

– Courage, fuyons !!! –

La planète sur laquelle vous vous battez ne supporte plus les incessantes guerres et bombardements et est en train de se fragmenter... votre seule chance de survivre est de rejoindre la zone d'extraction, malheureusement l'ennemi vous barre la route du salut... il va falloir encore se battre...

- Objectif Principal -

Blitzkrieg : l'armée ayant le plus d'unités opérationnelles (type V4) dans la zone de déploiement adverse gagne

- Objectif Secondaire -

Revenez, bande de lâches ! : Toute unité en fuite sans possibilité de ralliement/sortie de la table/pilonnée / à terre au moins une fois dans la partie vous fait perdre 1 point bonus jusqu'au minimum de 0. Vous disposez de 5pts au début de la partie.

- Déploiement –

- Lancez un dé. Celui qui obtient le plus haut résultat choisit son bord de table, et choisit qui commence.

- **Bataille Rangée**, voir GBN p.92

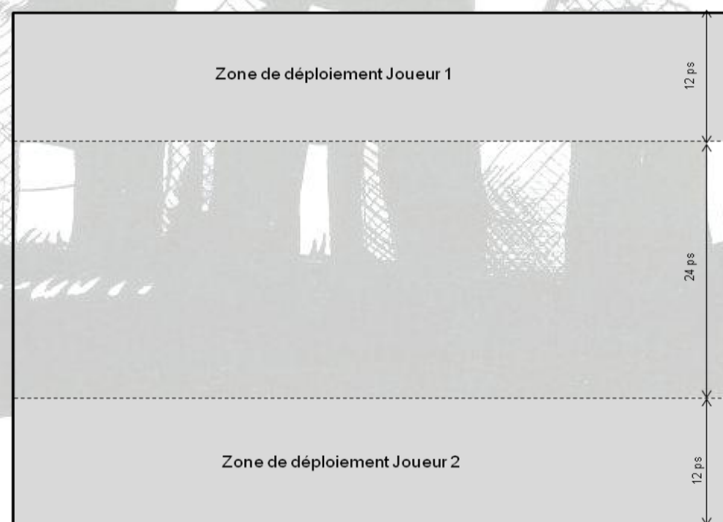
- Les unités en réserve rentrent en jeu à partir du bord de table de votre zone de déploiement.

- Règles du Scénario –

- Le but du scénario est d'amener le maximum de vos unités opérationnelles (type V4) à la fin de la partie dans la zone de déploiement adverse. Chaque unité ainsi amenée vous fait gagner 1 point. Celui qui a le plus de points gagne
- Pour représenter la fin de la planète, à chaque tour de jeu, lancer 1D6... sur un 1, un tremblement de terre se produit ! L'ensemble de la table est alors considérée pour le tour de jeu comme étant du terrain difficile !

- Règles Spéciales -

- Infiltrations, frappe en profondeur, scouts.
- Durée Aléatoire
- Prise d'initiative
- Réserves



En plus des points d'objectifs, n'oubliez pas que vous gagnez 1 point d'objectif poutre par tranche de 500pts !