

Tirahnn est une paisible planète, pour l'instant. Ce monde océanique aux dimensions modestes, couvert de continents, membre de la République, est une plateforme de commerce importante située le long de la voie Perlémienne, à l'orée de la bordure intérieure.

Plusieurs stations de transit flottent dans l'orbite de la planète, et au sol, plusieurs petites mégapoles s'étendent autour de somptueux astroports.

La défense du monde est assurée par un complexe de canons planétaires et de plusieurs petites garnisons parsemées sur la grande île (ou le petit continent) situé le plus au pôle nord de la planète.

Le complexe est installé dans un volcan éteint couvert de forêts, alors qu'autour s'étend une toundra.

Récemment, ces garnisons ont été dégarnies drastiquement pour soutenir l'effort de guerre dans un secteur voisin.

Les impériaux, bien sûr, au courant de la situation, ont décidé de tenter de saisir l'opportunité et de capturer cette importante plateforme de commerce.

Bien décidés à ne pas répéter les erreurs de Bothawui, une petite force a été déployée en avant-garde pour neutraliser les complexes défensifs de Tirahnn avant qu'une véritable armée d'invasion ne soit envoyée. Un petit groupe de fanatiques Sith ont détourné une corvette classe Gnioeb et l'ont écrasée sur la caserne du système de défense.

Cependant, les plans de l'Empire ont été contrariés, avant qu'ils ne puissent débarquer leurs forces directement sur le complexe, le groupe de combat « Vigilant » de la République qui croisait dans le secteur est arrivé sur place, et a forcé l'Empire à faire descendre ses hommes sur la petite ville d'Aurea, bien plus loin de l'objectif que prévu. La République elle-même débarque ses hommes sur Bakarra, avec la mission de sécuriser les garnisons locales et le système de défense planétaire.

Le commandant impérial de l'opération vient de recevoir ses directives de Kaas City : après l'holocauste de Zioist (et celui de Dorvalla *wink*), l'Empire n'a plus une goutte de sang superflue à verser. S'il ne parvient pas à sécuriser les objectifs dans un délai raisonnable pour qu'un assaut à grande échelle peu coûteux de la planète puisse avoir lieu, aucune flotte d'invasion ne sera envoyée, et il devra se débrouiller seul face aux inévitables renforts de la République qui arriveront.

Règles.

Les objectifs de victoire. La campagne durera sept tours, quand chaque camp a joué sept fois, donc. (Dans le but de s'achever deux jours avant la sortie officielle de KOTFE).

Ils sont au nombre de 4.

- 1) Prendre le contrôle du système de défense planétaire au centre. (Le camp qui contrôle 2 sur 3 des complexes contrôle le système) – donne deux points.
- 2) Prendre le contrôle des garnisons côtières. (Le camp qui en contrôle 3 sur 4 remporte l'objectif)- donne un point.
- 3) Détruire 50 % ou plus de la force terrestre ennemie – donne un point.
- 4) Détruire 50% ou plus de la force spatiale ennemie – donne un point.

A la fin du septième tour, on fait la différence entre le nombre de points d'objectifs réalisés par les deux camps. 3 points ou plus de différence = victoire / défaite totale, 2 points de différence = victoire / défaite majeure, 1 point de différence = victoire / défaite mineure, 0 point = statu quo.

Pour contrôler une case, il faut qu'au terme du septième tour, au moins une unité (qui ne soit pas un escadron aérien) s'y trouve, et que celle-ci n'ait pas battu en retraite lors de son tour précédent. (Arriver sur la case avec un mouvement de retraite ne compte pas pour la contrôler).

Les états major de chaque camp se réunissent à tour de rôle. Il y'a une réunion par camp par semaine. Un tour complet passe quand les deux camps ont joué. Chaque camp est tenu au courant des mouvements et des combats engagés par le camp adverse lors de la réunion qui précède la sienne.

Un état-major se compose d'un chef d'état-major, d'un commandant des forces terrestres, d'un commandant des forces spatiales et d'autant de conseillers militaires et civils qu'il n'y a de PJ souhaitant participer aux réunions.

Les postes des chefs d'état-major sont déjà pourvus. Si vous souhaitez que votre PJ ou PNJ occupe un des postes de commandant auxiliaire, prenez contact avec moi en jeu (Nairo côté République ou Nairo côté Empire), ou par MP sur ce forum. La tenue d'un tel rôle doit bien sûr être justifiée par votre background. Il peut être également bon de prévoir un suppléant au cas où vous ne pourriez pas assister à une réunion, mais j'insiste sur le fait qu'il s'agit d'un poste à responsabilités. Si trop de réunions se déroulent sans que les trois membres clé soient présents, il y'aura des pénalités ! (pas trop méchantes, mais quand même).

Le rôle concret de ces trois personnes :

Le chef d'état-major : c'est l'animateur de la réunion. HRP il doit principalement essayer de faire en sorte que chacun puisse exprimer son avis, et noter les prises de décisions pour me les transmettre.

Les commandants des forces terrestres et des forces spatiales : ils sont là pour trancher, quand trop de temps passe sans qu'un consensus ne soit atteint, ils ont le droit (et le devoir !) quelle décision de quel conseiller sera appliquée.

Généralités.

Les résolutions de combats engagés durant un état-major sont résolues à la fin de celui-ci et publiés au plus tard avant le début de la réunion d'état-major du camp d'adverse.

Les troupes se déploient dans ou sur les cases adjacentes à leur point de départ. (Bakarra pour la République et Auréa pour l'Empire).

Les cartes :

<http://hpics.li/fc6c9a8>

<http://hpics.li/c314788>

(Au sol, les montagnes sont des terrains impénétrables exceptés pour les unités aéroportées, dans l'espace, les astéroïdes de glace sont infranchissables et « bloquent » la ligne de vue pour les tirs de turbolasers si ils sont au milieu de la trajectoire).

Les cartes terrestres et spatiales sont « parallèles ». La case D6 dans l'orbite de la planète est donc considérée comme étant au-dessus de la case D6 au sol.

Le système de résolution automatique des combats est simplifié par rapport à la campagne précédente.

Une unité dispose de trois statistiques.

- a) La valeur de combat, qui définit son aptitude à faire face à l'ennemi. Peut-être soumis à divers modificateurs comme le terrain, la présence de certaines unités alliées ou ennemies, etc.
- b) Son intégrité : c'est la « barre de santé » d'une unité, représentant l'état de ses hommes, de ses munitions, de son carburant, de son moral, etc. Bref, toutes ces choses qui s'usent quand on se bat.
- c) Son mouvement : c'est le nombre de cases qu'une unité peut parcourir en un tour.

Une unité inflige des dégâts égaux à (valeur de combat)*(effectif) + 1D5, arrondi (à l'inférieur si > 0,5, supérieur si < 0,5).

Ces dégâts sont répartis équitablement entre les unités ennemies.

Combat terrestre.

Voici la liste des actions qui peuvent être réalisées durant un état-major.

Actions.

- Mouvement.

C'est le déplacement d'une unité d'un point A vers un point B. Une unité ne peut jamais pénétrer sur une case occupée par l'ennemi. Il ne peut y avoir plus de cinq unités par case (la limite ne s'applique pas aux chasseurs).

- Engagement.

Une unité qui commence ou achève son tour sur une case en contact avec une case occupée par l'ennemi peut décider d'engager celui-ci, au prix d'un point de mouvement, entraînant une résolution de combat automatique.

Chaque camp s'inflige des dégâts selon le calcul.

Le camp qui inflige le plus de dégâts à l'autre remporte le combat. Si le vainqueur inflige 300% ou plus des dégâts qu'il a subit, il oblige son adversaire à battre en retraite.

Un vainqueur parvient à mettre l'ennemi en déroute peut (au choix) achever son mouvement et occuper la case abandonnée par l'ennemi.

- Retranchement.

Une unité qui n'engage pas d'ennemi peut sacrifier un point de mouvement pour se retrancher sur ses positions jusqu'au début de son tour suivant. Cela augmente sa valeur de combat de +0,02

- Repos et rééquipement. (R&R)

L'unité sacrifie un point de mouvement pour se reposer et se rééquiper jusqu'au début de son tour suivant. Elle récupère instantanément 10% d'effectifs, mais si l'ennemi l'attaque pendant son repos et rééquipement, elle subira 100% de dégâts supplémentaires.

Note 1 : Les 100% de dégâts ne sont pas pris en compte pour le calcul du résultat de combat, ils sont juste doublés après attribution des dommages. Exemple : unité A se R&R, unité B l'attaque, elles s'infligent chacune 10 points de dégâts, il y'a égalité, même si l'unité A subit au final 20 points de dégâts.

Note 2 : il est possible qu'une unité se retranche et face un R&R le même tour, au prix de deux points de mouvement.

Quelques généralités.

- La retraite.

Une unité obligée de battre en retraite se replie d'une case, dans la direction opposée à la case où se trouve la force ennemie la plus nombreuse qui l'attaque si possible. L'unité qui a battu en retraite lors de la phase de combat précédent son tour perd un point de mouvement (celui utilisé pour battre en retraite) et ne pourra pas engager d'ennemi durant ce tour, autrement, elle est libre d'agir. S'il ne se trouve aucune case autour d'elle qui ne soit occupée par des barrières naturelles ou des troupes ennemies pour battre en retraite, l'unité est détruite. Encerclés, les soldats se rendent, sont tués, se dispersent, etc.

- La prise de flanc.

Une unité qui attaque une unité ennemie déjà attaquée durant ce tour par une unité alliée depuis une case différente bénéficie du bonus « prise de flanc », ce qui lui confère +1D5 d'attaque.

Note : c'est toujours la force la plus faible en total d'intégrité qui bénéficie du bonus de prise de flanc, on suppose en effet que l'ennemi fait face à la force la plus importante.

- Armes combinées.

Une armée fonctionne toujours mieux quand les différents éléments s'appuient entre eux. Deux types d'unités différentes (ex blindés + infanterie) gagnent +0,01 à leur valeur de combat si elles sont sur la même case. Trois types d'unités différentes (blindés + infanterie + chasseurs) gagnent +0.02.

- Infanterie mécanisée

L'infanterie est la maîtresse du combat urbain et en terrain dense. Quand elle se bat sur une case de ville ou de forêt, elle gagne +0,02 VC. De plus, son bonus de retranchement est doublé sur ces cases. (L'infanterie retranchée sur une ville a une VC totale de 0,16 par exemple).

- Infanterie aéroportée

Elle bénéficie du bonus de combat en terrain dense, mais pas du double bonus de retranchement. Elle peut par contre survoler, stationner sur les terrains infranchissables, et engager les ennemis présents sur ceux-ci.

- Les blindés

Lointains cousins du futur de la cavalerie lourde, les blindés disposent d'un bonus de +0,01 de VC quand ils attaquent. Ce bonus est porté à +0,03 si ils attaquent en prise de flanc.

Combat spatial.

Dans les grandes lignes, le principe est le même que pour le combat terrestre.

Les vaisseaux disposent des trois même statistiques ; valeur de combat, intégrité, mouvement. La différence étant qu'ils en possèdent une de plus, les points d'action.

Les vaisseaux transportent aussi à leur bord les escadrons aériens.

Les escadrons aériens ne disposent que de deux statistiques ; la valeur de combat et l'intégrité.

Les règles d'engagement, de repos et de rééquipement, et de retraite sont identiques à celles pour le combat terrestre.

Les points d'action servent aux vaisseaux à réaliser une ou plusieurs actions chaque tour issue de la liste suivante. Chaque action coûte un point.

Actions.

(Les actions se font avant la phase d'engagement).

- Tirs de turbolasers / artillerie orbitale.

Le vaisseau fait feu avec son armement lourd. Les tirs ont une portée de deux cases et peuvent toucher les cases orbitales comme les cases terrestres. Cela inflige dix points de dégâts à la case touchée (répartis entre les unités présentes dessus). Cela a aussi pour effet d'annuler les bonus de retranchement des unités présentes sur la case touchée.

- Déploiement des chasseurs.

Le vaisseau déploie un escadron de chasseurs, avec une portée de deux cases, sur une case terrestre ou orbitale occupée par des alliés. L'escadron prend part aux combats menés sur cette case jusqu'au début de son tour suivant.

- Puissance aux boucliers.

Le vaisseau surcharge ses boucliers, réduisant de 50% tous les dégâts qu'il subit jusqu'au début de son tour suivant.

Events :

Le principe est le même que lors de la campagne estivale, vous êtes libre de faire du RP et des events dans le cadre de la campagne comme bon vous semble, par contre si vous souhaitez que cela ait des effets concrets, les mêmes règles sont à respecter, à savoir que :

- a) Il faut mon accord préalable pour faire l'événement.
- b) Il faut joindre une suggestion des effets désirés.
- c) Il faut m'envoyer un rapport (fourni de quelques screens) sur l'événement une fois celui-ci réalisé.

PS : Les règles sont susceptibles d'être sujettes à de légères modifications si le besoin s'en fait sentir, pour des soucis de cohérence et d'équilibrage.

Note : de préférence les planètes IG utilisées sont, pour la zone du milieu, Makeb et Yavin IV, Hoth / Illium pour les zones de toundra et Aldérande pour les zones de prairie.