

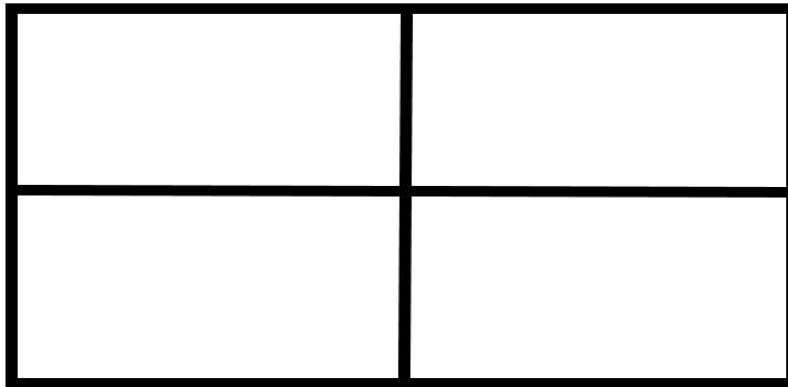
Assaut à l'Aube

Scénario pour OPR: Grimdark Future écrit par VexarE

Les combats ont durés toute la nuit, et alors que les troupes ennemies s'étaient retirées pour se reposer et se ravitailler vous laissant occuper le terrain, elles reviennent à la charge avant même que vous n'ayez plus vous établir.

Déploiement:

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus faible choisit un quart de table en guise de zone de déploiement et se déploie entièrement en premier. Celui qui obtient le résultat le plus élevé se déploiera sur le quart de table opposé et jouera en premier.



Objectif:

À la fin de la partie, chaque bord de table occupé par un joueur lui rapporte 1 point de victoire. Pour occuper un quart de table, il faut avoir au moins une unité entièrement dessus, et que l'adversaire n'ai pas au moins une unité entièrement dessus.

De plus, notez la valeur en points d'armée de chaque unité détruite au cours de la partie. À la fin de celle-ci, le joueur ayant détruit le plus de points d'armées de cette manière gagne 1 point de victoire supplémentaire.

Règles spéciales:

Combat à l'aube:

Lors du premier tour de la partie, toutes les figurines comptent comme ayant une qualité de 6+ quand elles utilisent leurs armes de tir.

Couloir de retraite:

N'importe quelle unité peut battre en retraite et quitter le champ de bataille par les bord de table de sa zone de déploiement. Elle compte alors comme étant détruite mais seulement la moitié de ses points d'armée sont comptabilisés pour les objectifs.