Mise en page copiée par Dreadaxe. Images Games Workshop.

SCÉNARIO DE TOURNOI UNIQUE À CONDITIONS DE VICTOIRE MULTIPLES

Utilisé lors du Roots Warhammer Bonnelles Masters 2011, ce scénario entre dans la catégorie des Batailles Rangées.

ARMÉES

Chaque Joueur choisit ses forces dans sa liste d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille

DÉCORS

Déjà placés par l'organisation, le centre de la table est matérialisé.

COTE DE TABLE

Le joueur avec l'armée au total de points le plus bas décide quel joueur choisit son côté de table.

DÉPLOIEMENT

Le joueur avec le plus Slots de déploiement pose la première unité, puis on suit le Déploiement Alterné p 142. Un Slot de déploiement est soit une unité déployée avant les éclaireurs, soit un groupe d'unités déployées en même temps, avant les éclaireurs (tous les personnages, toutes les machines de guerres, unité mère + détachements, unité + arme régimentaire...).

PREMIER TOUR

Chaque joueur lance 1d6 (seul bonus de base : +1 pour le joueur n'ayant pas choisi son côté). Le plus haut résultat choisit.

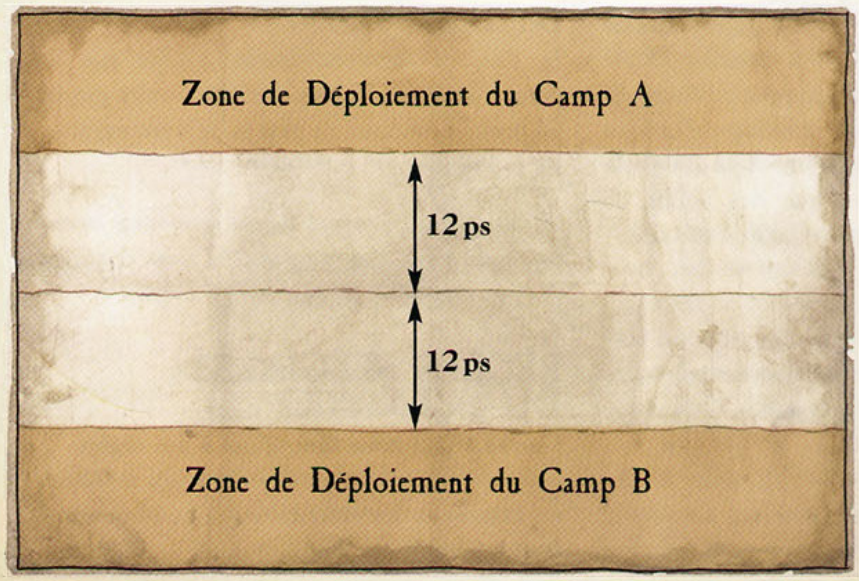
DURÉE DE LA BATAILLE

À la fin du cinquième tour, un sixième tour est joué sur 3+. À la fin du sixième tour, un septième tour est joué sur 5+.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la partie le joueur ayant rempli seul la condition de victoire la plus importante (1>2>3) remporte la partie.

1 - Seuil de Déroute
75% des FIGURINES initiales adverses doivent être détruites ou en fuite.

2 - Quarts de table
Le joueur contrôlant le plus de quarts de table ! Ceux de l'adversaire **comptent DOUBLE.**
Pour contrôler un quart de table, il faut dans celui-ci avoir **plus d'étendards** (sauf ceux en fuite) que l'adversaire.

3 - Tenir le Centre
Être le joueur de la figurine la plus proche du centre de la table.