

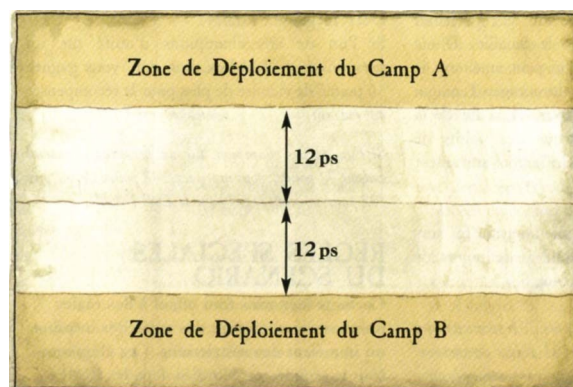
WAAAAAGHH !!!• **OBJECTIFS :**

Faire bobo, sans trop prendre de coups. Cette partie est basée sur le scénario Lignes de bataille.

• **DEPLOIEMENT :**

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table.

Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, comme décrit page 142 du livre de règles. Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 12ps de la ligne médiane de la table.

• **PREMIER TOUR :**

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer en premier ajoute +1 au résultat de son dé.

• **DUREE :**

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée (2h30min).

• **CONDITIONS DE VICTOIRE :**

La différence des points de victoire marqués, suivant le tableau ci-dessous, déterminera les points de tournoi :

Différence De Points De Victoire	Points De Tournoi	
	Vainqueur	Vaincu
Moins de 249 pts	5	5
De 250 pts à 499 pts	6	4
De 500 pts à 749 pts	7	3
De 750 pts à 999 pts	8	2
De 1000 pts à 1499 pts	9	1
Plus de 1500 pts	10	0

• **RESULTATS :**

Chaque joueur peut marquer entre 0 et 10 points lors de ce scénario.