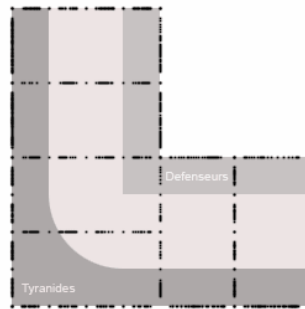


On utilisera une disposition de table en L avec les Tyranides sur les bords, la base Eko sera à l'intérieur.



La base impériale sera représentée par des bâtiments de type bunker (sav3+) avec un centre de communication. Il y aura de plus des tranchées (sav3+) externes. Le reste sera constitué de cristaux de glace.

Les Tyranides se déploient en premier et jouent en premier. Il y a infiltration pour les tyty et frappe en profondeur pour tout le monde.

Le meilleur moyen de représenter une marée de Tyranides qui avancent inexorablement, est de faire revenir continuellement sur la table les unités détruites. Un joueur peut décider de retirer du jeu une escouade si elle est NON engagée au càc et qu'elle est à 20 % ou moins, de son effectif de départ. Dans ce cas, il peut la replacer n'importe où, dans sa zone de déploiement, avec son effectif initial et la jouer de nouveau, durant le même tour.

Le champ de force :

La base Eko est complètement entourée par un champ de force, constitué de pylône relais. Il est disposé à 12 ps du bord de table Impérial. Il peut être représenté par les pylônes de la boîte « Bataille pour macrage » et sera constitué de section de 12 ps.

Chaque unité qui tente de le traverser, subit *D6 touches F8 PA2*, avec une surcharge de la section concernée (c'est à dire l'espace entre deux pylônes) si un 6 est obtenu. La surcharge permet à une *prochaine* unité Tyranide de traverser la section concernée sans subir aucune touche, une fois que celle ci est passé, le champ se réactive (il se réactive automatiquement au début du prochain tour si aucune autre unité tyty n'a traversé.)

Un pylône a un blindage de 14. Il peut être détruit s'il prend un dommage. Au càc l'unité qui le prend pour cible subit *D6 touches F8 énergétiques I10*.

Si un Tech (Naugure/Priest/marine) est en contact d'un pylône détruit, il peut le réparer sur un 3+, au lieu de tirer ce tour.

### Objectifs des impériaux

- *Etre encore en vie au 6ème tour :*

- 60 % de l'armée en vie = Massacre
- 50 % de l'armée = victoire majeur
- 40 % = victoire mineur
- 30 % = égalité
- 20 % = défaite mineur
- 10 % = défaite majeur
- 0 % = Carnage

- *Tuer les créatures synapse :*

Chaque créature synapse détruite (que ce soit par simple destruction, ou bien parce que le joueur Tyranide a décidé de retirer l'unité du jeu), permet au joueur impérial (qui a détruit l'unité, ou bien qui a été désigné par le camps Tyranide, (dans le cas d'un retraitage volontaire de l'unité)) de relancer *tout* ses tests de moral jusqu'au début de son prochain tour.

- *Protéger le relais de commandement :*

Tant que le relais est fonctionnel, il permet au camp impérial de demander un tir de précision aux croiseurs impériaux. Le camp impérial obtient donc 1 tir orbital de torpille à fusion F8 pa3 artillerie, qui dévie de 1D6 dans le sens de la petite flèche si un hit est obtenu, et de 2D6 sinon.

Si le relais est toujours fonctionnel **au tour 3**, il permet à chaque camp de l'ordre sur chaque table, d'avoir un tir de torpille à fusion et ce à chaque tour, tant que le relais reste fonctionnel.

Si le relais est toujours là, **à partir du tour 5**, chaque unité Tyranide non engagée au càc se prend D6 blessures sans sauvegarde, en plus des tirs de torpilles.

### Objectif des Tyranides

- *Dévoré l'imperium :*

(Voir ci dessus être encore en vie au 6ème tour. )

- *Dévoré la tête de l'armée :*

A chaque fois qu'une unité QG des impériaux est détruite ou mise en fuite, toute unité de l'ordre dans les 12 ps, et qui n'est pas engagé au càc, doit effectuer un test de moral, avec un malus de -2. Si le test est raté, l'unité doit effectuer une retraite classique.

- *Détruire le relais de commandement :*

Le bâtiment relais possède son propre champ de force autoalimenté qui lui permet d'ignorer tous les tirs à plus de 12 ps. Il possède un bldg de 13/13/12 et 2 pts de structure. Un dommage superficiel ou important lui fait perdre 1 pt de structure. Une fois le bâtiment détruit le camp de l'ordre subit un malus de -2 sur tous ses tests de cmd sur toutes les tables (cela ne modifie donc pas les tests de moral).