

Campagne : Sextus Secundus

Inscriptions et participants:

La campagne "Sextus Secundus" est un évènement organisé par le magasin "Double 6" et sa communauté de joueurs pour célébrer la sortie de la dernière édition de Warhammer 40 000.

Tout joueur désirant participer à cette campagne doit s'inscrire auprès des responsables de la boutique du "Double 6" et de la page Facebook dédiée à la campagne. L'inscription est gratuite.

La campagne sera limitée à un maximum de 18 joueurs répartis en 6 équipes. N'hésitez pas à prendre contact avec les joueurs de votre équipe via la page Facebook de la campagne pour coordonner vos actions.

Format de la campagne:

Lors de son inscription, chaque joueur devra également nommer l'armée qu'il compte utiliser pour toute la durée de la campagne. Une même équipe peut ainsi contenir plusieurs armées différentes. Il n'est pas nécessaire d'être inscrit au lancement de la campagne. Les joueurs pourront très bien intégrer la campagne en cours de route en rejoignant une des équipes déjà inscrites.

- Le format de base pour les armées est de 1000 pts mais il sera amené à augmenter avec le déroulement de la campagne et l'escalade du conflit.
- Chaque armée doit inclure au minimum un choix QG et deux choix troupes.
- Aucun joueur n'est tenu de se limiter à une seule liste d'armée et peut changer sa composition à chaque bataille tant qu'il respecte les points de règles précédents.

Pour permettre à chacun d'avoir le temps de peindre les figurines de son armée, la limite en points des armées se veut volontairement basse au tout début de la campagne. L'objectif est aussi d'encourager les joueurs à débiter de nouvelles armées. Au début de chaque manche (toutes les quatre semaines), la limite en points des armées sera augmentée de 250 pts afin de représenter l'escalade et la violence croissante du conflit. Ce délai permettra à chacun de prendre le temps de peindre les figurines qu'il aura choisies pour compléter son armée.

Restrictions:

Les armées seront soumises à des restrictions en fonctions des valeurs en points tout au long de la campagne pour éviter certains abus:

- 1000 pts d'armée:

- Aucune doublette d'unités ne sera autorisé pour les choix suivants: Soutiens, Attaques rapides, Volants et QG.

- Aucune triplette ne sera autorisée pour les choix suivants: Elites, Transports assignés.

- 1250 pts d'armée:

- Aucune triplette d'unités ne sera autorisé pour les choix suivants: Soutiens, Attaques rapides, Volants Elites et QG.

- Pas plus de trois unités identiques pour les choix suivants: Transports assignés.

- 1500 pts d'armée:

- Aucune triplette d'unités ne sera autorisé pour les choix suivants: Soutiens, Attaques rapides, Volants et QG.

- Pas plus de trois unités identiques pour les choix suivants: Elites, Transports assignés.

- 1750 pts d'armée et plus:

- Le conflit est entré dans sa phase maximale, aucune restriction ne s'applique plus désormais.

Et comme il est impossible de tout restreindre correctement pour éviter tous les abus possibles et imaginables, nous comptons également sur le fair-play de chacun pour ne pas exploiter les failles des limitations et sortir des armées trop fortes bien que conformes aux restrictions (Pas de spam de crisis, d'immortels nécrons avec Tesla, de pelotons de cadets... etc)

Parties et batailles:

Les parties entre joueurs devront se dérouler au magasin du "Double 6" qui pourra fournir tables et décors ainsi qu'une carte représentative de la campagne. Cela permettra également d'enregistrer le résultat et la progression des équipes sur la carte de campagne.

- Chaque équipe ne pourra pas faire plus de trois parties par semaine et elle ne pourra affronter qu'une seule fois le même adversaire.

Exemple: L'équipe FOX est constituée de Benjamin et de Boris. Ils décident d'affronter l'équipe Spouik qui est composée de Cédric et de Nicolas. Benjamin et Nicolas décident donc d'organiser une partie. Une fois la partie terminée, les joueurs de l'équipe FOX ne pourront plus affronter Nicolas pour cette semaine mais ils pourront toujours affronter Cédric à moins que l'équipe FOX ou l'équipe Spouik n'aient déjà effectué leurs trois parties de la semaine.

Cette limitation du nombre de parties par semaine vise à empêcher certaines équipes plus actives de prendre trop d'avance sur celles dont les joueurs ne pourront que jouer de façon plus ponctuelle.

Les joueurs pourront facilement se coordonner entre eux pour trouver un adversaire sur la page Facebook de la campagne. Ils pourront également se renseigner auprès des responsables du magasin et de la campagne.

Il est cependant possible à des équipes ayant déjà effectuée leurs trois parties de faire de nouvelles parties afin de permettre aux équipes adverses de réaliser le maximum de parties possibles. Cependant, une équipe ne peut obtenir des points de conquête qu'avec ses trois premières parties et toute partie supplémentaire ne sera pas comptabilisée.

Déroulement de la campagne:

La campagne et sa progression seront représentées par une carte constituée de territoires que les joueurs devront capturer pour tenter d'imposer la suprématie de leur équipe. La campagne se découpera également en quatre manches de quatre semaines chacune et qui détermineront l'augmentation en points des armées.

Chaque hexagone de la carte représente une région qu'il est possible de capturer à l'exception de ceux où sont installés les QG des équipes. Certaines régions possèdent en outre des bâtiments spéciaux qui apporteront des bonus spécifiques aux équipes qui les contrôlent.

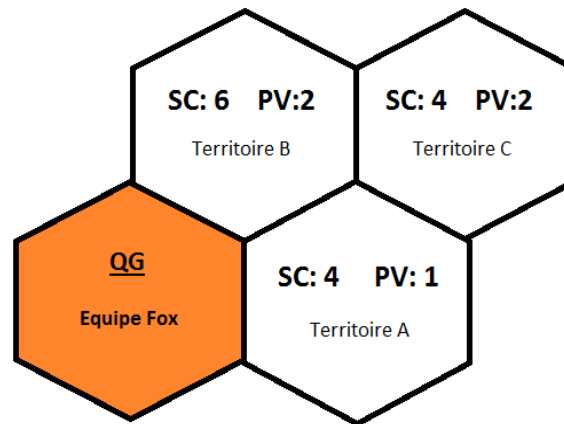
Chaque hexagone possède deux valeurs:

- Le seuil de conquête (SC): Le seuil de conquête représente la difficulté d'un territoire à être conquis et des ressources qu'un joueur devra dépenser pour en prendre le contrôle.
- Les points de victoire (PV): Les points de victoire représentent le prestige que rapporte le contrôle du territoire en question et permettent de déterminer l'équipe vainqueur d'une manche.

Capter un territoire:

Pour capturer un territoire, il suffit aux équipes de livrer bataille et de gagner les ressources nécessaire pour le conquérir. Ces ressources sont appelées "Points de conquête" (PC).

A la fin d'une partie, l'équipe qui a remportée la victoire gagne 4 PC tandis que l'équipe perdante ne gagne que 2 PC. Les équipes doivent alors immédiatement investir leurs Points de conquête gagnés pour tenter de conquérir des territoires. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent chacun 2PC. Les PC peuvent être investis dans n'importe quel territoire adjacent à un territoire déjà contrôlé par le joueur. Pour capturer un territoire, il suffit que le nombre de PC investis par une équipe sur un territoire atteigne le seuil de conquête du territoire en question.



Exemple: Benjamin de l'équipe FOX vient de remporter une partie. Il gagne donc 4 points de conquête (PC) qu'il doit aussitôt investir dans un territoire adjacent à un territoire qu'il contrôle déjà.

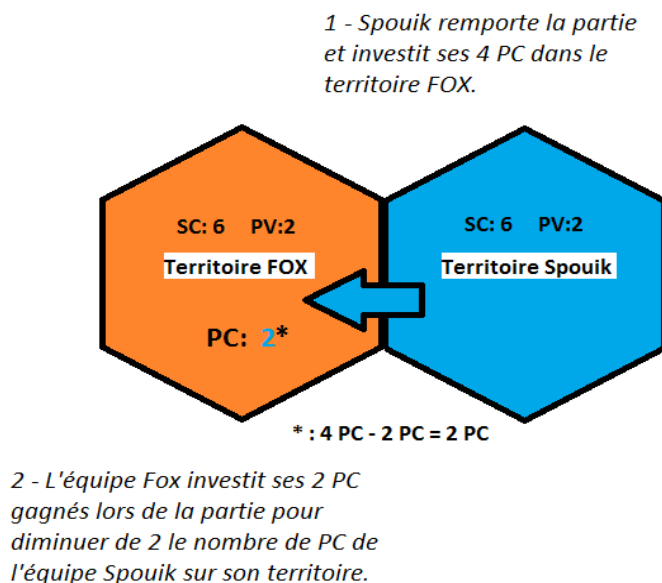
Il peut investir ses 4 PC dans le territoire A auquel cas il le capture aussitôt car son seuil de conquête est de 4 ou moins. Benjamin et son équipe occupent donc le territoire A et peuvent profiter de ses avantages.

Il peut aussi investir ses 4 PC dans le territoire B mais il ne le capture pas immédiatement car son seuil de conquête est de 6. Son équipe devra donc faire une autre partie et investir de nouveaux PC (2 au total) dans ce territoire pour le contrôler.

Benjamin ne peut pas investir de PC dans le territoire C puisque ce dernier n'est pas adjacent à un territoire qu'il contrôle déjà. Il lui faut au préalable capturer le territoire A ou B avant de pouvoir conquérir le territoire C.

Un joueur doit investir tous les PC gagnés lors d'une partie sur un seul et même territoire. Les PC excédentaires à la capture d'un territoire sont perdus. Les PC investis sur un territoire restent en place tant que le seuil de conquête n'a pas été atteint ou que le territoire n'ait été capturé par une équipe adverse. Lorsqu'un territoire est capturé par une équipe, les PC investis par les autres joueurs dans ce territoire sont remis à zéro.

Le joueur qui a remporté la partie doit investir ses PC le premier avant que ce ne soit le tour de son adversaire. En cas d'égalité, le joueur devant investir ses PC le premier est déterminé aléatoirement. Un joueur peut également investir des PC dans un territoire qu'il contrôle déjà pour tenter de le défendre face à une attaque adverse. Si un joueur fait ainsi, il diminue le nombre de PC adverses d'un des territoires qu'il contrôle du nombre de PC investis.



Exemple: Benjamin et Cédric viennent de livrer une partie. Cédric l'emporte et décide d'investir ses 4 PC dans un territoire contrôlé par Benjamin. Ce dernier décide alors d'investir les 2 PC qu'il a gagné dans le territoire que Cédric tente d'attaquer. Il diminue alors les PC de Cédric de 2 sur ce territoire, ce qui laisse ce dernier avec 2 PC au lieu de 4.

Un joueur peut investir des PC dans un territoire qu'il défend même si ce dernier devrait être conquis automatiquement. Par exemple, un territoire avec un seuil de conquête de 4 ne serait pas aussitôt capturé si on prend l'exemple cité plus haut. Spouik n'aurait que 2 PC et non 4 sur le territoire en

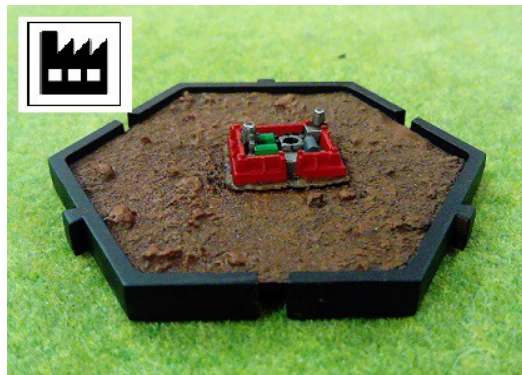
question.

Bâtiments spéciaux:

Certains territoires possèdent un bâtiment spécial. Sa capture et son contrôle assureront des bonus décisifs pour les équipes mais méfiez-vous... ces territoires vous seront âprement disputés par les autres équipes.



HQ: Ce sont les quartiers généraux et les têtes de pont des équipes participant à la campagne. Ils constituent le premier territoire que vous contrôlerez et ne peuvent être capturés par d'autres joueurs d'aucune façon. Ils n'apportent en revanche aucun bonus particulier.



Manufactorium: De nombreuses usines et manufactures jonchent encore le sol de Sextus Secundus. Bien qu'abandonnées, leurs chaînes de montages sont encore en parfait état de marche et un général avisé ne manquera pas de les remettre en activité pour intensifier l'effort de guerre. Chaque manufactorium contrôlé par une équipe lui permet de déployer 50 pts d'armée supplémentaire à chaque partie.



Centrale énergétique: La planète Sextus Secundus dispose d'un vaste réseau de centrales énergétiques afin d'approvisionner ses villes et ses manufacturums. Bien utilisées, ces installations permettent à vos forces d'établir une meilleure ligne d'approvisionnement à l'aide de téléporteurs et offrent aux généraux un moyen de déploiement rapide pour leurs forces. Chaque Centrale énergétique contrôlée par une équipe lui permet d'investir un point de conquête supplémentaire après chaque partie.



Centre de communication: Ces tours et installations permettent de délivrer des messages sub-orbitaux mais c'est surtout leur capacité d'écoute des fréquences adverses qui intéresseront les généraux. Connaître à l'avance les mouvements de l'ennemi tout en améliorant la coordination des troupes sur le champ de bataille est un atout très recherché. Chaque centre de communication contrôlé par une équipe lui permet d'utiliser deux points de commandement supplémentaires à chaque partie.

Manches et fin de campagne:

La campagne débutera le lundi 18 Septembre 2017 et finira dans le courant du mois de Décembre 2017.

La durée de la campagne est divisée en quatre manches chacune composée de quatre semaines. Au début de chaque nouvelle manche, la valeur en points des armées est augmentée de 250 points. Par exemple, au début de la deuxième manche, les joueurs pourront déployer des armées de 1250 points.

A la fin de chaque manche, le total des points de victoire de chaque équipe sera calculé pour déterminer le vainqueur de la dernière manche.

Lorsque les quatre manches de la campagne seront terminées, le calcul des points de victoire de chaque équipe déterminera le grand vainqueur de la campagne.

Scénarios:

Vous trouverez ici trois scénarios adaptés pour être joués lors de la campagne. Vous pouvez choisir d'utiliser les scénarios suivants ou bien employer ceux du livre de règles en vous mettant d'accord avec votre adversaire.

Scénario n°1: Reconnaissance.

L'état major a besoin d'informations supplémentaires sur le terrain et décide d'envoyer un groupe de reconnaissance en territoire ennemi pour glaner le maximum d'information. Mais l'ennemi vous a repéré et est bien déterminé à vous empêcher de rentrer à la base avec vos précieuses données.

Objectifs: Divisez la table en quatre quarts de même dimension et disposez un objectif au centre de chacun de ces quarts.

Chaque joueur lance ensuite un dé. Le vainqueur choisit alors sa zone de déploiement et commence à déployer en premier ses unités. La zone de déploiement d'un joueur correspond à l'un des quarts de table et aucun joueur ne peut déployer d'unité à moins de 12 ps du centre de la table. Les deux joueurs jettent ensuite un dé et le vainqueur décide s'il prend ou non le premier tour. Le joueur ayant fini de déployer son armée en premier peut ajouter +1 au résultat de son dé. Son adversaire peut ensuite tenter de lui prendre l'initiative.

A la fin de la partie, comptez les points de victoire:

Contrôler un objectif: Marquez 2 pts de victoire pour chaque objectif que vous contrôlez à la fin du dernier tour de la partie.

Seigneur de guerre: Marquez un point de victoire si le seigneur de guerre adverse a été détruit.

Premier sang: Marquez un point de victoire si vous avez détruit la première unité de la partie.

Briseur de ligne: Marquez un point de victoire si au moins une de vos unités se situe entièrement dans la zone de déploiement adverse à la fin du dernier tour.

Killpoints: Chaque unité ennemie détruite à la fin de la partie vous rapporte un point de victoire.

Scénario n°2: Percée.

Les troupes ennemies ont été repérées non loin de votre périmètre et tentent d'enfoncer vos positions défensives pour gagner du terrain. Vous devez contre-attaquer et prendre le territoire ennemi si possible dans le même temps.

Objectifs: Déployez un objectif au centre de la table et deux autres sur la ligne médiane à 12 ps de l'objectif central.

Chaque joueur lance ensuite un dé. Le vainqueur choisit alors un bord de table et commence à déployer en premier ses unités. Chaque joueur peut déployer ses unités jusqu'à 12 ps de son bord de table. Les deux joueurs jettent ensuite un dé et le vainqueur décide s'il prend ou non le premier tour. Le joueur ayant fini de déployer son armée en premier peut ajouter +1 au résultat de son dé. Son adversaire peut ensuite tenter de lui prendre l'initiative.

A la fin de la partie, comptez les points de victoire:

Contrôler un objectif: Marquez 2 pts de victoire pour chaque objectif que vous contrôlez à la fin du dernier tour de la partie. Si vous contrôlez l'objectif central, marquez 4 points de victoire à la place.

Seigneur de guerre: Marquez un point de victoire si le seigneur de guerre adverse a été détruit.

Premier sang: Marquez un point de victoire si vous avez détruit la première unité de la partie.

Briseur de ligne: Marquez un point de victoire si au moins une de vos unités se situe entièrement dans la zone de déploiement adverse à la fin du dernier tour.

Killpoints: Chaque unité ennemie détruite à la fin de la partie vous rapporte un point de victoire.

Scénario n°3: La relique.

Un objectif d'une valeur vitale pour votre armée a été repéré dans le no man's land entre votre territoire et celui de l'ennemi. Vous devez mettre la main dessus à tout prix mais l'ennemi semble être prêt à tout pour vous en empêcher.

Objectifs: Déployez un objectif au centre de la table qui sera compté comme la relique.

Chaque joueur lance ensuite un dé. Le vainqueur choisit alors une largeur de table pour être son bord de table. En commençant par le joueur qui a choisi sa zone de déploiement, chaque joueur doit déployer un pion objectif dans sa zone de déploiement à plus de 6 ps de tout bord de table. En commençant par le joueur qui a déployé son objectif en dernier, chaque joueur peut déployer ses unités jusqu'à 12 ps de son bord de table. Les deux joueurs jettent ensuite un dé et le vainqueur décide s'il prend ou non le premier tour. Le joueur ayant fini de déployer son armée en premier peut ajouter +1 au résultat de son dé. Son adversaire peut ensuite tenter de lui prendre l'initiative.

Pour contrôler la relique, une figurine d'infanterie autre qu'un personnage doit finir sa phase de mouvement au contact de la relique. Dès cet instant, la figurine qui a ramassé la relique se déplace avec. Elle ne peut en aucun cas se déplacer de plus de 9ps par tour (téléportations et frappe en profondeur incluses). Si la figurine portant la relique est tuée, déposez la relique à l'endroit même où la figurine se tenait avant d'être détruite. Une figurine portant la relique peut la transmettre à la fin de la phase de mouvement à une autre figurine d'infanterie en contact socle à socle avec elle. Une figurine portant la relique ne peut pas embarquer dans un véhicule de transport.

A la fin de la partie, comptez les points de victoire:

Contrôler la relique: Le joueur qui contrôle la relique en fin de partie marque 4 points de victoire.

Contrôler un objectif: Marquez 2 pts de victoire pour chaque objectif que vous contrôlez à la fin du dernier tour de la partie.

Seigneur de guerre: Marquez un point de victoire si le seigneur de guerre adverse a été détruit.

Premier sang: Marquez un point de victoire si vous avez détruit la première unité de la partie.

Briseur de ligne: Marquez un point de victoire si au moins une de vos unités se situe entièrement dans la zone de déploiement adverse à la fin du dernier tour.

Killpoints: Chaque unité ennemie détruite à la fin de la partie vous rapporte un point de victoire.

