pièce se retrouva baignée dans une lumière rouge. TRANSMISSION NON AUTORISÉE.

« Capitaine, l'ordinateur central ! » hurla Navigation. Une lumière blanche transperça le pont.

DIFFUSION ; TÉLÉCHARGEMENT COMPLET
UNITÉ8173 ; DÉPLOIEMENT. NOUVELLE TECHNOLOGIE
« HOLOTREILLAGE DU NID »
DÉPLOIEMENT.
DÉPLOIEMENT.
DÉPLOIEMENT.

L'Aile de Commandement ne pouvait qu'observer, horrifiée, la lumière aveuglante émise par l'Alastor resserrer son emprise sur la nébuleuse et entourer le Coatl sur plusieurs parsecs. Puis apparut un mur de lumière blanche : l'Holotreillage du nid, le système de défense top secret censé protéger leur système natal d'une incursion du Virus Nekro.

Le message « TRANSMISSION NON AUTORISÉE » clignotait sur leurs tableaux de bord. Les plumes étaient hérissées sur tous les dos. Chaque paire d'yeux se tourna vers la Capitaine, dont le tableau de bord venait de s'éteindre automatiquement : il était à l'origine de la fuite. Les yeux de Valiksa s'écarquillèrent, emplis de terreur, lorsqu'elle réalisa...

« Des nanites », murmura-t-elle, en regardant ses blessures. « Cette fichue fléchette était couverte de nanites... »

« TOI ! » cria Chekk, en bondissant de son poste. Sa voix résonna sur le pont. « Aile de Commandement ! Exécutez la traîtresse ! »

« NON ! » cria Sakora. Elle se jeta entre Valiksa et les autres. « Non ! Vous devrez passer sur mon corps ! »

« Sakora ? » murmura Ikosavec, horrifié, tandis que Sakora prenait une posture de combat. « Tu trahis ton Aile... ? Pour elle ? »

Sakora cligna des yeux. Ses ailes étaient entièrement déployées, ses serres étaient sorties et prêtes à attaquer... « Je... » commença-t-elle, s'apercevant que le reste de l'Aile la regardait, les expressions des visages allant de l'horreur à la colère. « Pour elle, je ferais... je ferais n'importe quoi. »

Un bruit sourd retentit. Valiksa s'était effondrée et convulsait. À cause de son sang contaminé, elle avait fait une attaque cardiaque. Tandis que le Coatl fonçait tout droit vers sa perte, l'Aile de Commandement s'emplit de cris. Les coups de serres volaient, de hauts gradés s'affrontaient, aile contre aile... La salle devint une immense mêlée de plumes et de corps, toute trace d'unité annihilée.

À l'extérieur, dans la lueur scintillante de l'holotreillage, l'essaim du Virus Nekro se reformait.

L'INITIATIVE OMÉGA

Rin ferma les yeux, laissant l'OmégaIAS43 saturer son système. Le sérum âcre, presque visqueux, glissait sur ses branchies. Ensuite, une flamme brillante apparut dans les recoins les plus sombres de son âme : les effets arrivaient. Des voies – des souvenirs- se succédaient rapidement et se raccordaient, et l'héritage de Jol-Nar frappa sa conscience, s'embrasant, se consumant, suppliant d'être libéré. Elle serra les dents. La douleur était intense, mais supportable. Le Maître allait finalement obtenir ce qu'il voulait.

La section **L'Initiative Oméga** sera présente dans toutes les éditions du *Codex*. Elle contient des éléments de jeu révisés. Dans chaque édition du *Codex*, nous revisiterons des éléments de jeu existants et vous en proposerons des versions alternatives qui élargiront vos possibilités. Les éléments de cette section remplacent leurs versions existantes du même nom et du même type.

TECHNOLOGIES DE FACTION

GÉNÉRATEUR DE TROU DE VER Ω ?
LES FANTÔMES DE CREUSS

ACTION : épuisez cette carte pour placer ou déplacer un pion Trou de ver Creuss soit dans un système qui contient une planète que vous contrôlez, soit dans un système non natal qui ne contient pas de Vaisseaux d'autres joueurs.

SPIRALE DE YIN Ω ?
LA FRATERNITÉ DE YIN

Après que vous avez produit des unités, placez jusqu'à 2 Infanteries de vos Renforts sur n'importe quelle planète que vous contrôlez ou qui se trouve dans n'importe quelle partie espace contenant 1 ou plusieurs de vos Vaisseaux.

RÉACTEUR MAGMUS Ω ?
LES BRAISES DE MUAAT

Vos Vaisseaux peuvent se déplacer dans les supernovas.

Chaque supernova qui contient 1 ou plusieurs de vos unités gagne la compétence PRODUCTION 5 comme s'il s'agissait de l'une de vos unités.

TECHNOLOGIES DE BASE

GRILLE DE DÉFENSE MAGEN Ω ?

Au début d'un combat terrestre sur une planète qui contient 1 ou plusieurs de vos Structures, vous pouvez obtenir 1 touche et l'attribuer à 1 des Forces terrestres de votre adversaire.

ARME BACTÉRIOLOGIQUE X-89 Ω ?

Après que 1 ou plusieurs de vos unités ont utilisé BOMBARDEMENT contre une planète, si au moins 1 des Infanteries de votre adversaire a été détruite, vous pouvez détruire toutes les Infanteries de votre adversaire qui se trouvent sur cette planète.



BILLETS À ORDRE

FONDS POUR LA GUERRE Ω

Après que votre adversaire et vous avez lancé les dés pendant un combat spatial :

Vous pouvez relancer tous les dés de votre adversaire.

Vous pouvez relancer n'importe quel nombre de vos dés.

Ensuite, rendez cette carte au joueur Letnev.



MUTAGÈNE DE FEUGRIS Ω

Au début d'un combat terrestre contre au moins 2 Forces terrestres qui ne sont pas contrôlées par le joueur Yin :

Remplacez 1 des Infanteries de votre adversaire par 1 Infanterie de vos Renforts.

Ensuite, rendez cette carte au joueur Yin.



OBSTACLE Ω

Après qu'un autre joueur a déplacé des Vaisseaux dans un système qui contient 1 ou plusieurs de vos unités :

Vous pouvez placer 1 pion Commandement des Renforts de ce joueur dans n'importe quel système non natal.

Ensuite, rendez cette carte au joueur Arborec.



CONSENTEMENT Ω

Lorsque le joueur Winnu effectue une action stratégique :

Vous n'avez pas besoin de dépenser ou de placer un pion Commandement pour résoudre la compétence secondaire de cette carte Stratégie.

Ensuite, rendez cette carte au joueur Winnu.



AUGMENTATIONS CYBERNÉTIQUES Ω

Lorsque vous gagnez des pions Commandement pendant la Phase de Statut :

Gagnez 1 pion Commandement supplémentaire.

Ensuite, rendez cette carte au joueur L1Z1X.



ARTÉFACTS IXTHIENS

Tai observa le sceptre, perché sur l'épaule de Dart. « Oh, non », couina-t-il, consterné. Les yeux de Dart brillèrent et les coins de sa bouche s'écartèrent lorsqu'il sourit, révélant ses crocs. « Oh, si. Le voilà. C'est exactement ce que nous sommes venus chercher. » Exaspéré, Tai sautilla vers l'autre épaule en faisant de grands gestes. « Tu sais que c'est faux. C'est toujours p-pareil. » Dart donna une petite tape à son minuscule ami. « Laisse tomber. Tout va bien. Détends-toi. » Il tendit le bras, et la lueur rougeoyante et terne du sceptre se refléta sur sa fourrure. Il hésita un instant, puis s'en empara. Un léger bruissement se fit entendre et le sceptre prit vie, la lueur terne devint écarlate brillant, et des morceaux de sa poignée se mirent à tourner, formant une orbite asynchrone autour de sa tête. L'objet attendait impatiemment un ordre de son propriétaire. Dart affichait un sourire espiègle. « Alors, qu'essaie-t-on en premier ? »

La section **Artéfacts Ixthiens** sera présente dans toutes les éditions du *Codex*. Elle contient de nouveaux éléments de jeu. Lorsque l'on crée un jeu, on envisage de nombreuses options, et certaines idées ne sont pas retenues. Cette section nous permet de partager avec vous ces concepts oubliés (mais aussi de nouveaux), afin que vous puissiez les introduire dans vos parties. Ces nouveaux éléments peuvent être combinés avec des éléments de la boîte de base et de *La Prophétie des Rois*.

CARTES ACTION

INFORMATIONS PRIVILÉGIÉES

Après qu'un projet a été révélé :

Regardez la carte du dessus du paquet Projet.

M'aban bâilla. De l'obstruction parlementaire. Les politiciens étaient parfois si ternes... Elle savait déjà comment cet épisode allait finir. Mal. Très mal...

PLAGIAT

ACTION : dépensez 5 influences et choisissez une technologie autre que de faction appartenant à 1 de vos voisins ; gagnez cette technologie.

Les espions Yssaril tendirent leur butin à Connor, qui le fit passer aux ingénieurs Sol avec un sourire sombre. « Alors, les jeunes », dit-il, une main sur son fusil, « il reste quelques détails à régler... »

PLAN D'ENSEMBLE

Après que vous avez effectué une action :

Vous pouvez effectuer une action supplémentaire ce tour.

Viktor croisa les doigts, un sourire maléfique aux lèvres. Unlenn serait fier. Il méritait amplement sa réputation de tacticien... il arrive donc que les pions renversent les rois.

RALLIEMENT

Après que vous avez activé un système qui contient des Vaisseaux d'un autre joueur :

Placez 2 pions Commandement de vos Renforts dans votre Réserve de flotte.

Ce n'était pas aujourd'hui qu'ils allaient mettre un terme à l'avancée de la Fédération. Claire réglait son émetteur sur tous les canaux ouverts. La voix féroce et déterminée, elle déclara : « Les amis ! Ce jour, nos noms vont entrer dans la légende ! »

FRÉQUENCE BROUILLÉE

Après qu'un autre joueur a effectué un lancer de BOMBARDEMENT, CANON SPATIAL ou BARRAGE ANTI-CHASSEUR :

Ce joueur relance tous ses dés.

« Je n'accepterai pas cette attitude de la part d'une ordure pareille ! » grogna Feng pendant que son énigmatique compagnon communiquait avec le programme de navigation du vaisseau. La position du Memoria vacilla et changea. L'explosion passa juste à côté d'eux.

BASE D'APPROVISIONNEMENT AVANCÉE

Après qu'un autre joueur a activé un système qui contient 1 ou plusieurs de vos unités :

Gagnez 3 biens commerciaux. Ensuite, choisissez un autre joueur. Ce joueur gagne 1 bien commercial.

Tous les yeux se tournèrent vers le ciel, qui s'assombrissait rapidement. Le seul camion de ravitaillement qui n'avait pas été détruit traversait les portes. « Enregistrez ces provisions et envoyez la dernière cargaison à nos alliés ! » cria Harrugh par-dessus le vacarme des moteurs.

CONSCRIPTION DE COMBATTANTS

ACTION : placez 1 Chasseur de vos Renforts dans chaque système qui contient 1 ou plusieurs de vos Docks Spatiaux ou unités disposant de Capacité ; ils ne peuvent pas être placés dans des systèmes qui contiennent des Vaisseaux d'autres joueurs.

T'esla sourit lorsque son vaisseau rutilant s'éleva au-dessus du pont-aérodrome. Ce satané Vicomte allait enfin réaliser la supériorité des Naalu en combat spatial. « Soyez prêts », siffla-t-elle dans le système de communication.

ATTAQUE ÉCLAIR

Au début d'une invasion :

Chacun de vos Vaisseaux autres que Chasseurs se trouvant dans le système actif et ne disposant pas de BOMBARDEMENT gagne BOMBARDEMENT 6 jusqu'à la fin de l'invasion.

« I-ils n'ont pas été conçus pour une telle utilisation. C'est une t-très mauvaise idée », marmonna Tai en tordant ses mains. « Évidemment », sourit Dart, en écrasant son poing sur le loquet de déverrouillage. « Mais nous avons presque soixante kilotonnes de "surprise" et rien à perdre ! »

EXPLOITATION D'ÉNERGIE

Après que vous avez activé une anomalie :

Réapprovisionnez vos commodités.

« Manipuler le cosmos était un pouvoir réservé aux dieux », affirma Rowl avant de cracher sur le sol. Sa création prit vie. « On ne pourra plus le dire. »

ÉLECTIONS TRUQUÉES

Après qu'un projet a été révélé :

Pendant ce projet, le vote commence par le joueur à la droite de l'orateur et continue dans le sens antihoraire.

VOTRE [ID INVALIDE] JEU GRANDILOQUENT N'AURA SERVI À RIEN << L'ORDRE [VAR : 42687] SUCCÉDERA AU CHAOS [VAR : 89001] << NOTRE MAIN DÉCIDERA DE L'ISSUE <<

CARTES ACTION



BOUCLIER RÉFLECTEUR

Lorsqu'un de vos Vaisseaux utilise DÉGÂTS ENCAISSÉS pendant un combat :

Obtenez 2 touches contre les Vaisseaux de vos adversaires se trouvant dans le système actif.

Prit grimpa à toute allure sur l'épaule de Hesh, frappant joyeusement dans ses mains pendant que le bouclier entropique mettait en pièces les croiseurs mercenaires.

IMPOSTURE

ACTION : dépensez 3 influences pour piocher 1 Objectif secret.

« De plus », continua Connor, perplexe, « on m'a donné ça au moment où je parlais. Je pense que c'était à l'attention de notre cher ami Sucaban. Nous devrions réussir à l'utiliser à notre avantage. »

ÉRUPTION SOLAIRE

Après que vous avez activé un système :

Pendant ce déplacement, les autres joueurs ne peuvent pas utiliser CANON SPATIAL contre vos Vaisseaux.

Meïan se prépara au combat : la flotte venait d'entrer dans le système Ordlinien, mais aucun aérodrome pour drones Valefar n'était venu les accueillir. La tactique de l'éruption solaire avait porté ses fruits : ils étaient passés inaperçus !

SANCTION

Après qu'un projet a été révélé :

Vous ne pouvez pas voter dans le cadre de ce projet.

Prédisez à voix haute l'issue de ce projet.

Si votre prédiction est correcte, chaque joueur qui a voté pour cette issue remet 1 pion Commandement dans votre Réserve.

Alors comme ça tu veux jouer ?

CONTRE-FRAPPE

Après qu'un joueur a activé un système qui contient 1 de vos pions Commandement :

Remettez ce pion Commandement dans votre Réserve tactique.

« C'est bien là le problème de la loyauté... » dit Viktor d'un air songeur, en orientant un pion contre son camp. « On peut l'acheter. »

ESCOUADE FANTÔME

Après qu'un joueur a fait atterrir des unités sur une planète que vous contrôlez :

Déplacez n'importe quel nombre de Forces terrestres de n'importe quelle planète que vous contrôlez dans le système actif vers n'importe quelle autre planète que vous contrôlez dans le système actif.

L'équipe d'éclaireurs L1 aurait dû tomber sur un avant-poste abandonné. Ce qu'elle y trouva, malheureusement pour ses membres, fut Connor.

MACHINE DE GUERRE

Lorsque 1 ou plusieurs de vos unités utilisent PRODUCTION :

Appliquez +4 à la valeur de PRODUCTION totale de vos unités et réduisez de 1 le coût combiné des unités produites.

Les entrepôts de fabrication automatisés tournent à plein régime. Les lumières s'embrasent tandis que la vitesse des drones d'assemblage augmente pour tenir la cadence infernale.

MACHINE DE GUERRE

Lorsque 1 ou plusieurs de vos unités utilisent PRODUCTION :

Appliquez +4 à la valeur de PRODUCTION totale de vos unités et réduisez de 1 le coût combiné des unités produites.

« Varish, indiquez au Commandant qu'il peut contacter la tétrarchie. Dites-lui que la formation de l'escadron de chasseurs sera finie à l'avance et coûtera moins cher que prévu. »

MACHINE DE GUERRE

Lorsque 1 ou plusieurs de vos unités utilisent PRODUCTION :

Appliquez +4 à la valeur de PRODUCTION totale de vos unités et réduisez de 1 le coût combiné des unités produites.

« Remplacer cette pièce aurait pris des semaines si vous aviez enclenché le mécanisme à l'envers », commenta Varish tout en tournant l'énorme batterie de supercondensateurs. « C'est bon, lancez la machine ! »

MACHINE DE GUERRE

Lorsque 1 ou plusieurs de vos unités utilisent PRODUCTION :

Appliquez +4 à la valeur de PRODUCTION totale de vos unités et réduisez de 1 le coût combiné des unités produites.

La station vibra lorsque le dispositif prit lentement vie, en émettant un sifflement trop aigu pour les oreilles de Varish. « Des microtrous de ver fluctuent à 19 kilohertz », lut Cole. « La source d'énergie entropique est stable. »

PAX MAGNIFICA

La section **Pax Magnifica** sera présente dans toutes les éditions du *Codex*. Elle contient des scénarios uniques et des variantes de jeu qui modifieront le déroulement de vos parties.

ORDINIA

Au cours de ce scénario, les joueurs cherchent à obtenir le contrôle d'un Vaisseau amiral endommagé de la Nuée Argentée, le *Coatl*. Ce dernier se trouve, au début de la partie, dans la nébuleuse Ordinienne, au centre du plateau. Comme pour une partie normale, le jeu prend fin lorsqu'un joueur gagne son dixième point de Victoire.

MISE EN PLACE

Les règles de mise en place sont modifiées comme suit :

2. ATTRIBUER LES FACTIONS : chaque joueur choisit l'une des factions suivantes :



Les Arborec



Les Braises de Muaat



Les Fantômes de Creuss



Le Réseau d'Esprit L1Z1X



Le Virus Nekro



La Baronnie de Letnev

3. PRÉPARER LES ÉLÉMENTS DE JEU SPÉCIFIQUES AUX FACTIONS : le joueur du Virus Nekro ne prend pas les technologies de faction « Assimilateur Valefar X » et « Y ». À la place, il utilise les technologies « ???_EXCEPTION_ID_ABSENTE_??? » et « ???_CENSURÉ_??? » qu'il a assimilées après les avoir volées à la Nuée Argentée.

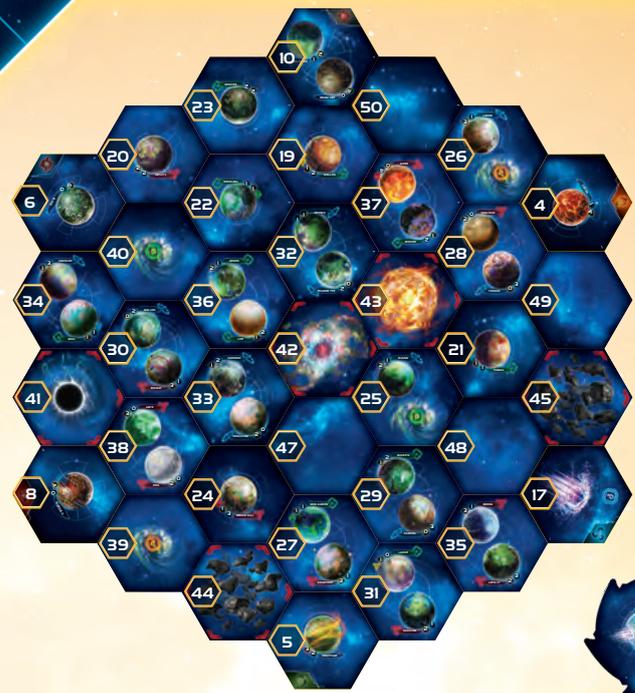
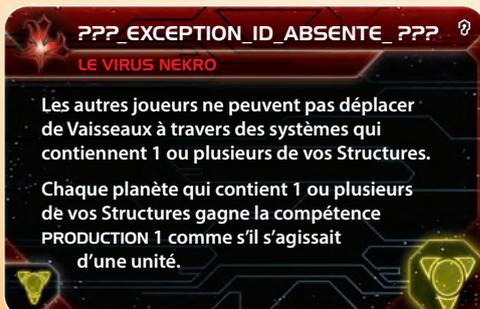
6. CRÉER LE PLATEAU : les joueurs créent le plateau en utilisant le schéma ci-contre. **NOTE** : N'utilisez pas Mecatol Rex.

7. PLACER LE PION GARDIENS : placez le pion Gardiens sur la tuile Système contenant la nébuleuse, qui se trouve au centre du plateau, côté « 6 » visible.

11. PRÉPARER LES ÉLÉMENTS DE DÉPART : le joueur du Virus Nekro place l'*Alastor*, deux Cuirassés et deux Chasseurs de ses Renforts dans la nébuleuse, au centre du plateau, en plus de ses unités de départ habituelles. Le joueur du Virus Nekro commence également avec ses technologies assimilées en jeu, comme s'il s'agissait de ses propres technologies.

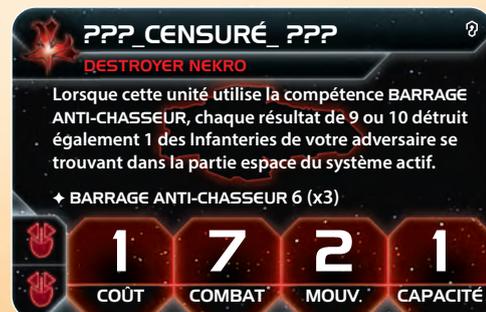
LA NUÉE ARGENTÉE

Le pion Gardiens représente le Vaisseau amiral de la Nuée Argentée, le *Coatl*. Vous n'appliquerez donc pas les règles normales concernant le pion Gardiens.



Le *Coatl* (pion Gardiens) dispose des propriétés uniques suivantes :

- ◆ Un joueur prend le contrôle du *Coatl* s'il est le seul joueur qui possède des Vaisseaux dans son système. Un joueur perd le contrôle du *Coatl* s'il ne possède plus de Vaisseaux dans son système.
- ◆ Les joueurs ne peuvent pas utiliser les compétences CANON SPATIAL de leurs unités contre des Vaisseaux se trouvant dans le système qui contient le *Coatl*.
- ◆ Le *Coatl* est endommagé dès le début de la partie. Au début du tour d'un joueur, s'il contrôle le *Coatl*, il peut dépenser 6 ressources pour le réparer et le tourner sur son côté « 1 point de Victoire ». Une fois que le *Coatl* est réparé, la Phase de Projet est ajoutée à la partie. Contrôler le *Coatl* réparé rapporte 1 point de Victoire au joueur concerné.
- ◆ Le *Coatl* réparé est considéré comme un Vaisseau ayant une valeur de MOUVEMENT de 1 uniquement lors de l'étape de déplacement, et le joueur qui contrôle le *Coatl* peut le déplacer comme s'il s'agissait de l'un de ses Vaisseaux. Il ne participe pas aux combats, ne peut pas battre en retraite et ne peut pas être détruit.
- ◆ Les effets de jeu qui renvoient à Mecatol Rex et à son système renvoient, à la place, au système qui contient le *Coatl*.
- ◆ Si le *Coatl* se trouve dans le système natal d'un joueur, il rapporte 1 point de Victoire supplémentaire à ce joueur, et ce dernier peut exprimer 6 votes supplémentaires dans le cadre de chaque projet pendant la Phase de Projet.



LE RÉSEAU

La communauté de *Twilight Imperium* regorge de talents et d'idées originales. Chaque édition du *Codex* comprendra une section **Le Réseau**, destinée à faire profiter tous les joueurs des nouvelles idées de la communauté.

« LA SOUPE AUX CHOUX »

MISE EN PLACE DE GALAXIE POUR 6 JOUEURS

Auteur : Christopher Chick

NOTES DU CONCEPTEUR DU JEU

Je tiens à mettre en avant plusieurs points de cette variante.

Pour commencer, je voudrais évoquer « Empyrealis ». Ce système natal est certes original, mais il a plusieurs avantages. Il est à équidistance de deux systèmes intéressants vers lesquels il peut se rendre (28 et 29) pendant que ses voisins englobent les systèmes qui les entourent. De plus... disons qu'une faction de l'extension appréciera particulièrement la présence d'espaces vides.

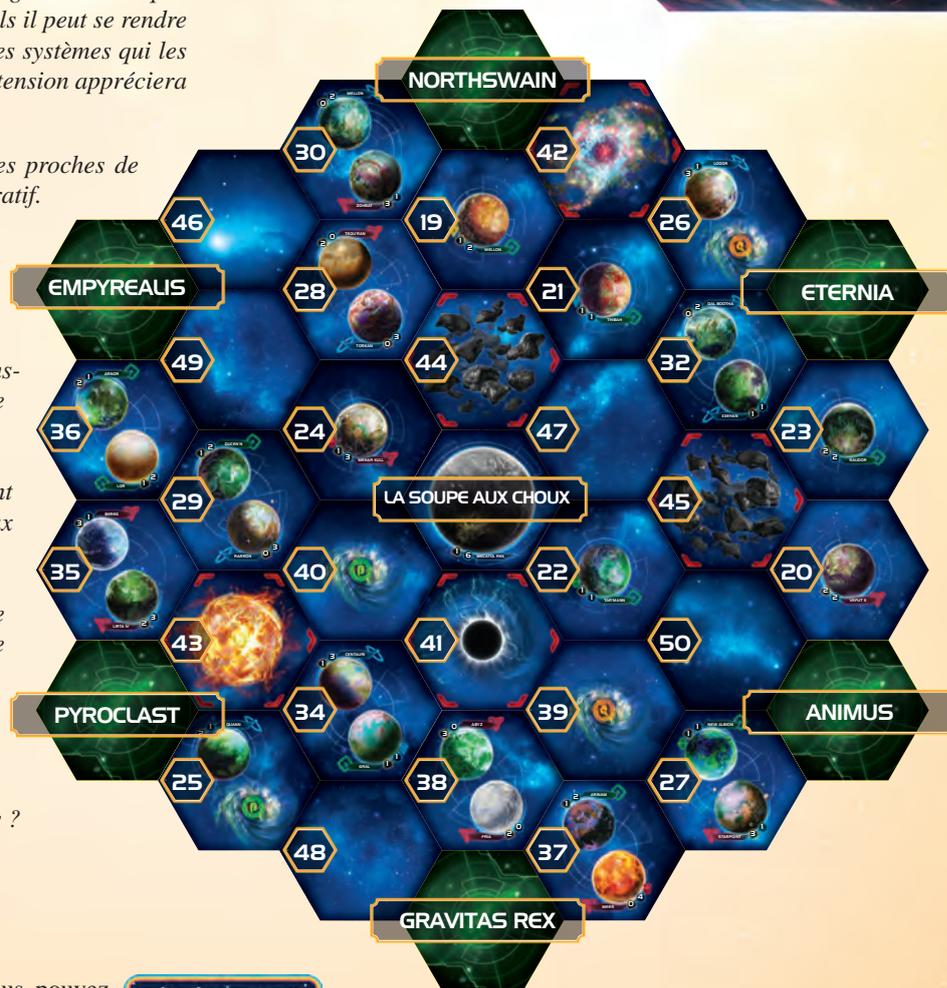
Ensuite, les deux spécialités technologiques vertes proches de « Animus » en font un système natal assez lucratif. Effectuer un Hyper Métabolisme tôt dans la partie pourrait se révéler intéressant, en particulier pour les factions qui ont tendance à utiliser beaucoup de pions Commandement.

Enfin, « Gravitas Rex » semble le lieu rêvé pour installer son système natal, en raison de la présence d'Abyz/Fria et d'Arinam/Meer. Le joueur qui s'y installera ne manquera pas de ressources. Mais avec « Empyrealis » qui repoussera certainement « Pyroclast » en sautant rapidement vers des lieux équidistants et « Animus » qui bénéficie de peu d'autres options pour s'étendre, « Gravitas Rex » devra se battre assez rapidement dans la partie pour garder ses systèmes, ou risquera de perdre trop tôt des opportunités de s'étendre.

D'un autre côté, « Eternia » constituera un point de départ sympathique pour les joueurs qui ne veulent pas être dérangés. Et qui souhaitent être proches d'un Trou de ver. Les Fantômes de Creuss ?

VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS ?

Si vous maîtrisez la langue de Shakespeare, vous pouvez vous rendre sur le site *Space Cats Peace Turtles*, un site de la communauté *Twilight Imperium* proposant des podcasts animés par Matt Martens et Hunter Donaldson sur <https://www.spacecatspeaceturtles.com/>, où vous trouverez des forums, des guides et d'autres contenus en lien avec *Twilight Imperium*.

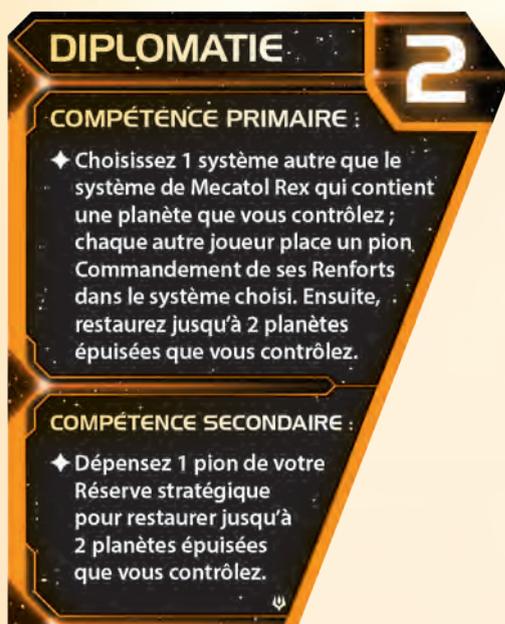


MISES À JOUR DE RÈGLES

Nous avons déjà consacré plusieurs mises à jour de règles et errata à *Twilight Imperium : Quatrième Édition* depuis sa sortie. Vous trouverez ces éléments dans le Guide de Référence Évolutif en ligne, disponible sur notre site Internet. Nous vous rappelons néanmoins ci-dessous plusieurs des mises à jour les plus significatives, et des versions imprimables des éléments de jeu mis à jour sont également disponibles dans le fichier de cartes associé au *Codex*.

CARTE STRATÉGIE DIPLOMATIE

La compétence primaire de la carte Stratégie « Diplomatie » a été modifiée pour permettre au joueur qui la résout de restaurer deux de ses planètes (de son choix), plutôt que toutes les planètes du système choisi. Cet ajustement a été effectué dans le but d'augmenter la puissance de la compétence primaire en comparaison à la compétence secondaire, et de rendre ainsi la carte plus intéressante lors de la Phase de Stratégie.



DIPLOMATIE 2

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Choisissez 1 système autre que le système de Mecatol Rex qui contient une planète que vous contrôlez ; chaque autre joueur place un pion Commandement de ses Renforts dans le système choisi. Ensuite, restaurez jusqu'à 2 planètes épuisées que vous contrôlez.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez 1 pion de votre Réserve stratégique pour restaurer jusqu'à 2 planètes épuisées que vous contrôlez.

RIFTS GRAVITATIONNELS

Pour éviter un certain nombre d'interactions mécaniques inhabituelles, le moment de résolution et l'effet exact des rifts gravitationnels ont été révisés. Désormais, les unités effectuent leurs lancers pour le rift gravitationnel lorsqu'elles se déplacent à travers ce dernier, plutôt qu'une fois arrivées à leur destination. Les unités qui ne survivent pas au lancer sont retirées du plateau et remises dans les Renforts des joueurs (au lieu d'être détruites), ce qui signifie que les compétences qui se déclenchent lorsqu'une unité est détruite ne sont pas résolues.

RETRAITE AVEC INFANTERIE

Nous avons décidé de clarifier l'opération consistant à battre en retraite au cours d'un combat tout en transportant des Forces terrestres qui se trouvent sur des planètes du système actif (opération qui impliquait un processus complexe et parfois peu clair). Les joueurs n'ont plus besoin de déplacer les Forces terrestres d'une planète vers la partie espace pendant l'étape « Annonce de retraite ». À la place, lorsqu'un Vaisseau se déplace dans le cadre d'une retraite, il peut transporter les Forces terrestres qui se trouvent sur des planètes de son système normalement.

RELANCES EN COURS DE COMBAT

Il n'est plus nécessaire d'utiliser les compétences qui permettent de relancer ou modifier des dés pendant un combat immédiatement après chaque lancer. À la place, les joueurs peuvent lancer les dés pour toutes leurs unités participant au combat avant de décider lesquels ils relancent ou modifient (le cas échéant).

