



CODEX LUGDUNUM 2009

GUIDE DE SURVIE

OPERATION NOCTIS





CODEX LUGDUNUM 2009

GUIDE DE SURVIE

Bienvenue sur Noctis Prime.

Ce monde riche impérial subit actuellement la pire guerre jamais connue sur son sol.

Après le soulèvement de la ruche Caprica et d'une partie des forces de Défense Planétaire, ce sont des milliers d'hérétiques qui ont envahi Noctis pour apporter leur soutien aux insurgés de la Loge des Quatre Protecteurs.

La défense de Noctis Prime est axée autour des renforts arrivés de tout l'Imperium. Ce qui reste des forces de Défense Planétaire, après les désertions et les purges, est absolument insuffisant pour assurer la survie du monde.

Hérétiques et serviteurs de l'Empereur doivent faire face à une autre menace. Profitant des troubles sur Noctis, de nombreuses forces de pirates Orks ont investi le champ d'astéroïdes du secteur planétaire. Parmi ces pirates on a découvert l'existence d'armées plus régulières d'Eldars ou encore de Taus qui synchronisent leurs attaques avec les raids pirates pour mieux arriver à leurs fins.

Ce manuel a pour objectif de vous présenter Noctis Prime et les challenges qui vous attendent vous et vos hommes.

SOMMAIRE

Noctis Prime	3
Situations Conflictuelles	4
<i>Escalade</i>	4
<i>Capture</i>	5
<i>Défense du Portail</i>	6
<i>Attaque de Flanc</i>	7
<i>Percée</i>	8
Objectifs Secondaires	9
Coordination avec les Alliés	11





CODEX LUGDUNUM 2009

NOCTIS PRIME



LE SYSTEME PLANETAIRE

Le système planétaire de Noctis est constitué de cinq planètes évoluant autour d'une étoile unique, Alpha.

Noctis Prime est la deuxième planète la plus proche d'Alpha et la seule pouvant accueillir la vie humaine.

Un champ d'astéroïdes se trouve à mi-chemin entre Noctis Prime et Noctis Secundus. On y trouve d'anciennes installations minières Squats qui servent aujourd'hui de base avancée pour les pirates et les pillards de toutes les races. C'est sur Ombre, la cinquième planète du système que les Squats ont élu domicile après avoir épuisé les filons du champ d'astéroïdes. La petite planète aux conditions de vie si difficiles abrite une modeste colonie Squat mais qui représente l'une des principales sources de minerais rares de Noctis Prime.

LES PRINCIPAUX CONTINENTS

Le gros de l'activité humaine de Noctis Prime est concentrée sur les deux plus grands continents de la planète pragmatiquement baptisés Continent Nord et Continent Sud par l'Administratum.

CONTINENT NORD

Le Continent Nord regroupe la plus grande part de la population.

New Lugdunum, devenue la capitale administrative de Noctis Prime après la destruction de Lugdunum par les Orks, abrite près d'un milliards d'individus. La majorité d'entre eux travaille dur dans le secteur

Industriel situé au à l'ouest de la cité-ruche.

Au Nord de New Lugdunum s'étend le palais-astroport du gouverneur de Noctis Prime dont les limites sont marquées par la zone arctique aux plaines constamment balayées par un vent glacial.

Si l'Ouest du continent n'est que poussière et pollution, l'Est reste relativement épargné par l'exploitation humaine. On y trouve encore de nombreuses forêts au Nord-Est et les immenses plaines d'Alastar plus au Sud.

CONTINENT SUD

Moins vaste que son homologue du Nord, le Continent Sud a été meurtri par les longues Guerres Orks qui ont traumatisé la population de Noctis Prime. En témoignent les ruines de l'ancienne ruche-capitale Lugdunum rasée par la Waaagh! Astragath il y a 25 ans.

A l'Ouest de ces ruines se dresse Caprica, la Cité-Ruche a miraculeusement échappé à la destruction grâce à l'intervention du Chapitre des Dark Angels. Les Space Marines mirent fin à l'existence du Big Boss Astragath au pied même des fortifications et leur nom est honoré sur tout le continent.

A la pointe Sud du continent s'étendent les Marais des Dombes peuplés de prédateurs particulièrement agressifs.

C'est cependant le Nord-Est du continent qui est le plus craint par la population car les montagnes sont infestées d'Orks que les Forces de Défense Planétaire se sont toujours révélées incapables d'éradiquer.





CODEX LUGDUNUM 2009

SITUATIONS CONFLICTUELLES

ESCALADE

SITUATIONS CONFLICTUELLES

Lors de votre intervention sur Noctis Prime, vous serez le plus souvent amené à mettre en oeuvre les procédures classiques d'engagement de l'ennemi (voir simulation BX-34 "Scénario de Tournoi"). Cependant certaines situations conflictuelles peuvent ponctuellement différer des schémas classiques, nous vous invitons donc à prendre connaissance des simulations suivantes.

ESCALADE - CONTEXTE

L'ensemble des belligérants a lancé des patrouilles pour quadriller Noctis Prime. La simulation suivante met en scène la rencontre deux patrouilles ennemies et les combats qui font suite avec l'arrivée régulière de renforts.

ESCALADE - DEPLOIEMENT

Le belligérant possédant la plus haute Valeur Stratégique choisit son bord de table (il peut désigner une longueur, ou bien un coin - c'est à dire la demi-longueur de deux côtés adjacents). Son adversaire se déploie alors sur le bord ou le coin opposé.

Chaque belligérant commence avec une seule formation placée sur la table. Ce doit être la moins chère de l'armée et ne doit être ni un engin de guerre, ni une formation d'aéronefs, ni ne doit inclure de Commandant Suprême. Elle peut être déployée n'importe où à moins de 45cm de son bord (ou coin) de table.

ESCALADE - RENFORTS

Les formations restantes arriveront au fur et à mesure par le bord ou coin de la table du joueur au début de chaque tour, comme décrit dans la table des renforts ci-contre.

Exemples : Une formation de 6 unités tactiques de Space Marines transportées par 3 Rhinos arrivera au deuxième tour (la vitesse de l'unité la moins rapide est 30cm puisque les unités tactiques, vitesse de 15cm, sont transportées) alors qu'une formation de 6 unités tactiques de Space Marines sans Rhinos arrivera au troisième tour (la vitesse de l'unité la moins rapide est 15cm)

TABLE DES RENFORTS

TOUR 1	Toutes les formations dont l'unité non transportée la moins rapide a une Vitesse strictement supérieure à 30cm arrivent.
TOUR 2	Toutes les formations dont l'unité non transportée la moins rapide a une Vitesse strictement supérieure à 15cm arrivent.
TOUR 3	Toutes les formations restantes arrivent.

Les unités pouvant se téléporter, les Aéronefs, les Vaisseaux Spatiaux et les formations pouvant effectuer un "assaut planétaire" peuvent arriver à n'importe quel tour (voir leurs règles spéciales pour leur déploiement).

Les formations doivent se déployer lors du tour où elles arrivent. En commençant par le joueur ayant la Valeur Stratégique la plus basse, chacun place une unité d'une formation arrivant à ce tour sur son bord ou coin de table. Les autres unités de la formation arriveront au même endroit que la première unité placée. Si plusieurs formations veulent arriver au même endroit (comme sur une route par exemple), placez simplement la première unité de chaque formation l'une devant l'autre, en mesurant leur mouvement à partir de la plus proche du bord de table. Vous pouvez placer des pions plutôt que les unités elles-mêmes, mais vous devez vous rappeler quel pion correspond à quelle unité. Les formations arrivent sur la table durant la phase d'action. Les formations qui ratent leur test d'initiative doivent se déplacer dans le cadre d'un ordre "Tenir", et entreront en jeu avec un pion d'impact pour avoir raté leur test d'initiative. Toutes les formations doivent entrer en jeu lors du tour où elles arrivent : elles ne peuvent pas être gardées en réserve pour plus tard.

ESCALADE - CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du 5^{ème} tour, les protagonistes font le décompte des Points de Victoire (voir Scénario de Tournoi).

Une Victoire Majeure est remportée si un belligérant obtient le double ou plus de Points de Victoire.

Une Victoire Mineure est remportée si un belligérant obtient plus de Points de Victoire que son adversaire. Tout autre résultat est un Nul.



CODEX LUGDUNUM 2009

SITUATIONS CONFLICTUELLES

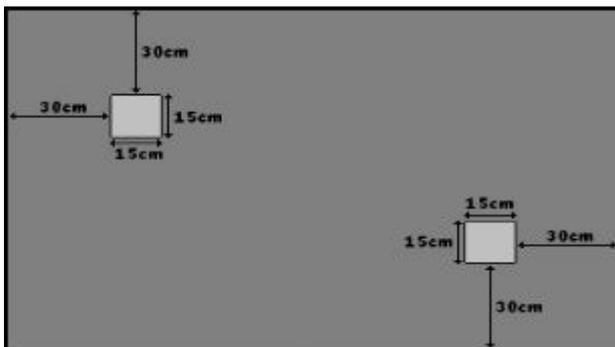
CAPTURE

CAPTURE - CONTEXTE

Deux zones stratégiques pour les belligérants ont été repérées sur le champ de bataille. Chaque armée a reçu l'ordre de s'emparer de ces zones et de les sécuriser.

CAPTURE – CHAMP DE BATAILLE

Les deux zones stratégiques (environ 15x15cm) sont placées sur le champ de bataille selon le schéma ci-dessous :



CAPTURE - DEPLOIEMENT

Déploiement selon la simulation "Scénario de Tournoi". Chaque belligérant peut placer des garnisons dans la zone d'objectif qui se trouve dans sa moitié de table.

CAPTURE – DUREE DE LA BATAILLE

La bataille dure 1d2+3 tours. Le nombre de tours joués est déterminé à la fin du troisième tour.

CAPTURE – CONDITIONS DE VICTOIRE

Une Victoire Majeure est remportée si un belligérant contrôle les deux zones stratégiques.

Une Victoire Mineure est remportée si un belligérant contrôle l'une des deux zones et son adversaire aucune.

Une bataille se termine par un Nul si chaque belligérant contrôle le même nombre d'objectifs.

CAPTURE – REGLES SPECIALES

Pour qu'un belligérant revendique une zone, il y doit avoir à la fin du tour au moins une unité d'une formation alliée non démoralisée et aucune unité d'une formation non démoralisée ennemie à l'intérieur de la zone.

Les formations qui ont été ralliée à la fin du tour ne sont pas prises en compte.

Il est conseillé aux belligérants de bien s'accorder sur les limites de chaque zone avant le début de la bataille.





CODEX LUGDUNUM 2009

SITUATIONS CONFLICTUELLES

DEFENSE DU PORTAIL

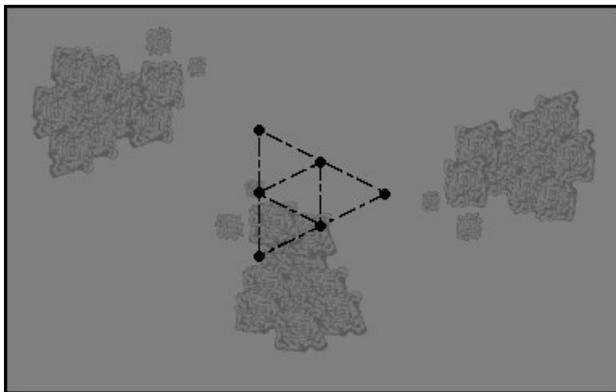
DEFENSE DU PORTAIL - CONTEXTE

Noctis Prime est une colonie relativement récente de l'Imperium de l'Humanité. Auparavant la planète appartenait aux Eldars qui y avaient construit deux grands portails Warp. L'une était située dans la Zone Arctique du Continent Nord et l'autre dans les ruines de Lugdunum et l'on dit que c'est sa puissance psychique qui a attiré les Orks jusqu'à l'ancienne capitale humaine.

Chaque porte était formée de trois seuils situés parmi d'autres structures en ruines. Pour s'emparer d'une porte il fallait pouvoir localiser ces trois seuils...

DEFENSE DU PORTAIL – CHAMP DE BATAILLE

Vous trouverez ci-dessous une carte du champ bataille représentant le positionnement de la porte Warp.



DEFENSE DU PORTAIL – DEPLOIEMENT

L'un des belligérants est déclaré être l'Attaquant, son adversaire est le Défenseur.

Les deux armées se déploient selon la simulation "Scénario de Tournoi".

Notez que les emplacements des seuils ne sont pas considérés comme des objectifs.

DEFENSE DU PORTAIL – VICTOIRE

L'objectif de cette partie est, pour l'Attaquant, de prendre le contrôle de la porte Warp. La porte est constituée de trois seuils et, pour activer la porte l'Attaquant doit contrôler simultanément les trois. A

première vue, ceci peut sembler enfantin, si ce n'est qu'il existe six seuils qui créent ainsi quatre localisations possibles de la porte Warp (voir la carte) et qu'il faut toucher un seuil pour savoir s'il fait partie de la porte ou si ce n'est qu'un leurre.

Le Défenseur place les six objectifs, comme indiqué sur la carte, de telle façon que les trois seuils réels forment un triangle (les combinaisons possibles sont plus nombreuses que vous ne le croyez, mais seules quatre sont autorisées!). Chaque objectif doit être séparé de 30cm. Vous pouvez placer des éléments de décors pouvant symboliser ces seuils, même si ce ne sont que quelques tas de ruines.

A la fin du tour, l'Attaquant obtient 5PV s'il contrôle un seuil, 15PV s'il en contrôle deux, et il remporte la partie s'il contrôle les trois seuils. Il n'obtient aucun PV pour le contrôle des seuils factices.

Le Défenseur obtient 5PV pour le contrôle de chaque objectif, que ce soit un seuil réel ou factice. Les points de victoire sont cumulatifs d'un tour à l'autre.

Pour contrôler un seuil de la porte Warp, l'Attaquant doit avoir une unité au contact de l'objectif à la fin d'un tour de jeu.

Pour contrôler un objectif (seuil réel ou factice), le Défenseur doit avoir une unité à moins de 15cm à la fin d'un tour de jeu (cette unité doit être la plus proche de l'objectif si une unité ennemie se trouve également à moins de 15cm).

Une fois le contrôle d'un objectif revendiqué, il n'est pas nécessaire de garder une unité à moins de 15cm (pour le Défenseur) ou au contact (pour l'Attaquant). Un objectif est contrôlé par un camp jusqu'à que son adversaire en prenne le contrôle.

La partie prend fin lorsqu'un des deux camps obtient 45PV. Attention cependant, si l'Attaquant contrôle les 3 seuils de la Porte Warp à la fin d'un tour de jeu, il est déclaré vainqueur, on détermine la nature de la victoire selon les conditions suivantes : Une Victoire Majeure est remportée si un belligérant obtient le double ou plus de Points de Victoire.

Une Victoire Mineure est remportée si un belligérant obtient plus de Points de Victoire que son adversaire.



CODEX LUGDUNUM 2009

SITUATIONS CONFLICTUELLES

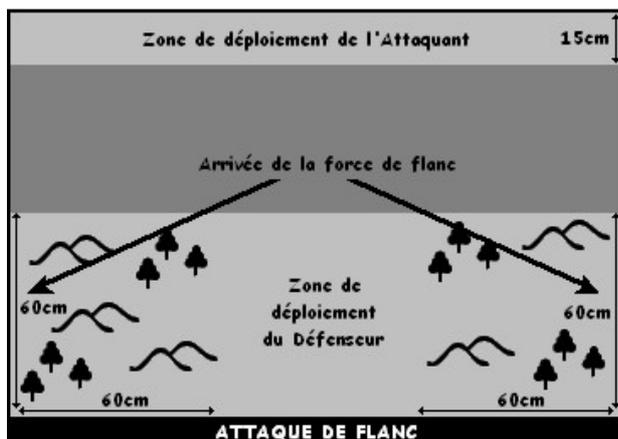
ATTAQUE DE FLANC

ATTAQUE DE FLANC - CONTEXTE

Les forces du Défenseur ont été acculées par celles de l'Attaquant. Alors que le Défenseur fait volte face pour affronter l'ennemi, l'Attaquant détache une force de flanc pour le surprendre.

ATTAQUE DE FLANC – CHAMP DE BATAILLE

Vous trouverez ci-dessous une carte du champ bataille :



A la fin de l'affrontement, les protagonistes font le décompte des Points de Victoire (voir Scénario de Tournoi).

Une Victoire Majeure est remportée si un belligérant obtient le double ou plus de Points de Victoire.

Une Victoire Mineure est remportée si un belligérant obtient plus de Points de Victoire que son adversaire.

Tout autre résultat est un Nul.



ATTAQUE DE FLANC – FORCE DE FLANC

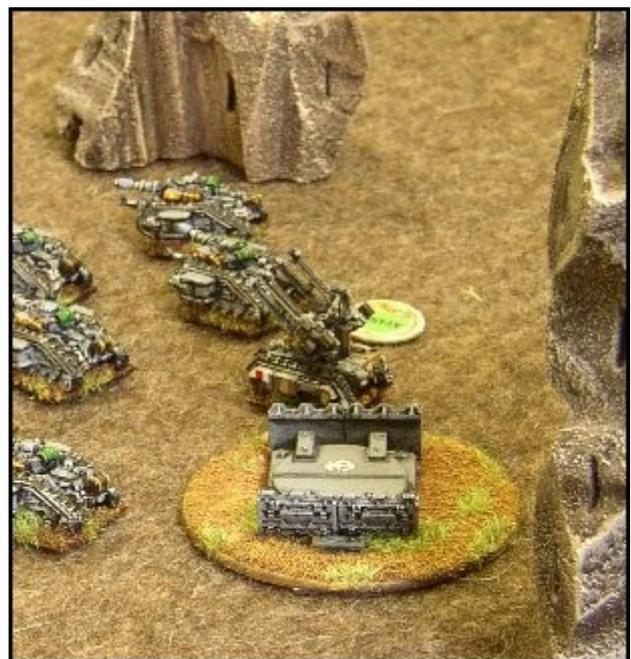
Avant la bataille, l'Attaquant peut constituer une force de flanc représentant jusqu'à 1/3 de ses effectifs. Cette force de flanc se déploiera au 2ème tour de jeu sur l'un des coins du Défenseur. Ce coin doit être déterminé en secret par l'Attaquant avant le début du déploiement.

ATTAQUE DE FLANC – DEPLOIEMENT

La force principale de l'Attaquant se déploie jusqu'à 15cm de son bord de table. Le Défenseur peut se déployer jusqu'à la moitié de son bord de table. La force de flanc de l'Attaquant se déploie dès le second tour dans le coin choisi avant la bataille (voir carte).

ATTAQUE DE FLANC – VICTOIRE

La durée de la bataille est déterminée aléatoirement au début de la partie : 1d2+3 tours.





CODEX LUGDUNUM 2009

SITUATIONS CONFLICTUELLES

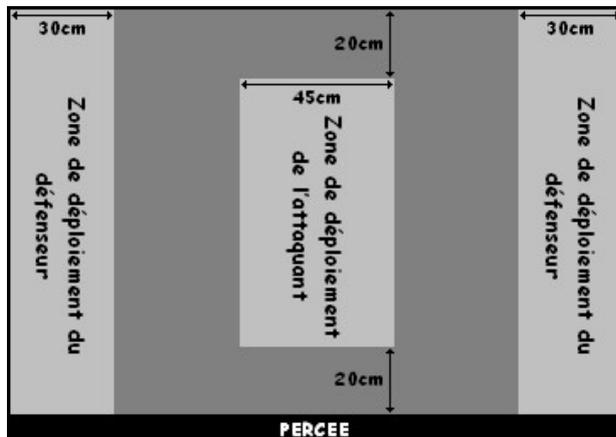
PERCEE

PERCEE - CONTEXTE

L'armée de l'Attaquant est encerclée par les forces du Défenseur. Plutôt que de résister et de mourir, l'Attaquant doit percer les lignes du Défenseur afin d'échapper au piège.

PERCEE – DEPLOIEMENT

Le Défenseur divise sa force en deux, chacune se retrouvant dans une de ses zones de déploiement (voir carte). Chaque force doit inclure des formations entières, ces dernières ne peuvent pas être divisées entre les deux zones. Après que le défenseur s'est déployé, l'Attaquant peut placer son armée dans la zone de déploiement central.



PERCEE – REGLES SPECIALES

Les formations de l'Attaquant peuvent quitter la table par les largeurs de celle-ci (ie là où est déployé le défenseur!). Les unités survivantes d'une formation doivent toutes quitter la table pendant le même tour : aucun retardataire!

Les unités volantes (et les unités qu'elles transportent) peuvent sortir de la table : elles comptent comme étant sorties si elles entrent par une des largeurs de la table (du choix de l'Attaquant) et sortent par l'autre.

PERCEE – CONDITIONS DE VICTOIRE

L'Attaquant remporte une Victoire Majeure s'il fait sortir au moins la moitié de ses formations pour gagner.

Les formations réduites à moins de la moitié de leurs effectifs ne comptent que pour la moitié d'une formation pour l'application de cette règle. De même, les formations démoralisées qui sortent du champ de bataille ne sont pas prises en compte.

Notes :

Les formations éphémères (comme l'Avatar Eldar) et les vaisseaux spatiaux ne comptent pas dans le nombre total de formations de l'armée et, par extension, dans les formations à faire sortir du champ de bataille.





OBJECTIFS SECONDAIRES

Les champs de bataille de Noctis Prime peuvent réserver des surprises aux généraux mal préparés. Les informations qui suivent décrivent les différents objectifs secondaires qu'il vous sera impératif de sécuriser afin d'apporter un soutien indirect à vos alliés sur les deux continents de la planète.

COMPLEXES NECRONS

On estime que Noctis Prime a été un monde partiellement colonisé par les Nécrons. Pour une raison inconnue, la planète n'a pas subi le processus de désertification habituelle. De même, les traces des Nécrons sont relativement peu nombreuses. Ainsi on dénombre deux complexes Nécrons sur l'ensemble de Noctis Prime, dans les Plaines d'Alastar et le Secteur Ork.



COMPLEXE NECRON

Contrôle : A la fin du tour, le joueur qui contrôle l'objectif peut piocher une carte « *Influence Nécrontyr* » parmi les trois disponibles. Cette carte peut être remise à un joueur allié sur le même continent, elle ne peut être utilisée par le joueur lui-même.

Effet Epic Armageddon : A l'activation d'une formation d'engins de guerre (hors démons majeurs et autres engins de guerre non mécaniques), un engin de guerre peut réparer automatiquement 1 Point de Structure (sans dépasser son maximum)

Effet NetEpic : En fin de tour, un titan, prétorien ou super lourd, l'unité répare un dommage automatiquement.

EPAVES SPATIALES

La guerre qui fait rage a aussi bien lieu sur terre que dans l'espace. Plusieurs rapports signalent que des navettes, transportant des informations importantes pour l'un des camps impliqués dans les affrontements, auraient pu s'écraser dans la Zone Arctique et dans les Marécages des Dombes.

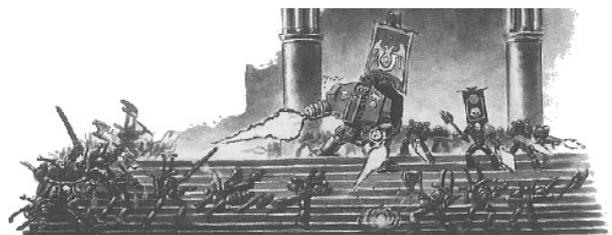


EPAVE SPATIALE

Contrôle : A la fin du tour, le joueur qui contrôle l'objectif peut piocher une carte « Plans Révélés » parmi les trois disponibles. Cette carte peut être remise à un joueur allié sur le même continent.

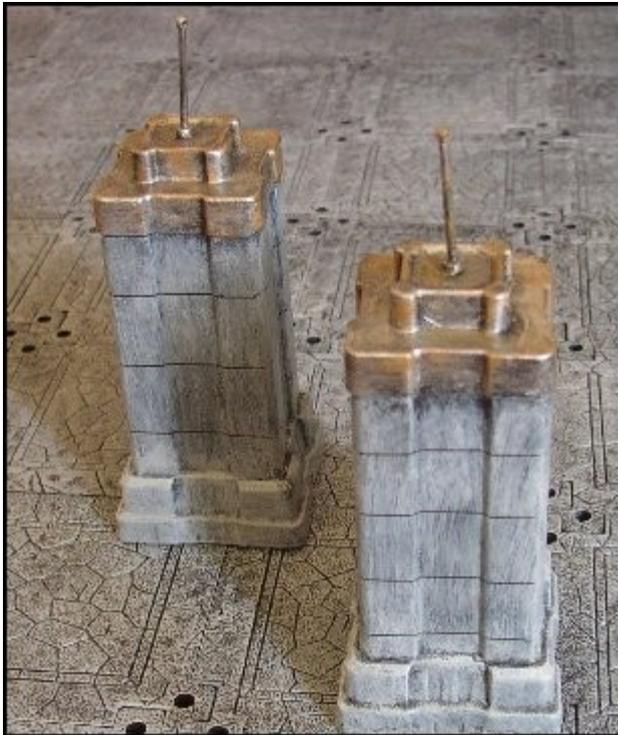
Effet Epic Armageddon : A l'activation d'une formation, la formation reçoit un bonus de +1 au jet d'initiative.

Effet NetEpic : Permet de sauter une activation (sauf la dernière de son tour) ou au contraire d'en effectuer deux à la suite.





CODEX LUGDUNUM 2009



STATION RADIO

Dans le Secteur Industriel comme dans la Ruche New Lugdunum, on trouve les bâtiments contrôlant les émissions radio officielles diffusées par l'Administratum. Le contrôle de ces stations permet de s'assurer que sa propagande et ses chants de guerre iront droit au coeur des troupes alliées!

STATION RADIO

Contrôle : A la fin du tour, le joueur qui contrôle l'objectif peut piocher une carte «*Propagande Alliée*» parmi les trois disponibles. Cette carte peut être remise à un joueur allié sur le même continent, elle ne peut être utilisée par le joueur lui-même.

Effet Epic Armageddon : A l'activation d'une formation alliée, un pion d'impact est retiré.

Effet NetEpic : Une formation alliée reçoit un bonus de +1 à son jet de Moral.

CONTROLE ARTILLERIE ORBITALE

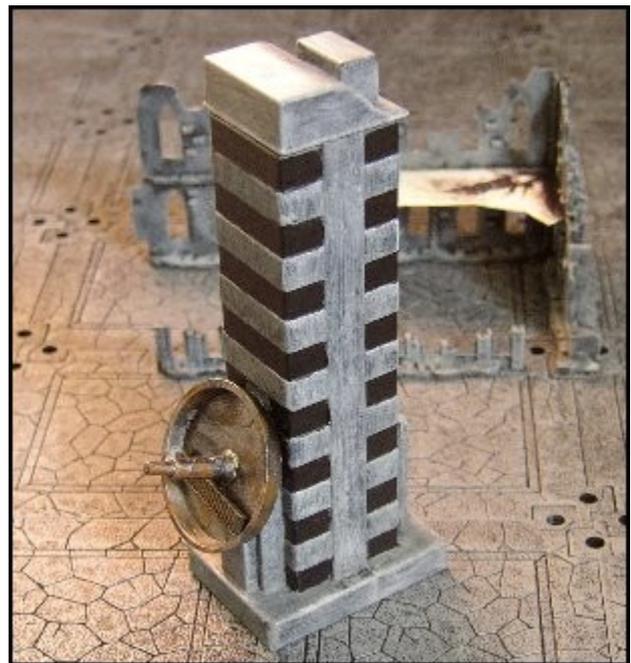
Situés dans des centres stratégiques tels que le Palais-Astroport du Gouverneur ou la cité ruche Caprica, les bâtiments de Contrôle d'Artillerie Orbitale permettent de piloter directement l'armement secondaire de la base de défense orbi-

-tale Ecu IV. Contrôler ces bâtiments permet de faire pleuvoir la mort sur ses ennemis sur tout le continent.

CONTROLE ARTILLERIE ORBITALE

Contrôle : A la fin du tour, le joueur qui contrôle l'objectif peut piocher une carte «*Barrage Orbital Léger*» parmi les trois disponibles. Cette carte peut être remise à un joueur allié sur le même continent, elle ne peut être utilisée par le joueur lui-même.

Effets Epic Armageddon et NetEpic : Remplace une activation et permet d'effectuer un tir de barrage (3PB, gabarit normal) n'importe où sur le champ de bataille.





CODEX LUGDUNUM 2009

PORTE WARP

Les Forêts du Nord et les ruines de l'ancienne cité ruche Lugdunum cachent un secret bien gardé : des Portes Warp dont le contrôle peut assurer l'arrivée de renforts inattendus : démons, nécrons ou encore Légion des Damnés!

PORTE WARP

Contrôle : A la fin du tour, le joueur qui contrôle l'objectif peut piocher une carte «*Intervention Salulaire*». Cette carte peut être remise à un joueur allié sur le même continent, elle ne peut être utilisée par le joueur lui-même.

Effets Epic Armageddon et NetEpic : Permet de téléporter une formation de renfort (statistiques disponibles sur la carte) qui restera en jeu pendant un tour.



COORDINATION AVEC LES FORCES ALLIÉES

Dans le cadre de la campagne pour Noctis Prime, il arrivera certainement que l'on vous ordonne d'agir en collaboration avec des forces armées alliées. Avec des procédures et des méthodes de combat différentes, il sera essentiel de savoir vous montrer flexible pour remporter la bataille.

Voici les conventions à utiliser lors des batailles opposants des forces composées de deux armées alliées.

Pour les règles de base d'Epic Armageddon, on considère les deux corps alliés comme une seule et unique armée. Ainsi, une formation peut soutenir une formation alliée ou encore effectuer des tirs croisés avec l'aide d'une formation alliée. De même, il est

possible d'activer une formation puis de retenir l'initiative pour activer une formation alliée. Etc.

La Valeur Stratégique de l'armée alliée est égale à la moyenne (arrondie à l'entier inférieure) des Valeurs Stratégiques des deux armées qui la compose.

A noter que les règles spéciales de chaque armée ne s'appliquent qu'à l'armée concernée et non à la coalition des deux armées. Ainsi la Waaagh! Ork ne s'applique qu'aux Orks, les règles spéciales Eldars qu'aux Eldars, etc.

Dans le même ordre d'idée, la relance d'un Commandant Suprême n'est applicable qu'à une formation de sa propre armée.