

# Scénario: Relique Archéotek

Mise à jour d'un précédent scénario écrit par VexarE pour Battlefleet: Gothic.

## Introduction

*Une ancienne structure humaine pré-impériale a été détectée. Gravement endommagée par le champ d'astéroïde l'ayant dissimulé pendant des millénaires, les technologies perdues qu'elle recèle attirent l'attention de tout l'Imperium et de chacun de ses ennemi.*

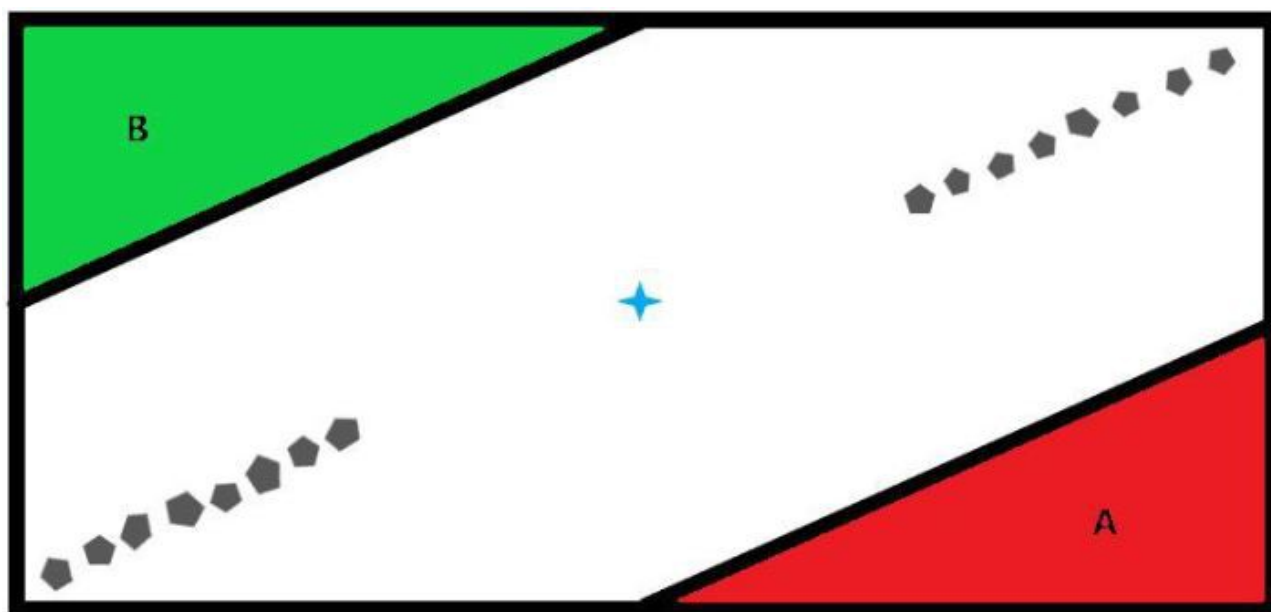
## Forces

Chaque joueur dispose de 1200pts pour constituer sa flotte.

## Région

L'affrontement se déroule dans les abords extérieurs du système. Une interminable ceinture d'astéroïdes traverse le champ de bataille, seulement interrompue en son centre par la précieuse structure. Quelques nuages de poussière forme cependant un lien dans cette zone calme.

## Déploiement



Chaque joueur choisit une zone de déploiement. Celle-ci est délimité par une ligne passant par le point au centre du bord de table court adjacent et par le point au centre du bord de table long adjacent.

Avant le déploiement, chaque joueur va procéder à une mise en cachant sous une feuille un D6 indiquant la valeur souhaitée. Une fois que les deux joueurs ont misés, révéléz les mises. En cas d'égalité des mises, chaque équipe ajoute la valeur d'attaque de ses flottes au total de la mise.

Le joueur avec la mise la plus élevée, qui se sera empressé d'envoyer une flotte expéditionnaire est désigné joueur attaquant, et se déploie en premier, et joue en premier.

Le joueur avec la mise la plus faible, qui aura envoyé des sondes à travers le système et analysé les environs de la relique archéotek en amont est désigné joueur défenseur.

## **Règles spéciales**

### **Approche analytique:**

Tous les vaisseaux du joueur défenseur ajoutent +1 à leur valeur de commandement.

### **Zone surveillée:**

Les radars et autres sondes étant dirigés vers la relique archéotek et son environnement proche, tout vaisseau situé dans un rayon de 30cm autour d'elle tentant une action de désengagement doit le faire avec un D6 supplémentaire. Les autres modificateurs s'appliquent normalement.

### **Trop précieuse pour un tel risque:**

La relique archéotek prend la forme d'une station dont la structure est sur le point de rompre. Elle ne peut pas être prise pour cible par des tirs directs ou indirects. Les autonomes n'étant ni des chasseurs ni des appareils de débarquement sont retirés du jeu en arrivant à son contact. Elle ne peut pas être la cible de tentatives d'éperonnage ni d'abordage, le risque d'un contact fatal à la station est trop grand.

Il est possible pour les joueurs de placer des chasseurs en *Combat Air Patrol* sur la relique archéotek comme s'il s'agissait d'un vaisseau de sa flotte. Si au moins deux chasseurs de deux flottes ennemies sont en *Combat Air Patrol* au même moment, il s'affrontent normalement.

### **Pillage:**

La relique archéotek ne dispose pas de boucliers actifs et peut être la cible de frappes éclairs par téléportations. Elle compte alors comme ne disposant que d'un unique point de structure. Les appareils de débarquement peuvent effectuer des frappes éclairs normalement contre la relique archéotek.

Les frappes éclairs portées à l'encontre de la relique archéotek sont effectuées sur le tableau ci-après à la place du tableau des touches critiques. Les modificateurs s'appliquent normalement.

Tout vaisseau ayant réussi une frappe éclair à l'encontre de la relique archéotek gagne un certain nombre de points de collecte et subit les effets qui y sont liés. Notez ces informations. Les points de collecte ainsi que les effets sont cumulables. Un vaisseau ne peut pas posséder plus de points de collecte qu'il n'a de points de structures sur son profil non modifié.

Les tyranides et les nécrons ignorent ce jet de frappe éclair et appliquent "Équipage porté disparu" sur un résultat de 1 à 3, ou "Zone piégée" sur un résultat de 4 à 6 à la place.

Les effets de Pillage Meticuleux et Zone Piégée ne peuvent pas être déclenchés en même temps, et sont conservés tant qu'ils n'ont pas été déclenchés. Chaque jet de l'adversaire sur ce tableau ne déclenche qu'un effet Pillage Meticuleux ou Zone Piégée à la fois, sans les cumuler. Si les deux effets sont disponibles, c'est au joueur les ayant mis en place de décider lequel déclencher.

Résultat	Effet	Points de collecte
1	Équipage porté disparu: vous ne saurez jamais ce qu'il leur est arrivé	-
2	Spécimen dangereux: l'équipage a capturé et ramené à bord une forme de vie non identifiée. Le vaisseau transportant le spécimen dangereux gagne +1 de valeur d'abordage. Au début de chaque tour, le vaisseau lance un D6. Sur un résultat de 6, le spécimen se libère dans les coursives et provoque une frappe éclair sur le vaisseau avant d'être de nouveau maîtrisé.	1
3	Relique imprégnée par le Warp: l'équipage a été subjugué par la puissance immatérielle émanant d'un objet et s'est empressé de la ramener à bord. Le vaisseau transportant la relique subit un malus de -1 Cd pour réussir ses tests d'ordres, ainsi qu'un bonus de +1 Cd pour se désengager.	2
4	Archéotechnologie fragmentaire: l'équipage a collecté des données et des outils incomplets pour les soumettre à analyse des technoprêtres. Les autres vaisseaux lancent un D6 supplémentaire et conservent les deux résultats les plus bas lors du test de commandement permettant d'outrepasser la cible prioritaire s'ils prennent pour cible le vaisseau transportant l'archéotechnologie fragmentaire.	3
5	Archéotechnologie complète: l'équipage a trouvé au détour d'un couloir un héritage du Moyen-Âge technologique étonnamment bien conservé, et s'est empressé de le sécuriser. Malheureusement, l'ennemi donnera tout pour vous en empêcher. Les autres vaisseaux prenant pour cible celui qui transporte l'archéotechnologie complète bénéficient d'un décalage d'une colonne à gauche sur le tableau de canonage.	4
6	Pillage méticuleux: l'équipage a procédé à des fouilles méticuleuses, ne laissant que des couloirs vides derrière lui. La prochaine fois qu'un adversaire effectue un jet sur ce tableau, il jette deux dés et conserve le résultat le plus bas.	D3
7 ou +	Zone piégée: l'équipage a dissimulé des armes de diverses natures, les faisant passer pour des éléments d'intérêt. La prochaine fois qu'un adversaire effectue un jet sur ce tableau, le vaisseau à l'origine de l'action subit une frappe éclair en plus de tout autre effet.	-

### **Fragilité avérée:**

Au début du cinquième tour de jeu, puis durant chaque tour de joueur suivant, celui-ci jette un D6. Sur un résultat de 5 ou 6, la station se désagrège rapidement au point de s'effondrer sur elle-même à cause des perturbations liées aux combats et au manque de précaution des équipes de récupération. Remplacez-la par D6 pions impacts et retirez-la du jeu.

## **Durée de la partie**

La partie dure jusqu'à la fin du temps imparti par les organisateurs ou jusqu'à ce que les deux flottes d'une même équipe soient détruites ou désengagées.

## **Conditions de victoire**

À la fin de la bataille, si un vaisseau possédant des points de collecte n'est pas détruit, qu'il soit désengagé ou toujours présent sur le champ de bataille, ses points de collecte sont sécurisés. Il remporte alors 10pts de victoire par point de collecte sécurisé s'il n'est pas désarmé, ou alors 5pts de victoire par point de collecte sécurisé s'il est désarmé, additionné au calcul normal des points de victoire.

Si le vaisseau est détruit, les points de collecte sont perdus.

Le joueur ayant remporté le plus de points de victoire totaux remporte la partie.