

# Les dernières heures de la planète Aneiria III

Scénario du Maelstrom Tourangeau

*Le système Aneirium se situe dans la bordure Orientale de la galaxie, précisément dans la trajectoire de la flotte ruche Kraken. Nous vous proposons ici de revivre les derniers instants de la planète Aneiria III qui fut déclarée « perdue » et dont l'ensemble de la biomasse fut assimilée par la Grande Dévoreuse.*



L'avancée des créatures est inexorable, la fin est pour bientôt, il vous reste peu de temps pour évacuer vos troupes. Deux choix s'offrent à vous, essayer de sauver le maximum de troupes ou causer le plus de pertes possibles aux Tyranides afin de ralentir leur avance. Sans doute vous dites vous que cela ne pourrait pas être pire, et bien détrompez vous car on vient de vous signaler qu'une force ennemie a été repérée dans le secteur d'évacuation.

**Déploiement :** Chaque équipe lance deux dés, les gagnants ont le choix entre : [Commencer la partie, se déployer entièrement en 1<sup>er</sup> et jouer en 1<sup>er</sup>] ou [Choisir leur zone de déploiement, se déployer en 2<sup>nd</sup> et jouer en 2<sup>nd</sup>]. Les zones de déploiement sont des rectangles de 12 ps de profondeur et de 24 ps de largeur. Ces mêmes largeurs sont représentées sur les flancs de la table par des hachures orange. Attention vous aurez remarqué qu'elles sont décalées, l'une par rapport à l'autre. Nous vous conseillons de bien lire les objectifs en détail avant de choisir.

**Objectif :** Ils sont multiples, à vous de choisir ceux qui vous intéressent le plus et qui correspondent le plus à votre armée. En effet chaque objectif favorise un type d'armée en particulier. C'est dans cette situation que l'on se dit que la polyvalence paie ! Dans ce scénario il n'y a pas d'infiltration, mais les frappes en profondeur sont autorisées. Les points de victoires vous sont donnés dans le tableau ci-dessous, vous noterez que la destruction de l'adversaire ne rapporte absolument aucun point. La partie dure jusqu'à ce qu'un des deux camps ne soit plus sur la table ou bien que tous les objectifs aient été accomplis.



(Chaque point est détaillé au verso)

<b>Il faut stopper Ussama = 10 pts</b> Un organisme titanesque (nom de code Ussama), est en approche, malgré sa taille il ne semble pas impossible d'en venir à bout. Ce serait un coup majeur que de mettre à bat cette créature.	<b>Fuyez, pauvres fous ! = 4 pts</b> La seule voie d'évacuation est constituée de 3 téléporteurs, malheureusement ils sont pour l'instant protégés par un champ de force, il vous faut absolument les désactiver, avant de pouvoir extraire vos troupes.
<b>Mange ! C'est de la bombe bébé = 5pts</b> On vous rapporte que des explosifs à retardements ont été localisés. Si vous pouviez en amener près des fosses d'incubations, ceci retarderait considérablement le développement des essaims. Vous devez saisir cette opportunité.	



### Il faut stopper Ussama = 10 pts



Ussama a le profil suivant : CC CT F E PV I A CD Svg  
5 1 10 6 6 1 2D6 10 3+/5+inv

Créature monstrueuse, sans peur, ignore les terrains difficiles et infranchissables. Une fois que les 2 équipes ont joué leur tour, Ussama se déplace en ligne droite vers la figurine la plus proche (6ps) et la charge si elle se situe alors à moins de 6ps. Ussama reçoit 1D6 attaque supplémentaire en charge.

*Celui qui ôte le dernier point de vie empêche les 10 pts de victoires.*

### Fuyez, pauvres fous ! = 4 pts



Pour extraire une unité vous devez rentrer en contact avec la balise. Vous pouvez effectuer un mouvement de charge sur la balise, tout cela à condition que le champ de force soit désactivé.

Une fois la balise utilisée elle ne pourra plus l'être durant la partie. Les zones du champ de force sont impénétrables et masque les lignes de vue. Les champs sont de taille 2.

*Pour chaque unité extraite par une balise vous gagnez 4 pts de victoires.*



Pour désactiver les champs de force vous devez utiliser les ordinateurs.

Tout comme les balises, vous pouvez effectuer un mouvement de charge sur les ordinateurs. Vous pouvez décider de désactiver les champs de force pendant votre phase d'assaut. Une fois utilisés les pc sont inactifs. L'utilisation d'un seul ordi, désactive l'ensemble des champs de force. Si chacun des ordinateurs est occupé par un camp différent, chacun lance un dé et c'est le gagnant qui décide si les champs sont désactivés (relancez les égalités).



### Mange ! C'est de la bombe bébé = 5pts



Pour détruire les fosses d'incubations, il vous faut y placer une bombinette orange. Les fosses peuvent être chargées pendant la phase d'assaut à condition que l'unité transporte une bombinette. Il suffit d'atteindre la fosse et d'y placer la charge pour gagner les points de victoires. Une fosse ne peut être détruite deux fois !

*Chaque fosse détruite vous rapporte 5 points de victoires.*



Les bombinettes peuvent être transportées par un personnage, une unité ou encore un véhicule. Tout comme le reste des objectifs, une bombinette peut être chargée pendant la phase d'assaut. Pour la prendre il suffit de rentrer en contact avec elle. La bombe n'est pas portée par une figurine en particulier mais par l'escouade en entier. Les bombes peuvent être passées d'une unité à une autre à condition que l'une des deux unités sacrifie soit son mouvement, soit ses tirs. Si l'unité qui porte la bombinette meurt ou se téléporte, laissez la

bombe sur place. Lors d'un corps à corps chaque unité lance 1D6, celle qui obtient le plus grand score obtient le contrôle de la bombe, en cas d'égalité, la bombe reste dans l'unité d'origine.



Les routes doublent la distance de mouvement des unités à pied qui les empreintes. Pour en bénéficier, l'ensemble de l'unité doit être dessus. A noter que vous pouvez très bien faire 2 ps pour arriver sur une route, puis une

fois sur celle-ci doubler votre mouvement restant à savoir  $4ps \times 2 = 8ps$ .

Les routes sont essentielles au scénario et c'est de leur utilisation que dépendra votre victoire, alors pensez-y lors de votre déploiement.



Les spores mines représentent l'avancée du nuage de spore. Au début de la partie celui-ci occupe le coté cratère de la table et avance vers la ville. Sa largeur initiale est de 9 ps et il avance (6ps) une fois que les deux équipes ont joué.

Il ne fait pas bon se retrouver dans un nuage de spore ; pour représenter ceci après avoir déplacé le nuage, lancez 1D6 pour chaque figurine présente dans cette zone, sur un résultat de 1 elle perd 1PV (pas de Beback), les véhicules subissent un dommage grave.