



1ER-2 AOÛT

Pack de tournoi

Ce document contient toutes les règles du tournoi pour la Coupe du Monde Saga 2026, y compris la composition des équipes, la construction des bandes, les scénarios et le système de score. Nous vous encourageons à lire attentivement ce document et à vous familiariser avec les scénarios, car cela facilitera le déroulement de la journée, et qui sait – vous pourriez même trouver un plan machiavélique ou deux en cours de route !

Si vous avez des questions sur l'une des informations contenues dans ce document, veuillez les poser en envoyant un e-mail à sagaworldcup2026@gmail.com et nous vous fournirons une réponse.

Ceci est la version **2** du Pack de tournoi. Toutes les versions ultérieures présenteront les changements/ajouts par rapport à la version 1 en **rouge**.

Composition des équipes, factions autorisées et construction des bandes

Chaque équipe se compose de 4 joueurs, dont l'un sera désigné comme Capitaine d'équipe, qui sera le contact direct pour l'organisation du tournoi avant et pendant l'événement. Il sera également responsable de l'attribution des scénarios et de la gestion du pool de terrain partagé. Chaque membre de l'équipe jouera l'une des périodes suivantes :

Période	Livre(s) Saga L'Âge de...
Antiquité	L'Âge d'Hannibal et L'Âge d'Alexandre
Âges	L'Âge des Invasions et L'Âge des Vikings
Croisades	L'Âge des Croisades
Chevalerie	L'Âge de la Chevalerie

Seules les factions disposant d'un plateau de combat fourni dans les livres L'Âge de... seront autorisées, et elles doivent être utilisées dans le livre L'Âge de... dans lequel elles ont été fournies (par exemple, Anciens Alliés, Nouveaux Ennemis ne sont pas autorisés). Les Skraelings et la dynastie Piast primitive ne sont également pas autorisés.

De plus, les factions du prochain livre sur l'Antiquité, L'Âge des Césars, ne sont pas autorisées, même si le livre est publié avant le tournoi.

Les bandes doivent être construites en utilisant les factions des livres Saga L'Âge de... pour votre période sélectionnée, en suivant les règles données dans « Assembler une bande » du livre de règles Saga avec les restrictions et clarifications suivantes :

- Votre bande doit être composée de 6 points. Notez que l'option « Recrutement de bande personnalisé » (règle du 1/2 point) sera autorisée au moment du déploiement dans chaque partie et n'a pas besoin d'être enregistrée au préalable (elle peut donc changer pour chaque scénario).
- Les factions avec des sous-factions doivent spécifier la sous-faction utilisée et doivent utiliser la même sous-faction pour toute la durée du tournoi (par exemple, les Goths doivent choisir soit les Wisigoths, soit les Ostrogoths).
- Les factions avec d'autres options, telles que les Seigneurs de guerre romains républicains (Consul ou Tribun) et les Ambitions des Successeurs, doivent spécifier ces options et les utiliser pour toute la durée du tournoi.
- Une bande peut recruter des mercenaires en suivant les règles présentées dans le livre de règles Saga et le livre Saga L'Âge de... pertinent. Notez que pour L'Âge des Vikings, le tableau « Épées à louer » de la FAQ sera utilisé.
- Les « Bannières de guerre » peuvent être utilisées si elles sont applicables au livre Saga L'Âge de... dont la bande est issue.
 - Toutes les « unités spéciales », par exemple les « Curaidh irlandais », doivent être spécifiées dans votre liste.
 - Les « Unités légendaires » et les factions listées dans « Anciens Alliés, Nouveaux Ennemis... » ne sont pas autorisées.
 - Les « Reliques et Artefacts » et les « Actes de foi » ne doivent pas être utilisés.
 - Les Ruses ne doivent pas être utilisées.
 - Les chars sont des types de troupes et doivent être spécifiés dans votre liste. La seule exception à cela concerne les Seigneurs de guerre qui sont autorisés à prendre un char, auquel cas il s'agit d'une option d'équipement (bien que cela puisse être dû à des conditions supplémentaires, par exemple les Gaulois).

- Toutes les unités de 1/2 point doivent être spécifiées dans votre liste, utilisées dans chaque partie, et ne peuvent pas être augmentées ou supprimées en utilisant l'option « Recrutement de bande personnalisé » (règle du 1/2 point).
 - Exemple : Un joueur perse achéménide peut décider d'inclure un seul char à faux dans sa bande, remplaçant soit 2 Gardes du corps, soit 4 figurines de Guerriers lors du déploiement (peut changer d'une partie à l'autre). Le joueur ne peut pas décider de ne pas utiliser le char à faux, ou d'ajouter un autre char à faux en utilisant la règle du 1/2 point.
- Restrictions spéciales : Si votre bande a accès à 3 types d'unités ou plus (à l'exclusion du Seigneur de guerre), alors vous n'êtes pas autorisé à inclure plus de 4 points d'un type d'unité particulier, à l'exclusion des mercenaires, dans votre liste. De plus, vous ne pouvez pas utiliser la règle du 1/2 point pour augmenter cela à 4 points et demi lors du déploiement.
 - Exemple A : Les Jomsvikings ont accès à 2 types d'unités (Gardes du corps et Guerriers), il n'y a donc aucune restriction sur la façon dont les 6 points des joueurs peuvent être dépensés.
 - Exemple B : Les Anglo-Saxons ont accès à 3 types d'unités (Gardes du corps, Guerriers et Levées), ils ne peuvent donc pas dépenser plus de 4 points sur l'un de ces types d'unités, à l'exclusion de l'inclusion de mercenaires, par exemple 1x Guerriers, 4x Levées et les Éclaireurs (Levées) seraient une liste légale, mais 1x Guerriers et 5x Levées ne le seraient pas.

N'oubliez pas que bien que la composition de votre bande soit fixe, les options d'équipement de vos unités ne le sont pas et peuvent être modifiées au moment du déploiement. À ce titre, toutes les figurines doivent être modélisées de manière appropriée, représentant clairement leurs options d'équipement.

Chaque joueur doit enregistrer la composition de sa bande sur la feuille « Roster de bande » (des versions vierges et des exemples se trouvent à la fin de ce document).

Ce qu'il faut apporter

- Livre de règles Saga – Édition 2022
- Livres Saga L'Âge de... et Plateaux de combat
- Toutes les FAQ pertinentes disponibles via le site Web de Studio Tomahawk publiées avant le 30 juin 2026. Notez qu'en l'absence de FAQ officielle pour L'Âge des Invasions, la FAQ à la fin de ce document sera utilisée.
- Une copie de ce pack de tournoi.
- Une copie remplie de la feuille de bande (une pour chaque joueur)
- Votre bande, qui doit être composée de figurines, appropriées à la Faction, représentant clairement le type de troupe et les options d'équipement sélectionnés, et entièrement peintes.
- Marqueurs d'objectif, Bagages, une sélection de Personnages et quelques jetons de Pillage pour les scénarios choisis.
- Règles, marqueurs de fatigue, dés Saga (officiels uniquement), dés D6 et tout autre marqueur et jeton dont vous pourriez avoir besoin.
- Un stylo et du papier sont également recommandés.

Veuillez noter que la version anglaise des règles prévaut sur toute autre langue.

Score et appariements

Les appariements des équipes seront effectués au hasard pour la première ronde, en fonction du « Numéro d'équipe » qui sera attribué au début de la journée. Pour les parties restantes, les adversaires seront déterminés selon un système de type « système suisse ».

Veuillez noter que l'appariement de nations identiques sera évité uniquement pour la première ronde, et que les équipes ne s'affronteront pas plus d'une fois au cours du tournoi.

Après chaque partie individuelle, l'attribution des Points de Tournoi (PT) sera effectuée comme suit :

Résultat	PT
Victoire	6
Égalité	3
Défaite	0
Objectifs bonus	PT
Seigneur adverse éliminé et votre propre Seigneur a survécu	1
Marquer 10 points de massacre ou	1

En plus d'enregistrer le nombre de PT marqués, les joueurs doivent également enregistrer le nombre de Points de Victoire (PV) pour chaque partie, car ils seront utilisés pour classer les concurrents à égalité de PT. À la fin de chaque partie, les joueurs doivent remplir le tableau figurant sur la feuille de score et le faire contresigner par leur adversaire. Le capitaine d'équipe doit ensuite soumettre les 4 feuilles de score remplies aux organisateurs du tournoi pour enregistrer les résultats de la ronde. Les PT des 4 membres de l'équipe sont combinés pour donner le score total de l'équipe. Ce score variera de 32 (tous les membres de l'équipe ont gagné et atteint les deux points bonus) à 0 (tous les membres de l'équipe ont perdu et n'ont obtenu aucun point bonus).

Les joueurs sont encouragés à vérifier les feuilles de score de leurs adversaires avant de les soumettre afin d'éviter des erreurs regrettables, car celles-ci ne pourront pas être modifiées par la suite.

À la fin du tournoi, le classement final sera basé sur les PT remportés, les égalités étant ensuite départagées par les résultats des confrontations directes (le cas échéant). Si l'égalité persiste, le nombre total de PV marqués sera pris en compte.

Règles de scénario universelles

Les « règles de scénario universelles » suivantes seront utilisées pour tous les scénarios joués :

- Pour déterminer le Joueur 1, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé est le Joueur 1.
- Pas de dés Saga ? Si un joueur commence son tour et que sa bande ne génère aucun dé Saga, la partie ne s'arrête pas.
- Un joueur doit marquer 3 PV ou plus de plus que son adversaire à la fin de la partie pour gagner, sinon la partie se terminera par une égalité.

Autres règles du tournoi

- Martyrs des Moines en Colère : Modifiez la règle pour lire : Après avoir résolu un tir ou un corps à corps au cours duquel au moins un Moine en Colère a été retiré comme perte, vous pouvez lancer un dé Saga disponible et le placer sur votre plateau de combat. Vous pouvez également retirer une fatigue d'une unité située à S de l'unité de Moines en Colère ayant subi des pertes. Ce changement met les Moines en Colère en conformité avec les Pèlerins Fanatiques.
- Les capacités Saga qui ajoutent des figurines précédemment perdues à une unité ne peuvent pas être utilisées sur des unités de Mercenaires.
- **Âge de la Chevalerie, Avancée Éreintante (anglais : Gruelling Advance) : en plus des restrictions listées sur le plateau de combat, la réglette M ne peut pas être placée sur des objectifs ou dans une rivière.**

Réserve de terrain

Le terrain sera fourni par les organisateurs du tournoi. Les équipes ne sont pas autorisées à utiliser leur propre terrain privé. À chaque ronde, les équipes auront accès à une réserve de terrain fixe qui sera utilisée par les 4 membres de l'équipe. Le capitaine d'équipe doit aider à répartir le terrain pour son équipe.

Veuillez noter que dans les scénarios qui nécessitent la mise en place de pièces de terrain spécifiques sur le plateau, l'équipe qui a choisi de jouer le scénario doit fournir la pièce de terrain spécifique à partir de sa réserve de terrain (sauf pour Pillage de Village où les petits champs seront fournis).

1x Colline	4x Bois (Petit)
1x Colline escarpée	1x Champ (Grand)
1x Terrain rocheux	2x Champ (Petit)
1x Ruine	3x Marais
1x Bois (Grand)	+ 1x Terrain rocheux ou Ruine

Marqueurs d'objectif

Un certain nombre de scénarios choisis utilisent des marqueurs d'objectif, qui sont soumis aux règles suivantes :

- Les joueurs doivent utiliser des marqueurs d'objectif circulaires de 3 à 4 cm de diamètre (tous doivent être de la même taille).
- Les marqueurs d'objectif comptent comme un terrain découvert difficile et les figurines peuvent se déplacer, charger et se replier librement par-dessus, mais ne peuvent en aucun cas finir leur mouvement sur les marqueurs d'objectif.
- Lorsque les joueurs doivent mesurer une distance à partir d'un marqueur d'objectif, ils mesurent jusqu'au périmètre de ce marqueur.
- Une unité ne peut contrôler qu'un seul marqueur d'objectif (au choix du joueur propriétaire, modifiable à chaque tour).
- Une unité ne peut contester qu'un seul marqueur d'objectif (au choix du joueur propriétaire, modifiable à chaque tour).
- Une unité ne peut transporter qu'un seul marqueur d'objectif.
- Pour contrôler un marqueur d'objectif, le joueur actif doit avoir une unité non mercenaire, non épuisée et générant un dé Saga à portée VS de ce marqueur d'objectif, et aucune unité ennemie non mercenaire, non épuisée et générant un dé Saga à portée S de ce marqueur d'objectif.
- Lors de la capture d'un marqueur d'objectif, celui-ci doit être traité comme la figurine de référence de l'unité, c'est-à-dire que toutes les figurines d'une unité d'infanterie doivent finir à portée S, et toutes les figurines d'une unité de cavalerie doivent finir à portée M du marqueur d'objectif. Toutes les figurines de l'unité veulent leur part du butin ! Toute unité peut capturer un objectif.

Scénarios et attribution des scénarios

Nous jouerons à partir d'un pool de 15 scénarios, dont une sélection sera jouée pour chaque ronde. Les scénarios ont été tirés de diverses sources que la plupart des joueurs connaissent, mais ils contiennent quelques modifications. Veuillez donc consulter la description de chaque scénario dans ce document pour comprendre comment ils doivent être joués pendant le tournoi. Les scénarios sont les suivants :

Avance	Désacralisation	La rivière gelée
Embuscade	Nouvelle querelle	Régler ses comptes
Changement de plan	Terre sacrée	Pillage de village
Chevauchée	Prendre et tenir	Seigneurs de guerre de
Affrontement	La lutte pour le corps	Le col du loup

Chaque scénario doit être joué sur des tables de 120 cm sur 90 cm (48 pouces sur 36 pouces) et ne pas durer plus de 2 heures et 30 minutes. Veuillez vous assurer avant la fin du temps imparti que les deux joueurs ont joué un nombre égal de tours. Si, vers la fin de la partie, il n'y a pas assez de temps pour que les deux joueurs terminent un tour complet supplémentaire chacun, la partie doit s'arrêter (quel que soit le nombre de tours de jeu effectués). Veuillez prendre le temps avant le tournoi de vous familiariser avec les scénarios, car cela facilitera le rythme de la journée, et on ne sait jamais – vous pourriez trouver un plan machiavélique ou deux en cours de route !

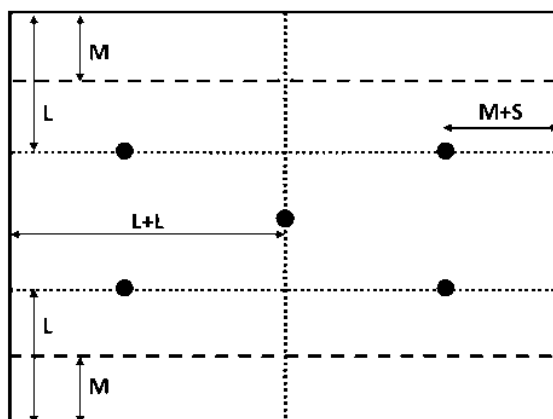
Au début de chaque ronde, les capitaines d'équipe attribuent les scénarios aux membres de leur équipe. En commençant par l'équipe la moins bien classée (jet de dés pour la ronde 1), les capitaines d'équipe choisissent alternativement l'un des 5 scénarios et déterminent la période durant laquelle il sera joué. Ce scénario est ensuite retiré de la liste des options ; ainsi, aucun scénario ne peut être choisi deux fois, et un scénario restera à la fin de ce processus, sans qu'aucune équipe ne l'ait choisi. La liste des scénarios pour chaque ronde est la suivante :

Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Changement de plan	Avance	Chevauchée
Affrontement	Embuscade	La lutte pour le corps
Désacralisation	Prendre et tenir	Pillage de village
Nouvelle querelle	La rivière gelée	Seigneurs de guerre de l'hiver
Terre sacrée	Régler ses comptes	Le col du loup

Ronde 4	Ronde 5
Avance	Changement de plan
Embuscade	Affrontement
Désacralisation	Nouvelle querelle
Terre sacrée	La rivière gelée
Prendre et tenir	Régler un compte

Avant l'attribution des scénarios, les équipes peuvent consulter la liste de la bande de leurs adversaires.

1. Avance : Livret de tournoi Saga Version 2 Janvier 2025



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles universelles de scénario. Commencez par placer 5 marqueurs d'objectif sur la table comme indiqué. En commençant par le Joueur 1 et en alternant, chaque joueur choisit jusqu'à 2 petits éléments de décor et les place dans sa propre moitié de table, à plus de P de tout marqueur d'objectif. Le nombre d'éléments de décor du même type ne peut pas dépasser le maximum indiqué par le tableau des décors.

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à M de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie autant d'unités qu'il le souhaite dans la moitié droite de sa zone de déploiement. Le Joueur 2 déploie ensuite autant d'unités qu'il le souhaite dans la moitié droite de sa zone de déploiement. Le Joueur 1 déploie le reste de ses unités dans la moitié gauche de sa zone de déploiement. Le Joueur 2 déploie ensuite le reste de ses unités dans la moitié gauche de sa zone de déploiement.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Avant le premier tour, le Joueur 2 lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de combat.

Pendant la partie

À partir du tour 2, à la fin de chacun de ses tours, le joueur actif marque des points de victoire pour les marqueurs d'objectif qu'il contrôle. Les points de victoire sont attribués comme suit :

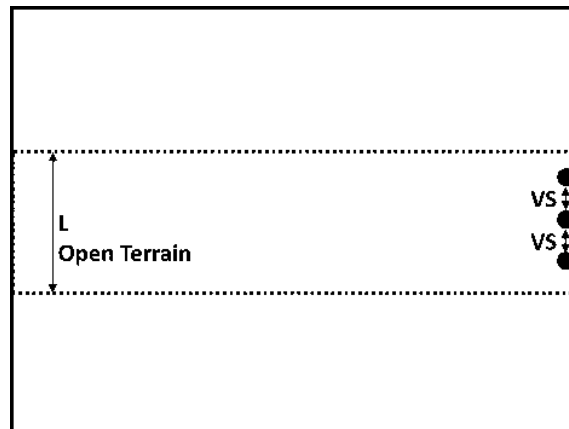
- Marqueur d'objectif placé dans sa propre moitié de table : 2 points
- Marqueur d'objectif central : 3 points
- Marqueur d'objectif placé dans la moitié de table de l'adversaire : 6 points
- **Chaque dé Saga perdu par l'adversaire : 2 points**

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 5 tours, lancez un dé. Sur un 4+, chaque joueur joue un dernier tour, sinon la partie s'arrête.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule le nombre de PV marqués à chaque manche. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus que son adversaire, il est le vainqueur, sinon c'est une égalité.

2. Embuscade : Livre des Batailles Saga



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles universelles de scénario. Commencez par placer 3 bagages sur la table comme indiqué. Procédez ensuite à la mise en place du décor en utilisant la méthode universelle (Livre des Batailles Saga p8), cependant aucun décor ne peut être placé ou déplacé à M de la ligne médiane. Ce couloir, large de L et s'étendant d'un petit bord de table à l'autre, doit rester entièrement libre.

Déploiement

Aucune figurine n'est déployée au début de la partie. Chaque joueur fait entrer ses unités sur la table pendant le premier tour depuis n'importe quel point situé à plus de L+M d'un bagage.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie.

Pendant la partie

Le bagage dans ce scénario est soumis aux règles spéciales suivantes.

- Sauf pendant une mêlée, aucun joueur ne contrôle le bagage et par conséquent, les deux joueurs les comptent comme des figurines ennemies.
- Armure 5(6), Agressivité 3(-), Résilience (1), Sans arme, Chariot (compte toujours comme étant à couvert solide lorsqu'il est la cible d'une attaque de tir, l'augmentation de l'armure étant déjà prise en compte).
- Au début de chaque Phase d'Activation, le joueur actif lance un dé pour chaque bagage et effectue l'action suivante selon le résultat :
 - 1-2 : le bagage ne bouge pas et retire toute fatigue
 - 3 : le bagage se déplace de M en ligne droite directement vers le petit bord de table opposé
 - 4-5 : le bagage retire 1 fatigue, puis se déplace de M en ligne droite directement vers le petit bord de table opposé
 - 6 : le bagage retire toutes ses fatigues, puis se déplace de M en ligne droite directement vers le petit bord de table opposé
- Si le mouvement d'un bagage l'amène au contact d'une figurine, il s'arrête à VS de la figurine en question et l'unité à laquelle elle appartient subit une fatigue.
- La fatigue d'un bagage ne peut jamais être utilisée pendant son mouvement. Si le convoi entre en contact avec un bord de table, il est retiré du jeu.
- Les capacités Saga ne peuvent pas être déclenchées pendant une activation de tir ou un corps à corps impliquant le convoi.

- Le convoi utilisera toujours la Résilience pour annuler les pertes subies.
- Lorsqu'un convoi est éliminé, il est remplacé par un marqueur d'objectif. S'il est éliminé pendant un corps à corps, l'unité qui l'a éliminé reçoit immédiatement le marqueur d'objectif (si elle ne détient pas déjà un marqueur d'objectif).

Fin de la partie

La partie se termine après que chaque joueur a joué 6 tours.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule les points de survie de sa bande, et ajoute 6 points pour chaque marqueur d'objectif détenu par l'une de ses unités. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il est déclaré vainqueur, sinon c'est une égalité.

3.Changement de plan : Saga Livre des Batailles

Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles universelles de scénario. Procédez ensuite à la mise en place du terrain en utilisant la méthode universelle (Saga Livre des Batailles p8).

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à une distance L de son propre bord de table. Chaque joueur lance un dé, le score le plus élevé déploie une unité (en cas d'égalité, le Joueur 1 doit déployer une unité). Continuez jusqu'à ce qu'un joueur ait déployé toutes ses unités, moment auquel son adversaire déploie le reste de sa bande.

Début de la partie

Le joueur qui a terminé son déploiement en premier commence la partie, mais doit jouer son premier tour avec 3 dés Saga, les 5 autres dés Saga étant retirés du jeu pour ce premier tour.

Pendant la partie

Après que les deux joueurs ont joué 3 tours, chaque joueur calcule les points de massacre qu'ils ont accumulés à ce stade de la partie.

Après que les deux joueurs ont joué 5 tours, chaque joueur calcule les points de survie de sa bande à ce stade de la partie.

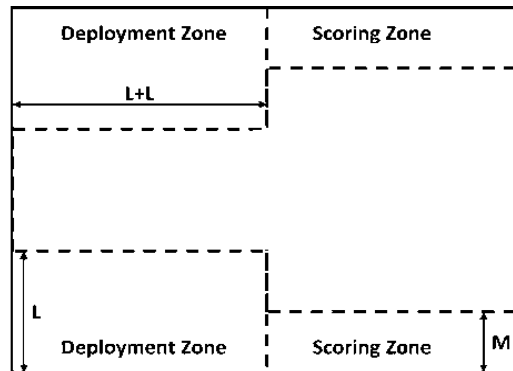
Après que les deux joueurs ont joué 6 tours, chaque joueur calcule les points de conquête pour chacune de ses unités entièrement situées dans la moitié de table adverse (à plus de L+M de leur propre bord de table).

Fin de la partie

La partie se termine après que chaque joueur a joué 6 tours.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule les points de massacre, les points de survie et les points de conquête marqués tout au long de la partie. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il est déclaré vainqueur, sinon c'est une égalité.

4. Chevauchée : Scénario Saga UK



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles universelles de scénario. En commençant par le Joueur 1 et en alternant, chaque joueur place un élément de terrain dans un quart de table différent jusqu'à ce que 4 éléments de terrain soient placés. Aucun élément de terrain ne peut être placé ou déplacé à moins de M du centre du champ de bataille ou à moins de S d'un autre élément de terrain. Aucun grand élément de terrain ne peut être placé. Enfin, le nombre d'éléments de terrain du même type ne peut pas dépasser le maximum indiqué par la table des terrains.

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à une distance L de son propre bord de table, et à une distance L+L d'un bord de table court commun, comme illustré. En commençant par le Joueur 1, les joueurs déploient alternativement leurs unités une par une jusqu'à ce que toutes les unités soient déployées.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Avant le premier tour, le Joueur 2 lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de combat.

Pendant la partie

Après que les deux joueurs ont joué 4 tours, chaque joueur calcule les points de massacre qu'ils ont accumulés à ce stade de la partie.

Fin de la partie

La partie se termine après que chaque joueur a joué 6 tours.

Chaque joueur calcule les points de conquête pour chacune de ses unités, même partiellement situées dans leur zone de score (à moins de M du bord de table long de l'adversaire, en excluant la région définie par la zone de déploiement de l'adversaire).

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule les points de massacre et les points de conquête marqués tout au long de la partie. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il est déclaré vainqueur, sinon c'est une égalité.

5.Affrontement : Mélange du livre de règles Saga 2022 et du livret de tournoi Saga version 2 janvier 2025

Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles universelles de scénario. Procédez ensuite à la mise en place du terrain en utilisant la méthode universelle (Saga Livre des Batailles p8).

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement entre S et L de son propre bord de table. En commençant par le Joueur 1, les joueurs déploient alternativement leurs unités une par une jusqu'à ce que toutes les unités soient déployées.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Avant le premier tour, le Joueur 2 lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de combat.

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 5 tours, lancez un dé. Sur un 4+, chaque joueur effectue un dernier tour, sinon la partie s'arrête.

À la fin de la partie, toutes les unités ayant au moins une figurine à une distance de **L** de leur bord de table sont éliminées.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule les points de massacre marqués tout au long de la partie. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque au moins 8 PV, et 3 de plus que son adversaire, il est déclaré vainqueur, sinon c'est une égalité.

6. Désacralisation : *Livret de Tournoi Saga Version 2 Janvier 2025*

Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. En commençant par le Joueur 2 et en alternant, chaque joueur choisit jusqu'à 2 éléments de décor. Chaque joueur ne peut choisir qu'un seul élément de décor de grande taille. Le nombre d'éléments de décor du même type ne peut excéder le maximum indiqué par le tableau des décors. Ensuite, en commençant par le Joueur 1 et en alternant, chaque joueur place ses éléments de décor avec les restrictions suivantes :

- Les éléments de décor de grande taille doivent être placés au contact d'un bord de table.
- Au moins un des petits éléments de décor de chaque joueur doit être placé à plus de L de son bord de table long.
- Aucun élément de décor ne peut être placé à moins de M d'un autre élément de décor.

Après la mise en place des décors, chaque joueur prend 3 marqueurs d'objectif. En commençant par le Joueur 2 et en alternant, chaque joueur place ses marqueurs d'objectif avec les restrictions suivantes :

- Tous les marqueurs doivent être placés à plus de M des bords de table courts.
- Le premier marqueur doit être placé à plus de M du bord de table du joueur.
- Le second marqueur doit être placé à plus de L du bord de table du joueur.
- Le troisième marqueur doit être placé à plus de L+S du bord de table du joueur.
- Aucun marqueur ne peut être placé sur un terrain difficile ou dangereux.

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement entre M et L de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie la moitié de ses unités. Le Joueur 2 déploie ensuite toutes ses unités. Enfin, le Joueur 1 déploie ses unités restantes.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie, mais ne peut déclencher aucune capacité Saga avancée durant son premier tour.

Pendant la partie

À partir de leur tour 2, les joueurs peuvent tenter de désacraliser des marqueurs. Les marqueurs d'objectif de l'adversaire peuvent être chargés comme s'il s'agissait d'unités ennemies. Le corps à corps est résolu normalement avec les règles spéciales suivantes :

- Les marqueurs d'objectif ont une armure de 5 au corps à corps.
- Aucune capacité Saga avancée ne peut être déclenchée durant le corps à corps.
- L'adversaire peut utiliser la fatigue des unités attaquantes pour augmenter l'armure du marqueur d'objectif.
- Le marqueur d'objectif lance toujours un nombre de dés de défense égal au double du nombre de touches obtenues, et annulera une touche sur un 5+. Le marqueur d'objectif est détruit si au moins 1 perte est infligée.
- L'unité attaquante ne subit pas de fatigue à la suite du corps à corps.
- Toutes les unités du joueur auquel appartient le marqueur d'objectif et qui se trouvent à S d'un marqueur d'objectif détruit subissent de la fatigue comme s'il s'agissait d'une unité amie.
- Si le marqueur d'objectif n'est pas détruit, l'attaquant doit se désengager.
- Si le marqueur d'objectif n'est pas détruit, notez que vous avez effectué une attaque infructueuse sur un marqueur d'objectif. Ne comptez qu'une seule attaque infructueuse par marqueur d'objectif et par tour.

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 5 tours, lancez un dé. Sur un 4+, chaque joueur effectue un dernier tour, sinon la partie s'arrête.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule le nombre de points de massacre marqués tout au long de la partie, le total étant plafonné en fonction du nombre de marqueurs d'objectif ennemis encore présents sur la table. Le plafond est augmenté de 1 pour chaque attaque infructueuse marquée durant la partie. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il est déclaré vainqueur, sinon c'est une égalité.

Marqueurs d'objectif ennemis restants	Points de massacre plafonnés
3	10
2	16
1	24
0	Sans limite

7.Nouvelle Querelle : La Saga de Rodge Thursday

Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Commencez par placer une Colline au centre de la table. Procédez ensuite à la mise en place du terrain en utilisant la méthode universelle (Livre de Batailles Saga p8). Notez que la Colline ne peut pas être déplacée et ne compte pas comme l'un des trois éléments de terrain (mais une seconde Colline ne peut pas être placée).

Déploiement

En commençant par le Joueur 1, chaque joueur choisit un Challenger parmi le scénario Ancienne Querelle du Livre de Batailles Saga (p29) (avec les dernières modifications de la FAQ) et l'ajoute à sa bande en tant qu'unité Héros. Les deux Challengers doivent être différents.

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à l'intérieur de L de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie la moitié de ses unités. Le Joueur 2 déploie ensuite toutes ses unités. Enfin, le Joueur 1 déploie ses unités restantes.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Durant le premier tour de chaque joueur, aucun joueur ne peut activer une unité plus d'une fois.

Pendant la partie

À partir du tour 2, les joueurs peuvent marquer des points bonus à la fin de chacun de leurs tours si leur Challenger est entièrement sur la Colline, comme suit :

- 2 points : Traître, Princesse et Mystique
- 1 point : Soldat et Conseiller
- 0 point : Brute (malheureusement, la Brute n'est pas assez intelligente pour marquer des points)

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 5 tours, lancez un dé. Sur un 4+, chaque joueur joue un dernier tour, sinon la partie s'arrête.

Lorsque la partie se termine, tout Challenger qui n'est pas entièrement sur la Colline est considéré comme éliminé.

Pour déterminer la victoire, si l'un des Challengers a été éliminé mais pas l'autre, le joueur contrôlant le Challenger survivant gagne. Sinon, si les deux Challengers ont été éliminés ou ont survécu, chaque joueur calcule ses points de massacre marqués tout au long de la partie et tout point bonus accumulé pour la présence de son Challenger sur la Colline. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus que son adversaire, il est le vainqueur, sinon c'est une égalité.

Les Challengers

La Brute

Dés Saga	Armure	Agression	Équipement
0	5 (5)	8	Arme lourde – la réduction de l'Armure est déjà incluse
Règles spéciales			
Fierté, Détermination, Résilience (1)			

Le Conseiller

Dés Saga	Armure	Agression	Équipement
1	3 (4)	2	Sans arme
Règles spéciales			
Gardes du corps, Résilience (1), Nous obéissons			

Le Traître

Dés Saga	Armure	Agression	Équipement
0	5 (5)	2	-
Règles spéciales			
Résilience (1). Lors d'une activation Repos, le Traître peut infliger une fatigue à une unité ennemie située à M.			

Le Soldat

Dés Saga	Armure	Agression	Équipement
0	5 (6)	4	-
Règles spéciales			
Gardes du corps, Détermination, Fierté, Résilience (1). Le Soldat ne peut pas être activé pour un mouvement s'il se trouve à M et dans la ligne de vue d'une unité ennemie qu'il pourrait atteindre avec une charge.			

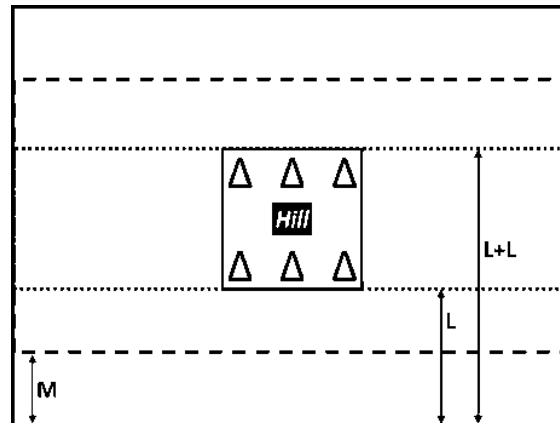
La Princesse

Dés Saga	Armure	Agression	Équipement
0	3 (3)	1	Sans arme
Règles spéciales			
Gardes du corps. Toute figurine amie peut être retirée comme perte lors de l'utilisation de la règle spéciale Garde du corps, pas seulement les Gardes.			

Le Mystique

Dés Saga	Armure	Agression	Équipement
*	4 (5)	3	-
Règles spéciales			
Résilience (2) * Immédiatement après avoir lancé vos dés Saga, lancez un D6 et déduisez les fatigues du Mystique du résultat. Sur un 1-2, prenez l'un de vos dés Saga inactifs et ajoutez-le à vos dés Saga disponibles. Sur un résultat de 3-4, prenez l'un de vos dés Saga disponibles, lancez-le et ajoutez-le à vos dés Saga inactifs. Sur un résultat de 5-6, prenez deux de vos dés Saga disponibles, lancez-les et ajoutez-les à vos dés Saga inactifs.			

8. Terre Sacrée



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Commencez par placer une Colline au centre de la table. Ensuite, en commençant par le Joueur 1, chaque joueur sélectionne un élément de terrain et le place entièrement entre L et L+L de son bord de table. Le terrain doit être placé à plus de M de tout autre élément de terrain. Aucun autre terrain n'est placé, aucune pièce ne peut être déplacée, et une seconde Colline ne peut pas être choisie.

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à M de son propre bord de table. En commençant par le Joueur 1, les joueurs déploient alternativement leurs unités, une par une, jusqu'à ce que toutes les unités soient déployées.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie, mais ne peut pas activer d'unités pour tirer ou charger lors de son premier tour. Aucun des deux joueurs ne peut manœuvrer ses unités pendant toute la durée de la partie.

Pendant la partie

À partir du tour 2, les joueurs marquent des points de conquête à la fin du tour de leur adversaire pour les figurines situées sur (même partiellement) l'un des trois éléments de terrain. Le nombre maximum de points de conquête marqués pour chaque élément de décor est plafonné au numéro du tour du joueur.

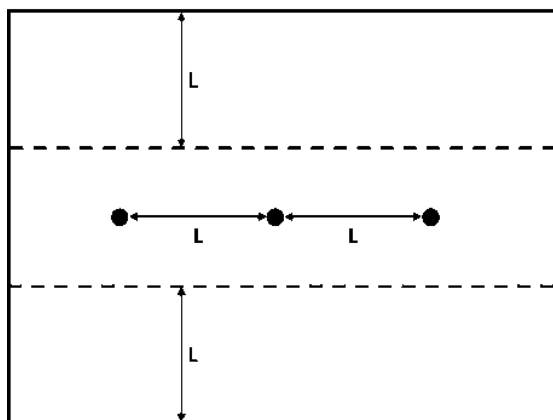
Par exemple : C'est le 3ème tour du Joueur 1. Le Joueur 2 a 3 Guerriers sur un élément de décor de terrain rocheux – ils marquent 0 point. 4 Gardes et le Chef de guerre sont sur la colline – cela rapporte 3 points pour les Gardes et 1 point pour le Chef de guerre, pour un total de 4 points, mais plafonné à 3 points en raison du numéro du tour. 12 Levées sont sur le dernier élément de décor – ils marquent 3 points. Le Joueur 2 marque un total de 6 points ce tour-ci.

Fin de la partie

La partie se termine après que chaque joueur a joué 6 tours.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule les points de conquête marqués tout au long de la partie. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il est le vainqueur, sinon c'est une égalité.

9. Prendre et Tenir : Scénario Saga Pologne



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Commencez par placer 3 marqueurs d'objectif le long de la ligne médiane de la table comme indiqué. Procédez ensuite à la mise en place du décor en utilisant la méthode universelle (Livre de Batailles Saga p8), cependant aucun décor ne peut être placé ou déplacé à moins de S d'un marqueur d'objectif.

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à moins de L de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie la moitié de ses unités, y compris son Chef de guerre. Le Joueur 2 déploie ensuite toutes ses unités. Enfin, le Joueur 1 déploie ses unités restantes.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Avant le premier tour, le Joueur 2 lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de combat.

Pendant la partie

À partir du tour 2, les deux joueurs marquent immédiatement des points bonus pour avoir accompli ce qui suit :

- 1 point : gagner une mêlée avec au moins une figurine de leur unité à moins de S d'un marqueur d'objectif avant l'étape 6 (retrait des pertes) de la mêlée
- 2 points : pour chaque marqueur d'objectif qu'ils contrôlent à la fin du tour de leur adversaire

Fin de la partie

La partie se termine après que chaque joueur a joué 5 tours.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule les points de massacre marqués tout au long de la partie et ajoute les points bonus obtenus grâce aux marqueurs d'objectif. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque au moins 12 PV, et 3 de plus que son adversaire, il est le vainqueur, sinon c'est une égalité.

10. Le Combat pour le Corps : Scénario Saga UK

Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Procédez ensuite à la mise en place du décor en utilisant la méthode universelle (Livre de Batailles Saga p8)

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement entre S et L de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie la moitié de ses unités. Le Joueur 2 déploie ensuite toutes ses unités. Enfin, le Joueur 1 déploie ses unités restantes.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Avant le premier tour, le Joueur 2 lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de combat.

Pendant la partie

Après une mêlée, au cours de laquelle le camp vainqueur a causé au moins une perte, le joueur victorieux peut déclarer qu'il capture un corps (ajoutez un marqueur à l'unité pour montrer clairement qu'elle est en possession d'un corps). Si c'est le cas, l'unité est soumise aux règles spéciales suivantes :

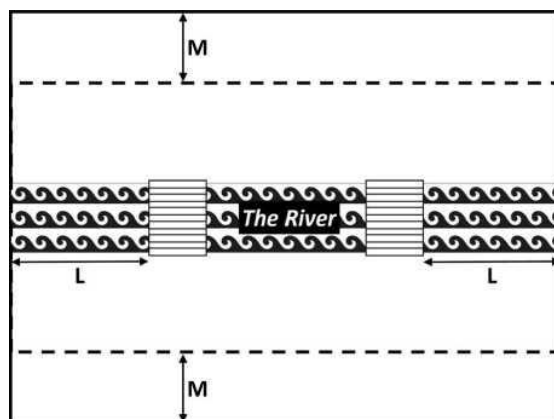
- Chaque unité ne peut capturer qu'un seul corps.
- L'unité compte comme capturant un marqueur d'objectif (Livre de Batailles Saga p17).
- Si l'unité est battue en mêlée, ou si la dernière figurine de l'unité est tuée, le marqueur d'objectif est perdu (il n'est pas donné à l'unité victorieuse ni placé sur la table).

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 5 tours, lancez un dé. Sur un 4+, chaque joueur joue un tour final, sinon la partie se termine.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule les points de survie de sa bande, et ajoute 3 points pour chaque unité en possession d'un corps ou 8 points si l'unité est en possession du corps du Chef de guerre adverse. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus que son adversaire, il est le vainqueur, sinon c'est une égalité.

11. La Rivière Gelée : Saga Âge des Invasions



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Placez une rivière d'une largeur de M sur la ligne médiane de la table. Placez deux gués/ponts d'une largeur comprise entre S et M, exactement à une distance L des bords courts de la table. Procédez ensuite à la mise en place du terrain en utilisant la méthode universelle (Saga Livre des Batailles p. 8). Aucun terrain ne peut être placé ou déplacé à moins de M des gués/ponts (**aucune restriction sur la proximité du terrain par rapport à la rivière, tant qu'il reste à une distance M des gués/ponts**).

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à moins de M de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie la moitié de ses unités. Le Joueur 2 déploie ensuite toutes ses unités. Enfin, le Joueur 1 déploie ses unités restantes.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie, mais ne peut déclencher aucune capacité Saga avancée pendant le premier tour. Clarification du livre Âge des Invasions : le premier joueur peut placer des dés (activer) sur des capacités Saga avancées.

Pendant la partie

Les deux joueurs tentent d'atteindre le côté opposé de la rivière et d'empêcher leur adversaire de le faire. La rivière suit les règles suivantes :

- La rivière peut être traversée à l'un des gués/ponts, ou sur la rivière gelée elle-même.
- La rivière n'est pas une zone de terrain, donc les effets de jeu qui ciblent le terrain ne s'appliquent pas à la rivière. De plus, la rivière ne bloque pas la ligne de vue et n'offre pas de couvert.
- Si une unité se retrouve dans la rivière à tout moment pendant une activation de Mouvement ou de Charge, elle doit immédiatement remplacer sa règle de mouvement par une règle S unique, même si l'unité bénéficie d'une capacité permettant d'ignorer cela. **Une unité ne peut pas manœuvrer si, à tout moment pendant le mouvement, elle se retrouve dans la rivière.**

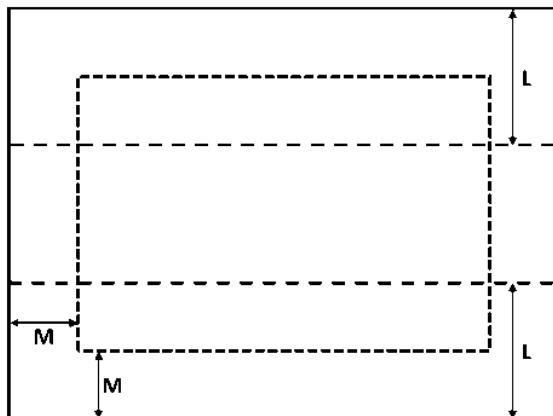
- De plus, lancez un D6 pour chaque figurine de l'unité : chaque résultat de 1 signifie que l'unité subit une perte. Les figurines avec la règle Présence lancent 4xD6.

Fin de la partie

La partie se termine après que chaque joueur a joué 6 tours.

Pour déterminer la victoire, chaque joueur compte combien de figurines de sa bande sont situées du côté opposé de la rivière par rapport au bord de table où elles ont été déployées. Notez que les figurines doivent physiquement traverser la rivière (par exemple, mouvement, charge, retrait) et non « se téléporter » de l'autre côté (par exemple, Voies Secrètes des Pictes). Chaque figurine vaut sa valeur en points de massacre. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus que son adversaire, il est le vainqueur, sinon c'est une égalité.

12. Régler un Compte : Scénario Saga Pologne



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Procédez ensuite à la mise en place du terrain en utilisant la méthode universelle (Saga Livre des Batailles p. 8). Aucun élément de terrain important ne peut être placé ou déplacé à moins de S du centre de la table.

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à moins de L de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie la moitié de ses unités, y compris son Seigneur de guerre. Le Joueur 2 déploie ensuite toutes ses unités. Enfin, le Joueur 1 déploie ses unités restantes.

Après le **déploiement**, en commençant par le Joueur 1, les joueurs désignent une unité amie comme Vengeurs et une unité ennemie comme Proie. Les Héros et les unités Héroïques ne peuvent pas être des Proies, et les unités Mercenaires ne peuvent pas être des Vengeurs. Les Éléphants ou les chars ne peuvent pas être des Vengeurs ou des Proies.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Avant le premier tour, le Joueur 2 lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de combat.

Pendant la partie

Les deux joueurs marquent immédiatement des points bonus pour avoir accompli ce qui suit :

- 1 point : gagner un corps-à-corps
- 2 points : éliminer un Héros ennemi au corps-à-corps
- 2 points : éliminer une unité Mercenaire ennemie au corps-à-corps
- 3 points : éliminer 10+ figurines ennemies lors d'une seule résolution de corps à corps
- 3 points : éliminer une unité ennemie si elle contient des figurines précédemment retirées comme pertes et restaurées grâce à des capacités Saga (par exemple, Perses, Compagnies Franches, Ordensstaat)
- 4 points : éliminer la Proie de l'adversaire avec les Vengeurs du joueur

Notez que si plusieurs conditions ci-dessus sont remplies lors d'un même corps à corps, le joueur marque des points pour chaque cas.

De plus, à partir du tour 3, chaque unité qui termine une Phase d'Activation à M de n'importe quel bord de

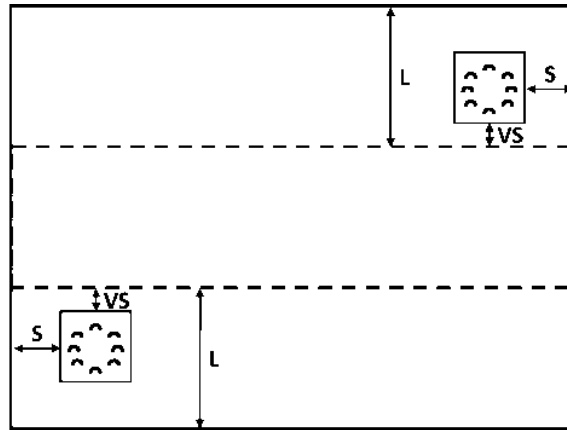
table subit soit une perte (deux si l'unité est composée de Levées), soit prend une fatigue, le choix étant fait par l'adversaire du joueur.

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 5 tours, lancez un dé. Sur un 4+, chaque joueur effectue un dernier tour, sinon la partie se termine.

Pour déterminer la victoire, chaque joueur calcule les points de survie de sa bande et ajoute les points bonus obtenus lors des corps à corps tout au long de la partie. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il est le vainqueur, sinon c'est une égalité.

13. Pillage de Village : Scénario Saga UK



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Chaque joueur place un petit champ S depuis le bord de table court à sa gauche, VS à une distance de L de leur bord de table long. Les champs sont considérés comme élevés et infranchissables. Procédez ensuite à la mise en place du terrain en utilisant la méthode universelle (Livre des Batailles Saga p. 8). Aucun élément de terrain ne peut être placé ou déplacé à moins de M+S de deux petits champs.

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à moins de L de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie la moitié de ses unités, y compris son Seigneur de guerre. Le Joueur 2 déploie ensuite toutes ses unités. Enfin, le Joueur 1 déploie ses unités restantes.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Avant le premier tour, le Joueur 2 lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de jeu.

Pendant la partie

Les deux joueurs tentent de piller les champs de l'adversaire, tout en protégeant les leurs. Les joueurs interagissent avec les champs comme suit :

- Lorsqu'une unité termine une activation de mouvement avec au moins une figurine en contact avec le champ de l'adversaire, elle reçoit un jeton de pillage.
- Les unités portant des jetons de pillage ne peuvent pas être activées pour tirer, mais ne subissent aucune pénalité de mouvement.
- Les unités sont limitées quant au nombre de jetons de pillage qu'elles peuvent transporter en fonction du type de troupe et du nombre de figurines dans l'unité. Ainsi, les jetons de pillage doivent être retirés au fur et à mesure que les figurines de l'unité sont éliminées.
 - Les types de troupes Garde du corps, Éléphant, Char et Seigneur de guerre peuvent transporter deux jetons de pillage par figurine dans l'unité.
 - Les types de troupes Guerrier et Levée ne peuvent transporter qu'un seul jeton de pillage par figurine dans l'unité.

- Les jetons de pillage ne peuvent pas être transférés entre les unités ni abandonnés ; les propriétaires ont travaillé trop dur pour renoncer à leurs nouvelles richesses. De plus, les Mercenaires ne peuvent pas gagner de jetons de pillage.

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 6 tours, la partie se termine.

Pour déterminer la victoire, chaque joueur calcule le nombre total de jetons de pillage détenus par sa bande. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il est le vainqueur, sinon c'est une égalité.

14. Seigneurs de guerre de l'hiver : Scénario Saga UK

Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Procédez ensuite à la mise en place du terrain en utilisant la méthode universelle (Livre des Batailles Saga p. 8).

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à moins de S et L de son propre bord de table. Le Joueur 1 déploie la moitié de ses unités. Le Joueur 2 déploie ensuite toutes ses unités. Enfin, le Joueur 1 déploie ses unités restantes.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie. Avant le premier tour, le Joueur 2 lance 3 dés Saga et les place sur son plateau de jeu.

Pendant la partie

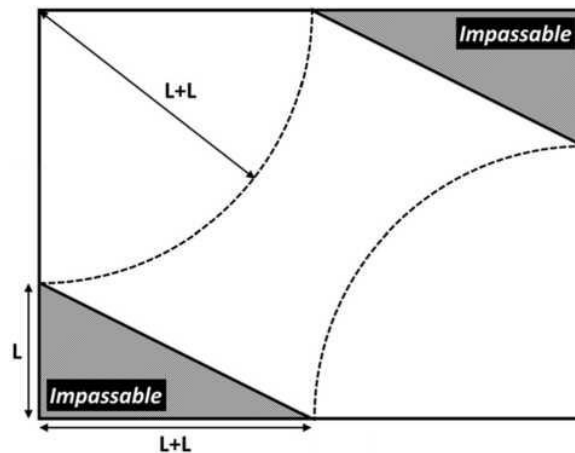
Un vent glacial souffle sur le champ de bataille. Après le déploiement mais avant le premier tour, toutes les unités, à l'exception des Gardes du corps et des Héros, subissent une fatigue.

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 5 tours, lancez un dé. Sur un 4+, chaque joueur joue un dernier tour, sinon la partie s'arrête.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule ses points de massacre marqués tout au long de la partie. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il gagne, sinon c'est une égalité.

15. Wolf Pass : Scénario Saga UK



Mise en place

Déterminez le Joueur 1 en utilisant les règles de scénario universelles. Les coins du plateau à la gauche des joueurs forment les flancs montagneux rocheux du col, comme illustré ci-dessus, et sont considérés comme infranchissables pour toutes les unités. Désignez ces régions en utilisant les triangles fournis. Procédez ensuite à la mise en place du terrain en utilisant la méthode universelle (Saga Livre des Batailles p. 8).

Déploiement

Chaque joueur déploie ses unités entièrement à l'intérieur de $L+L$ du coin à sa droite. En commençant par le Joueur 1, les joueurs déploient alternativement toutes leurs Levées, suivies de tous leurs Guerriers, et enfin de toutes leurs unités restantes.

Début de la partie

Le Joueur 1 commence la partie, mais doit jouer son premier tour avec 3 dés Saga, les 5 autres dés Saga étant retirés de la partie pour ce premier tour. Le Joueur 2 doit jouer son premier tour avec 5 dés Saga, les 3 autres dés Saga étant retirés de la partie pour ce premier tour.

Fin de la partie

Après que chaque joueur a joué 5 tours, lancez un dé. Sur un 4+, chaque joueur joue un dernier tour, sinon la partie s'arrête.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur calcule les points de conquête de sa bande. Toute unité terminant la partie entièrement ou partiellement dans la zone de déploiement de son adversaire compte comme ayant 3 figurines supplémentaires. Cela devient leur nombre total de PV. Si un joueur marque 3 PV ou plus de plus que son adversaire, il gagne, sinon c'est une égalité.

FAQ non officielle de l'Âge des Invasions

Romains Manubaliste (page 18) : Une bande romaine peut recruter une seule manubaliste. Une manubaliste ne peut pas serrer les rangs.

Britons Compagnons (page 36) : Une bande bretonne peut inclure un maximum de 2 figurines de Compagnons. Les Compagnons ont les caractéristiques des Gardes.

Francs : Les mercenaires loyaux bénéficient de la règle « Franciscas ».

Champion personnel : Si votre seigneur possède un char de guerre, votre champion personnel doit être monté sur un cheval et armé de javelots.

Évêque : Modifiez le texte de la règle du jugement divin pour lire : « Une fois pendant chacune de vos phases d'activation, vous pouvez transférer 1 fatigue entre deux unités amies à portée M de l'Évêque OU deux unités ennemies à portée M de l'Évêque ».

Guides Reconnaissance : Les règles de manipulation du terrain s'appliquent uniquement aux scénarios utilisant la « méthode universelle » non modifiée pour le terrain. Tout terrain ajouté doit être une pièce provenant de la table de terrain. Camouflé : Le changement apporté aux attaques de tir et de mêlée n'est en place que lorsque l'unité de Guides est sur un terrain accidenté. En terrain découvert, les Guides ont une agressivité de mêlée de 1 et une agressivité de tir de 1/2.

Fédérés Charge féroce : Les dés d'attaque bonus ne s'appliquent qu'à la première mêlée, et non si les Fédérés gagnent la mêlée et entament une nouvelle séquence de mêlée.

Goths Résolution : Votre adversaire ne peut pas utiliser de fatigues pour annuler cette capacité.

Sassanides Tir de salve : Pour éviter toute ambiguïté, l'unité a le profil : Monture (cheval), armure 3/3, arcs.

Pictes Maîtres du terrain : La capacité dure jusqu'au début de votre prochain tour. La pièce de terrain compte comme un couvert solide uniquement pour les unités du joueur qui a déclenché la capacité.

Loyal : Comme décrit dans la FAQ de l'Âge des Vikings, les mercenaires avec cette règle ne comptent comme des mercenaires qu'aux fins de la constitution de la bande. Pour les points de victoire et les objectifs de score, les unités loyales comptent comme des membres normaux de la bande.

Esprit sportif et organisation du tournoi

Bien qu'il s'agisse d'un tournoi, celui-ci doit rester une affaire détendue, un bon esprit sportif étant attendu de tous les concurrents. Veuillez vous assurer de bien connaître les scénarios et de maintenir un rythme de jeu approprié pour maximiser le temps de jeu et garantir que les parties se terminent à temps.

Plusieurs juges seront désignés le jour même pour résoudre toute question relative aux règles pendant les parties. La décision des juges est définitive, même s'ils s'avèrent avoir tort !

Coordonnées

Si vous avez des questions, veuillez contacter les organisateurs de la Coupe du Monde Saga 2026 :

E-mail : sagaworldcup2026@gmail.com