



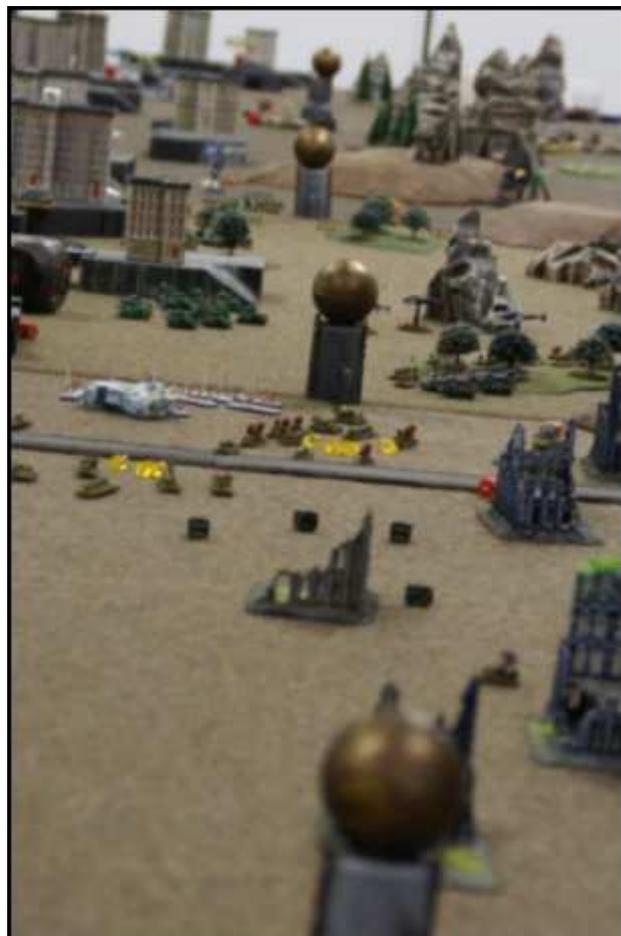
CODEX MEGAGEDDON



Un supplément officiel pour Epic Armageddon



Une publication de la
Tribune de Laitus Prime



EPIC MEGAGEDDON AU CRAZY ORC EN 2007

Les 10 et 11 novembre 2007, le club lyonnais du Crazy Orc organisait la première partie d'Epic Megageddon.

L'affrontement a vu s'opposer deux équipes de 10 personnes et deux armées de 30 000 points (10 x 3000 points).

La bataille a duré une journée (la veille étant réservée à un mini-tournoi) et a laissé un souvenir mémorable aux participants !

C'est à la suite de cette expérience qu'est né ce Codex.

CODEX MEGA GEDDON

par l'équipe du Crazy Orc

4	Introduction	Les règles spéciales	8
5	Les participants	Application à Lyon 2007	9
6	Le champ de bataille	Pour aller plus loin	10
7	Le scénario de bataille	Batailles historiques	11

CREDIT

Auteurs

Sébastien Foucha, Marc-Antoine Verdier, Pascal Provost, François Bruntz

Tests et peinture des figurines

Les membres du Crazy Orc et les participants du week-end Epic Armageddon de Lyon 2007



Supplément non officiel pour Epic Armageddon

Les illustrations de ce supplément sont empruntées au site pour Warhammer 40k édité par Games Workshop.

Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons oeuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.



Club du Crazy Orc
<http://www.crazy-orc.org/>



Forum epic_fr
<http://epic-fr.niceboard.com/>



La Tribune de Laitus Prime
<http://pagesperso-orange.fr/bruntz/pt/>

INTRODUCTION

Les guerres qui secouent la galaxie donnent souvent lieu à des affrontements titanesques où les soldats meurent par dizaines de milliers dans les décombres de plusieurs centaines de blindés, d'engins de guerre et de titans. Les vétérans de ces batailles sont rares et leur expérience inestimable...

Bien que l'objectif d'Epic Armageddon est de mettre en scène des batailles à grande échelle à travers une partie classique jouable en deux ou trois heures, le rêve de tout joueur reste et restera de mettre en place des parties réellement gigantesques où des armées fortes de dizaines de milliers de points s'affrontent.

Le concept d'Epic Megageddon est né lors d'une après-midi Epic Armageddon organisée au club lyonnais du Crazy Orc. A cette occasion certains des joueurs réguliers d'Epic au club réfléchissaient à l'édition 2007 du week-end Epic qui devait être organisé par le Crazy Orc. Afin de ne pas proposer un simple tournoi, Sébastien Foucha lança l'idée d'organiser une énorme bataille opposant deux équipes de dix joueurs. Force est d'avouer que l'idée n'enthousiasma pas forcément l'auditoire. Les énormes batailles de ce genre ont en effet deux gros inconvénients : elles sont généralement longues (trop longues) et leur intérêt ludique est souvent limité.

Il en fallait cependant plus pour décourager Sébastien et les membres du club déjà séduits par l'idée.

Un cahier des charges précis fut établi et petit à petit l'idée fit son chemin et finit par convaincre l'ensemble des membres du club.

Pendant plusieurs mois, une petite équipe de concepteurs se concentra sur les règles à mettre en place pour rendre jouable et intéressant ce qui fut rapidement appelé le Megageddon.

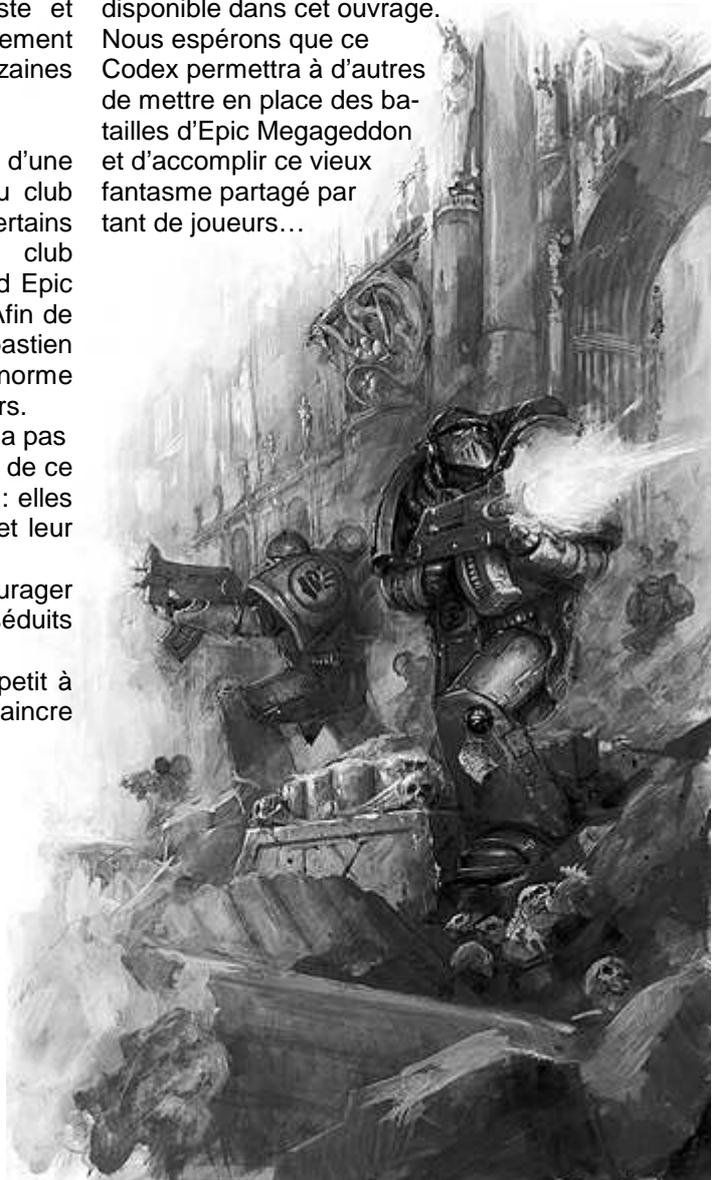
Epic Megageddon devait d'abord pouvoir être joué rapidement, en une journée maximum. Il fallait donc prévoir un timing précis et des activations simultanées.

De plus Epic Megageddon devait garder tout l'intérêt d'une partie classique d'Epic Armageddon utilisant le scénario de tournoi. Il fut donc mis en place un système d'objectifs et un scénario simple

les exploitant.

Le résultat de ces réflexions et de la bataille qui s'ensuivit au Crazy Orc en novembre 2007 est disponible dans cet ouvrage.

Nous espérons que ce Codex permettra à d'autres de mettre en place des batailles d'Epic Megageddon et d'accomplir ce vieux fantasme partagé par tant de joueurs...



LES PARTICIPANTS

Tout affrontement se définit par rapport à ses belligérants. La victoire ou la défaite dépend tout aussi bien de la qualité des troupes que de l'ingéniosité des généraux et de leur capacité à travailler en coordination avec leurs alliés...

Extrait du 3^{ème} Manuel de Commandement de la Garde Impériale

L'organisation d'une partie d'Epic Megageddon n'a de sens que si elle rassemble un grand nombre de joueurs.

COMBIEN DE JOUEURS

Une bataille d'Epic Megageddon permet à deux équipes de joueurs de s'affronter.

Les règles et scénario que vous trouverez dans cet ouvrage ont été prévus et testés pour des équipes de 3 joueurs minimum chacune (soit 6 joueurs au minimum en tout). Théoriquement il n'y pas de limite haute au nombre de joueurs dans chaque équipe mais il semble difficile, matériellement parlant, de dépasser le chiffre de 15 joueurs par équipe.

Il est tout à fait possible de descendre au dessous des 3 joueurs par équipe mais des aménagements seront certainement nécessaires quant au scénario joué.

A noter qu'il semble cependant difficile d'assigner plusieurs armées à un même joueur qui n'aura certainement pas le temps de mener plusieurs forces en même temps. On verra en effet plus loin que le facteur temps est primordial dans la réussite de la partie.

UN ARBITRE

Afin de fluidifier la bataille, la présence d'au moins un arbitre est fortement conseillée.

L'arbitre aura une tâche essentiellement « administrative ». Il sera chargé de chronométrer les différentes phases de jeu, d'effectuer les calculs de points de victoire à la fin de chaque tour et, bien entendu, d'arbitrer les différents entre joueurs. En résumé son rôle est de s'occuper de tout ce qui pourrait faire perdre du temps aux joueurs.

Le rôle de l'arbitre peut également prendre beaucoup d'importance dans les variantes que nous proposons dans ce Codex.

UN ETAT D'ESPRIT

La mise en place et le bon déroulement d'une bataille opposant des armées de plusieurs dizaines de milliers de points doivent s'appuyer sur le bon état d'esprit des participants.

L'objectif principal est en effet de s'amuser dans le cadre d'un immense affrontement mais les possibilités d'exploitation des éventuelles failles



Les deux équipes qui ont testé Epic Megageddon à Lyon en 2007

des règles proposées dans ce Codex peuvent tout remettre en cause. Le fairplay doit donc régner en maître lors de la bataille.

De même, les participants doivent également avoir en tête que le bon déroulement de l'événement repose aussi sur un timing exigeant. Le respect des horaires est particulièrement important.

Pour résumer, les joueurs doivent bien être conscients que le succès d'une bataille d'Epic Megageddon repose essentiellement sur leurs épaules.

DES PIEGES A EVITER

Quelques pièges sont à éviter pour assurer le bon fonctionnement de la partie.

Les équipes ne devraient pas être connues à l'avance. Ceci afin d'éviter que les joueurs se contactent et préparent la bataille en amont. Une telle préparation peut en effet tuer l'intérêt de l'affrontement avant même qu'il ne commence.

Il est tentant de vouloir représenter une bataille respectant le background (équipe Imperium contre équipe Xénos par exemple). Cette option est intéressante mais il est important de veiller à ce que cela n'aboutisse pas à des déséquilibres (accumulation de missiles Deathstrike ou de téléportations dans un même camp).

LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille peut être ennemi implacable ou allié fidèle. A la charge de chaque commandant de savoir jouer du terrain pour appuyer ses manœuvres.

D'un point de vue matériel une partie d'Epic Megageddon demande beaucoup de préparation et de travail.

LE MATERIEL

Le champ de bataille d'Epic Megageddon est constitué de tables de 1,60m de longueur par 1,20 de profondeur. Des tables classiques d'1,80m par 1,20m sont parfaitement utilisables mais elles sont logiquement plus grandes (et donc plus difficiles à rentrer dans une salle) et une trop grande longueur de table risque de limiter les interactions entre joueurs.

Il sera nécessaire d'avoir autant de tables que de joueurs par équipe : par exemple, pour une bataille opposant deux équipes de 10 joueurs, il vous faudra 10 tables.

On verra par la suite que l'importance de pouvoir diviser facilement le champ de bataille en table, certaines règles y font référence.

Attention ! Il faut bien entendu une salle assez grande pour permettre de placer ces tables.

Outre les décors classiques que l'on s'attend à retrouver sur n'importe quel champ de bataille Epic Armageddon, les organisateurs devront pouvoir représenter des objectifs spéciaux. Et pour un tel événement on ne peut pas se permettre de simples pions en carton. Il devra y avoir autant d'objectifs que le nombre total de tables moins un. Par exemple, pour un champ de bataille de 8 tables, il vous faudra 7 objectifs spéciaux. De même, il sera nécessaire de pouvoir

placer 4 objectifs secondaires par table. Il est possible de demander à chaque joueur d'amener ses propres pions d'objectif.

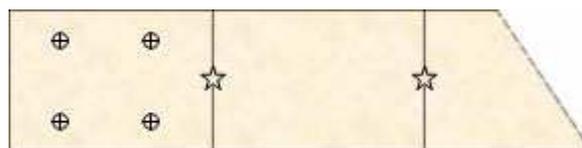
MISE EN PLACE

Les tables de jeu doivent placées côte à côte afin de ne former qu'un seul et unique champ de bataille.

Les décors peuvent ensuite être placés normalement. Les organisateurs veilleront à rendre chaque table du champ de bataille équilibrée et jouable.

Les objectifs principaux devront être au milieu de l'intersection entre chaque table.

Les objectifs secondaires doivent être placés à 30cm du bord extérieur de chaque table et à 50cm des côtés.



QUELQUES ASTUCES

Afin d'assurer un rendu visuel impressionnant, il est conseillé de mettre en place un champ de bataille « réaliste » en utilisant éléments de décors « uniformes ». Pour la partie de Lyon, par exemple, des couvertures de même couleur ont été placées sur les tables et il avait été décidé qu'un côté du champ de bataille représenterait les faubourgs d'une cité impériale (bâtiments impériaux, ruines impériales, routes, etc.) et que

l'autre côté du champ de bataille serait une zone sauvage (collines, bois, marais, etc.). Il ne faut pas non plus hésiter à faire déborder les décors d'une table à l'autre pour ne pas cloisonner les joueurs.

Un affichage sur les murs des principales aides de jeu Epic Armageddon permettra aux joueurs de gagner du temps.

Si jamais la salle se révèle trop courte pour accueillir un champ de bataille tout en longueur, il est parfaitement possible de le disposer en L, voire même en U, si la salle est assez large.

Veillez cependant à laisser assez de place aux joueurs pour aller et venir.



SCENARIO DE BATAILLE

La clé de la victoire n'est pas forcément dans l'annihilation des forces ennemies. L'état-major doit identifier les objectifs stratégiques du champ de bataille afin de s'en assurer le contrôle avant l'adversaire. Une fois ces objectifs sécurisés, que restera-t-il à l'ennemi ?

Le scénario de tournoi décrit dans les règles d'Epic Armageddon a ouvert la voie à l'extinction des batailles rangées à l'échelle 6mm. Dans le cadre des affrontements d'Epic Megageddon, la fameuse bataille rangée doit également être bannie.

Afin de conserver tout l'intérêt de la bataille voici le scénario qui peut être utilisé.

EPIC MEGAGEDDON

Deux coalitions armées se font face pour le contrôle des différents objectifs du champ de bataille.



Le champ de bataille

La taille du champ de bataille et placement des décors et des objectifs sont décrits dans le chapitre « *Champ de bataille* ».

Attribution des joueurs aux tables de jeu

Les joueurs de chaque équipe sont affectés à une table de jeu. Cette attribution peut être totalement aléatoire ou être faite selon des critères précis. Par exemple, lors du week-end de Lyon, il avait été décidé de placer les joueurs selon un classement établi la veille de la partie par une journée de mini-tournoi : les joueurs les mieux classés étaient affectés aux tables centrales tandis que les moins bien classés étaient attribués aux tables situées aux extrémités.

Déploiement

Les joueurs déploient leur armée sur la table de jeu qui leur a été attribuée. Les déploiements doivent être faits en un temps limité (à déterminer par l'arbitre) et de façon simultanée. Chaque armée doit être déployée à moins de 15cm de son bord de table. Les joueurs peuvent cependant déployer des garnisons (voir la description des garnisons du *Scénario de Tournoi* dans le livre des règles) autour des objectifs secondaires de leur côté de table.

Durée de la partie

La bataille dure 3 tours.

Selon le temps disponible, l'arbitre pourra décider d'allonger la durée de la bataille d'un ou deux tours.

Conditions de victoire

L'équipe ayant le plus de points de victoire à la fin de la partie l'emporte.

A la fin de chaque tour, l'arbitre calcule les points de victoire de chaque camp. Ces points de victoire s'accumulent d'un tour sur l'autre.

Les règles de contrôle sont les mêmes que celles du Scénario de Tournoi du livre des règles.

Le contrôle d'un objectif principal rapporte 3 PV.

Le contrôle d'un objectif secondaire rapporte 1PV.

De plus, pour chaque commandant suprême encore présent sur la table à la fin du dernier tour, un camp remporte 1PV. Pour chaque commandant suprême détruit, un camp subit un malus de -1PV. Les commandants suprêmes hors table ne sont pas pris en compte dans le calcul de ces bonus/malus.

REGLES SPECIALES

A affrontement d'exception, moyens exceptionnels. Un général doit pouvoir adapter en permanence ses stratégies en fonction de la taille des batailles qu'il doit mener.

Afin de livrer bataille dans les meilleures conditions possibles, quelques aménagements doivent être apportés aux règles d'Epic Armageddon.

JET DE STRATEGIE

Le jet de stratégie permet de décider quelle équipe débutera le tour par sa phase d'activation. La valeur stratégique de chaque équipe peut-être déterminée de plusieurs manières : moyenne des valeurs stratégiques des armées composant chaque équipe, valeur stratégique du « leader » de chaque équipe, etc.

PHASES D'ACTIVATION

Chaque tour de jeu est divisé en 6 phases d'activation pour chaque équipe (soit 12 phases en tout pour un tour).

Les phases d'activation sont alternées d'une équipe à l'autre.

Lors d'une même phase d'activation, TOUS les membres de l'équipe concernée peuvent activer simultanément une formation ET éventuellement retenir l'initiative (il est possible d'activer 12 formations au maximum par tour).

Chaque phase d'activation est chronométrée et ne doit pas dépasser 10 minutes (ceci afin de pouvoir boucler la bataille en un temps raisonnable, ie une petite journée). Au week-end de Lyon 2007, lors du premier tour de jeu, la phase d'activation a même été limitée à 5 minutes !

ACTIONS SIMULTANÉES

Puisque les actions des joueurs d'une même équipe sont simultanées, certaines petites règles doivent être prises en compte.

Les formations des joueurs d'une même équipe peuvent se soutenir et sont prises en compte pour les feux croisés.

Un commandant ne peut pas activer des formations de plusieurs joueurs différents pour lancer un assaut ou un tir groupé.

Une formation ne peut être la cible (en tir ou assaut) de deux formations ennemies **en même temps**. Cela veut dire que comme pour une partie normale, une formation ne peut être ciblée deux fois qu'en retenant l'initiative.

Exemple :

Patrick et Arnaud appartiennent à l'équipe 1. C'est la phase d'activation de l'équipe.

Patrick active une formation de Land Raiders et ouvre le feu sur une formation de Terminators du Chaos afin de préparer un assaut par une formation de Guerriers Aspects d'Arnaud. Mais Arnaud doit d'abord activer une autre de ses formations puis retenir l'initiative (malus de -1) pour activer sa formation de Guerriers Aspects et lancer son assaut.

AUTRES REGLES

Les joueurs ne sont pas limités à leur table de jeu. Leurs formations peuvent se déplacer librement sur l'ensemble du champ de bataille. Les formations téléportées peuvent apparaître n'importe où sur le champ de bataille.

L'aviation d'un joueur peut intervenir n'importe où sur le champ de bataille mais elle doit cependant entrer par le bord de table du joueur (le bord de sa table). Si elle ressort par n'importe quel autre bord de table, elle reçoit un pion d'impact. L'aviation en mode patrouille ne peut intercepter les volants ennemis uniquement quand ils survolent la table de jeu du joueur.



APPLICATION A LYON 2007

Aucun plan ne résiste aux premiers instants de la bataille...



C'est le Week-End 2007, organisé à Lyon par le Crazy Orc, qui a servi de base aux règles présentées dans ce Codex. Voici comment, concrètement, elles ont été appliquées.

ARBITRAGE

Un organisateur du week-end avait été désigné pour arbitrer l'ensemble de la bataille.

CHOIX DES EQUIPES

Lorsque les participants au Week-End sont arrivés dans les locaux du Club, aucun d'entre eux ne savaient comment les équipes devant participer au Megageddon seraient constituées. La bataille ayant lieu le dimanche, les organisateurs avaient choisi de mettre en place une journée de tournoi le samedi. A l'issue de cette journée, un classement des joueurs avait pu être établi et les équipes furent mises en place grâce à ce classement (le premier rejoignant l'équipe de la Licorne, le second celle du Serpent, etc.).

ATTRIBUTION DES TABLES

De même, l'attribution des joueurs aux tables fut décidée en fonction de ce classement établi la veille de la bataille : les joueurs les mieux classés étant situés au centre du champ de bataille.

Il est bon de noter à quel point il est important que les joueurs ne se préparent pas à l'affrontement (en déployant des armées dédiées ou en se concertant).

Le débriefing du week-end a montré que sa réussite a reposé sur l'impossibilité de se préparer à l'avance et d'abuser des éventuels points faibles des règles.

JETS DE STRATEGIE

Pour plus de simplicité, il a décidé de faire lancer un simple d6 à chaque leader (le joueur le mieux classé de l'équipe). L'équipe obtenant le plus grand résultat remportant le jet de stratégie.

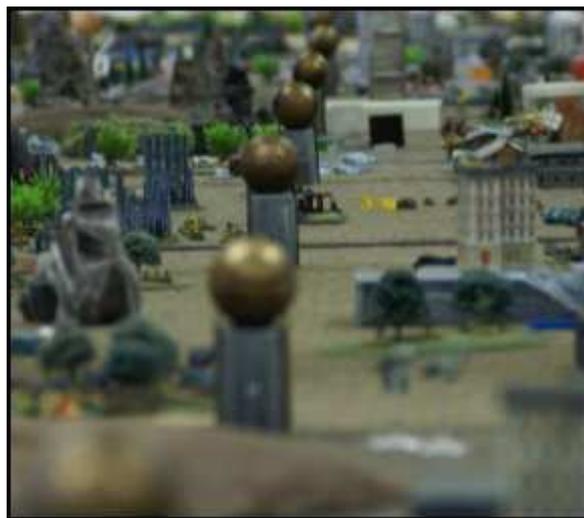
DESCRIPTION D'UN TOUR DE JEU

L'équipe de la Licorne remporte le jet de stratégie. Elle décide de commencer le tour par sa propre phase d'activation.

L'arbitre déclenche son chronomètre et par là même les hostilités. Chaque membre de l'équipe a maintenant 10 minutes pour activer une formation et, éventuellement, garder l'initiative pour en activer une deuxième. Tous les tirs et les corps à corps ont lieu au rythme de chacun des joueurs mais à la fin des 10 minutes tout doit s'arrêter.

Le temps imparti est écoulé (ou les joueurs de l'équipe déclarent avoir tous fini leurs activations). L'arbitre annonce la fin de la première phase d'activation. C'est au tour de l'équipe du Serpent de débiter sa phase d'activation.

Le tour prend fin lorsque chaque équipe a effectué ses 6 phases d'activation.



Il est intéressant de noter que plusieurs fois au cours de la bataille il a été possible d'abrégier la phase d'activation d'une équipe. La limite des 10 minutes est parfaitement tenable.

POUR ALLER PLUS LOIN

Gérer une campagne militaire au niveau planétaire nécessite autant d'adaptation que lors d'une bataille rangée. L'état-major doit toujours se remettre en question afin de mettre au point de nouvelles stratégies et surprendre l'adversaire...

Lors de la conception des règles du Codex Megageddon de nombreuses idées ont été imaginées mais finalement n'ont pas été mises en pratique afin de permettre au premier test à Lyon de se concentrer sur les bases du système. Voici cependant ces quelques règles spéciales afin que vous puissiez vous en inspirer pour personnaliser vos propres batailles à l'échelle Megageddon.

OBJECTIFS FLUCTUANTS

A l'origine, les objectifs secondaires devaient être dotés de couleurs différentes. Sur chaque table, ces objectifs devaient être séparés en objectifs bleus et rouges.

L'idée était de faire varier le gain en points de victoire de chaque objectif en fonction de sa couleur et du tour joué. Par exemple, au premier tour les objectifs bleus pouvaient rapporter 2PV tandis que les objectifs rouges n'apportaient rien alors qu'au deuxième c'était le contraire et qu'au troisième tour chaque objectif rapportait 1PV chacun.

COMMUNICATION LIMITEE

Une idée assez amusante mais finalement abandonnée pour cause de risque de perte de temps était de limiter la communication entre joueurs d'une même équipe en ne permettant à un joueur que de parler à ses voisins directs.

Cette règle couplée avec celle des objectifs fluctuants peut donner un cocktail explosif. En effet, la valeur des objectifs peut rester secrète et n'être dévoilée qu'aux seuls leaders de



chaque équipe. A charge ensuite à chacun de faire passer l'information en espérant que le bouche à oreille ne déforme pas trop les ordres...

Les possibilités sont infinies mais il est toute fois important de rappeler, encore une fois, que le facteur temps doit rester primordial !



BATAILLES HISTORIQUES

L'histoire de l'Imperium est parsemée de batailles titanesques opposant des forces dépassant l'entendement. Nos simulations de combat vous permettront de les revivre et de profiter de la sagesse de vos aînés !

Même si cela peut présenter quelques risques pour l'équilibre général d'une partie d'Epic Megageddon, il est très tentant de mettre en place des affrontements ayant pour but de revivre l'une des grandes batailles qui ont secoué l'Imperium ou tout simplement une bataille opposant deux camps regroupant des alliés historiques (et éviter ainsi de voir le Chaos s'allier avec les Eldars pour lutter contre des Tyranides et des Space Marines).



BATAILLES HISTORIQUES

Tant qu'à vivre une bataille compatible avec le background de Warhammer 40k autant mettre en place l'une des grandes batailles qui a fait rêver tous les joueurs.

Parmi ces grandes batailles on peut citer le siège de Terra lors de l'Hérésie d'Horus ou encore l'assaut de Maccrage par la flotte-ruche Tyranide Behemoth.

L'inconvénient des batailles historiques est de limiter grandement les armées possibles (pas évident d'expliquer la présence d'une force de mercenaires Orks aux côtés d'Horus sur Terra). Mais revivre ces batailles ne peut qu'être passionnant et mérite bien quelques sacrifices de la part des joueurs...



EQUIPES COMPATIBLES

Il est plus facile d'organiser des batailles opposant des équipes compatibles avec l'univers de Warhammer 40k car certaines armées peuvent parfaitement passer d'un camp à l'autre. Ainsi des Orks peuvent être à la tête d'une coalition de xénos ne demandant qu'à abattre l'Imperium ou tout simplement être d'honnêtes mercenaires engagés par un gouverneur impérial. Une armée de Space Marines ou de la Garde Impériale peut tout autant être une force loyaliste qu'une armée ayant fraîchement trahi l'Empereur pour rejoindre le Chaos, etc.

Quoiqu'il en soit il est toujours important d'écrire le contexte de l'affrontement afin de donner des repères et des enjeux aux belligérants.

IMMORTALISER L'ÉVÉNEMENT !

Une bataille voyant s'affronter plusieurs dizaines de milliers de points d'armée, ce n'est pas courant.

Il est indispensable que les organisateurs, et les participants, immortalisent l'événement d'une manière ou d'une autre : des photos et des *débriefings* devraient être mis à disposition sur des forums ou sites internet afin de faire partager l'expérience à la communauté Epic (et de la faire baver d'envie devant les photos !).



CODEX MEGAGEDDON

Découvrez le Codex Megageddon et revivez des affrontements gigantesques.

Le Codex Megageddon vous propose d'organiser des parties d'Epic Armageddon opposant de nombreux joueurs et des armées fortes de plusieurs dizaines de milliers de points. Les règles du Codex permettent de conserver tout l'intérêt du jeu malgré la taille de la bataille.

Le Codex Megageddon pour Epic Armageddon contient les informations suivantes :

- ❖ Scénario et règles spéciales
- ❖ Conseils d'organisation

