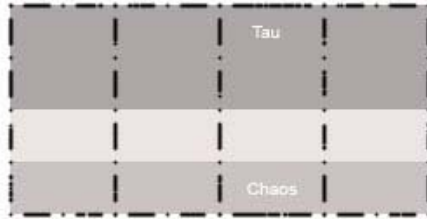


Le chaos porte un assaut combiné sur Tours Prima et sa ville soeur Tau Tou'In. En coupant les relations entre les deux villes ils espèrent ainsi fortement affaiblir les défenses des Xénos et Impériaux.

Le décor sera constitué de bâtiment Tau (2 plateformes d'évacuation, un générateur, un poste de guet, un centre du bien suprême) + divers éléments, dont des caténaires.

Le déploiement se fera suivant le schéma suivant :



< 24 ps >

Le chaos se déploie entièrement en 1er et joue en 1er. Pas d'infiltration. Frappe en profondeur pour LE CHAOS uniquement.

La victoire sur cette table se jouera aux points de victoire, avec le tableau suivant (base de 3000 pts de chaque cotés):

- + de 2400 pts de différence en faveur des tau = Massacre
- de 1501 à 2400 = Victoire Majeur
- de 301 à 1500 = Victoire Mineur
- de 0 à 300 pts de différences entre les camps = Egalité
- de 301 à 1500 de différence en faveur du chaos = Défaite Mineur
- de 1501 à 2400 = Défaite Majeur
- + de 2400 pts = Carnage

Objectifs des Tau :

- Evacuer la population :

Il y a 2 plateformes d'évacuation, qui constituent le seul espoir de sauver la population locale. Tant qu'une plateforme est sécurisée, elle apporte 100 pts de victoire au joueur Tau à chaque fin de tour. Pour que la plateforme soit sécurisée il faut qu'il y ait une unité Tau (non mise en fuite ou bloquée) à moins de 6 ps, et qu'il n'y ait aucune unité ennemie OPERATIONNELLE (pas de perso indépendant ou de transport) dans les 6 ps.

- Protéger le générateur :

Le générateur est protégé par un formidable bouclier qui ignore tout 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 la liaison avec Tours Prima sera coupé. A partir de ce moment les combats sur Tours Prima utiliseront la règle de combat nocturne, à partir du prochain tour, et ce jusqu'à la fin de la partie.

- Utiliser les champs de protection :

Le joueur Tau possède 3 champs de force Cus'Tau'M. Ces champs sont représentés par des dômes que le joueur Tau déploie sur la table AVANT que le camp du chaos ne se déploie. Ce champ permet à toute figurine présente dans son rayon d'action d'avoir une sauvegarde invulnérable de 4+. Les véhicules ignorent les dommages sur un 4+. Chaque dôme peut être pris pour cible au tir ou au Corps à corps. Il possède un blindage de 13 et chaque dommage superficiel ou important lui fait perdre 1 point de blindage (13 puis 12, puis 11, puis 10) Une fois le 4ème dommage infligé le dôme est perdu.

Son champ d'action varie suivant sa valeur de blindage (le champs s'affaiblit). En mesurant à partir du bord du dôme, utiliser le tableau suivant:

Bldg 13 = 12 ps Bldg 12 = 9 ps Bldg 11 = 6 ps Bldg 10 = 3 ps

Objectif du chaos

- Détruire l'infrastructure Tau :

La destruction des structures suivantes apporte des points de victoire :

Chaque Dôme = 250 pts

Générateur = 500 pts

- Ravager le moral adverse :

Si le chaos met en fuite ou détruit le commandeur Tau, toute unité de l'armée Tau (même au corps à corps), doit effectuer un test de moral sans modificateur. Si c'est un échec elle se mettra à fuir. Si elle est au corps à corps, vous pouvez tenter de la rattraper avec un test d'initiative (suivre la procédure classique).

A noter que la frappe en profondeur n'est pas autorisée pour les Tau dans ce scénario et que le commandeur DEVRA se trouver sur la table au tour 1.

- Frapper depuis les ombres :

Les joueurs du chaos peuvent utiliser le stratagème RAT D'EGOUT.