

Scénario: Reflet Envoûtant

Scénario écrit par VexarE pour Battlefleet: Gothic

Notes du créateur: scénario écrit pour le tournage d'une vidéo pour la chaîne 40000wargamerstv. Sentez vous libre d'outrepasser le cadre stricte de sa présentation.

Introduction

Le monde de Carros est un rocher aride perdu dans le secteur Calixis, excentrée du plan galactique, orbitant seul autour d'une naine rouge portant le même nom. Elle fut récemment découverte et revendiquée au nom de l'Imperium par la flotte d'expédition de la maison Dûn Hûn Lagos, l'un des cartels de libres-marchands du secteur qui cherchait alors à étendre son influence commerciale en exploitant des ressources rares. Le Magos Explorator détaché auprès de la mission fit la découverte d'un exceptionnel gisement de cristaux sous les sables de Carros, décrits comme "ayant une forme envoûtante, qui attire le regard et perturbe l'esprit, renvoyant une infinité d'images altérées à l'observateur".

Cette précieuse découverte eut tôt fait d'intéresser les nobles du sous-secteur, et toute la haute société s'arracha rapidement les bijoux et ornements modelés à partir de ces pierres étranges.

Les ressources de l'Adeptus Mechanicus étant monopolisées ailleurs, seul un petit contingent fut envoyé pour construire un complexe d'extraction au sol, et un relais orbital fut remorqué jusqu'à Carros afin de faciliter la logistique et d'assurer l'approvisionnement d'une clientèle pour le moins exigeante.

L'enthousiasme presque hystérique des hommes et des femmes chargés ordinairement d'assurer le bon fonctionnement de l'Imperium à se procurer cet étrange matériau attira l'attention de l'inquisition en la personne de Markus Flakk, qui requit la présence d'un détachement de bâtiments de guerre auprès de la Flotte Impériale. Celui-ci craignait qu'une influence xénos, ou pire, une influence du Warp sévisse dans la région. Des renforts en route pour la passe de Koronus furent donc détournés et envoyés à Carros, surveillant les allées et venues des vaisseaux cargos et les escortant jusqu'au point de Mandeville en attendant l'arrivée de l'inquisiteur qui avait depuis longtemps dépassé la durée estimée de son voyage dans le Warp.

Les auspices de la flotte se mirent bientôt à signaler l'ouverture d'une brèche dans l'espace réel, typique de la rematérialisation d'un vaisseau sortant du Warp. Mais ce n'est pas l'unique signature d'un croiseur comme attendu qui s'afficha, mais une multitude de navires de guerre de différents tonnages, et leur silence radio ne pouvait signifier qu'une chose: le complexe était attaqué.

Forces

Deux flottes de 1350pts s'affrontent ici. Pour les besoins initiaux du scénario, les listes sont fixes.

Flotte Impériale:

Nom	Classe	Escadron	Positionnement	Valeur en points
Amiral Pyke	CD9 + 1 Relance de flotte		À bord d'un vaisseau de guerre	100pts
Fist Of Adamant	Cuirassé de classe Retribution		Déployé sur le champ de bataille	345pts
Flame Of Repentance	Croiseur de classe Dictator		Placé en réserve	220pts
Gethsemane	Croiseur de classe Gothic	Mentor 27	Déployé sur le champ de bataille	180pts

Sirius	Croiseur de classe Lunar	Mentor 27	Déployé sur le champ de bataille	180pts
The Hermit	Frégate de classe Sword	Arcana Concordia	Déployé sur le champ de bataille	35pts
The Chariot	Frégate de classe Sword	Arcana Concordia	Déployé sur le champ de bataille	35pts
The Hierophant	Frégate de classe Sword	Arcana Concordia	Déployé sur le champ de bataille	35pts
The Wheel Of Fortune	Frégate de classe Sword	Arcana Concordia	Déployé sur le champ de bataille	35pts
The Fool	Frégate de classe Sword	Arcana Concordia	Déployé sur le champ de bataille	35pts
DHL Sigil	Transporteur lourd de prométhéum		Déployé sur le champ de bataille	40pts
DHL Tayra	Transporteur de minerai		Déployé sur le champ de bataille	10pts
DHL Kryos	Transporteur de minerai		Déployé sur le champ de bataille	10pts
Quais Orbitaux	Défense orbitale et transit de marchandise sol-espace		Déployé sur le champ de bataille	90pts

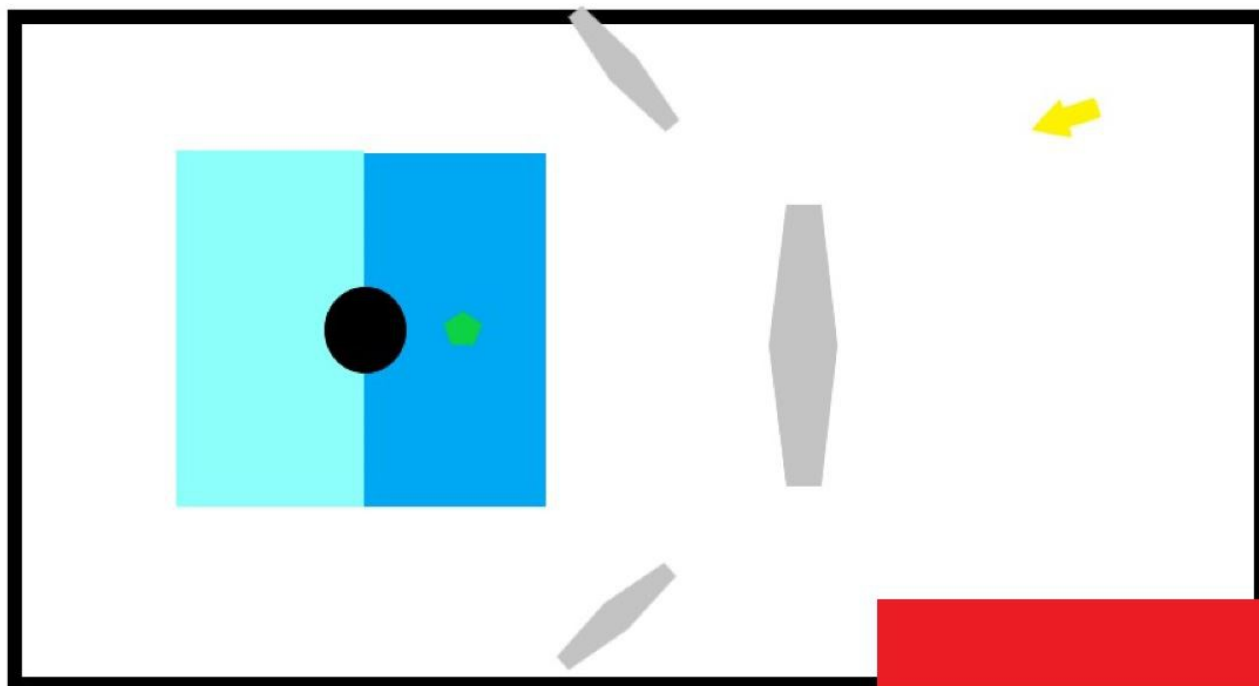
Flotte du Plaisir de Slaanesh:

Nom	Classe	Escadron	Positionnement	
Maitre de guerre de Slaanesh Baroness l'Androgyne	CD +2, 1 relance de flotte, Marque de Slaanesh, Voile de Luxure		À bord du Disharmonium	145pts
Delirium	Cuirassé-Démon de classe Despoiler		Placé en réserve	475pts
Disharmonium	Croiseur lourd de classe Hadès		Déployé sur le champ de bataille	200pts
Crwn Thy Frnicatr	Croiseur de classe Slaughter	Déicide	Déployé sur le champ de bataille	165pts
Suicide Note Lullaby	Croiseur de classe Slaughter	Déicide	Déployé sur le champ de bataille	165pts
Resurrection	Raider de classe Infidel	Infernum	Déployé sur le champ de bataille	40pts
Pandemonium	Raider de classe Infidel	Infernum	Déployé sur le champ de bataille	40pts
Sheol	Raider de classe Infidel	Infernum	Déployé sur le champ de bataille	40pts
Hinnom	Raider de classe Infidel	Infernum	Déployé sur le champ de bataille	40pts

Région

Les environs de la planète Carros abritent quelques astéroïdes composés majoritairement de glace et de poussière agglomérée, les éléments les plus abondants du système. Le rayonnement de l'étoile étant de faible intensité, les règles d'orientation du soleil concernant le tableau de canonage ne s'appliquent pas. Carros est une planète de taille moyenne et son puit de gravité mesure 15cm.

Déploiement



Les bandes grises représentent des champs d'astéroïdes, et le disque noir représente la planète. La station est représentée en vert. **Le DHL Sigil** et l'escadron **Arcana Concordia** en jaune. Les deux zones bleues représentent la zone de déploiement de la flotte Impériale, et la zone rouge correspond à la zone de déploiement du Chaos. La Flotte Impériale se déploie en premier. L'escadron Arcana Concordia doit être déployé entièrement à 15cm du **DHL Sigil**. Au moins un vaisseau de ligne doit être déployé dans chaque zone bleue, et les vaisseaux déployés dans la zone cyan doivent être déployés à plus de 45cm de la station. La flotte du Chaos se déploie ensuite à 20cm du bord de table dans la zone rouge, face à la planète.

La flotte Emperor's Children joue en premier.

Règles spéciales

Arrimage:

Le **DHL Tayra** et le **DHL Kryos** débutent la partie arrimés aux **quais orbitaux**, la proue vers ces derniers. Leurs réacteurs sont éteints et leurs soutes sont en cours de chargement. Au début de chaque tour de la Flotte Impériale, chacun d'entre eux doit effectuer un test de commandement. Si le test est réussi, les réacteurs arrivent à pleine capacité et les amarres sont libérées, et le **transporteur** peut se déplacer librement et recevoir des ordres spéciaux. Si le test échoue, il ne peut pas recevoir d'ordre ni initier la moindre action jusqu'à sa prochaine tentative.

Livraison:

Le **DHL Sigil** est en approche des **quais orbitaux** de Carros afin d'approvisionner le système en prométhéum. Il est accompagné par l'**escadron Arcana Concordia** au moment où les Emperor's Children attaquent. Le **DHL Sigil** peut être pillé, peut s'abriter derrière le front de la Flotte Impériale, ou peut tenter de livrer sa cargaison coûte que coûte. Pour livrer sa cargaison, le **DHL Sigil** doit arriver en contact des **quais orbitaux**. Une fois arrivé à son contact, il s'arrime à eux et devient immobile pendant 1 tour par tranche complète de 2PS restant. Il ne peut pas recevoir d'ordre ni initier la moindre action. Une fois le décompte terminé, il peut se déplacer librement et recevoir des ordres normalement, de plus il ignore la règle *Fuel Tanker* jusqu'à la fin de la partie et ne peut plus être pillé.

Pillage:

La marchandise des vaisseaux de transport sont la cible de l'attaque des Emperor's Children. Un pillage est effectué lorsqu'une action d'abordage à l'encontre d'un transporteur est réussie. Chaque **transporteur** ne peut être pillé qu'une fois.

Les **quais orbitaux** peuvent être pillés une fois que le **DHL Sigil** a fini de livrer le prométhéum.

Translation Warp:

Le **Flame Of Repentance** et le **Delirium** ne sont pas déployés sur le champ de bataille au début de la partie.

Le **Delirium** peut uniquement être déployé selon les règles de matérialisation des vaisseaux-démons.

Au début de chaque tour de la Flotte Impériale, lancez un dé et ajoutez une valeur au résultat égale au numéro du tour actuel: sur un résultat de 7+, le **Flame Of Repentance** est placé sur un bord de table déterminé au hasard. Si le **Delirium** est pleinement matérialisé, le joueur Impérial choisit sur quel bord de table est déployé le **Flame Of Repentance** à la place.

Conditions de victoire

Le joueur remportant le plus de points de victoire remporte la partie. Les différents objectifs se cumulent.

Objectifs de la Flotte Impériale:

Vous avez marqué plus de points de victoire par destruction que votre adversaire: +1

Vous avez marqué plus du double points de victoire par destruction que votre adversaire: +1

Vous avez marqué plus du triple points de victoire par destruction que votre adversaire: +2

Le DHL Sigil n'a pas été détruit ni battu en retraite et n'a pas été pillé: +1

Le DHL Sigil a livré sa cargaison sans être pillé: +1

Le DHL Tayra n'a pas été détruit ni battu en retraite ailleurs que part le bord de table opposé à la planète et n'a pas été pillé: +1

Le DHL Kryos n'a pas été détruit ni battu en retraite ailleurs que part le bord de table opposé à la planète et n'a pas été pillé: +1

Vous avez détruit le Délirium: +3

Vous avez tué Baroness l'Androgyne (vaisseau détruit ou passerelle détruite): +1

Objectifs de la flotte du Chaos:

Vous avez marqué plus de points de victoire par destruction que votre adversaire: +1

Vous avez marqué plus du double points de victoire par destruction que votre adversaire: +1

Vous avez marqué plus du triple points de victoire par destruction que votre adversaire: +2

Vous avez pillé un transporteur: +1 par transporteur pillé

Vous avez pillé les Quais Orbitaux: +1

Vous avez tué l'Amiral Pyke (vaisseau détruit ou passerelle détruite): +1

Vous avez tué l'Inquisiteur Flakk (vaisseau détruit ou passerelle détruite): +2

Évènements

Apparition du Delirium:

Alors que l'Amiral Pyke orchestrait la défense des installations de Carros avec succès et commençait à entrevoir une victoire totale face au raid lancé par les hérétiques, il reçut sur sa console de commande une alerte des constantes vitales des navigateurs de son vaisseau. Il n'eût pas le temps de s'inquiéter de la situation qu'un vertige saisit tout l'équipage du navire. Pyke eût la désagréable sensation que les choses n'étaient pas à leur place, que la réalité qu'il expérimentait et observait de ses sens était légèrement décalée. La passerelle était baignée de la non-lumière d'un orage aux couleurs qui n'existent pas et les sons lui parvenant étaient distant de milliers de kilomètres et pourtant assourdissants. Un murmure d'une langue impossible résonna dans sa tête, lui promettant puissance, richesse, et assouvissement de tous ses désirs les plus inavouables, et un oeil gigantesque, hypnotique, au regard abyssal l'observa, un puit de noirceur aussi profond que l'espace menant à une lueur d'intelligence prédatrice aussi vieille que le temps.

Il sembla à l'amiral Pyke que plusieurs vies s'étaient écoulées quand il reprit ses esprits, et il constata que la panique avait pris tous ceux qui n'avaient pas été frappés de tétanie. Bien que le vertige se soit estompé, les soupirs langoureux se firent plus forts, et l'oeil au regard perçant le fixait à travers la baie d'observation. Il appartenait à une créature aux proportions cosmiques dont le corps semblait être composée en partie d'un navire de guerre appartenant aux livres d'histoire les plus jalousement gardés dans les réserves de la grande bibliothèque de la Navis Nobilitate, un cuirassé de classe Despoiler. Cette monstrueuse machine de plastacier et de mort était couverte d'appendices tentaculaires, d'yeux, de crocs et d'autres organes vivants qui semblaient frémir d'un appétit sur le point d'être rassasié.

Pyke émit une prière à voix haute à l'Empereur-Dieu et se hâta d'employer tous ses efforts à remettre de l'ordre dans son vaisseau pour affronter cette nouvelle menace qui risquait bien de mettre à mal son plan de bataille.

Apparition du Flame Of Repentance:

Les navigateurs informèrent la passerelle que les marées de l'Immaterium qui déviaient sans cesse le Flame Of Repentance de sa destination eurent une accalmie soudaine, une chance que le l'inquisiteur Markus Flakk allait saisir pour enfin débiter son enquête sur Carros. Après une désagréable translation dans l'univers réel, le balayage des auspices du vaisseau lui révéla une activité anormale aux abords de la planète. Ordonnant au capitaine du navire de mettre le cap sur cette dernière à vitesse maximale. La garnison en attente au-dessus de Carros ne répondait à ses demandes de rapport, mais il ne lui fallut pas longtemps pour déterminer la nature de l'ennemi lorsqu'un pic d'énergie Warp se fit ressentir au-delà des alarmes de sécurité qui rugirent dans tout le bâtiment. L'enquête venait d'avancer à grand pas, pourvu qu'il survive à cette piste.

Fist Of Adamant	Cuirassé de classe Retribution	345pts
Touches critiques:		Points de structure: Commandement:
Notes:		

Flame Of Repentance	Croiseur de classe Dominator	220pts
Touches critiques:		Points de structure: Commandement: 10
Notes: Inquisiteur Markus Flakk		

Gethsemane	Croiseur de classe Gothic	Escadron Mentor-27	180pts
Touches critiques:		Points de structure:	Commandement:
Notes:			

Sirius	Croiseur de classe Lunar	Escadron Mentor-27	180pts
Touches critiques:		Points de structure:	Commandement:
Notes:			

Escadron Arcana Concordia		175pts
The Hermit	Frégate de classe Sword	Commandement:
The Chariot	Frégate de classe Sword	
The Hierophant	Frégate de classe Sword	
The Wheel Of Fortune	Frégate de classe Sword	Notes:
The Fool	Frégate de classe Sword	

DHL Sigil	Transporteur lourd de prométhéum	40pts
Touches critiques:		Points de structure: Commandement:
Notes: Fuel Tanker		

DHL Tayra	Transporteur de minerais	10pts
Notes:		Commandement:

DHL Kryos	Transporteur de minerais	10pts
Notes:		Commandement:

Quais Orbitaux	Défense planétaire	90pts
Touches critiques:		Points de structure: Commandement:
		7
Notes:		

Amiral Pyke	Amiral	100pts
Affectation:		Commandement:
Notes: 1 relance de flotte		9

Delirium	Cuirassé de classe Despoiler	475pts
Touches critiques:		Points de structure: Commandement:
Notes: Vaisseau-Démon, Marque de Slaanesh		

Disharmonium	Croiseur lourd de classe Hadès	200pts
Touches critiques:		Points de structure: Commandement:
Notes: Baroness l'Androgyne		

Crwn Thy Frnicatr	Croiseur de classe Slaughter	Escadron Deicide	165pts
Touches critiques:		Points de structure:	Commandement:
Notes:			

Suicide Note Lullaby	Croiseur de classe Slaughter	Escadron Deicide	165pts
Touches critiques:		Points de structure:	Commandement:
Notes:			

Escadron Infernum		160pts
Hinnom	Raider de classe Infidel	Commandement:
Sheol	Raider de classe Infidel	
Resurrection	Raider de classe Infidel	
Pandemonium	Raider de classe Infidel	Notes:

Baroness l'Androgyne	Maître de guerre de Slaanesh	145pts
Affectation: <i>Disharmonium</i>		Commandement:
Notes: 1 Relance de flotte, Marque de Slaanesh, Voile de Luxure		+2 (max. 10)