

Scénario: Raid sur Tiamat

Scénario écrit par VexarE pour Battlefleet Gothic

Notes du créateur: Le scénario suivant peut être adapté pour jouer avec une deuxième table représentant l'orbite basse, mais à néanmoins été conçu et simplifié pour être joué sur une unique table.

La présence d'organismes tyranides dans le système Tiamat et leur exploitation raisonnée des ressources est un mystère mais représente une menace potentielle pour les mondes habités du secteur Triplex. Une flotte de raid a été envoyée pour attaquer le mal à la racine.

Forces:

Le joueur attaquant dispose de 800pts de flotte.

Le joueur défenseur joue les tyranides, ses vaisseaux arriveront au cours de la partie comme décrit plus loin.

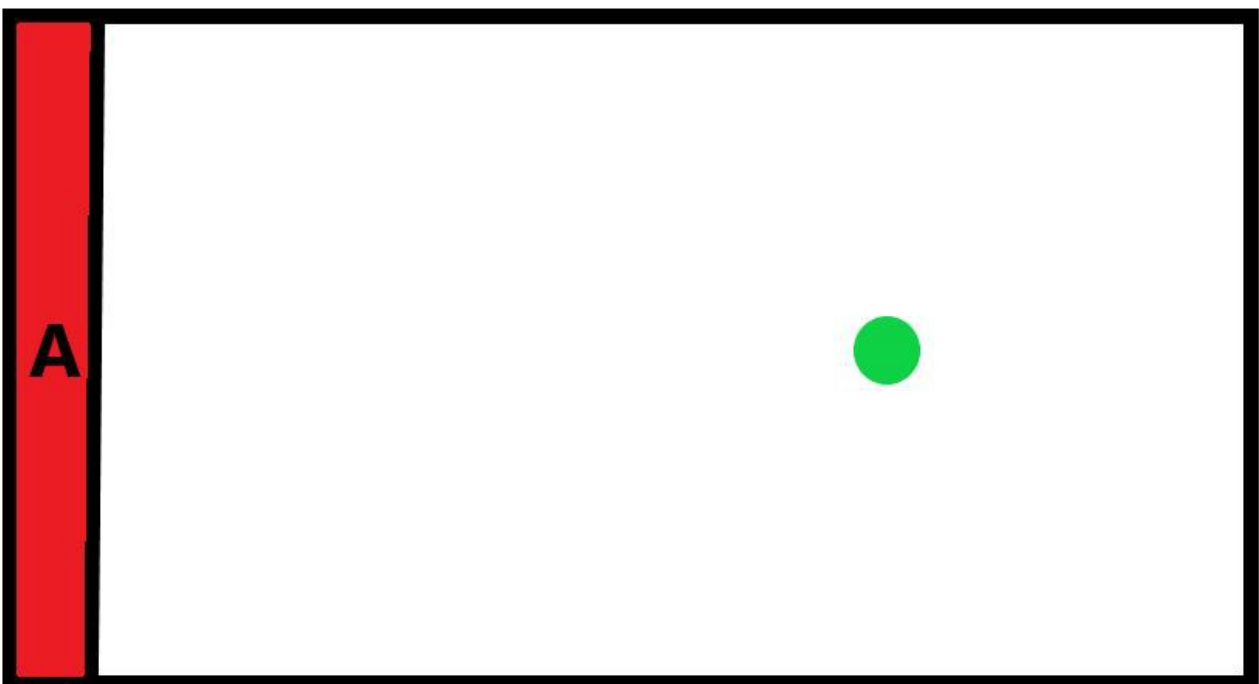
Région:

Le système Tiamat est un système binaire, et dispose donc d'une seconde étoile, plus petite, orbitant autour de l'étoile principale dans les abords extérieurs du système. Lorsque vous déterminez la position du soleil – celle de l'étoile principale – lancez un second D6 afin de déterminer la position de l'étoile secondaire, qui comptera également comme position du soleil. Si les deux positions sont les mêmes, cela signifie que l'étoile secondaire est à l'opposé de la planète par rapport à l'étoile principale et n'a donc aucun effet.

La planète Tiamat est de taille moyenne et se situe dans la biosphère primaire, l'astre a nettoyé son orbite proche de tout autre objet.

Déploiement:

Le joueur attaquant déploie sa flotte dans la zone A, jusqu'à 10cm du bord de table.



Règles spéciales:

Balise psychique:

Un rudimentaire esprit de la ruche imprègne les environs de la planète Tiamat et coordonne ses défenses. L'ombre dans le Warp semble émaner d'un réseau de gigantesques spires à la surface du monde mortel. Tant que la balise psychique émet, la planète compte comme générant un champ de contrôle synaptique comme si elle était un vaisseau-ruche ayant une valeur de commandement de 8, et doit réussir un test de commandement avant de prendre le contrôle des escadrons de bio-vaisseaux. La mesure de l'effet se prend au bord du gabarit de la planète et a une portée de 30 centimètres.

L'esprit de la ruche dispose d'une relance de commandement par tour, non cumulable. Cette dernière peut également être utilisée pour relancer un jet de dé qui détermine la quantité de figurines déployées en renfort.

La pression psychique émanant de la planète met à mal les capacités de navigation et le moral de l'équipage des vaisseaux, et chaque vaisseau non-tyranide et non-nécron en contact avec le gabarit de la planète subit un malus de -2 à tous ses jets de commandement.

Si la balise psychique est détruite, tous les effets précédents sont annulés.

La suractivité neuronale des spires lors des échanges synaptiques laisse une signature sur les auspex. À chaque fois qu'une relance de commandement est consommée par l'Esprit de la Ruche, l'attaquant obtient un compteur "localisation" supplémentaire.

Renforts tyranides:

Au début de chaque tour du joueur tyranide, si la balise psychique émet, ce dernier doit choisir parmi les types de renforts disponibles n'ayant pas déjà été appelés au tour précédent, et effectue un jet de dé pour déterminer la quantité de renforts qu'il obtient, avant de placer ces renforts en contact avec la planète, au plus proche du vaisseau ennemi le plus proche et l'arrière dirigé vers le centre la planète.

Les escadrons de vaisseaux et les escadrilles d'autonomes sont formées librement au moment de la pose.

Avant-garde

Disponible à partir du tour 1.

Le joueur tyranide déploie D6 Drones d'avant-garde équipés de batteries pyro-acide.

Ces renforts ont valeur en points s'élevant à 25pts par figurine au regard du décompte des points de victoire.

Intervention

Disponible à partir du tour 2.

Le joueur tyranide déploie D6 Krakens équipés de tentacules de nutrition.

Ces renforts ont valeur en points s'élevant à 30pts par figurine au regard du décompte des points de victoire.

Protection

Disponible à partir du tour 3.

Le joueur tyranide déploie D6 Drones escorteurs équipés de bio-plasma.

Ces renforts ont valeur en points s'élevant à 15pts par figurine au regard du décompte des points de victoire.

Annihilation

Disponible à partir du tour 4.

Le joueur tyranide déploie un croiseur équipé comme il le souhaite. Une fois l'équipement déterminé, il est déployé à 10cm d'un bord de table déterminé aléatoirement (à l'aide d'un D6, les côtés courts de la table ayant une valeur attribuée chacun, les côtés longs ayant deux valeurs attribuées chacun). Vous pouvez utiliser une relance de l'esprit de la ruche pour relancer le dé déterminant son bord de table d'arrivée.

Ces renforts ont une valeur en points variables selon l'équipement choisit au regard du décompte des points de victoire.

De plus, lors du déploiement des renforts, le joueur tyranide déploie également au choix D3 pions de chasseurs ou D3 pions d'appareils de débarquement

Exterminator:

Un des vaisseaux de ligne de l'attaquant doit être équipé pour pouvoir délivrer un Exterminatus. Son armement de proue est remplacée par une arme Armageddon qui ne peut être utilisée que contre une planète.

Un Exterminator peut toujours être pris pour cible comme s'il était une cible prioritaire.

Lorsqu'un Exterminator entre en contact avec la planète, retirez-le du champ de bataille. Lors de chacun des tours suivants, durant la phase de tir, l'attaquant lance un dé. Sur un résultat de 4+, le vaisseau opère l'Exterminatus, et la balise psychique est détruite. À la fin de sa phase de mouvement suivante, l'attaquant peut placer l'Exterminator en contact de la planète là où il a été retiré puis lance un D6. Sur un 6, la planète devient instable avant d'exploser, détruisant instantanément tout vaisseau ou pion autonome se trouvant à 3D6 cm de son gabarit. Remplacez ensuite ce dernier par un champ d'astéroïdes de mêmes dimensions.

Seconde chance:

L'attaquant peut tenter une autre approche afin de désorienter les tyranides le temps de former une nouvelle flotte d'intervention si le plan initial ne se déroule pas comme prévu. Une fois que l'Exterminator a été désarmé, détruit, ou que son armement de proue a été endommagé par une touche critique, le joueur attaquant dispose d'une seconde chance et les règles suivantes s'appliquent jusqu'à la fin de la partie:

Tout pion d'appareil de débarquement ou tout escorteur arrivant en contact avec la planète peut débarquer une équipe et tenter une frappe éclair à l'encontre de la spire émettant le contrôle synaptique. Retirez-les alors du champ de bataille, et appliquez la frappe éclair au début du prochain tour de l'attaquant. La spire étant lourdement défendue par de nombreux organismes tyranides, la frappe éclair se fait sur 2D6 en conservant le moins bon résultat pour les frappes éclair expédiées depuis un escorteur, et sur 3D6 en conservant le moins bon résultat pour les frappes éclairs expédiées depuis un appareil de débarquement.

Ajoutez +1 au résultat de chaque dé pour chaque compteur "localisation".

Sur un résultat de 6 ou plus, les principales spires émettrices sont localisées et la balise psychique est détruite.

L'atmosphère de Tiamat est saturée de spores microscopiques générées par les tyranides. Celles-ci rongent le blindage des vaisseaux et appareils, ne leur permettant que de brèves descentes. Après avoir effectué une frappe éclair, qu'elle ait réussi ou non, les autonomes sont considérés comme perdus, et les escorteurs reprennent de l'altitude et sont replacés à l'endroit qu'ils ont quittés à la fin de la phase de mouvement suivant la frappe éclair, l'arrière tourné vers la planète.

Durée de la partie:

La partie dure 10 tours ou jusqu'à ce que la flotte attaquante soit entièrement détruite ou ait battu en retraite, ou bien que la flotte tyranide soit entièrement détruite ou ait battu en retraite à condition que la balise psychique soit détruite.

Conditions de victoire:

Victoire majeure de l'attaquant: l'Exterminatus a eu lieu et la chasse aux organismes en fuite commence.

Victoire mineure de l'attaquant: la balise psychique n'émet plus et la colonie est suffisamment désorientée pour laisser à l'attaquant le temps de se regrouper

Victoire mineure du défenseur: La balise psychique continue d'émettre et les renforts incessants des tyranides repousseront inévitablement l'assaut

Victoire majeure du défenseur: La balise psychique continue d'émettre et les tyranides ont remportés le double des points de victoires de l'attaquant, emmagasinant une nouvelle biomasse qui les renforcera.