CODEX LUGDUNUM 2013

# L'EMBRASEMENT DE NOCTIS PRIME

## LIVRET DE CAMPAGNE

EPIC FR

# L’EMBRASEMENT DE NOCTIS PRIME

## L’HISTOIRE D’UNE GUERRE

### L’INVASION

Il y a quatre ans, la Loge des Quatre Protecteurs lançait un grand mouvement de révolte sur le monde-ruche impérial de Noctis Prime.
Au nom des puissances de la ruine, Soros le trois fois maudit plongea la planète dans une terrible guerre civile.
Les xénos, pirates et autres vautours s’abattirent sur Noctis Prime. Puis vinrent les renforts du Chaos et les secours impériaux.
La guerre faisait rage sur toute la planète!
Les xénos, Orks, Taus, Tyranides et autres Eldars, furent repoussés et contenus dans la ceinture d'astéroïdes toute proche.
Les forces impériales combattirent avec courage mais furent écrasées sur le continent nord où était concentrée la plupart des centres de productions et des cités de Noctis Prime. Seul le continent sud, à l'exception de la cité-ruche Caprican déchirée entre Orks et Chaos, resta entre les mains des défenseurs de l'Empereur.
Noctis Prime était tombée et agonisait sous la poigne d'acier des serviteurs du Chaos!

C’était l’**Opération Noctis Prime** !

### LE PILLAGE D’OMBRE

Une année après la chute de Noctis Prime, tous les regards se tournèrent vers Ombre.
La cinquième planète du système était le siège d'une modeste colonie minière Squat et la seule source de Carbonite du secteur. Ce minerai extrêmement rare suscitait la convoitise de différentes forces, issues d'alliances hétéroclites, prêtes à débarquer sur ce monde hostile.

Certaines se réclamaient des divinités du Chaos, d'autres assuraient que leur allégeance allait à l'Empereur de l'Humanité.
Quatre corps expéditionnaires se posèrent sur Ombre qui devint le théâtre d'une guerre intense. Chaque secteur de terrain était conquis puis reconquis. Des batailles apocalyptiques opposèrent les hordes du Chaos aux forces de l'Imperium. Mais finalement l'Opération Sinople lancée par l'Imperium repoussa les assauts des puissances de la ruine et Ombre fut sauvée.

C’était le **Pillage d’Ombre** !

**FORTERESSE MONASTERE**

La Forteresse Monastère est un **hexagone spécial**.

Construit après les invasions Orks sur le site présumé de la mort de la Chamoinesse Alexandria, la Forteresse Monastère de Sainte Martyre est un lieu de pèlerinage protégé par l’Adepta Sororitas.

La Forteresse Monastère rapporte des Points de Faction uniquement si son hexagone est contrôlé par l’Imperium.

# L'EMBRASEMENT DE NOCTIS PRIME

## L'HISTOIRE D'UNE GUERRE

## CAPRICAN

Fortes du succès sur Ombre, les forces impériales décidèrent libérer la cité ruche de Caprican des griffes du Chaos.
Une première offensive fut lancée contre la cité par la Garde Impériale qui bénéficiait d'une grande supériorité aérienne. Les défenseurs du Chaos étaient sur le point de plier lorsque des milliers d'Orks émergèrent des bas fonds de Caprican pour s'en prendre aux deux belligérants et les obliger à se replier…

C'était l'**Opération Retour en Force** !

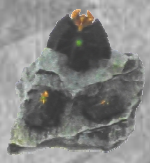
Quelques mois après, l'Imperium attaqua à nouveau la cité-ruche. Les combats s'étendirent sur plusieurs fronts. Les Eldars bloquèrent avec succès deux armées en route pour Caprican afin de lever le siège impérial. Mais les hordes de Slaanesh empêchèrent les engins de guerre de l'Adeptus Titanicus de s'emparer de la Station Orbitale de Défense Ecu IV tandis que l'assaut des Dark Angels contre la cité-ruche elle-même était arrêté par la Black Legion alliée à la Waaagh ! Gorbag…

C'était l'**Assaut Final sur Caprican** !

### SITE ARCHEOLOGIQUE

Le Site Archéologique de l'Adeptus Mechanicus est un **hexagone spécial**.

Le continent sud de Noctis Prime est constellé de ruines d'une antique civilisation aujourd'hui disparue. Jusqu'à l'invasion du Chaos, l'Adeptus Mechanicus a mené des fouilles pour y découvrir d'éventuelles nouvelles technologies.



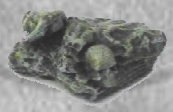
A la fin de la phase de Conquêtes & Constructions, le Site Archéologique peut être activé mais les conséquences en sont inconnues…

### LIEU DE CULTE DU CHAOS

Le Lieu de Culte du Chaos est un **hexagone spécial**.

Du temps de son activité secrète, le Culte des Quatre Protecteurs avait construit plusieurs lieux de culte dédiés aux divinités du Chaos. L'un d'entre eux est situé sur le continent sud, en plein milieu du secteur impérial.

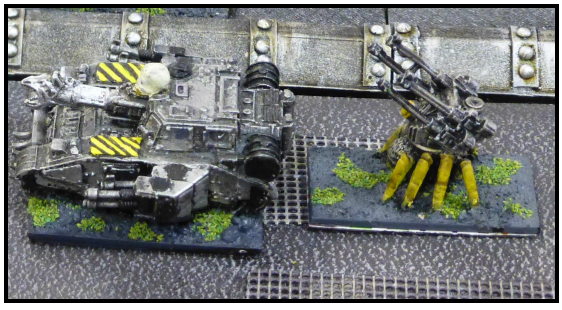
Le Lieu de Culte du Chaos rapporte des Points de Faction uniquement si son hexagone est contrôlé par le Chaos.



## L'EMBRASEMENT

Quatre années après l'invasion initiale de Noctis Prime par les hordes du Chaos, les serviteurs des Puissances de la Ruine ont décidé de mettre un point final à la guerre en écrasant les dernières forces armées impériales retranchées sur le Continent Sud de la planète.

Rejoignez les rangs des fiers défenseurs de l'Imperium ou ceux des hordes du Chaos et participez à la campagne Epic Armageddon et NetEpic qui déterminera le destin de Noctis Prime !



# L'EMBRASEMENT DE NOCTIS PRIME

## LES REGLES

## CONCEPTS GENERAUX

La campagne met en scène l'assaut des forces du Chaos contre le cœur du système défensif impérial sur le Continent Sud de Noctis Prime.
Le résultat des combats est visualisé sur une carte à hexagones représentant le secteur impérial.
Les parties Epic gagnées permettent aux joueurs de conquérir des hexagones et ainsi de revendiquer la victoire au nom de leur faction…
Les joueurs qui connaissent les règles de Mighty et Planetary Empires en reconnaîtront les bases. Cependant de nombreuses améliorations leur ont été apportées et introduisent de nouveaux challenges.
Il est fortement conseillé aux joueurs de lire attentivement ce livret afin de fluidifier le déroulement du week-end.

## LES FACTIONS

Deux factions luttent pour le contrôle du continent sud de Noctis Prime :

**L'Imperium et ses alliés** occupent le continent sud, à l'exception notable de la cité-ruche Caprican, malgré l'invasion de leur monde par les forces du Chaos. Ce continent étant majoritairement peu peuplé et pauvre en ressources premières, il n'a pas été au coeur des combats les plus meurtriers.

Les armées autorisées dans cette faction sont les suivantes :

- Space Marines Codex (FERC)
- Garde Impériale (FERC)
- Adeptus Mechanicus (FERC)
- Squats (FERC)
- Eldars (FERC)

**Le Chaos et ses alliés** ont envahi Noctis Prime il y a bientôt quatre années. Ils ont imposé leur loi sur le continent nord et sur la cité-ruche Caprican, la plus importante agglomération du continent sud. Mais la résistance de l'Imperium sur le continent sud et ses raids contre Caprican ont irrité les champions du Chaos qui ont décidé d'écraser leurs ennemis une bonne fois pour toute.

Les armées autorisées dans cette faction sont les suivantes :

- Space Marines du Chaos (Black Legion ou Cultes du Chaos FERC)
- Egarés & Damnés (FERC)
- Orks (FERC)

Pour équilibrer les deux factions, les organisateurs de la campagne se donnent le droit de basculer des joueurs à la tête d'un Chapitre Space Marine, d'un régiment de la Garde Impériale ou d'une Légion de l'Adeptus Mechanicus dans le camp du Chaos. Ces armées représenteraient des forces rebelles venant de prêter serment aux divinités du Warp et n'ayant pas encore vraiment souffert de la corruption du Chaos.

Chaque faction est menée par un **Général en Chef**.
Il est désigné par les membres de la coalition et il a pour rôle de mettre en oeuvre les actions de la Faction pendant les tours de campagne.

## LE TOUR DE CAMPAGNE

La campagne se déroulera sur 5 tours.

Chaque tour se décompose en phases :

- Préparation
- Batailles
- Conquêtes et constructions
- Annonce de fin de tour

### PREPARATION

Chaque faction *peut* choisir un scénario spécial pour 2 des batailles qu'elle va jouer.
Jouer et surtout gagner un scénario spécial permet d'acquérir des bonus particuliers pour la campagne.
Les scénarios spéciaux pouvant être choisis sont les suivants :

- **Tête de Pont**
  *Chaque victoire suite à l'utilisation du scénario « Tête de Pont » permet d'annuler le malus en PC d'une attaque d'un hexagone non adjacent*
- **Invasion**
  *Le vainqueur d'une bataille utilisant le scénario « Invasion » gagne +2PC supplémentaires.*
- **Captures**
  *Chaque victoire suite à l'utilisation du scénario « Capture » permet d'annuler le malus en PC d'un hexagone difficile ou très difficile d'accès.*

La coalition choisissant de jouer un scénario spécial prend toujours le rôle de l'Attaquant.

Toutes les autres batailles seront jouées avec le Scénario de Tournoi.

De plus chaque faction peut déplacer son personnage sur un hexagone sous son contrôle.
Les personnages sont des guerriers de haut rang (généraux, champions, etc.) dont la seule présence peut avoir un impact sur le déroulement de la campagne.

### BATAILLES (3 HEURES)

L'arbitre annonce les batailles jouées et leurs protagonistes. Une fois cette annonce faite, les factions attribuent un scénario à une bataille à tour de rôle en commençant par la faction possédant le moins de points de faction (tirée au sort au premier tour).

### CONQUETES ET CONSTRUCTIONS

Cette phase permet à chaque faction de conquérir des hexagones et/ou de construire des édifices.

#### *Sous-Phase Stratégique*

Les Coalitions peuvent choisir leur stratégie en matière de conquête d'hexagones et de construction d'Edifices.
*Par défaut, chaque faction reçoit 3 Points de Conquêtes (PC).* Chaque bataille jouée par les membres de la faction permet de récolter des Points de Conquête supplémentaires selon le tableau suivant.

| TYPE DE VICTOIRE | PC |
|---|---|
| **Victoire sur Mission** | 3 |
| **Victoire sur Tie Break** | 2 |
| **Match Nul (à 50 points près)** | 1 |

C'est le Général en Chef de chaque faction qui mènera la stratégie décidée par sa faction.
Notez que les PC ne peuvent pas être économisés d'un tour à l'autre. Tout PC non dépensé est perdu.

#### *Sous-Phase de Conquête & Construction*

Chaque faction à tour de rôle, par ordre décroissant de Points de Conquête, effectue une action (conquête ou construction) par l'intermédiaire de son Général en Chef.

#### PUISSANCE DE FACTION

La **Puissance de Faction** se calcule en fonction du nombre d'hexagones conquis ainsi que des lieux d'importance sous son contrôle.

| TYPE D'HEXAGONE | PF |
|---|---|
| **Hexagone Simple** | 0 |
| **Hexagone avec Bastion** | 1 |
| **Hexagone Spécial** | 2 |

*Conquête*
Pour conquérir un hexagone, une faction doit dépenser un certain nombre de Points de Conquête.

| TYPE D'HEXAGONE | COUT |
|---|---|
| **Hexagone Neutre** | 2 PC |
| **Hexagone Ennemi** | 3 PC |
| **Hexagone Difficile d'Accès** *(forêts, ruines, rivière, marais)* | +1PC |
| **Hexagone Très Difficile d'Accès** *(hexagones spéciaux)* | +2PC |
| **Hexagone non adjacent à un hexagone de la faction** | +4PC |

Un hexagone qui vient d'être conquis par une faction ne peut pas être reconquis par la faction adverse lors du même tour de campagne.
Une faction ne peut conquérir que les hexagones ennemis adjacents à au moins un hexagone de son Empire sous son contrôle au début de son tour (les Astroports constituent une exception à cette règle).

*Construction*
Une faction peut construire un édifice sur un hexagone (hors hexagones spéciaux) sous son contrôle en dépensant des Points de Conquête.
On ne peut construire qu'un seul édifice au maximum par hexagone et chaque camp ne peut pas contrôler plus de 2 édifices du même type.

*Générateur d'Ecrans*
Coût de Construction : 2PC
Un hexagone possédant un générateur d'écrans est considéré comme un Hexagone Très Difficile d'Accès et tous les hexagones alliés adjacents comme des Hexagones Difficiles d'Accès.

*Bastion*
Coût de Construction : 3PC
Un hexagone possédant un Bastion est considéré comme Hexagone Très Difficile d'Accès. Un tel hexagone rapporte 1 PF.

*Manufacture*
Coût de Construction : 1PC
Au début de la phase de Conquête & Construction, chaque Manufacture détenue par une Faction lui rapporte automatiquement 1PC.

**ASTROPORT**

Un Astroport est un **hexagone spécial**.

Chaque Astroport détenu par une faction lui permet de conquérir un hexagone non adjacent à l'un des siens.

La conquête de l'hexagone cible souffre cependant du malus lié au fait qu'il est non adjacent à un hexagone de la faction en début de tour.

L'hexagone cible ne peut pas être un Astroport. Ce type d'installation bénéficie en effet de toutes les protections nécessaires pour contrer ces attaques.

**HEXAGONES NEUTRES**

Certains effets de jeu ont pour conséquence de rendre un hexagone « neutre ».

Un hexagone qui devient neutre n'appartient plus à aucune Faction.

Tout édifice placé sur cet hexagone est détruit et retiré de la carte.

Tout personnage se trouvant sur l'hexagone est considéré comme étant en fuite, il est mis de côté et pourra être à nouveau placé sur la carte au début du tour suivant de la campagne.

*Activation des Hexagones Spéciaux*
Chaque faction à tour de rôle, par ordre décroissant de Points de Conquête, peut activer un Hexagone Spécial (voir règles spécifiques de chaque hexagone).

**ANNONCE DE FIN DE TOUR**
Les organisateurs annoncent les résultats du tour (ou de la campagne à la fin du tour 5).

## PERSONNAGES SPECIAUX

Les personnages spéciaux représentent les commandants suprêmes de chaque faction. Leur seule présence est capable d'influencer le déroulement de la campagne.

**PLACEMENT**
Pendant la phase de Préparation, chaque faction place son personnage spécial sur un hexagone allié.

**SURVIE**
Pendant la phase de Conquête & Construction, si un hexagone sur lequel se trouve un personnage est conquis par l'ennemi, le personnage est tué sur un 6 sinon il réussit à fuir et est mis de côté jusqu'à la prochaine phase de Préparation.

**TYPES DE PERSONNAGES**
Chaque faction possède un personnage représentant son Commandant Suprême. Au début de la campagne, un trait particulier peut lui être attaché.

*Le Protecteur*
Si l'hexagone sur lequel se trouve le personnage est fait l'objet d'une conquête, la conquête est annulée sur un 5+. La faction adverse peut tenter autant de conquêtes de l'hexagone qu'elle le souhaite.

*Le Conquérant*
Une fois par tour de campagne, un hexagone ennemi adjacent à l'hexagone sur lequel se trouve le personnage peut être conquis avec un bonus de -3PC.

*Le Sage*
Lors de la phase de Conquêtes et Construction, si le personnage se trouve sur un Hexagone Très Difficile d'Accès, sa faction ajoute 2PC à son total.

**CENTRE DE CONTROLE**

Le Centre de Contrôle Secondaire d'Ecu IV est un **hexagone spécial**.
Situé sur Continent Sud, il permet de contrôler l'artillerie de la station orbitale Ecu IV.
A la fin de la phase de *Conquêtes et Constructions*, la faction qui contrôle l'hexagone du Centre de Contrôle Secondaire peut désigner un hexagone (hors hexagones spéciaux). Cet hexagone est bombardé et devient neutre, sa garnison étant détruite.

# LES REGLES

## L'INVASION DU CONTINENT SUD

Au début de la campagne, les forces du Chaos lancent l'invasion du secteur défensif impérial.

A ce moment de l'assaut, seuls les deux hexagones des Marécages de Caprican sont aux mains du Chaos. C'est le point d'entrée de l'offensive du Chaos.

Mais l'attaque terrestre est également appuyée par une attaque orbitale : des centaines de drop pods s'abattent sur le secteur.

Un hexagone est désigné aléatoirement (le général en chef lance deux dés pour déterminer sa position) pour représenter la tête de pont de l'assaut orbital du Chaos. Cet hexagone ainsi que les hexagones adjacents passent sous contrôle du Chaos. La Tête de Pont du Chaos est considéré comme un **hexagone spécial**.

Lors du premier tour de la campagne, chaque victoire remportée lors d'un scénario Invasion ou Tête de Pont rapporte le double de Points de Conquête que la normale. Pour ces scénarios, l'Attaquant est toujours le Chaos.