



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

1/ Lieu et dates

2/ Inscription

3/ Composition des bandes

4/ Généralités

5/ Règles de bon comportement pour des parties serrées

6/ Appariements

7/ Score

8/ Fin des parties

Annexe 1 : Fiche d'inscription

Annexe 2 : Fiche de bande

Annexe 3 : Fiche de résultat

Annexe 4 : Scénarios

Annexe 5 : Points de massacre et Points de conquête



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

1/ Lieu et dates

Le Tournoi aura lieu lors de la Levée en Masse les 1^{er} et 2 juin 2019. Cette convention est organisée par le club *Figurines&Stratégie* à l'adresse suivante :

Espace André Maigné, 18bis Rue du 14 Juillet, 94270 Le Kremlin-Bicêtre.

Organisation du samedi

8h30: Accueil des participants et enregistrements

9h-9h15: Début de la première ronde => concertation des équipes

9h15-9h25: Appariements des joueurs

9h30 : Début de la 1^{ère} partie

11h30 : Fin de la 1^{ère} partie

11h30 – 12h00 : Repas

12h00-12h15: Début de la seconde ronde => concertation des équipes

12h15-12h25 : Appariements des joueurs

12h30 : Début de la seconde partie

14h30: Fin de la seconde partie

14h30-14h45 : Pause

14h45-15h : Début de la troisième ronde => concertation des équipes

15h-15h10 : Appariements des joueurs

15h15 : Début de la troisième partie

17h15 : Fin de la troisième partie



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Organisation du dimanche

9h : Accueil des participants

9h30-9h45 : Début de la quatrième ronde => concertation des équipes

9h45-9h55 : Appariements des joueurs

10h : Début de la quatrième partie

12h : Fin de la quatrième partie

12h-13h : Repas

13h-13h15 : Début de la cinquième ronde => concertation des équipes

13h15-13h25 : Appariements des joueurs

13h30 : Début de la cinquième partie 15h30 : Fin de la cinquième partie

16h - 16h15 : Annonce des résultats et remise des prix

2/ Inscription

L'inscription est de 25€ par participant et comprend les deux petits déjeuners ainsi que les repas du samedi midi et du dimanche midi. Paiement en ligne ou par chèque **avant le 24 mai 2019 Minuit.** Merci de préciser le nom de votre équipe dans les commentaires en ligne ou au dos du chèque.

<http://www.leveeenmasse.com/fr>

OU

Chèque à l'ordre de Figurine & Stratégie et envoyer à : Figurine & Stratégie : 11 rue du 14 juillet
94270 le Kremlin-Bicêtre.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Chaque équipe est composée de 3 joueurs dont 1 capitaine.

L'inscription de votre équipe, le nom de ses membres, celui du capitaine ainsi que vos listes de bandes (voir Annexe 1 et 2) devront être envoyés à l'adresse suivante **[avant le 24 mai 2019](mailto:korath.saga@gmail.com)** :

korath.saga@gmail.com

3/ Composition des bandes

- Chaque équipe devra présenter 4 bandes différentes issues du supplément « L'âge des Vikings », à savoir :

1. Anglo-saxons
2. Gallois
3. Normands
4. Vikings
5. Anglo-danois
6. Derniers Romains
7. Hiberno-Nordiques
8. Irlandais
9. Rus Païens
10. Scots
11. Carolingiens
12. Jomsvikings



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

- Chaque faction ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

(Exemple : L'équipe des « Petits pédestres » décident de participer à la LEM 2019. Ses membres choisissent de présenter 4 listes : Irlandais, Vikings, Normands et Anglo-saxons. Ils ont bien pris garde de ne pas présenter 2 bandes issues de la même factions.)

- Les bandes devront respecter les règles de composition décrites p. 44-47 du livre de règles.
- Chaque unité de mercenaires ne peut être sélectionné qu'une seule fois par équipe.

(Exemple : Yvain aimerait ajouter un Prêtre à sa bande de Normands. Mais il ne peut pas le faire car Gauvain en a déjà sélectionné un pour sa bande de Vikings. Yvain choisi donc un Barde à la place du prêtre.)

- Les Unités et Personnages Légendaires ne sont pas autorisés.
- Les Reliques & Artefacts ne sont pas autorisés.

4/ Généralités

- **La salle fermant ses portes à 18h, merci de suivre scrupuleusement le planning établi, ceci afin de respecter les contraintes imposées par la municipalité.**
- Les joueurs devront apporter le set de dés Saga correspondant à leur faction, le plateau de combat adéquate, leurs figurines ainsi que leurs réglettes graduées en pouces.
- Les figurines devront être peintes (minimum 3 couleurs) et soclées.
- Les figurines devront représenter clairement l'équipement dont elles sont équipées.
(Nous ne seront pas intransigeant sur « l'origine des figurines ». Un Anglo-danois pourra très bien être utilisé pour représenter un Irlandais du moment que l'équipement correspond. Ceci afin de faciliter la participation du plus grand nombre.)
- Les figurines devront respecter les normes de soclage indiquées p. 08 du livre de règles.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

- Chaque joueur devra apporter 3 pions « Objectifs » soclés sur des socles rond de 25mm de diamètre.
- Chaque joueur devra apporter au moins 2 figurines de « Querelleurs » différentes respectant les équipements choisis et soclées comme une figurine de héros (voir Annexe 4).
- Les organisateurs appliqueront le système de la « Ronde suisse »
- Merci de remplir la fiche de résultats dès la fin de votre partie et de vous assurez que les capitaines des deux équipes impliqués la signe.

5/ Règles de bon comportement pour des parties sereines

- Saga étant un jeu avant tout, chacun devra veiller à ce que la bonne humeur soit de mise.
- Lancez correctement vos dés :
 - Au début de la partie, déterminez avec votre adversaire les circonstances dans lesquelles un dé est cassé.
 - Veuillez toujours annoncer à l'avance pourquoi vous lancez un dé. Veillez à bien faire rouler vos dés, ne les laisser pas simplement tomber pour obtenir le résultat souhaité.
 - Dans le cas où vous allez enchaîner plusieurs jets de dés d'affilé, retirez de préférence les jets de dés ratés, plutôt que ceux réussis, afin de laisser votre adversaire vérifier les résultats
 - Veuillez laisser votre adversaire utiliser vos dés s'il en fait la demande, en faisant fi de toute considération superstitieuse.
- Prenez soin d'indiquer clairement les caractéristiques de chaque terrain lorsque vous le placez sur la table de jeu.
- En cas de litiges, les arbitres apporteront la réponse qui leur semblera la plus appropriée, Les joueurs devront s'y plier sans discussion.

6/ Appariements



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

- Les organisateurs annoncent haut et fort les équipes jouant ensemble pour la ronde et distribuent aux capitaines les Fiches des bandes qu'ils affronteront (voir Annexe 2).
- Chaque équipe dispose alors de 15mn pour étudier les bandes adverses et mettre en place leur stratégie.
- A l'issue des 15mn de concertations, les capitaines doivent appareiller leurs joueurs entre eux suivant cette méthode : *(L'équipe A est désignée aléatoirement)*
 - Le capitaine de l'équipe A annonce la première bande choisie parmi les 4 bandes de son équipe.
 - Le capitaine de l'équipe B lui propose deux bandes issues des 4 bandes de son équipe.
 - Le capitaine de l'équipe A choisi parmi ces deux bandes laquelle affrontera la bande de l'équipe A.
 - Les deux capitaines désignent les joueurs de leurs équipes qui joueront les deux bandes appareillées et ces derniers commencent leur partie.
 - Le capitaine de l'équipe B annonce la bande choisie parmi les 3 bandes restantes de son équipe.
 - Le capitaine de l'équipe A lui propose deux bandes issues des 3 bandes restantes de son équipe.
 - Le capitaine de l'équipe B choisi parmi ces deux bandes laquelle affrontera la bande de l'équipe B.
 - Les deux capitaines désignent les joueurs de leurs équipes qui joueront les deux bandes nouvellement appareillées et des derniers commencent leur partie.
 - Enfin, le capitaine de l'équipe A et le capitaine de l'équipe B choisissent secrètement une bande parmi les deux dernières de leurs équipes respectives.
 - Les deux bandes sont révélées simultanément.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

- Les deux derniers joueurs de chaque équipe commencent cette dernière partie.

Précision : Si un des joueurs désignés pour jouer une partie est le capitaine, celui-ci peut soit nommer un membre de son équipe pour continuer les appariements à sa place soit faire patienter son adversaire jusqu'à la fin de la séquence d'appariements.

7/ Score

VICTOIRE	Au moins deux joueurs de la même équipes remportent la victoire en remplissant les conditions de victoires du scénario.	3pts
DÉFAITE	Au moins deux joueurs de la même équipe ne réussissent pas à remplir les conditions de victoire du scénario.	0pt
NUL	Tout autre résultat est un match nul.	1pt

① Suivant le scénario joué, il est possible que le résultat soit une défaite pour les deux équipes.

8/ Fin des parties



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

- Lorsque deux joueurs sont appareillés , ils peuvent immédiatement commencer leur partie.
- Les organisateurs s'engagent à annoncer les fins de parties 15mn avant l'heure indiquée dans le planning. S'il est évident que les joueurs ne pourront pas jouer un tour supplémentaire chacun dans le laps de temps restant, ils doivent finir le tour en cours et mettre fin à la partie. Les arbitres circuleront afin de trancher les décisions délicates.
- Les joueurs doivent s'assurer que chacun puisse jouer le même nombre de tour. Une partie doit donc prendre fin à l'issue du tour du deuxième joueur.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Annexe 1 : Fiche d'inscription

Cette fiche d'inscription doit être envoyée à l'adresse suivante : korath.saga@gmail.com

Le paiement doit être effectué par chèque ou paypal comme indiqué dans le paragraphe **2/Inscription** (voir plus haut).

Nom de l'équipe		
Capitaine	Nom :	Prénom :
Joueur 1	Nom :	Prénom :
Joueur 2	Nom :	Prénom :
Faction n°1		
Faction n°2		



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Faction n°3	
Faction n°4	

Annexe 2 : Fiche de bande

Rappel : Une unité de mercenaire ne peut être sélectionné qu'une seule fois au total.

Bande n°1 / Faction :	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
Bande n°2 / Faction	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
Bande n°3 / Faction	
1	



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

2	
3	
4	
5	
6	
Bande n°4 / Faction	
1	
2	
3	
4	
5	
6	



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En
Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Annexe 3 : Fiche de résultat

Ronde n°				
Nom de l'équipe A			Nom de l'équipe B	
		Vs		
Résultat	Nom du joueur		Nom du joueur	Résultat
V / N / D		Vs		V / N / D
V / N / D		Vs		V / N / D
V / N / D		Vs		V / N / D



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Signature du capitaine		Signature du capitaine

Annexe 4 : Scénarios

Scénario I : Conquête

Mise en place

Chaque joueur choisit un long bord de table qui devient son bord de table pour le reste de la partie.

Avant de placer les décors, 4 marqueurs d'objectif sont placés sur la ligne médiane dans le sens de la longueur, à exactement L les uns des autres.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Désignez ensuite le premier joueur et procédez à la mise en place du terrain en suivant les règles décrites dans le scénario du Combat des chefs, page 48 du Livre de règles Saga, avec la restriction suivante : aucun décor ne peut être placé à moins de C d'un marqueur d'objectif.

Déploiement

Le premier joueur déploie la moitié du nombre d'unités constituant sa bande à L de son bord de table. Il doit y inclure son Seigneur.

Son adversaire déploie ensuite l'intégralité de sa bande à L de son bord de table, puis le premier joueur finit de placer ses figurines.

Durée

La partie prend fin quand chaque joueur a joué 6 tours.

Règles spéciales

Lors du premier tour de jeu, le premier joueur lance maximum 3 dés Saga et ce, même si sa bande génère plus de dés Saga. Il ne peut jamais gagner de dés Saga supplémentaires lors de ce tour, que ce soit par le biais de capacités Saga ou de règles spéciales par exemple.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

A la fin de chaque tour de joueur, le joueur détermine combien de points de conquête il a gagné (voir Points de conquête, Annexe 5). Pour cela il doit contrôler au moins un marqueur d'objectif.

Pour chaque marqueur d'objectif que vous contrôlez, vous pouvez gagner les points de conquête d'une unité le contrôlant (et d'une seule unité par marqueur). Une unité ne peut compter ses points de conquête que pour un marqueur à chaque tour et ce, même si elle contrôle deux objectifs.

En outre, vous ne pouvez pas à la fin d'un tour marquer plus de point que 3 fois le nombre de tours que vous avez joué depuis le début de la partie (i.e. 3 points à la fin de votre premier tour, 6 à la fin de votre deuxième, 9 à la fin de votre troisième, etc...).

Les unités amies non épuisées situées à TC d'un marqueur d'objectif contrôle ce dernier, sauf si une unité ennemie non épuisée se trouve à C du marqueur d'objectif.

Les marqueurs d'objectif sont infranchissables. Ils ne peuvent jamais être affectés par des capacités Saga et des règles spéciales, et ne comptent jamais comme des éléments de terrain pour la résolution de capacités Saga et de règles spéciales.

Fin de partie



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

À la fin du 6^{ème} tour, les deux joueurs additionnent le total des points qu'ils ont accumulés au cours de la partie. Le joueur ayant obtenu le meilleur score est déclaré vainqueur. Si les deux joueurs obtiennent le même score, la partie se solde par une égalité.

Scénario II : Terre Sacrée

Mise en place

La partie est jouée sur une table de 120 cm sur 90 cm.

Installez une colline au centre de la table (celle-ci ne doit pas excéder L en longueur ou en largeur).

Chaque joueur choisit ensuite un élément de terrain (en suivant les restrictions du scénario du livre de règles v2) et le place entre L et 2 x L de n'importe quel grand bord de table (chaque joueur doit choisir un bord de table différent).

Cet élément de terrain doit être complètement déployé entre L et 2 x L du bord de table.

Aucun autre élément de terrain ne peut être installé dans ce scénario.

Durée de la partie

La partie dure 6 tours.

Déploiement

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé sur un D6 (en cas d'égalité, le joueur avec les cheveux les plus longs ou la barbe la plus impressionnante) déploie une unité à moins de M de son bord de table.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Son adversaire déploie ensuite une unité à moins de M de son bord de table.

Les joueurs déploient, alternativement, une par une toutes leurs unités jusqu'à ce que les deux bandes soient complètement déployées.

Les unités hors-table ne pourront pas entrer en jeu depuis le bord de table de l'adversaire.

Début de la partie

Le joueur qui a terminé son déploiement en premier commence la partie. Au premier tour du jeu, le premier joueur ne dispose que 3 dés Saga au total.

Règles spéciales

A la fin du tour de chaque joueur, **le joueur dont c'est le tour** compte le nombre de points de conquête (voir Annexe 5) qu'il gagne lors de ce tour.

Le nombre de points de conquête est calculé en fonction des figurines présentes dans l'un des trois éléments de terrain selon le barème de Points de conquête (Voir Annexe 5).

Escalade: Le nombre maximum de points de conquête par terrain augmente d'un tour à l'autre. Au tour 1, chaque joueur ne pourra marquer qu'1 point **par terrain**, au tour 2, 2 points **par terrain** et ainsi de suite.

Fin de partie

À la fin du 6^{ème} tour, le joueur qui a cumulé le plus de points de conquête est le vainqueur de la partie. En cas d'égalité, il s'agit d'un match nul.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En
Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Scénario III : La malédiction

Mise en place



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

La mise en place du terrain s'effectue selon la méthode décrite dans le scénario « Le Combat des Chefs » p48 du livre de règles.

Durée de la partie

6 tours

Déploiement et début de partie

Appliquez les règles de déploiement telle que décrite dans le scénario « Le Combat des Chefs » p48 du livre de règles.

Règles spéciales

Durant la partie, toute unité participant à un corps-à-corps ou à une activation de tir dont résulte l'élimination d'une unité ennemie, reçoit un marqueur « Malédiction » à l'issue de la phase de tir ou de corps à corps en cours.

Chaque unité ne peut recevoir qu'un seul marqueur « Malédiction », quel que soit le nombre d'unités ennemies qu'elle élimine durant la partie.

Fin de partie

A la fin de la partie, chaque joueur fait le total de points de massacre qu'il gagne pour les figurines ennemies éliminées.

Chaque figurine d'une unité possédant un marqueur « Malédiction » compte comme 2 figurines de leur type dans le calcul des points de massacre (voir Annexe 5) octroyés à l'adversaire.

Chaque unité possédant au moins une figurine à L de son bord de table fait perdre 3pts de massacre à son propriétaire.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Un joueur ne marquant pas au moins 10pts de massacre perd automatiquement la partie (ceci peut voir la défaite des deux joueurs).

Pour remporter la victoire, un joueur doit marquer au moins 10pts de massacre et avoir au moins 3pts de plus que son adversaire.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Scénario IV : Vieille querelle

Mise en place

La mise en place du terrain s'effectue selon les règles décrites dans le scénario du Combat des chefs, page 48 du Livre de règles Saga.

Déploiement et début de partie

Le premier joueur choisit un querelleur parmi les archétypes présentés ci-dessous, et l'ajoute à sa bande en tant qu'unité de Héros. Son adversaire choisit également un querelleur mais d'un type différent.

Le premier joueur commence par déployer son querelleur, entre **L** et **M** de son bord de table, et à plus de **L** d'un bord de table latéral.

Son adversaire fait de même avec son propre querelleur, entre **L** et **M** de son bord de table, et à plus de **L** d'un bord de table latéral.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Puis, en commençant par le premier joueur, les joueurs vont alterner le déploiement de leurs unités, les unes après les autres (i.e. le premier joueur déploie une unité, son adversaire en déploie une, le premier déploie une deuxième unité, etc...).

Chaque unité doit être déployée :

- A **L** de son propre bord de table.
- A **TC** d'une unité amie déjà déployée.

Pour déterminer qui débute la partie, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui a fini en premier le déploiement bénéficie d'un bonus de +1 à son résultat. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé choisi qui débute la partie.

Le joueur jouant en premier mais ne peut activer aucune unité pour un tir ou une charge durant le premier tour de la partie et ne peut pas déclencher de capacités Saga avancées durant ce premier tour.

Règles spéciales

Il existe plusieurs archétypes de querelleurs. Chaque joueur va en sélectionner un, et si un querelleur a été sélectionné, l'adversaire ne pourra pas le choisir. Tous les querelleurs sont des Héros, qui suivent les règles de Mercenaires.

La Brute



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Dés Saga	Armure	Agressivité	Options d'équipement
0	5(5)	8	Arme lourde (la réduction d'armure est déjà intégré au profil).
Règles spéciales			
Résistance (1), Fierté.			

Le Conseiller			
Dés Saga	Armure	Agressivité	Options d'équipement
1	3(4)	2	Désarmé.
Règles spéciales			
Résistance (1), Gardes du corps, Nous sommes à vos ordres.			

Le Traître			
Dés Saga	Armure	Agressivité	Options d'équipement
0	5(5)	2	-



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Règles spéciales

Résistance (1). Lors d'une activation de repos, s'il a effectivement retiré une fatigue, le traître peut faire subir une fatigue à une unité ennemie à **M**.

Le Soldat

Dés Saga	Armure	Agressivité	Options d'équipement
0	5(5)	4	-

Règles spéciales

Résistance (1), Détermination, Gardes du corps, Nous sommes à vos ordres, Fierté.

La Princesse

Dés Saga	Armure	Agressivité	Options d'équipement
0	3(3)	1	Désarmée.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Règles spéciales

Gardes du corps. N'importe quelle figurine amie peut être retirée comme perte lors de l'utilisation de la règle Garde du corps (et pas seulement les gardes).

Le Mystique

Dés Saga	Armure	Agressivité	Options d'équipement
*	4(5)	3	-

Règles spéciales

Résistance (2),

Après avoir lancé vos dés Saga, lancez 1D6 et déduisez du résultat obtenu le nombre de fatigues du mystique. Sur un résultat de 2 ou moins, prenez l'un de vos dés Saga inactifs et ajoutez le à vos dés Saga disponibles. Sur un résultat de 3 ou 4, prenez l'un de vos dés Saga disponibles, lancez le et ajoutez le à vos dés Saga inactifs. Sur un résultat de 5 ou 6, prenez 2 de vos dés Saga disponibles, lancez les et ajoutez les à vos dés Saga inactifs.

Fin de partie

Après que chaque joueur ait joué 4 tours, le premier joueur lance un dé. Sur un résultat de 1 la partie s'achève immédiatement.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Après que chaque joueur ait joué 5 tours, le premier joueur lance un dé. Sur un résultat de 1 à 3 la partie s'achève immédiatement.

La partie s'achève immédiatement après le 6ème tour.

Lorsque la partie s'achève, chaque querelleur se trouvant à L d'au moins un bord de table est considéré comme ayant été éliminé.

Si l'un des querelleurs a été éliminé, mais pas l'autre, le joueur contrôlant le querelleur survivant remporte la partie.

Si les deux querelleurs ont été éliminés, ou qu'aucun ne l'a été, les joueurs comptabilisent leurs points de massacre (voir Annexe 5). Le joueur avec le plus de points de massacre remporte la partie.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Scénario V : Profaner les Idoles

Mise en place

La mise en place du terrain s'effectue selon la méthode décrite dans le scénario « Le Combat des Chefs » p48 du livre de règles.

Après avoir mis en place des décors, chaque joueur prend **3 marqueurs d'objectifs**. En commençant par le premier joueur, les joueurs alterneront le déploiement d'un marqueur d'objectif jusqu'à ce que chaque joueur ait déployé ses 3 marqueurs.

Les marqueurs objectifs sont déployés selon les règles suivantes :

Chaque marqueur **doit être déployé entre M+C et L du bord de table du joueur le déployant.**

Chaque marqueur **doit être déployé à plus de M+C d'un marqueur déjà placé.**

Chaque joueur peut placer **un maximum de 1 marqueur dans un terrain accidenté.** Les deux autres marqueurs doivent être placés en terrain dégagé.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Durée de la partie

6 tours

Déploiement et début de partie

Le premier joueur divise sa bande en deux groupes, composé chacun d'un nombre d'unité **aussi égal que possible**.
Il choisit ensuite l'un de ces deux groupes, et déploie l'intégralité des unités le composant jusqu'à L de son bord de table.

Ensuite, son adversaire déploie l'intégralité de sa bande, jusqu'à L de son propre bord de table.

Finalement, le premier joueur déploie le reste de sa bande, jusqu'à M de son bord de table.

Le premier joueur débute la partie. Il bénéficie de 3 dés saga durant ce tour et ne peut jamais dépasser 3 dés comme le stipule la FAQ.

Règles spéciales

L'un des objectifs est de détruire les marqueurs objectifs. Pour cela, il est possible de les éliminer au tir ou au corps-à-corps.

Un marqueur objectif n'est ni considéré comme une figurine amie ni comme une figurine ennemie.

Les marqueurs peuvent être pris pour cible d'un tir ou chargés comme s'il s'agissait d'une unité ennemie.

Lors de la résolution de ce tir ou de ce corps-à-corps, ils ont une **armure de 5**, et bénéficient toujours de **2 dés de défense bonus**.

Ils annulent les touches comme s'ils disposaient d'un **couvert solide**.

Lors d'un tir ou d'un corps-à-corps contre un marqueur objectif, aucune capacité Saga ou exploitation de fatigue ne peut être déclenchée.

Notez cependant que les marqueurs objectifs n'ont pas de dés d'attaque durant un corps-à-corps ! Si le marqueur objectif n'est pas détruit durant le corps-à-corps, l'attaquant devra se désengager. Quelque soit le résultat, l'attaquant subira une fatigue.



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Fin de partie

A la fin de la partie, chaque joueur fait le total de points de massacre qu'il gagne pour les figurines ennemies éliminées. Ce total ne peut pas excéder un plafond, qui dépend du nombre de marqueurs objectifs adverses qui restent sur la table

Marqueurs objectifs adverses intacts	Plafond de points de massacre
3	8
2	15
1	20
0	Aucun

Pour remporter la victoire, un joueur doit avoir marqué au moins 8pts de massacre et avoir détruit au moins un objectif adverse. Si les deux joueurs ont rempli cette condition, le joueur avec le plus de points de massacre remporte la partie.

Tout autre résultat verra la défaite des deux joueurs.

Annexe 5 : Points de massacre et Points de conquête

1/ Points de massacre

Vous marquez des points de massacre en éliminant les figurines adverses :

- Chaque Héros adverse éliminé (y compris le Seigneur) rapporte 4 points
- Chaque Garde adverse éliminé rapporte 1 point



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

- Marquez autant de points que la moitié du nombre de figurines de Guerriers adverses éliminés (arrondi à l'entier supérieur).
- Marquez autant de points que le tiers du nombre de figurines de Levées adverses éliminées (arrondi à l'entier supérieur).
- Chaque unité adverse (hors mercenaires) entièrement éliminée rapporte 1 point, qui s'ajoute aux points obtenus pour l'élimination des figurines composant l'unité.
- Chaque unité de mercenaires adverse entièrement éliminée rapporte 2 points, qui s'ajoute aux points obtenus pour l'élimination des figurines composant l'unité.
- Chaque unité de mercenaires n'ayant pas été éliminée, mais ayant perdu au moins la moitié de son effectif rapporte 1 point, qui s'ajoute aux points obtenus pour l'élimination des figurines composant l'unité.

2/ Points de conquête

Chaque unité vaut un certain nombre de points de conquête, dépendant du nombre de figurines la composant, et d'un bonus dépendant de son type, selon le tableau suivant :

Nombre de figurine dans l'unité	Points de conquête
3 ou moins	0
4 à 6	2
7 à 9	4
10 ou plus	6
Gardes	+1



Règlement du tournoi SAGA de la 20^{ème} Levée En Masse du 1^{er} et 2 juin 2019

Levées et/ou Mercenaires	Divisez les points de conquête normalement accordés par deux.
Unité avec la règle Présence*	+1

*Toutes les figurines de l'unité doivent avoir cette règle spéciale pour bénéficier de ce bonus.