

GUIDE DU SECTEUR

Situé en bordure de la galaxie et loin du centre de l'Impérium, le Secteur JANUS est composé de plusieurs systèmes dont celui de HR 6402 autour duquel orbitent plusieurs planètes dont la plus grande est Bastion Prime. La plupart des mondes de ce secteur appartenait autrefois à l'Impérium et obéissaient à ses lois, avant que n'éclatent les Guerres de la Faille, c'est pourquoi ce système est encore fortement occupé par les forces impériales qui l'utilisent comme "Tête de Pont" pour les routes spatiales du secteur.

BASTION PRIME :

Orbitant autour d'une étoile blanche, la planète Bastion Prime qui abrite une gigantesque cité ruhe de l'impérium.

Monde ruhe probablement le plus important du secteur. Sa population est approvisionnée en nourriture grâce à ses terres fertiles, ses pôles tempérés sont principalement le siège de générateurs de champs de force planétaires qui verrouillent le système entier.

BASTION IV :

Monde industriel qui abrite d'immenses manufacturums. Très riche en minerais divers, de nombreuses installations du Mécanicum forent sans cesse les entrailles de ce monde.

HOTH :

Planète glaciale et désertique qui n'abrite que peu de ressources mais est infestée de créatures belliqueuses et dangereuses dont des tribus Orcs qui heureusement ne se sont pas encore unies sous le joug d'un puissant Warboss.

INFERNUS :

Situé sur une orbite proche du soleil, ce n'est qu'une boule de roches en fusion. La pression extrême ainsi que la température permettent néanmoins l'agrégation de particules et de minerais rares qui finissent par donner de l'intérêt à ce monde hostile, c'est pourquoi l'Impérium a fini par y installer quelques installations militaires.

MYSTICA :

Planète infernale plongée dans une nuit éternelle seulement éclairée par des éclairs et des tempêtes Warp.

Les êtres "sensés" évitent soigneusement cette planète qui n'est généralement visitée que par des fous ou des psykers seuls capables de survivre plus de quelques heures à sa surface.

ORTHOS (PRIME et SECUNDUS):

Deux gigantesques dock spatiaux dont seul les archimagos du Mécanicum connaissent l'exacte utilité.



RÈGLES DE CAMPAGNE



LA CAMPAGNE DU SECTEUR JANUS

SYSTÈME DE JEU :

La campagne utilisera les règles du système One Page Rule, version Grimdark Future.

En cas de désaccord sur une application d'un point de règle, nous utiliserons la "règle du 4+" pour choisir parmi les deux points de vues des joueurs en désaccord.

Dans tous les cas nous demandons aux participants de faire prévaloir le "bon sens".

Une carte générale sera consultable sur le forum de la forge ludique et affichera l'avancée de la Campagne.

PROGRESSION :

Au fur et à mesure de l'avancée de la campagne, des scénarios vous seront proposés avec à chaque fois des objectifs spécifiques selon l'armée que vous jouez, qui s'ils sont réalisés vous permettront de gagner des points/capacités additionnelles.

Points Narratifs ★

Ces points représentés par une étoile d'or sur la carte générale permettront de situer chaque joueur dans son avancée et désigneront "in finale" le vainqueur narratif de l'histoire (avec 5 étoiles).

Reserve Stratégique (RESS)

Chacun aura également accès à une réserve de ressources additionnelles qui sera alimenté au fur et à mesure de vos victoires (*mais aussi parfois des défaites*) selon vos réussites aux objectifs spécifiques de vos armées.

Vous pourrez piocher dans ce stock lors de chaque partie afin d'avoir un bonus de points pour vos créations de listes d'armées (*avec comme limite une valeur maximale de 5% de la valeur maximale du scénario, par exemple un scénario à 3000 points vous permettrait potentiellement d'avoir 150 points en plus pour faire votre liste d'armée, si vous avez assez dans votre réserve*).

Ces points consommés à la création de la liste le sont évidemment définitivement et donc retirés de votre capital de points de réserve, il faudra réussir certaines choses pour la réalimenter.

Modificateurs de dés (MOD)

Lors de chaque partie le joueur qui aura l'armée la moins couteuse sera désigné comme l'Outsider.

Pour chaque tranche de 50 points d'écart avec la liste de son adversaire, il obtiendra un modificateur de +1/-1 utilisable sur UN de ses dé, une fois au cours de la partie.

Chaque modificateur est a usage unique.

Si ce modificateur n'est pas utilisé, il pourra être conservé pour une partie future (même s'il n'est plus l'outsider).

Certains scénarios auront comme récompense ces modificateurs.

FIN DE LA CAMPAGNE :

La Campagne s'achève lorsque le fil narratif de l'histoire sera conclu par l'atteinte par un des joueurs des 5 étoiles d'or narratives.

Ce joueur aura atteint l'objectif final de sa faction et sera déclaré vainqueur narratif de la saison.

Attention... une étoile d'or peut être perdue !



REGLE PRINCIPALE DE LA FORGE LUDIQUÉ

Cette Campagne a pour but de partager un moment de jeu et même s'il s'agit "d'affrontements", nous choisissons de ne pas jouer "**contre un adversaire**" mais plutôt "**avec un partenaire de jeu**", un joueur qui ne respecterait pas ces principes de comportement sera immédiatement exclu de la campagne.



PREPARER LA BATAILLE

COMPOSITION D'ARMÉE:

Vous disposerez pour chaque scénario proposé d'une limite maximale de points pour créer votre armée.

Les points inutilisés seront perdus.

Chaque scénario vous indiquera une possibilité d'utiliser, si vous en avez, un certain montant de points additionnels à piocher dans votre réserve stratégique.

Les scénarios vous seront fournis quelques jours à l'avance afin de vous laisser du temps de réflexion et nous vous demanderons de nous fournir pour le mercredi précédent la partie votre liste d'armée afin de la valider et de mettre à jour votre réserve stratégique.

Nous avons tous une vie en dehors de la forge et bien entendu il peut arriver qu'on soit débordé, mais essayons tous de respecter ce système.

LES PARTIES DU VENDREDI SOIR:

Les terrains seront dans la mesure du possible préparés et les zones de déploiement délimitées.

Chaque joueur aura la possibilité d'utiliser des points de commandements pour déclencher des stratagèmes prédéfinis.

Chaque joueur a accès aux stratagèmes "**Doctrin Universelle**".

Chaque joueur doit choisir une catégorie parmi les stratagèmes "**Doctrin d'Assaut**", "**Doctrin défensive**" ou "**Doctrin Stratégique**" qu'il pourra également utiliser en plus des stratagèmes de la doctrine universelle.

Certains stratagèmes spécifiques à votre faction pourront parfois être utilisés selon les consignes des scénarios.

LES RESULTATS DES PARTIES:

Une fois les résultats communiqués, le tableau de campagne sera mis à jour et chaque joueur recevra les récompenses (ou sanctions) prévues au scénario.

The image shows a game interface. On the left, a star map displays various planets and systems: HOTH, BASTION IV, ORTHOS SECUNDUS, MYSTICA, ORTHOS PRIME, INFERNIUS, BASTION PRIME, and SYSTEME JANUS. On the right, a scoreboard titled 'SCORES' lists participants with their faction logos, names, and scores in three columns: PV (Points Victorieux), RESS (Réserve Stratégique), and MOD (Points de Modification). The first participant, GREG (faction NOSKILL), has 115 PV and 0 RESS. Other participants listed include TANGEEK, APOX, VULKAN, DIM, DRU, ASTAN, FRERE, SLY, and WISH.

	PV	RESS	MOD
GREG (NOSKILL)	115	0	
TANGEEK (KESLO)			
APOX (KESLO)			
VULKAN			
DIM			
DRU			
ASTAN (DIM)			
FRERE			
SLY			
WISH			

Sur cet exemple vous pouvez voir à quoi ressemblera ce tableau.

Le listing des participants avec le logo de leur faction.

Une colonne PV qui recense les étoiles d'or obtenues (dorées quand elles sont validées, bleuetées quand elles doivent encore être gagnées...).

La colonnes RESS qui indique votre stock de réserves stratégiques disponibles.

La colonne MOD qui indique vos éventuels points de modification disponibles car non utilisés lorsque vous étiez l'outsider dans une partie précédente.

Les zones d'influence des différentes factions seront également mise en légère coloration avec leur symbole à coté.

Parfois une étoile dorée sera placée sur une zone colorée, cela signalera qu'une possibilité existe de reprendre l'étoile de la faction possédant ce territoire (mais ce ne sera pas facile).

ANNEXES

Au cours des parties nous utiliserons certaines actions "avancées" qui sont inspirées du système OPR.

Se Jeter au Sol :

Les unités peuvent se jeter au sol et se mettre à couvert afin d'augmenter leur capacité de survie sous le feu ennemi.

L'unité reste immobile, ne peut pas tirer et les ennemis qui lui tirent dessus obtiennent -2 aux jets de touche jusqu'à sa prochaine activation (unités de Tough 3 maximum).

Overwatch :

L'unité reste immobile et jusqu'à sa prochaine activation, elle peut réagir une fois à une unité ennemie qui se déplace ou qui tire et qui est à portée.

- Déplacement : L'unité peut tirer sur un ennemi à n'importe quel moment de son déplacement, mais elle subit un malus de -1 aux jets de touche.
- Tir : L'unité peut riposter sur un ennemi à moins de 24" qui lui a tiré dessus, mais avec -1 aux jets de touche.

Déplacement Furtif:

Les unités peuvent essayer de rendre plus difficile pour les ennemis de leur tirer dessus en se déplaçant prudemment et en restant près du sol.

Lorsqu'elle effectue une action de déplacement furtif, l'unité peut se déplacer de sa distance de déplacement normale (pas de course), ne peut pas tirer, et les ennemis qui lui tirent dessus subissent -1 à leurs jets de touche jusqu'à sa prochaine activation (unités de Tough 3 maximum).

Charge Lourde :

Les unités peuvent renforcer leurs prouesses au corps à corps en effectuant des charges courtes mais brutales qui dévastent les lignes ennemies.

Lorsqu'elle effectue une action Charge lourde, l'unité effectue une action Charge normale et obtient +1 pour toucher en mêlée, mais uniquement si la distance totale de charge est supérieure à 3" et inférieure à 6".

préparez vos armes, faites le plein de munitions, allumez les réacteurs faites un tour aux toilettes le secteur Janus vous attend.....



Dim & Keslo

