

# CONQUÊTE DE CALISTRA SECUNDUS

~

Article C2737B-2\_\_Correctif apporté suite à la conquête primaire

Selon l'arrêté 3482A-21 du Codex Administratum, certains mondes majeurs de la Passe de Calistranecessitent un modus operandi de colonisation particulier. Sa domination est disputée lors des Conclaves Calistriens entre toutes les factions intéressées. Des représentants de chacune d'entre elles viendront négocier entre eux afin d'aider les armées à se coordonner dans leur avancée.

## I – Initialisation

Chaque faction devra envoyer une délégation de 3 membres en moyenne dont au moins un assigné à la fonction de diplomate afin de défendre ses intérêts.

Le représentant de l'Administratum sur place déterminera selon l'importance du Conclave le temps imparti aux diplomates et fera parvenir les ordres et recommandations à leurs armées. Pour plus de facilité, le Conclave sera découpé en « tours de négociation » délimités par l'envoi des ordres.

Au bout de ce temps donné, le représentant de l'Administratum déterminera en fonction de l'avancée de chacun à qui revient la domination de la planète.

Contrairement à ce est écrit dans l'article C2737A : Les ressources, les troupes engagées seront uniquement des unités de 50 000 hommes et toujours armées. Cela signifie que 2 troupes correspondent à une ressource homme et une ressource équipement.

## II – Présentation de la carte

**Attention** : Les satellites de surveillance étant encore indisponibles, le nombre de troupes présentes sur chaque territoire ne sera pas représenté sur l'holocarte. Néanmoins, il est possible de demander des rapports d'éclaireurs afin de connaître les forces en place avant de faire un mouvement vers un territoire. Les conditions seront détaillées dans le paragraphe idoine.

## 1 - Les territoires

Pour plus de lisibilité, le continent en cours de conquête est visiblement divisé par des sous-unités géométriques, appelées « territoires », symbolisés sur la carte par des hexagones.

## 2 - Les mouvements de troupes

Chaque unité peut se déplacer sur un territoire adjacent relié par un axe tracé.

## 3 - L'objectif

Les principaux objectifs sont représentés en vert. Il y en a 5 en tout. Chaque objectif est crucial pour le maintien de l'Imperium dans la Passe. Chaque objectif conquis équivaut à une planète dans le décompte final, pour déterminer le propriétaire de la Passe.

# III - Territoires particuliers

## 1 - Les ressources immédiates

Étant donné le manque de visibilité de la planète et des continents visés, il reste possible que des ressources soient immédiatement exploitables par les factions :

- Matériel : permet d'envoyer auprès de son vaisseau une unité d'équipement. Il est nécessaire pour cela que la faction passe un tour sur le territoire concerné afin de faciliter le transport de ces ressources.
- Crédits : idem, mais une unité de crédits.
- Hommes : idem, mais une unité d'hommes.
- Autochtones « enrôlables » : permet d'ajouter au régiment l'ayant découvert 1 unité militaire apte à combattre (2 autochtones = 1 unité homme et 1 unité équipement pour le décompte finale, et non 2 / 2). Il est nécessaire pour cela que la faction passe un tour sur le territoire concerné afin de faciliter la conversion à l'Imperium de ces troupes.

## 2 - Les reliques du passé

Il est possible que les troupes tombent sur d'antiques reliques pouvant être utilisées dans les batailles à venir. Ces reliques prennent plusieurs territoires. Pour se les approprier, la faction finissant la colonisation avec le plus de territoires propres à la relique est réputée son propriétaire.

## IV – Déploiement

Les territoires de déploiement possibles ont été préalablement bombardés par la Sainte Inquisition qui en assure la sûreté. Une faction n'est pas affectée à tel ou tel territoire de déploiement : il convient que les diplomates s'accordent sur leur zone d'atterrissage.

Chaque faction commence avec 6 troupes sur une zone de déploiement. Celles-ci sont immédiatement déduites des unités d'homme et d'équipement à disposition dans les soutes. La colonisation permet avant tout aux factions de régler leurs différends par l'offensive : seules les troupes militaires sont autorisées à prendre part aux combats. Dans cette configuration, les factions sont invitées à déployer leurs meilleurs éléments (3 unités homme + 3 unités équipement = 6 unités militaires et non 3 comme décrit dans l'article C2737A : Les ressources).

Une fois les factions déployées sur les territoires pacifiés par la Sainte Inquisition et l'Administratum, les phases d'opération pourront débuter.

## V – Phase d'opération

### 1 – Le rapport

Disponible qu'après une première phase d'opération seulement.

Chaque diplomate recevra son rapport d'avancée qui lui permettra de prendre connaissance de l'évolution des combats et de la progression des troupes de sa faction. Le rapport est délivré à la discrétion de la seule faction concernée.

### 2 – La présentation des principaux mouvements

L'Administratum dévoile à l'ensemble de la table diplomatique les mouvements de chaque régiment pour chaque faction. Un régiment sera représenté par 1 unité, qu'il n'en comporte qu'une seule ou plusieurs.

### 3 – La négociation

Une fois la présentation des principaux mouvements effectuée, les diplomates disposent d'un temps déterminé par l'Administratum pour échanger avec leurs pairs sur les mesures à prendre (alliance, prévention d'une attaque,...). Les négociations relèvent de la seule responsabilité des diplomates. L'Administratum ne dispose pas du droit de jugement ou de regard sur ces pourparlers.

## 4 - La déclaration des intentions

Dans le dossier remis aux diplomates en début de Conclave se trouvent les documents C2737B-2-A intitulés « transmission des mouvements ».

### **ERRATA**

Cette méthode s'étant montrée particulièrement coûteuse en temps, une carte secondaire sera proposée aux diplomates pour dévoiler ses intentions à l'aide de symboles. Sur cette carte, chaque diplomate ne pourra voir QUE l'évolution de sa PROPRE FACTION. L'Administratum enregistrera alors les volontés de mouvement, les transmettra, retirera les jetons de cette faction pour passer à la suivante.

## VI - Actions particulières de ce rapport

### 1 - Établissement d'une tête de pont

Avant de définir s'il autorise l'envoi de nouvelles troupes ou non, un diplomate peut générer une nouvelle zone de déploiement sur un territoire que sa faction contrôle (coûtant 1 unité d'équipement et de crédit en impôt).

**Attention : Toute zone de déploiement et tête de pont passant une phase d'opération avec une unité d'une faction opposante peut être détruite, selon le vouloir de cette faction.**

### 2 - Appel des renforts

A chaque phase de colonisation, une armée peut déployer 2 unités d'armées (coûtant 1 unité d'homme et d'équipement). Ces unités arriveront forcément dans des territoires de déploiement connus de l'Administratum.

**Attention : Pour ces renforts, chaque unité a un coût d'une unité homme ET une unité équipement.**

### 3 - Rapport d'éclaireur

Un diplomate peut demander un rapport d'éclaireur dans un territoire adjacent à l'un de ceux que contrôle sa faction. Celui-ci l'informerá de la puissance des forces sur place et de la présence de ressources à terme et ressources immédiates. Le rapport peut avoir un délai d'environ un quart d'heure.

# Les combats

## 1 - Généralités

Les QG sont directement localisés sur place, en attente d'astro-communication des évolutions discutées dans les Conclaves Calistriens. L'Administratum a donc simplifié la « lecture » des combats par un système chiffré. La nature pouvant paraître « aléatoire » n'est due qu'à l'acharnement des combattants des factions s'opposant : si un diplomate est persuadé de remporter une bataille, son confrère en fera de même.

## 2 - Début des hostilités

Les factions s'affrontent lorsqu'au moins une faction arrive sur un territoire avec une intention hostile. Toute faction présente sur le territoire ET les autres factions s'étant déplacées dessus (avec attitude neutre ou hostile) participeront au combat.

## 3 - Engagement et déroulement du combat

Selon les schémas des troupes extra-chargées par les factions auprès de l'Administratum, une liste des « probabilités des pertes » a été étudiée :

- Un régiment est composé d'une ou plusieurs unités militaires.
- Une unité possède 1/3 chance de remporter une victoire stratégique sans imposer de perte à l'opposant (moral, contournement, ralentissement des chars...).
- Une unité possède 1/6 chance de périr sous les coups ennemis.
- Un régiment ne peut pas perdre plus d'unités que le nombre d'unités engagées dans le régiment opposé le plus puissant.
- Le nombre d'unités victorieuses est comparé entre les différentes factions engagées.
- La faction ayant engagé le régiment ayant le plus d'unités victorieuses est réputé gagnante, tous les autres régiments des autres factions sont réputés défaits.

En cas d'égalité, la faction avec le plus d'unités restantes est réputée gagnante, ensuite, si elle persiste, la faction présente sur place au début de l'affrontement prend le dessus.

En cas d'égalité parfaite des 2 régiments les plus importants, TOUTES les factions restent engagées pour résoudre le combat à la phase prochaine.

En cas d'alliance, les régiments alliés se cumulent avec un nombre de perte réparti sur les 2 régiments. La première perte est toujours affectée au régiment qui est soutenu et qui conservera le

terrain en cas de victoire.

#### **4 – La retraite**

- La différence entre le nombre d'unités victorieuses du gagnant et le nombre d'unités victorieuses de chacun des régiment des autres factions permet de déterminer le nombre d'unités détruites dans leur retraite selon les calculs suivants :
  - Différentiel de victoires de 0 ou 1 : 0 unité détruite
  - Différentiel de victoires de 2 ou 3 : 1 unité détruite
  - Différentiel de victoires de 3 ou 5 : 2 unités détruites
  - Différentiel de victoires de 4 ou 7 : 3 unités détruites
  - ...
- La retraite des factions défaites est obligatoirement effectuée, selon un instinct propre à l'Homo Sapiens Sapiens, vers un territoire familial. Ainsi, toute retraite d'un régiment défait sera effectué vers le territoire préalablement tenu par ce régiment. Si un régiment a été attaqué alors qu'il maintenait sa position, alors il se rendra.

#### **5 – La rémission**

Tout régiment ne pouvant se replier sur un territoire de retraite est réputé fait prisonnier par la faction victorieuse. Charge aux diplomates de monnayer la vie des prisonniers au fur et à mesure de la colonisation. Les unités ainsi rapatriées seront directement renvoyées aux vaisseaux de leur faction et ne seront plus mobilisable pour le moment. Les unités faites prisonnières ne rapportent rien d'autre à la faction victorieuse qu'une monnaie d'échange, à l'exception des spécificités de la Corporation Devayne.

### **Avertissement de l'Administratum**

Tout rapport d'intentions ne pouvant être lu par l'Administratum du fait d'un manque d'informations, d'une rédaction en inadéquation avec le statut de diplomate, de déclarations s'opposant ou d'incompréhension du diplomate n'ayant pas pris le temps nécessaire pour comprendre le déroulement des phases d'opération ne sera pas traité.

# REGLES RESUMEES ET HRP

Territoire = zone délimitée sur la carte.

Ressource immédiate = loot dans les soutes après 1 tour resté sur le territoire.

## Phase d'opération :

- Récupération du rapport de l'Administratum en secret, selon visualisation sur carte.
- Présentation de l'Administratum des régiments (le nombre d'unités est gardé secret).
- Négociations.
- Remise du rapport des intentions à l'Administratum :
  - Établissement d'une tête de pont
  - déploiement de renforts (1 UH + 1 UE = 1 unité)
  - envoi d'éclaireurs
  - déplacement des régiments.

## Combats :

Début des hostilités = au moins 1 régiment en hostile.

Engagement et déroulement du combat, vulgairement :

- Un régiment = 1 ou plusieurs unités militaires.
- 1 chance sur 3 d'obtenir un « point de victoire », max = nombre d'unités engagées.
- 1 chance sur 6 de perdre une unité.
- Max de perte = nombre d'unités engagées par l'ennemi le plus puissant.
- Comparaison des « points de victoire » : le plus élevé l'emporte !
- Comparaison du nombre d'unités si égalité.
- Si égalité : maintien des troupes sur ce territoire jusqu'à résolution.

Alliance = premier mort va au régiment soutenu qui conservera le territoire après résolution du combat.

La retraite

- Différentiel de victoire de 0 ou 1 : 0 unité détruite
- Différentiel de victoire de 2 ou 3 : 1 unités détruites
- ...

Retraite vers territoire précédent si non occupé, sinon emprisonnement des survivants.