

# Mutinerie à quatre bras

Scénario écrit par VexarE pour Battlefleet Gothic, conçu pour une partie d'initiation à trois joueurs

*Deux inquisiteurs renommés sont venus enquêter sur les actes de mutinerie particulièrement nombreux au sein d'une flottille de la Flotte Impériale. Soupçonneux de trouver à la racine du problème un ou plusieurs psykers particulièrement puissants, ils retardèrent le départ d'un Vaisseau Noir en pleine collecte de dîme afin d'y incarcérer les agitateurs. La simple présence de ces juges et bourreaux semblaient avoir apaisé les actes de rébellion, jusqu'à ce que la flotte soit prise à parti par un banc d'organismes tyranides, et l'ennemi intérieur fit tomber son masque: tous les vaisseaux étaient infectés par l'immonde culte génovore.*

## Forces:

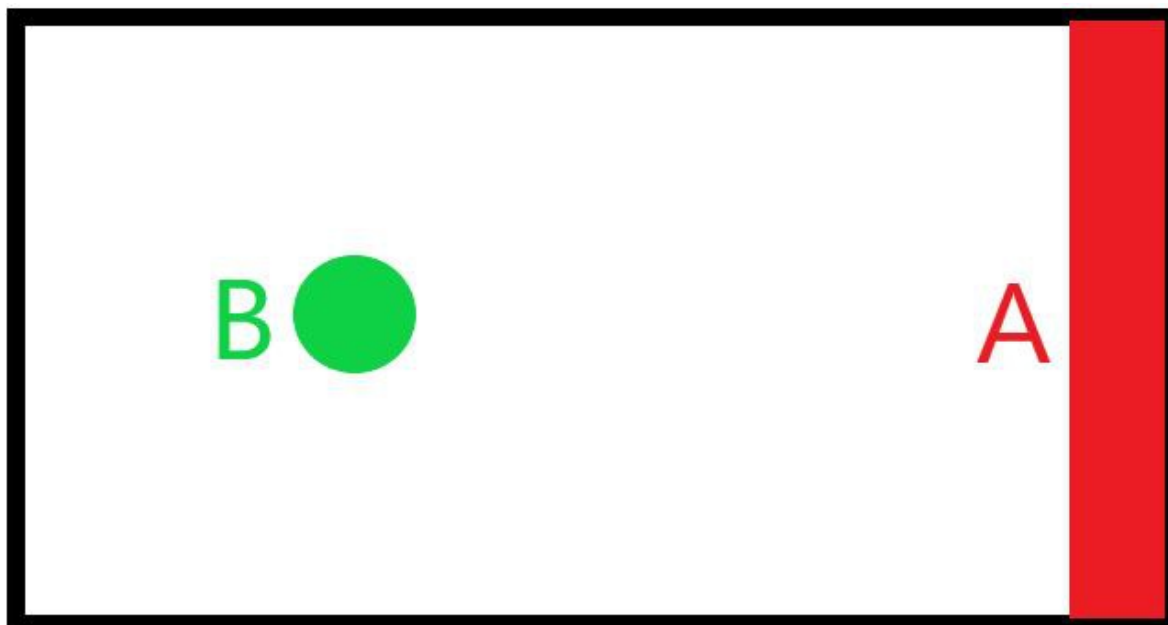
La flotte tyranide et la flotte Impériale disposent chacune de 1000pts de flotte.

La flotte Impériale dispose de deux Seigneurs Inquisiteurs gratuits, mais toute amélioration doit être payée normalement. Leur valeur en points est comptabilisée normalement pour le calcul des points de victoire. De plus, la flotte Impériale doit inclure un Vaisseau Noir.

## Région:

L'engagement prends place dans les abords extérieurs du système. Générez aléatoirement les phénomènes célestes adéquats.

## Déploiement:



Afin de représenter l'arrimage des Vaisseaux Impériaux et le délai pour se remettre en ordre de bataille, le joueur tyranide est attaquant et joue en premier.

Il se déploie sur la zone A, en rouge.

La flotte Impériale se déploie sur la zone B, en vert. Tous ses vaisseaux de ligne doivent débiter la partie en contact socle à socle.

## **Règles spéciales:**

### **Mutinerie à quatre bras:**

Tous les vaisseaux impériaux sont infectés par des cultistes génovores, qui prennent les armes et redoublent de férocité en sentant leur dieux et maîtres venir les délivrer. Les rapports des forces de maintien de l'ordre suggèrent également la présence d'organismes tyranides génovores non-hybrides.

À la fin de la phase de mouvement du joueur défenseur, chaque vaisseau qu'il contrôle se trouvant dans un rayon de 30cm d'un vaisseau tyranide devient infesté jusqu'à la fin de la partie. Au début de chaque phase de tir du joueur défenseur, chaque vaisseau infesté s'inflige une frappe éclair ignorant tout modificateur d'attaque. Les escorteurs ne sont affectés que sur un résultat de 6+, et tout modificateur de défense du vaisseau ou de l'équipage s'appliquent. Il est possible de tenter un ordre Alerte Impact pour compartimenter les mutins et les repousser, mais il doit être déclaré avant de lancer le dé pour déterminer le résultat de la frappe éclair.

### **Ennemi intérieur:**

Un vaisseau ou escadron infesté quittant le champ de bataille sans être désemparé compte comme étant désemparé pour le calcul des points de victoire du joueur attaquant.

### **Prédateur affamé:**

Les tyranides ayant besoin de se repaître de la biomasse contenue dans les vaisseaux, le joueur attaquant ne remporte la totalité des points de destruction suite à la destruction d'un vaisseau ou escadron que si celle-ci s'est produite suite à un abordage. Autrement, le vaisseau ou escadron ne rapporte que 50% des points.

## **Durée de la partie:**

La partie dure 10 tours, ou jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de vaisseaux sur le champ de bataille.

## **Conditions de victoire:**

Le joueur remportant le plus de points de destruction l'emporte.