

WARHAMMER THE HORUS HERESY



REVOLTE SUR TARAMIS



Campagne narrative de la forge ludique

TARAMIS LA REBELLE

Taramis fut découverte durant les premières années de la croisade. C'était un monde fait de technologies mais également de beaucoup de mystères. La classe dirigeante de ce monde était une Oligarchie régnant sur une population analphabète. Ces barons Technocratiques comme ils s'appelaient, dirigeait chacun de lourde industrie dans lesquelles trimé leurs populations. Chaque baron étant à la tête de gigantesque manufacture produisant véhicule, mais aussi de sombre dispositif datant du moyen-âge technologique.

Jamais les barons ne communiquaient vers l'extérieur de leur planète, les psykers étaient systématiquement éliminés grâce à un processus eugénique industrielle. La peur de perdre leur privilège était incroyablement ancré en eux...

Puis vinrent les anges de l'empereur, une force de la grande croisade composée de Luna Wolves ainsi que de Blood Angels débarquèrent et furent vite accueillis dans la principale cité Ruche de la planète. Là les Barons acceptèrent rapidement de se soumettre.

On nomma un gouverneur parmi les Barons (le plus puissant) tout en laissant une garnison d'Astartes réduite.

La planète fut ensuite remodelée par le Mechanicum, bientôt Taramis fut défigurée et la population toujours réduite à l'esclavage.

Puis vint le basculement, la révolte du maître de guerre, la garnison des Luna Wolves se retourna contre leurs frères. Habilement les fils de Lupercal utilisèrent la population de Taramis. Alors que la nouvelle de la rébellion ne s'était pas encore propagée, une petite délégation de Word Bearers avait convaincu la population de se retourner contre les barons et contre l'Imperium. Emporté dans le tumulte de la guerre civile, la légion du maître de guerre pu aisément se retourner contre les Astartes restés loyalistes. Malgré cela un vaillant capitaine des Blood Angels parvint à envoyer un message de détresse à sa flotte. Le sort de Taramis est maintenant dans la balance de la guerre, ses industries stratégiques seront un atout majeur dans le combat final qui portera le nom d'Hérésie.

LA CAMPAGNE NARRATIVE

REGLES GENERALES

Vous vous apprêtez à prendre part à une campagne narrative. Le but de cette campagne n'est pas de vaincre son adversaire, mais avant tout de partager une histoire épique avec ses partenaires de jeu.

Je vous demande donc d'avoir à chaque partie cette phrase en tête.

Lorsqu'il y a un litige sur une ligne de vue, un couvert ou autre réglez cela au dé cela évite des discussions interminables.

D'un point de vue jeu cette campagne se déroulera en plusieurs tours comprenant plusieurs phases :

Une phase stratégique durant laquelle chaque camp revendiquera et défendra les secteurs sélectionnés.

Une phase de bataille dans laquelle des missions seront réalisées afin de déterminer le destin de chaque secteur.

Une phase de résolution dans laquelle on décompte les avantages obtenus durant les batailles.

Ces trois phases constituent un tour de campagne.

Chaque bataille comportera 3 formats standards au choix des joueurs attaquant jusqu'à 1000pts, jusqu'à 1500pts et enfin jusqu'à 2000pts.

Un joueur est libre de ne pas atteindre la totalité des points, en effet chaque camp disposera d'une jauge de moral en fonction des pertes des batailles.

Durant cette campagne il n'est pas possible de jouer des héros nommés, en revanche certains personnages pourront devenir à terme des héros de cette campagne et écrire leurs noms aux panthéons de cette guerre.

Taramis sera représenté par des hexagones du supplément planetary empires, les missions standards seront issues du livre de règle de Horus Heresy ou des core mission du livre siege of chthonia.

Certaines batailles seront des batailles dites épiques, et ne seront pas sur le format standard.

Chaque secteur de Taramis est composé de deux éléments son terrain et ses bâtiments.

Les terrains détermineront une partie des décors et certains objectifs spéciaux.

Les bâtiments quant à eux donneront bonus et influenceront sur la jauge de moral

Le camp qui remportera cette campagne sera celui qui contrôlera les deux cités-ruches tout en ayant une jauge de moral supérieure au camp adverse

Si au bout de 10 tours de campagne aucun camp n'est considéré comme vainqueur alors la campagne se soldera par une égalité

La phase stratégique

Tout d'abord durant la campagne il y aura deux camps traîtres et loyalistes. Un camp traître ne peut avoir de détachement allié ou un trait de seigneur de guerre loyaliste et inversement pour les loyalistes. Chaque camp est composé de plusieurs légions qui coopèrent entre elles.

Différentes légions pourront se joindre à un camp au cours de la campagne.

Lors de cette phase chaque camp va revendiquer et défendre un secteur. Pour la première phase le camp des renégats déterminera en premier les secteurs attaqués (ce qui représente l'effet de surprise de la rébellion). Les joueurs vont déterminer ce secteur en plaçant un élément reconnaissable de sa faction (mini bannière). Il indiquera également le format de la bataille en points. Puis l'autre camp place ses légions défenseuses et procédera de même pour ses attaques.

Pour attaquer un secteur ou hexagone il faut, soit avoir une armée déjà en place adjacente à la zone attaquée, soit une armée déplacée par transport aérien. Chaque camp dispose d'un spatioport au début de la campagne qui octroie deux déplacements aériens. Pour une attaque aérienne elle ne peut être réalisée que si l'hexagone cible est adjacente à au moins un hexagone neutre ou de sa faction.

Pour les phases stratégiques suivantes le camp disposant d'un niveau de moral supérieur gagnera l'initiative et placera ses attaques en premier.

La jauge de moral : tout au long de la campagne chaque camp dispose d'une jauge de moral, constituant une sorte de balance du conflit, elle constitue également l'initiative d'un camp.

On gagne des points de moral en remportant des batailles, en minimisant ses pertes (voir phase de bataille, bâtiments...)

Les camps commencent avec un moral à 5 pts chacun. Si un camp à un score de moral négatif ses jets de moral durant une bataille se feront avec un malus permanent de -1.

Chaque camp dispose de 4 armées représentées par les bannières, chaque armée est composée d'une légion, deux armées peuvent attaquer le même secteur mais le défenseur disposera du même nombre de points. Les armées commencent la partie sur un secteur allié deux armées sont placées dans le spatioport.

Les Secteurs

Plusieurs secteurs (représenté par un hexagone) vont représenter Taramis.

Chaque secteur aura un aspect type qui va conférer des règles quant à la réalisation de la table. Au début de la partie on constitue la table

Les hexagones de base : Il représente une plaine avec quelques ruines voir un petit cours d'eau. Ces zones ne donne pas de règles spécifique et ne peuvent contenir un objectif spéciale. Les terrains sur ces sites doivent contenir moins de 25% de bâtiments ou ruines et une majorité de décors naturels. Elles peuvent accueillir tout type de bâtiments.

Les hexagones de forage minier : représenté par une zone comportant un cratère ou des veines de cristaux, ces zones sont exploitées pour leur richesse par conséquent les décors seront plutôt industriels et la carte peut contenir 50% de bâtiments. Lors d'une partie sur ce terrain lancer un 2d6 sur un score 5 à 10 la table contiendra une un objectif dit de fosse chimique sur un 10+ un gisement de cristal galicien. Ces hexagones ne peuvent contenir aucun générateur de bouclier ou de forteresse.

Les hexagones de zone urbaines : représenté par une forte concentration de bâtiment, la table comportera uniquement des bâtiments de type urbain, ces zones contiennent parfois des canalisations de prométhium. Il peut donc avoir un objectif spécial de fosse à promethium. Avant la partie lancé 2d+ sur un 10 ou plus placé un objectif spécial. Les zones urbaines peuvent contenir n'importe quel bâtiment.

Les hexagones de spatioport sont des zones dite mortalis par conséquent seul une table mortalis est proposé pour des affrontements sur ces lieux, les spatioports ne peuvent contenir aucun bâtiment mais permette de déplacer les armées sur la carte stratégique sur n'importe quel secteur adjacent à un secteur allié. (Voir déplacement des armées)

Les hexagones cité ruche : centre névralgique de chaque camp elle sont considéré comme contenant tous les bâtiments une partie se déroulant dans cette zone est forcément une table mortalis. Seul des scénarios épiques peuvent y être joués.

Déplacements : au début de la campagne chaque camp contrôle ses 5 hexagones adjacent à sa cité ruche et adjacent à un hexagone adjacent à la cité ruche.

Un hexagone non contrôlé est neutre, on peut tenter de prendre le contrôle d'un hexagone neutre adjacent a un hexagone appartenant à son camp. De même on peut défendre un hexagone neutre adjacent à un hexagone sous notre contrôle.

Une armée (représenté par un dé, un drapeau etc...) ne peut que se déplacer d'un secteur adjacent à un autre exception du déplacement fait par spatioport.

Une armée peut quitter l'hexagone attaqué sans perte de moral

Les Bâtiments

Pour donner sont bonus les bâtiments à l'exception des forteresses doivent être alimenté par un générateur (voir générateur)

Les forteresses : Représentat des petit bastion elle confère 200pts de fortifications bonus sur la zone.

Les générateur de bouclier void : il empêche la prise des secteur adjacent tant que ce secteur n'est pas pris

Les Manucaturum : permet de fabriquer des nouvelle munitions elle permet d'équiper une unité muni de bolter par un bolt spécifique qui octroiera un tir unique avec ces bolt, si vous posséder plus de 3 manufacturum vous pouvez réduire le cout d'un véhicule de 10%

Les générateur d'énergie : ils alimentent les bâtiments, un générateur alimente 3 bâtiment mais a condition que l'on puisse tracer une ligne d'hexagones contrôlé vers ses bâtiments et le générateur.

A tout moment une armée peut exécuté une mission commando pour saboté le bâtiment d'un hexagone, c'est une mission en zone mortalis ne pouvant dépasser un engagement de 1000pts.

Cette mission peut être réalisé sur un hexagone normalement impossible a attaquer, cependant cette mission sacrifiera les deux déplacements aérien conféré par le spatioport, cette mission n'est pas réalisable sur zone cité ruche.

Enfin réussir cette mission permet de détruire le batiment et faire perdre un point de moral supplémentaire mais pas de revendiquer le secteur en question.

Les objectifs spécifique

Il y a quatre objectifs dit spécifique pouvant apparaître parfois durant les parties, ils confèrent des bonus non négligeables. Ils représentent l'exploitations des richesses du sol de Taramis.

Un objectif spécifique contrôlé à la fin d'une partie quel que soit l'issue de la bataille rapportera toujours un point de moral (si la bataille est perdue on considère que les troupes détruisent le gisement)

Si on remporte la partie en plus de l'objectif spécifique alors ils apportent les bonus suivants :

Cristaux galicien : utiliser à la fois dans la confction d'augmentique et d'arme laser ces cristaux très pure confère un avantage de précision à une armée. Par conséquent elle offre une relance sur un jet de tir une fois sur une partie pour la campagne par objectif de cristaux.

Fosse chimiques : permettant la fabrication de plusieurs matériaux complexes, ou armes de type chimique ces fosses permettent à une armée de fabriqué divers types de grenade, une des unités de n'importe quelle armée peuvent s'équiper sans surcout d'une bombe à phosphex ou des bombes dissimultrices pour une partie.

Fosse à prométhium : carburant vitales pour tout l'imperium le promethium est une ressources prioritaire une armée trouvant une source supplémentaire de promethium peut relancer ses jets de

réserve une fois par fosse pour une unité de véhicule ou de relancer un jet pour toucher une fois pour une unité muni d'au moins une arme de type plasma, flammes ou fusion.

La phase de bataille.

Cette phase est le cœur de la campagne ! Durant cette phase les joueurs résolvent les différents affrontements de chaque secteur. Pour se faire le déploiement ainsi que la mission sont tiré aléatoirement dans le livre de règle. Ou une des core mission des livres d'extension. Ce paramètre pourra être modifié en fonction de type de bataille épique ou standard

Une fois la bataille terminée on fait un décompte

Si plus de 75% des unités d'un camp sont détruites ce camp perd deux points de moral. Si 100% des forces d'un camp sont détruite alors l'armée est retiré de l'hexagone et reviens et doit être recréer pour un coup d'un point de moral supplémentaire

Le vainqueur du scénario gagne deux points de morales ainsi que l'hexagone, l'armée défaite doit se replier sur un hexagone adjacent neutre ou alliée.

Si le seigneur de guerre survit à la bataille le camp prend un point de moral, après deux batailles sans mourir un seigneur de guerre devient un héros et tir au hasard une compétence dans la table héroïque.

Puis il peut refaire un jet après 3 bataille consécutive sans mourir puis 4.

À tout moment un camp peut quitter le champ de bataille afin de préserver ses forces cela fait perdre un point de moral.

Le camp ayant le plus de points de moral garde l'initiative lors de la phase stratégique.

Si un camp à plus du double de point de moral que l'autres alors il peut réussir deux tests de moral automatiquement durant une bataille

Il est à noter que le format d'une armée reste modifiable en de 2000pts à 1000pts, on considère que certaines troupes reste en réserve



TABLE HEROÏQUE

Si un seigneur de guerre devient héroïque lancé 2D6 et consulté le résultat on peut toujours choisir le résultat inférieur au besoin

2 à 5 : le seigneur de guerre bien qu'inspirant ses compagnons n'obtient pas de compétences spécifiques, mais peut ajouter +1 à un de ses dés une fois par partie. Passer au trait suivant si c'est la seconde fois que vous tirez ce trait.

6 à 8 : le seigneur de guerre devient particulièrement habile avec une de ses armes qui devient une arme de maître sans surcoût. Si ses armes sont déjà des armes de maître vous pouvez augmenter la caractéristique de Cd de 1.

9 à 10 : Le seigneur de guerre peut augmenter sa CC ou sa CT de 1pts ce trait peut être pris qu'une seule fois par caractéristique.

11 à 12 LE seigneur de guerre est particulièrement coriace il augmente sa caractéristique de PV de 1 si c'est la seconde fois que vous tirez ce trait il gagne insensible à la douleur 6+ ou augmente ce trait de 1 sans descendre en dessous de 5+.



La phase de résolution

Un fois les batailles terminées, les jauges de morales sont ajustées, l'alimentation des bâtiments doit être ajusté les bâtiments non alimentés doivent avoir un marqueur shut down (représenté par un dé ou autre).

Les conditions de victoire doivent être vérifiées, puis on octroie les différents bonus, objectif spéciaux trait de seigneur de guerre...

Pour s'aider il y a une feuille de campagne pour chaque camp et une feuille par légion.

Enfin une fois l'intégralité des bonus donnés chaque camp peut construire un bâtiment de son choix sur un hexagone neutre vide de bâtiment à condition d'avoir au moins un manufacturum en état de marche et sur un hexagone adjacent à un hexagone allié.