

# Scénario: Embuscade Solaire

Scénario écrit par VexarE pour Battlefleet: Gothic

## Introduction

Votre amiral de flotte a ordonné un déploiement en attente à proximité de l'étoile locale afin de dissimuler sa présence dans les émissions solaires, envoyant des éclaireurs patrouiller dans les abords extérieurs pour prendre au piège la flotte ennemie. Il semblerait qu'il ne soit pas le seul à avoir eu cette brillante idée, et sous l'aveuglante luminosité de l'étoile, dans un espace saturé d'interférences et risquant à tout moment d'être traversé par une vague de plasma échappée de l'astre, le combat débute.

## Forces

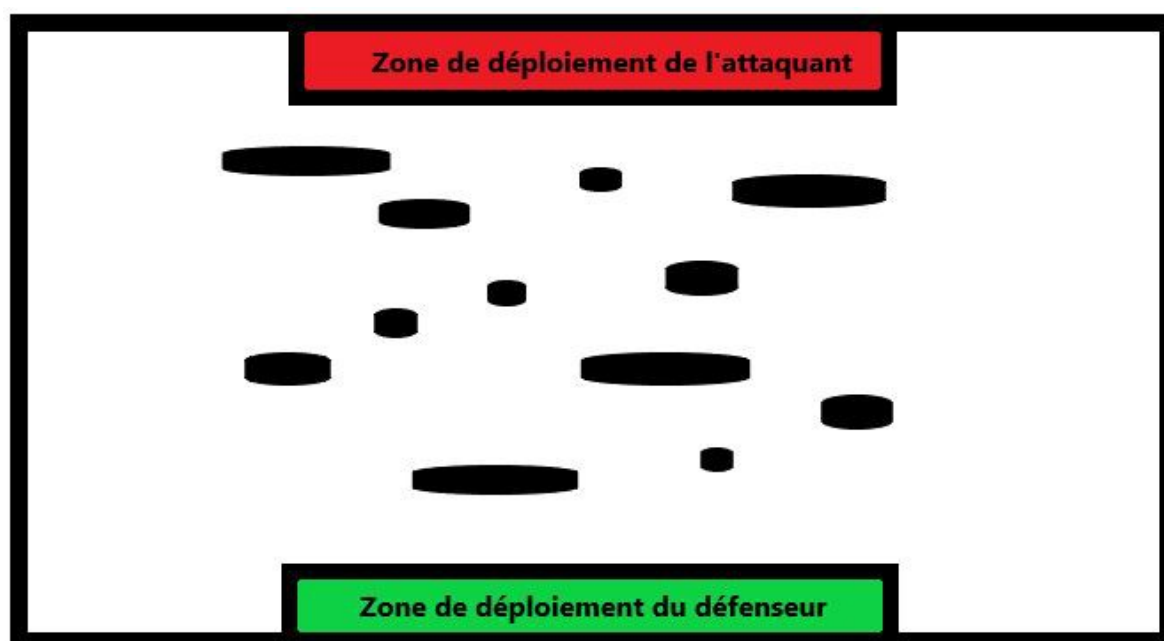
Chaque joueur dispose de 1200pts pour constituer sa flotte.

## Région

L'affrontement se déroule dans la région solaire. La position du soleil est déterminée au hasard entre les deux bords de table courts. Une douzaine de nuages de gaz sont répartis équitablement sur le champ de bataille, mais à plus de 30cm des bords de table.

La dangerosité du champ de bataille est représentée par un unique phénomène céleste de *vagues de radiations* et un unique phénomène céleste d'*éruption solaire*.

## Déploiement



Les nuages de gaz sont représentés à titre indicatif. L'emplacement de l'attaquant et du défenseur n'a pas d'importance.

Chaque zone de déploiement mesure 20cm de long et de 90cm de large.

Chaque joueur lance un D6 et ajoute au résultat le vecteur d'attaque de sa flotte.

Celui qui obtient le total le plus élevé est le joueur attaquant. En cas d'égalité, le joueur avec le plus haut vecteur d'attaque d'origine est le joueur attaquant. En cas d'égalité de vecteur également, les joueurs recommencent.

Il est possible pour un joueur d'utiliser une relance de commandement, s'il en dispose, pour relancer le jet initial.

Le déploiement se fait de manière alternée, un escadron ou un vaisseau de ligne solitaire à la fois, en commençant par l'attaquant.

L'attaquant joue en premier.

## **Règles spéciales**

### **La voie est close:**

Il est impossible pour un vaisseau de quitter le champ de bataille par le bord de table d'où provient la lumière du soleil. Si un vaisseau devait le faire, il est détruit à la place, réduit en boule de matière fondue par la chaleur de l'étoile.

### **Fureur ardente:**

Si les éruptions solaires de grande ampleur risquant d'affecter une bataille sont rares, la proximité dangereuse de l'étoile met les belligérents à portée du moindre jet de plasma.

*L'éruption solaire* peut se produire plus d'une fois au cours de la partie. Cependant, si elle est survenue lors du tour précédent, le joueur suivant ne lance pas le dé pour déterminer si elle se produit.

### **Point chaud:**

Trop proches du puit de gravité de l'étoile pour tenter de fuir par le Warp, les vaisseaux se contentent de désactiver tous leurs systèmes, profitant des radiations de l'astre pour se faire oublier. Lorsque survient l'éruption solaire, pour chaque vaisseau ayant désengagé le combat sans quitter le champ de bataille par un bord de table, lancez un D6. Sur un résultat de 6, celui-ci compte dorénavant comme étant détruit s'il s'agissait d'un escorteur ou d'un vaisseau de ligne désarmé, et compte comme étant désarmé s'il s'agissait d'un vaisseau de ligne possédant plus de la moitié de ses points de structure. Cela peut amener à désarmer ou à détruire un vaisseau de ligne ou un escadron d'escorteur, modifiant les points de victoire remportés par l'adversaire.

Il est impossible de se prémunir de cet effet par un ordre Alerte Impact!, ou par toute règle ou amélioration permettant d'éviter les effets néfastes d'un phénomène céleste.

Un vaisseau-démon étant retourné dans le Warp n'est pas affecté.

## **Durée de la partie**

La partie dure jusqu'à la fin du temps imparti par les organisateurs ou jusqu'à ce qu'une flotte soit détruite ou désengagée.

## **Conditions de victoire**

Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de points de victoire.