



SAGA GRAND MELEE~ AGE OF DARKNESS

L'ÂGE DES TÉNÉBRES

Le SAGA Grand Melee Age of Darkness est un événement d'une journée qui se déroulera le dimanche 30 mars.

RÈGLES ET FACTIONS AUTORISÉES

Utilisez le livre de règles actuel de SAGA, les livres de l'Âge des Vikings (AoV) et de l'Âge des Invasions (AoI) et la FAQ la plus . Toutes les factions principales et Vieux Amis, Nouveaux Ennemis des livres AoV et AoI sont autorisées, ainsi que les Skraelings. (Les règles et le tableau de bataille des Skraelings peuvent être téléchargés sur le site du Studio Tomahawk).

Une seule unité de mercenaires peut être choisie. Voir les tables de mercenaires et la clarification ci-jointes.

Si une unité de mercenaires n'est pas choisie, vous pouvez inclure une bannière de guerre.

Les unités légendaires et les seigneurs de guerre ne seront pas utilisés.

BANDE-ARTIFICIELLE

Envoyez votre liste par courriel à TO Scott (sderung@gmail.com) au moins une semaine avant l'événement, au plus tard le 20 mars.

Les groupes de guerre coûtent 6 points. Indiquez votre faction (et votre sous-faction le cas échéant), le nombre de points dépensés pour les Hearthguard, les Warriors et les Levy, y compris les éventuels échanges pour le recrutement de Warbands personnalisés. Les unités uniques de la faction, les mercenaires et la bannière de guerre doivent également être indiqués. Vous utiliserez la même configuration de groupe de guerre à chaque partie.

Il n'est pas nécessaire d'indiquer la taille et l'équipement des unités - vous déciderez de cela lors du déploiement de chaque partie, conformément aux règles normales de SAGA.

Indiquez votre club de jeu et votre état pour éviter d'affronter vos camarades de club au premier tour et indiquez-nous si vous avez peint la majorité de votre groupe de combat. Cela n'a pas d'importance pour le score, mais seules les personnes qui ont peint leur propre groupe de combat peuvent gagner le prix de l'apparence.

CALENDRIER

- **08:00am - 08:30** - Enregistrement !
- **08:30am - 11:00** - Jeu 1
- **11h00 - 11h30** - Pause déjeuner
- **11:30am - 02:00** - Jeu 2
- **02:00pm - 02:30** - Vote du groupe de combat préféré
- **02:30 - 05:15** - Jeu 3
- **17:15 - 17:30** - Remise des prix !

ABSENCE FACULTATIVE AU PREMIER TOUR

Il peut être difficile de se rendre dans le hall des exposants si vous êtes inscrit à des tournois pendant les quatre jours. Nous comprenons cette difficulté et nous autoriserons les joueurs à se retirer volontairement du premier tour (et du premier tour SEULEMENT). Cela permettra de minimiser l'impact sur la répartition des joueurs.

Si vous souhaitez opter pour cette option, informez-en TO Scott à l'adresse sderung@gmail.com ou en personne AVANT le début de la première partie à 8h30. Vous perdrez un minimum de points pour le 1er tour et vous devrez revenir dans la mêlée pour les 2e et 3e tours.

SCORING

Le joueur qui aura marqué le plus de points de tournoi sera déclaré vainqueur ! Il y a 100 points à gagner, répartis comme suit :

- 70 points pour les jeux
- 15 points pour l'apparence du groupe de combat
- 15 points pour l'esprit sportif

Le joueur qui obtiendra le meilleur score dans chacune de ces catégories recevra également un prix et, comme si cela ne suffisait pas, nous enregistrons les points de massacre pour chaque jeu. Le joueur qui aura obtenu le plus grand nombre de points à la fin de la journée sera également récompensé !

PRIX

- **King of Vikings** - Le plus grand nombre de points
- **Le Jarl** - Le plus grand nombre de points de jeu
- **Le sculpteur de runes** - Le plus grand nombre de points d'apparence
- **Le Skald** - Le plus grand nombre de points d'esprit sportif
- **Le Berserker** - Le plus grand nombre de points de massacre

JEUX

Les joueurs gagnent 15 points pour une victoire, 10 points pour un match nul et 5 points pour une défaite. Des points de tournoi supplémentaires peuvent être marqués à chaque tour, comme indiqué sur la feuille de scénario.

ESPRIT SPORTIF

Les événements SAGA à l'Adepticon sont conçus pour être des événements plus décontractés favorisant la camaraderie, célébrant côté peinture et modélisme de notre hobby de la figurine, rencontrant de nouveaux hobbyistes et s'amusant !

Bien qu'il y ait un aspect compétitif, la victoire n'a jamais la priorité sur l'esprit sportif. Les disputes et les mauvais comportements ne sont pas tolérés. AdeptiCon se réserve le droit d'exclure des joueurs du tournoi ou d'AdeptiCon. Les décisions des juges sont.

Les joueurs commencent l'épreuve avec 12 points d'esprit sportif et peuvent perdre un ou plusieurs points pour les raisons suivantes :

- Ne pas soumettre la liste de l'armée dans les délais impartis
- Envoi d'une liste incorrecte
- Ne pas voter pour son groupe de combat préféré
- Ne pas voter pour son adversaire préféré
- Ne pas se présenter à l'heure à une épreuve
- Jeu lent excessif
- Mauvais comportement dans les jeux

Cette liste n'est pas exhaustive. L'OT se réserve le droit de déduire d'autres points à sa discrétion.

À la fin de l'événement, chaque joueur votera pour son adversaire préféré. Chaque vote reçu d'un adversaire rapporte 1 point supplémentaire au joueur !

APPARENCE

L'apparence d'un groupe de combat est évaluée en fonction de cette liste de contrôle :

- 1 - Y a-t-il une affiche avec nom du joueur ?
- 1 - Y a-t-il trois marqueurs d'objectifs peints ?
- 2 - Y a-t-il un panneau ou un plateau d'affichage ?
- 2 - Y a-t-il un schéma de base cohérent ?
- Y a-t-il un schéma de peinture cohérent ?
- 2 - La norme minimale de trois couleurs est-elle dépassée ?
- 2 - Le groupe de combat a-t-il reçu 5 votes de groupe de combat préféré ?

Au cours de l'événement, chaque joueur votera pour ses 3 warbands préférés. Les joueurs ne peuvent pas voter pour leurs propres camarades de club. Si votre groupe de combat figure parmi les trois premiers, vous obtiendrez des points supplémentaires ! 3 pour le 1, 2 pour le deuxième et 1 pour le troisième.

CE QU'IL FAUT APPORTER

- Le livre de règles, le livre de batailles, le livre AoV ou AoI et tous les autres éléments nécessaires pour jouer, y compris les dés SAGA, les plateaux de bataille, les instruments de mesure et un stylo ou un crayon.
- Un groupe de guerre qui respecte la politique de modélisation de l'AdeptiCon - tous les modèles doivent être WYSIWYG et entièrement peints.
- Trois marqueurs d'objectifs. Il peut s'agir de jetons ou de modèles peints.
- Quelques copies de la liste de votre groupe de combat

MORT SUBITE

Si un joueur commence son tour et que son groupe de combat ne génère aucun dé SAGA, la partie s'arrête immédiatement. Son adversaire gagne la partie et tous les modèles restants sont éliminés. Calculez les points de tournoi et les points de massacre à ce .

TERRAIN

Le terrain sera fourni. Tous les terrains ne pas disponibles à toutes les tables et dans toutes les parties. C'est un choix délibéré. Les joueurs ne peuvent pas apporter leurs propres pièces de terrain.

ENCHÈRES

Si un scénario indique d'enchérir, chaque joueur cachera un dé sous sa main. Le chiffre qu'ils veulent enchérir doit être face visible sur le dé. Lorsque les deux joueurs sont prêts, ils le révèlent simultanément.

Le joueur ayant le nombre le plus élevé décide qui sera premier et le deuxième joueur et donne immédiatement à son adversaire un bonus de points de massacre égal à son enchère.

Si un joueur ne veut rien miser, il peut simplement faire semblant de cacher un dé à la place. Si vous n'êtes pas sûr de savoir s'il est préférable de faire la première ou la deuxième enchère, nous vous recommandons vivement cette approche !

En cas d'égalité des offres, on procède au tirage au sort comme d'habitude, relançant les égalités. Le gagnant décide et donne toujours un nombre de points égal à son offre initiale (s'il y en a une).

Enfin, si les deux joueurs sont d'accord pour dire qu'ils ne se soucient pas des enchères et qu'ils veulent juste passer à l'action, ils peuvent rouler comme d'habitude. C'est tout à fait !

PLACER LES DÉS DE SAGA AVANT LE TOUR 1

Si un scénario indique qu'un joueur peut lancer et placer des dés Saga sur son plateau avant le début de la partie, il peut le faire. Notez que cela se fait en dehors de la séquence normale d'Ordres ou d'Activation, donc les Ordres ou les capacités d'Activation, comme le Pool d'Activation, ne peuvent pas être déclenchés lorsque les dés sont placés. Une fois la partie commencée, les règles normales de Saga s'appliquent.

OBJECTIFS

Sauf indication contraire dans un scénario, les règles suivantes s'appliquent aux objectifs :

- Les marqueurs d'objectifs doivent être placés sur une base ronde d'un diamètre de 30 à 40 mm.
- Une figurine ne peut pas terminer son mouvement sur un objectif, mais celui-ci ne gêne pas le mouvement, la ligne de vue ou ne compte pas comme terrain.
- Le terrain ne peut pas être placé ou déplacé à moins de 5 d'un objectif.

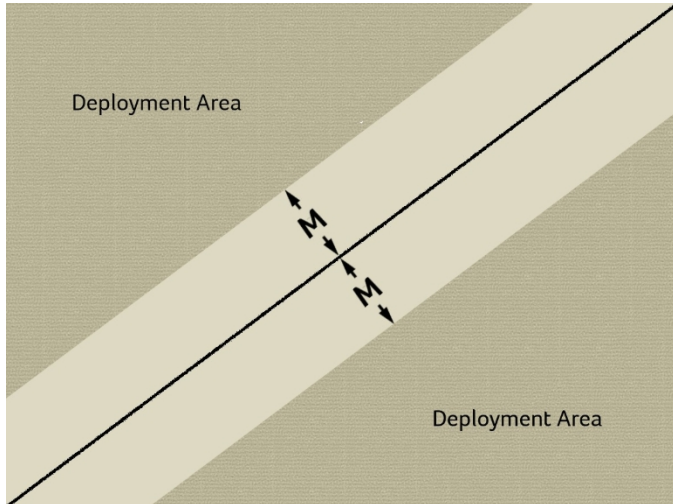
UNITÉS DE NOTATION

Les scénarios peuvent faire référence à **des unités de score**. Une unité de score est toute unité qui génère un dé SAGA ET qui n'est pas épuisée, avec les exceptions suivantes :

- Les unités de seigneurs de guerre et de gardes du corps sont prises en compte
Marquer des unités même si elles sont épuisées.
- Les unités de Levy et de Mercenaires doivent avoir au moins 8 figures pour être considérées comme **des unités de score**, en plus des exigences ci-dessus.

JEU 3 - LA COLÈRE DES SEIGNEURS DE LA GUERRE

Une variante de la version Rodge.



SET UP

Enchérir pour déterminer le premier et le deuxième joueur.

Avant de placer le terrain, le premier joueur établit les zones de déploiement en traçant une ligne imaginaire entre deux coins diagonalement opposés.

Placer le terrain selon la méthode universelle.

DÉPLOIEMENT

Les zones de déploiement des joueurs sont éloignées d'au moins **M** de la ligne médiane.

Le premier joueur déploie la moitié de sa bande de guerre. Le deuxième joueur déploie ensuite toute sa bande de guerre, puis le premier joueur déploie ses unités restantes.

DÉBUT DU JEU

Le premier joueur commence la partie. Il joue son premier tour avec 3 dés Saga, les 5 autres étant retirés pour le premier tour.

Le deuxième joueur joue son premier tour avec un maximum de 5 dés Saga, les 3 autres étant retirés pour son premier tour.

RÈGLES SPÉCIALES ET NOTATION

Mettez de côté les modèles de Héros, de Garde du Cœur et de Guerrier éliminés par l'adversaire en dehors de la Mêlée (généralement des tirs ou des capacités SAGA qui causent des pertes). Ils compteront comme Levées au lieu de leur classification normale lors de la détermination des points de massacre.

Cette règle ne s'applique pas aux chars ni aux éléphants. Ces modèles sont calculés normalement, même s'ils sont éliminés en dehors de la mêlée.

A la fin de la partie, toutes les unités dont les figures se trouvent encore, même partiellement, dans leur propre zone de déploiement sont calculées comme si elles avaient été éliminées par l'adversaire en dehors de la Mêlée.

FIN DU JEU

À la fin du tour 5, le deuxième joueur lance un dé. Sur un résultat de 4+, la partie se termine immédiatement. Sinon, jouez un tour 6 final.

Pour ce 6e tour, le premier joueur ne joue qu'avec 5 dés Saga et le second joueur ne peut en utiliser que 3 à son tour. Les dés restants sont retirés.

GAGNER LE JEU

Chaque joueur totalise les points de massacre qu'il a gagnés en éliminant les figures ennemies et ajoute les points de bonus dus aux enchères et aux scores spéciaux.

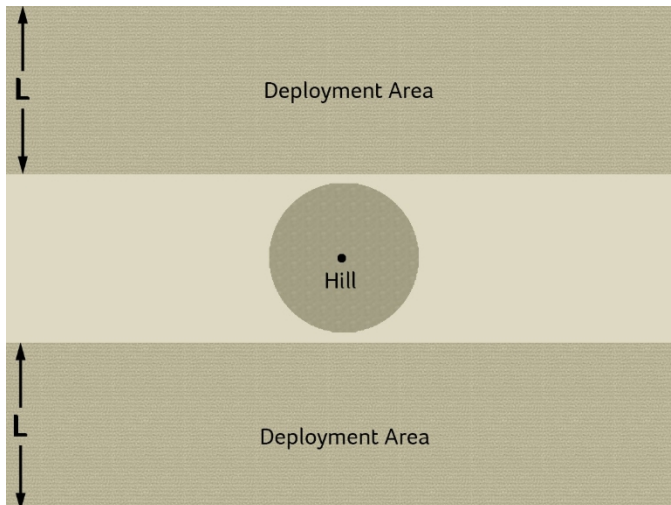
Le joueur qui a le plus de points gagne la partie s'il a au moins 10 points et 3 de plus que son adversaire ! Tout autre résultat est un match nul.

POINTS DE TOURNOI (TP) (25 MAX)

- La victoire rapporte 15 TP, le match nul 10 TP et la défaite 5 TP.
- Ajoutez 1 TP pour chaque 10 points que vous avez marqués, en arrondissant à l'entier supérieur. (Ainsi, 11 points de massacre équivalent à 2 TP.) Jusqu'à 4 TP sont disponibles pour cela.
- Ajoutez 1 TP si votre score de points de massacre était supérieur de 5 points à celui de votre adversaire ou 2 TP si votre score était supérieur de 10 points.
- Ajoutez 2 TP si votre seigneur de guerre a éliminé le seigneur de guerre ennemi.
- Ajoutez 2 TP si votre seigneur de guerre a terminé une charge et a survécu à la partie.

MATCH 2 - TERRE SACRÉE

Une variante des versions polonaises GM et SNAGC.



SET UP

Commencez par placer une grande colline au centre de table (ou un morceau de colline abrupte puisqu'il n'y a pas assez de collines pour tout le monde - elle comptera comme une colline normale de toute façon !) Placez un objectif au centre de la colline.

Enchérissez pour déterminer le premier et le deuxième joueur. Placez le terrain selon la méthode universelle mais faites commencer le deuxième joueur au lieu du.

La première pièce de terrain choisie par l'un ou l'autre des joueurs doit être petite et doit être placée complètement en dehors de sa zone de déploiement. Placez un objectif au centre de chacun d'entre eux.

La colline et ces deux premiers pions sont les pions de Terre Sacrée du scénario et ne peuvent pas être déplacés à la fin du placement du terrain.

DÉPLOIEMENT

Les zones de déploiement des joueurs sont à moins de L de leur propre bord de table.

Le premier joueur déploie la moitié de sa bande de guerre. Le deuxième joueur déploie ensuite toute sa bande de guerre, puis le premier joueur déploie ses unités restantes.

DÉBUT DU JEU

Avant le premier tour, le deuxième joueur lance 3 dés Saga et les place sur son tableau de bataille.

Le first joueur commence la partie mais ne peut pas déclencher la capacité du Pool d'Activation à first tour.

RÈGLES SPÉCIALES ET NOTATION

À partir du tour 2, les joueurs marquent des points pour avoir contrôlé les Terres Sacrées à la fin du tour de leur adversaire.

Les joueurs marquent 3 points pour la terre sacrée centre et 2 points pour chacune des terres sacrées restantes.

Pour contrôler une terre sacrée, un joueur doit avoir plus d'**unités de score** que son adversaire dans les **VS** de son marqueur d'objectif central.

Si l'ennemi n'a pas d'**unités de score** dans les **VS** de la Terre Sacrée que vous avez placée, vous comptez contrôler même si vous n'avez pas d'unités de score dans les **VS**.

FIN DU JEU

La partie se termine au tour 5.

GAGNER LE JEU

Chaque joueur totalise les points de massacre qu'il a gagnés en éliminant les figures ennemies et ajoute les points de bonus dus aux enchères et aux scores spéciaux.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie s'il a au moins 10 points et 3 de plus que son adversaire ! Tout autre résultat est un match nul.

POINTS DE TOURNOI (TP) (25 MAX)

- La victoire rapporte 15 TP, le match nul 10 TP et la défaite 5 TP.
- Ajoutez 2 TP pour chaque Terre Sacrée que vous contrôlez à la fin de la partie.
- Ajoutez 2 TP si votre seigneur de guerre a éliminé le seigneur de guerre ennemi.
- Ajoutez 2 TP si votre seigneur de guerre a terminé une charge et a survécu à la partie

MATCH 1 - LES ÉPÉES CHANTERONT

Une variante de la version polonaise de GM.



SET UP

Les deux joueurs lancent un dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé est le premier joueur temporaire.

Placer le terrain selon la méthode universelle.

DÉPLOIEMENT

Les zones de déploiement des joueurs sont à moins de L de leur propre bord de table.

Le premier joueur temporaire déploie d'abord la moitié de sa bande de guerre. Le deuxième joueur temporaire déploie ensuite toute sa bande de guerre, puis le premier joueur déploie ses unités restantes.

Après le déploiement, les joueurs enchérissent pour déterminer le premier ou le deuxième joueur pour le reste de la partie.

DÉBUT DU JEU

Avant le premier tour, le deuxième joueur lance 3 dés Saga et les place sur son tableau de bataille.

Le premier joueur commence la partie mais ne peut pas déclencher la capacité du Pool d'Activation à son premier tour.

RÈGLES SPÉCIALES ET NOTATION

Les joueurs marquent 1 point de bonus pour chaque mêlée gagnée.

De plus, les joueurs marquent 1 point de bonus pour l'élimination de 4 à 8 figures dans une seule mêlée, qu'ils l'aient gagnée ou non. S'ils en éliminent 9 ou plus, ils marquent 2 points de bonus.

FIN DU JEU

À la fin du tour 5, le deuxième joueur lance un dé. Sur résultat de 4+, la partie s'arrête immédiatement. Si le jeu continue, la partie se termine après le tour 6.

GAGNER LE JEU

Chaque joueur totalise les points de massacre qu'il a gagnés en éliminant les figures ennemies et ajoute les points de bonus dus aux enchères et aux scores spéciaux.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie s'il a au moins 10 points et 3 de plus que son adversaire ! Tout autre résultat est un match nul.

POINTS DE TOURNOI (PT) (20 MAX)

- La victoire rapporte 15 TP, le match nul 10 TP et la défaite 5 TP.
- Ajoutez 1 TP si vous avez marqué plus de points bonus que votre adversaire.
- Ajoutez 2 TP si vous avez marqué au moins 25 points de massacre (y compris les enchères et les scores spéciaux).
- Ajoutez 2 TP si votre seigneur de guerre a éliminé le seigneur de guerre ennemi.