



Reves Celtiques

ASSOLYMPIADE 2005

TABLE DESERT

Major VORBANA Prime Secteur Caliban

X89-TTX-33-58 classement Dark Angels

Type Φλ

PR04.01 classement Impérial

Dist. Orb. 1.1 UA

[Prime Bio]

0.89 G / Temp 10°C

Monde sauvage

SITUATION DES ARMEES :

ELDARS : Le croiseur de classe shadow en mission de protection planétaire dans le système Major VORBANA a détecté une activité anormale à la surface de la planète, il demande du renfort...

ELDARS NOIRS : Une patrouille de pirates a détecté un signal bizarre en provenance du système, elle se rend sur place afin d'approfondir la chose...

NECRONS : Le signal émis par le monolithe a réveillé un seigneur nécron, l'ennemi est de retour, levons nous pour l'éradiquer a nouveau... (Bonus de valeur stratégique +1)

TAU : Une patrouille de croiseurs légers a détecté un signal bizarre en provenance du système, elle se rend sur place afin d'approfondir la chose...

ORKS : « Cé kouoi ce trukos ? Cé baléze fodré alé voir » Le kroiseur kitu GROSSMASSUS a détecté un signal bizarre en provenance du système,
« On y va, on y va...On y va, on y va, dans l'kosmos
« On y va, on y va...On y va, on y va, grass au matos
« On y va, on sé pas ou mais on suit not' boss

CHAOS : Une patrouille de croiseurs légers a détecté un signal bizarre en provenance du système, elle se rend sur place afin d'approfondir la chose...

IMPERIUM : Une patrouille de croiseurs légers a détecté un signal bizarre en provenance du système, elle se rend sur place afin d'approfondir la chose...

TYRANIDES : La flotte ruhe à détecté un signal très très inquiétant, elle envoie une armée en éclaireurs... (Bonus de valeur stratégique +1)

SITUATION SUR LA PLANETE

Le signal transgalactique a été émis au début de la tempête de sable. Les flottes arrivent trois jours plus tard, à la fin de la tempête. VORBANA Prime est une planète recouverte de jungle sauf dans le secteur du monolithe qui est quasi désertique et très souvent battu par des vents tempétueux.



DESCRIPTION GENERALE :

La table est divisée en quatre parties nommée A ,B,C et D. Dans chaque partie les éléments de décors qui ont des descriptions particulières sont numérotés 1,2,3,4 et 5.

DEPLOIEMENT :

En fonction des armées présentes les joueurs déploient leurs troupes à pieds et leurs infiltrateurs (Escalade) sur les quarts de tables A & C. La valeur stratégique la plus haute (somme des deux armée) choisi son quart de table ou de se déployer en premier. Le déploiement suis les règles classiques assavoir pas d'unité à moins de 24ps les unes des autres. Les joueurs jouent toujours avant les KRYOMEK, leur ordre de jeu étant déterminé par un jet de dés.

QUART DE TABLE A (Quart de la bête)

Ce quart de table est constitué d'une plaine désertique et des restes d'une créature géante. Dans la cage thoracique on trouve les restes d'un archonte Eldar. Sous la dépouille se trouve la matrice d'activation du monolithe, objectif principal des Kryomek.

Éléments de décors N°1, La matrice : La matrice est protégée par un champs de force donnant une sauvegarde de 4+ dans un rayon de 2ps, de plus ce champs très spécial annule le fonctionnement de toutes les armes énergétique (Plus de laser, d'épée énergétique ... etc) sauf celles des KRYOMEK.

QUART DE TABLE B (Quart de la termitière)

Ce quart de table est constitué pour sa majeure partie d'une colline un peu arrangée par les Kryomek qui en ont fait leur quartier général en attendant mieux.

Éléments de décors N°2, La termitière : La termitière est occupée par une escouade de Kryomek. L'escouade comprend 1 Maître de guerre serpentine, deux guerriers et deux drones.

Éléments de décors N°3, les sables mouvants : A l'entrée du canyon on trouve une zone de sable mouvant. Toute unité traversant cette zone le fait en jetant 1 D6, si elle est encore dans la zone à la fin de son mouvement, elle doit faire un jet de sauvegarde. Les véhicules sont automatiquement immobilisés.

QUART DE TABLE C (Quart du monolithe)

Ce quart de table est constitué de dunes et d'un monolithe de téléportation intergalactique Kryomek.

Éléments de décors N°4, le monolithe : Le monolithe est protégé par un champs de force donnant une sauvegarde de 4+ dans un rayon de 6ps, de plus ce champs très spécial annule le fonctionnement de toutes les armes énergétique (Plus de laser, d'épée énergétique ... etc) sauf celles des KRYOMEK.

QUART DE TABLE D (Quart du canyon)

Ce quart de table est composé dans sa grande partie d'un canyon. Au fond de la gorge principale se trouve l'ancienne base Eldar. Dans cette gorge également la deuxième escouade Kryomek qui vient de ruiner la base, les héliions n'ayant rien trouvé à dévorer se sont jeté sur tous les objets pour les éventrer avec détermination et méthode, ils ont finis par mettre la gueule dans les réserves de nourriture Eldar. A l'entrée du canyon on trouve une zone de sable mouvant.

Éléments de décors N°5, le laboratoire: Devant la base Eldar on trouve une escouade de Kryomek. L'escouade comprend 1 Maître de guerre serpentine, deux guerriers et cinq héliions.

JEU

Le jeu commence à la fin de la tempête de sable, le premier tour se jouant avec les règles de combat nocturne (la visibilité étant réduite à cause du vent de sable). Au premier tour toujours, les véhicules et toutes les unités se déplacent en terrain normal comme si elles étaient en terrain difficile et les terrains difficiles deviennent infranchissables.

Au deuxième tour les joueurs font rentrer leurs réserve sur un 4+, les frappes en profondeurs sont autorisée.

Au troisième tour toutes les réserves doivent rentrer en jeu, les frappes en profondeurs sont autorisée.

OBJECTIFS

Pour toutes les armée :

250 points par quart de table contrôlé adjacent a celui du déploiement.

500 points pour le quart de table de l'adversaire.

500 points pour le contrôle du monolithe.

500 points pour la récupération de la matrice.

500 points par escouade Kryomec détruite.

0-1000 points de victoire

Bonus de 500 points aux armées qui contrôle toute la table.

Pour les armée Tyranide :

Pas de bonus pour le contrôle de toute la table mais un bonus de 500 points pour l'élimination de tous les Kryomec et le contrôle du monolithe.

Pour les armée Necron :

Pas de bonus pour le contrôle de toute la table mais un bonus de 500 points pour l'élimination de tous les Kryomec et le contrôle de la matrice.

L'EMPIRE KRIOMECH

Les KRYOMEK sont des créatures sociales d'un haut niveau technologique. Leur organisation sociale ressemble à celle des fourmis voire à celle des termites. Ils maîtrisent très bien la génétique mais à un degré moindre que les TYRANIDES maîtres incontestés de la discipline. Contrairement à ces derniers ils utilisent la technologie avec une maîtrise surpassant toutes les autres races de l'univers connu, à titre d'exemple leurs portails de téléportation sont intergalactiques et leurs vaisseaux n'utilisent pas le warp pour voyager mais une sorte de téléporteur linéaire à long rayon d'action.

Créature naturellement très robuste un guerrier KRYOMEK reste plus faible que son homologue TYRANIDE, cependant les armes de tir et de corps à corps n'ont rien à envier à celle des Spaces Marines ce qui en fait des adversaires redoutables. Tellement dangereux que leur ennemi héréditaire n'est autre que la race TYRANIDES, ces derniers ayant du reculer devant la puissance de L'EMPIRE KRYOMEK, pourchassé dans toute la galaxie d'ANDROMEDE les TYRANIDES durent fuir vers les espaces intergalactiques pour se régénérer dans une autre galaxie et revenir en force. Ayant repéré la directions de toutes les flottes ruches les KRYOMEK dans leur sagesse plusieurs fois millénaire, décident de poursuivre l'ennemi et même si possible de le devancer. C'est ainsi qu'avec une certaine appréhension ils réactivèrent leurs anciens portails intergalactiques de la VOIE LACTEE, espérant que leurs anciens ennemis les C'TAN et leurs serviteurs les NECRONS n'était plus, ils y a bien longtemps que la grande débâcle à eu lieu. Un massacre et une catastrophe pour la flotte, affaiblissant l'EMPIRE pour le laisser exsangue devant la menace TYRANIDE.

Les siècles passèrent sans aucuns échos de la VOIE LACTEE craignant que tous les monolithes ne soient détruits, les KRYOMEK décidèrent d'envoyer plusieurs corps expéditionnaires à la poursuite des TYRANIDES pour les harceler et les forcer à rentrer dans la VOIE LACTEE sans leurs préparatifs d'infiltrations habituels, ce qui permettrai aux C'TAN d'anéantir les TYRANIDES pour toujours. Le problème majeur étant d'interdire l'accès d'Andromède à ces Dieux trop exigeants, leurs homologues d'Andromède étant resté à leur état premier et devant le rester à tous prix.

D'autres siècles passèrent et des échos inquiétant parvenaient des confins, la VOIE LACTEE est dans une guerre quasi perpétuelle et une nouvelle race règne sur cette galaxie.

Cette race ayant réussi à arrêter la progression d'une flotte ruche doit être aidée... Pour comprendre comment améliorer cette race et pour la rendre plus efficace contre les TYRANIDES, les cerveaux KRYOMEK lancent plusieurs expéditions dans la VOIE LACTEE pour ramener des spécimens d'HUMAINS. Après plusieurs décennie de recherche il s'avéra très difficile de faire évoluer ces créatures d'une fragilité étonnante quand l'ont sait qu'elles font faces aux TYRANIDES. Les cerveaux décidèrent d'équiper ces frêles créatures d'un exosquelette biomecanique avec armes lourdes et energo-transmutateur. Le bilan de l'opération en fait une troupe de soutien de premier plan, capable en plus de mener des assauts rapides.

C'est alors que l'écho d'un monolithe très ancien résonna dans l'immense dôme du télétransporteur intergalactique....

REGLES EXPERIMENTALES POUR LES KRYOMEK DANS W40K.

Au vu de leur inimitié éternelle les Tyranides et les Kryomek suivent la règle ENNEMIS JURES.

Face à des Nécrons les Kryomek deviennent très prudents.

Les KRYOMEK sont une espèce trimorphique (c'est-à-dire passant par trois stades de développement) et tri sexuée, la majorité étant de sexe neutre. Les KRYOMEKS sont entièrement dépourvus d'organes visuels mais compense ceci avec un sens radar très développé d'une précision parfaite.

HELIONS (Larve du cycle primaire) : Au sortir de l'œuf le KRYOMEK est un HELION, forme de vie très primitive dont la seule préoccupation est la nourriture. Son manque de fonctions supérieures fait de l'hélion une stupide machine à tuer. C'est en se nourrissant de la chair de ses victimes que les hélions atteignent le stade de Guerrier après une transformation en chrysalide. Leur faim dévorante et insatiable les poussent à attaquer tout être vivant entrant dans leur champ de vision. En combat au corps à corps, les hélions, créatures d'une férocité inouïe, utilise toutes leurs armes corporelles pour s'accaparer un peu de nourriture, déchiquetant et arrachant avec leurs crocs, leurs griffes, leurs cornes, leurs queues et voire même des lames moléculaires. Il existe différents types d'hélions, les Gladifers, les Ophidius, les Scorpions et les Capitors sont les plus répandus, quelque soit leur type les hélions attaque toujours selon leur profil de base, seul ceux équipés de deux lames moléculaires bénéficient d'une attaque supplémentaire au corps à corps.

Règles spéciales :

INSENSIBLES A LA DOULEUR

BETES

SANS PEUR

Equipement :

Lames moléculaires

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	25 Pts
4	0	4	4	1	4	2(+1)	5	5+	

DRONES : Produit du génie biomécanique KRYOMECH, les drones sont des humains améliorés par une armure biomécanique munie d'un canon singulier et d'un energo-transmutateur.

Règles spéciales :

SAUT

Equipement :

Energo-transmutateur, canon singulier

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	50 Pts
4	4	4	4	1	4	1	8	3+/5+Inv	

Guerrier Kryomek (Adulte cycle secondaire): Créature naturellement très robuste un guerrier KRYOMEK reste plus faible que son homologue TYRANIDE, cependant les armes de tir et de corps à corps n'ont rien à envier à celles des Spaces Marines ce qui en font des adversaires redoutables. Les armes naturelles d'un Guerrier sont sa corne frontale et sa queue barbelée.

Règles spéciales :

Equipement :

Lames moléculaires, Quadrilaz, Cribleur.

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	50 Pts
5	3	5	5	2	5	2(+1)	8	3+	

Maître de guerre serpentine (Adulte cycle tertiaire): Certains guerriers parmi les plus robustes et les plus anciens évoluent vers un troisième stade, celui de Maître Serpentine. Ils perdent leurs pattes arrière et développent une longue queue et une carapace osseuse très résistante. Ces créatures sont hautement agressives, diaboliquement rusées et très puissantes. Les Maître de guerre n'ont pas d'armes naturelle mais sa force physique et la rapidité de ses réflexes en fait un adversaire redoutable. De plus, ils sont presque toujours armés d'une lame hyperdense.

Règles spéciales :

SANS PEUR

CREATURE MONSTRUEUSE

Equipement :

Lames moléculaires, Lame hyperdense, Quadrilaz, Cribleur, Disrupteur, Sporisator, Energo-transmutateur.

CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	100 Pts
5	4	6	6	3	6	3(+1)	10	2+/5+Inv	

ARMEMENTS KRYOMEK.

Hormis quelques armes de bases, toutes les armes des Kryomek sont basées sur la maîtrise de l'énergie gravitationnelle. Cette technologie implique une connaissance très approfondie des champs antigravifiques et des puits gravitationnels. La caste des cerveaux développe depuis très longtemps des armements et des machines utilisant les matériaux hyperdense ce qui permet à leurs vaisseaux d'être beaucoup plus rapide et plus maniable que tout ce que peut aligner la science génétique TYRANIDE.

ARMES DE TIR

Disrupteur gravifique (GASER) : Arme générant deux champs gravitationnel de forte intensité et de sens opposé, l'effet est dévastateur sur les être vivants. Les structures comme les bâtiments ou les véhicule blindés résiste mieux mais pas les équipements plus fragiles. En fait les armures et les blindages subissent peu de dommages mais les créatures vivantes ou les appareillages délicats sont étirés et compressé dans les trois dimensions. Ce type d'arme ne causes que des dégâts légers aux véhicules et aux bunkers.

Disrupteur : Portée 36ps F 8 PA 2 Lourde 3

Laser quadri focal (LASER GATLING ou Quadrilaz) : Arme à rayon laser avec quatre émetteurs d'énergie légèrement déphasé, ce qui permet à l'arme de tirer en permanence sans s'échauffer. Les faisceaux du laser se rejoignent à une distance de 12ps, quadruplant ainsi la puissance de l'arme.

Quadrilaz : Portée 0-12ps F 4 PA 5 Assaut 4
Portée 12-36ps F 8 PA 2 Assaut 1 ARME A RAYON

Projecteur nano spore (Sporisator) : Arme émettant un nuage de nano spores, la taille nanométrique des projectiles leur permet de pénétrer toutes les armures et blindage léger.

Sporisator : Portée 36ps F 7 PA 3 Lourde 1 petit gabarit d'explosion

Pistolet Cribleur : Pistolet tirant des billes de matière hyperdense, dans l'espace les billes reste intacte et provoque des dégats imprtant à longue portée. Dans une atmosphère les billes sont vaporisées à l'état plasmatique leur donnant un coefficient de pénétration supérieur et une portée beaucoup plus réduite.

Cribleur : Portée 12ps F 4 PA 4 Pistolet

Canon singulier : Cette arme génère une singularité gravitationnelle instable. D'une taille microscopique et d'une masse énorme le projectile ne peut être arrêté que par un champ de force. Accéléré par un champ magnétique linéaire la singularité très instable ne survit qu'un bref moment dès quelle sort de la zone de contrôle gravitationnelle générée par le canon. Le maniement de cette arme nécessite le port d'un energo-transmuteur.

Canon singulier : Portée 48ps F 10 PA 1 Lourde 1 (avec energo-transmuteur)

ARMES DE CORPS A CORPS

Epée moléculaire : Cette arme a un tranchant constitué d'une seule molécule. La résistance de la lame est obtenue par un champ gravitationnel. Cette arme compte comme une arme énergétique.

Lame hyperdense : Ce type d'arme nécessite une grande maîtrise des champs gravitationnels et une force énorme pour être maniée correctement. Seul un Maître de Guerre Serpentine peut utiliser une lame hyperdense. Cette lame est composée d'un matériau hyperdense lui donnant une masse énorme, pour compenser l'effet d'inertie un champs singulier fait varier le vecteur accélération en fonction de l'impulsion donnée par le porteur. Cette arme compte comme une arme énergétique et comme arme lourde de corps à corps.

EQUIPEMENT

Energo-transmuteur : Concentré de la haute technologie KRYOMEK, cet appareil génère un champ de force gravitationnel permettant de dévier les tirs adverses et de porter plus aisément les armes lourdes qui deviennent des armes d'assaut. Sauf le canon singulier qui est tellement encombrant que l'on ne peut l'utiliser qu'avec un energo-transmuteur. Tout porteur d'un energo-transmuteur bénéficie d'une sauvegarde de 5+ invulnérable.

BACKGROUND

Le grand herbivore fuyait dans la plaine, son poids de plusieurs dizaines de tonnes lui donnait un handicap par rapport aux petits prédateurs de quelques tonnes qui lui filait le train. Dans un ultime effort il réussit à prendre un peu de distance à ses poursuivants, quand il est stoppé net en pleine course. Une créature gigantesque lui a pris le cou dans sa gueule et avec une force inouïe lui casse les vertèbres puis se met à le dévorer tranquillement, les petits prédateurs s'enfuient terrorisés par l'apparition de la créature monstrueuse.

Beaucoup plus tard, un Archonte blessé gravement vient trouver refuge dans la cage thoracique du grand herbivore dont il ne reste que les os, bien piètre protection contre les violentes rafales de vents chargés de sable de la tempête. Allongé à l'abri relatif d'une côte de la bête inconnue, Emériaton était en train de mourir il le sait et il commence par enterrer dans le sable un objet bizarre de couleur noir au reflet bleu nuit. Une fois la matrice en sécurité, il se remémore ce qui c'est passé... Lui et son équipe de chercheurs travaillaient depuis 3 ans sur cette planète infernale à savoir qu'est que ce monolithe pouvait bien faire ici et surtout quelle était sa fonction. Par hasard ils étaient tombés sur la matrice, objet mystérieux protégé par un code mathématique très complexe. Devant une technologie si sophistiquée Emériaton avait cru de prime abord avoir à faire à un artefact des Anciens, mais en creusant le code il s'aperçut que se n'était pas ça. Enfin après des années de recherches acharnées ils réussirent à percer le code ... Jamais je n'aurais imaginé une telle rapidité, à peine la matrice activée qu'un groupe de créature insectoïde se mis à tirer sur eux, éliminant d'abord leurs gardes puis les chercheurs les uns après les autres, quelques secondes plus tard un autre groupe avec des Humains surgit du néant ? L'arrivée de ce deuxième groupe rappelle à Emériaton que le monolithe est toujours activé, tétanisé par la violence du spectacle il en avait oubliée la matrice au creux de ses mains, dans un sursaut de lucidité il désactive la matrice et fonce à travers les dunes une tempête de sable étant en train de se lever il a peut être une chance... Ce n'est que plus tard qu'il s'aperçut qu'il était blessé, en train de mourir sans doute... La matrice est cachée, toutes nos recherches sont consignées sur cristal mémoriel dans le laboratoire, avec un peu de chance le vaisseau de ravitaillement comprendra...

Les Kryomec un peu déstabilisés par leur téléportation impromptue sur cette ancienne planète relais, laissent filer la frêle créature survivante, ne pouvant pas réagir assez vite pour l'empêcher de partir avec la matrice. Elle est blessée et n'ira pas bien loin dans cette tempête. Il vaut mieux attendre la fin des intempéries, sécuriser le secteur, faire le point et retrouver la matrice pour ouvrir la porte aux armées de l'Empire.

Trois jours après, bien implanté dans un tumulus rocheux, ils décident qu'une escouade ira en exploration et que l'autre gardera leur nouveau domaine.

