

La partie se jouera sur une table standard 120x180. Le décor sera constitué d'une base avec fortifications, d'un silo à missile et de rochers avec des arbres.



Le déploiement se fait alternativement dans la séquence rituellement classique suivante Soutien Troupe Elite QG Att rapide.

Contrairement aux autres tables, le camp qui commence ici sera désigné aléatoirement. Il n'y a pas d'infiltration et pas de frappe en profondeur. Utilisez la règle Aube et crépuscule.

La victoire sur cette table se jouera aux points de victoire, avec le tableau suivant:

- + de 1600 pts de différence en faveur des impériaux = Massacre
- de 1001 à 1600 = Victoire Majeur
- de 201 à 1000 = Victoire Mineur
- de 0 à 200 pts de différence entre les camps = Egalité
- de 101 à 1000 de différence en faveur des EN = Défaite Mineur
- de 1001 à 1600 = Défaite Majeur
- + de 1600 pts = Carnage

### Objectif des Impériaux

- *Garder le contrôle du silo à missile :*

Les impériaux ont à leur disposition un silo de missile intercontinental.

Un missile est tiré à la fin du tour 3, 4 et 5 (donc pas au tour 6) son point d'impact est choisi par le joueur qui en a le contrôle, et il peut être sur n'importe quelle table.

Une fois le point d'impact désigné, le joueur lance le dé de dispersion, si un hit est obtenu, lancer 1D6ps et le point d'impact dévie dans la direction de la petite flèche. Si vous obtenez une flèche, le point d'impact dévie de 2D6ps dans la direction indiquée.

Toute unité située à moins de 5 ps, et ayant une ligne de vue sur le point d'impact subit D6 touches de F8 PA2.

Toute unité située entre 5 et 10 ps du point d'impact et ayant une ligne de vue dessus subit D6 touches de F4 pa5.

Les sauvegardes de couvert sont autorisées si le souffle vient de la bonne direction.

- *Stopper le raid :*

Les impériaux veulent définitivement stopper la cabale, ici et maintenant. Pour ce faire, le meilleur moyen est de tuer leur chef. Les impériaux gagnent un bonus de 250 pts, s'ils tuent ou mettent en fuite l'unité ennemie QG la plus chère. Ils gagnent uniquement 125 pts si l'unité est à demie force ou moins.

- *Protéger le commandant de la base :*

Le commandant sera représenté par une figurine spécifique, hors pts et schéma d'armée. Le commandant de la base doit impérativement survivre le plus longtemps possible. A partir du tour 4, il apporte 100 pts de victoire au joueur impérial à chaque début de tour, et ce bien sur, tant qu'il est en vie.

Il possède le profil suivant :

CC4 CT4 F3 E3 PV2 A2 I4 C10 SVG4+

C'est un personnage indépendant. Il est équipé de 1 pistolet laser et d'une arme de corps à corps.

### Objectif des Eldars Noirs

- *S'approprier le silo à missile :*

Les EN peuvent capturer le silo, pour retourner cette arme contre son camp. Pour obtenir son contrôle il faut que le joueur EN ait une escouade opérationnelle en contact du silo, et que le joueur impérial n'en ait pas, et ce, à la fin d'un des tours où est tiré le missile. Les escouades au corps à corps ne comptent pas pour savoir qui contrôle le silo (aussi bien pour les EN que les impériaux). Par défaut le silo est contrôlé par le joueur Impérial, même s'il n'a pas d'escouade au contact.

- *Capturer des esclaves :*

Chaque unité détruite au corps à corps rapporte 50 pts de victoire bonus au joueur EN.

- *Capturer le commandant :*

Si le commandant est tué au corps à corps, il rapporte 250 pts bonus au joueurs EN. Ce qui représente le fait qu'il ai été capturé par les EN.