



RÈGLES DU TOURNOI

Âge des Croisades (duo)

Merci pour inscription et votre engagement à la Grande Mêlée. Dans ce livret, vous trouverez une description de la façon dont le tournoi sera organisé et les scénarios qui seront joués, y compris le système de score. Nous avons essayé de faire les choses aussi simples à comprendre que possible, mais, si vous avez des questions après avoir lu ces règles, n'hésitez pas à nous écrire à contact@studio-tomahawk.com et nous ferons de notre mieux pour répondre à vos questions.

Enregistrement

La première chose que vous devrez faire à votre arrivée est de vous présenter au bureau d'enregistrement. Vous serez en mesure de confirmer votre présence et de recevoir votre paquetage de tournoi.

Liste de bande

Vous devrez vous munir d'une liste de bande.

Cette liste de bande fixe la composition de votre bande et d'autres détails nécessaires :

Nom : votre nom, si la liste devait être perdue ou oubliée sur une table de jeu (et vous savez que cela est susceptible de se produire à un moment donné !)

Faction : Les factions qui ont des sous-types (comme les Croisés) doivent également indiquer le sous-type correspondant joué (comme Baltique ou Levant).

Toutes les bandes de ce tournoi sont constituées de 6 points. Voir ci-dessous, les factions autorisées, parmi la liste des factions disponibles.

Composition : Ici, vous listerez tous les points que vous avez dépensés pour votre bande. Même les unités qui sont gratuites (comme un chef de guerre standard) doivent être mentionnées.

Votre liste doit indiquer comment vos points ont été dépensés et quels équipements ont été sélectionnés pour chaque unité.

Factions autorisées

L'ensemble des 12 bandes présentées dans L'Âge des Croisades sont autorisées. Les variantes des bandes du chapitre Vieux amis, nouveaux ennemis, ne le sont pas.

FAQ et versions de Saga

La dernière FAQ (été 2018) sera appliquée. Bien évidemment, le tournoi se jouera avec l'édition 2018 des règles.

Code de conduite

Cet événement va être un moment de convivialité. En dépit d'être une compétition, nous attendons que les joueurs se comportent comme des gentlemen, le fun et le plaisir de rencontrer de nouveaux adversaires devront être plus important que de gagner votre match. En fin de compte, il s'agit d'adultes passionnés jouant avec des soldats de plomb tout en lançant des seaux de dés ! Ne l'oubliez pas ! Donc, si vous sentez que vous prenez le jeu un peu trop au sérieux, faite un tour au bar, prenez un verre et revenez à la table de jeu détendu. Nous ne permettrons pas de comportement inapproprié et sanctionnerons sévèrement ceux-ci. Vous avez été averti !

Il y aura deux juges lors de l'événement, qui agiront à titre d'arbitres pour des questions de règles. Leurs jugements et arbitrages sont définitifs. Et pour être clair, ils pourraient faire des erreurs, pourraient avoir la mauvaise interprétation, car ils sont susceptibles d'être fatigués après deux jours de jeu, et boiront leur part de bières pendant le tournoi. Mais, la règle d'or ici est «Ta gueule, c'est magique ». Donc, si un juge vous dit que les Skraelings tirent des boules de feu par tous leurs orifices, la seule question que vous êtes autorisé à poser est : « Quelle est la portée, Monsieur ? »

Matches

Vous allez jouer 4 matchs durant le tournoi, sur le scénario Frères d'Armes (voir plus loin) sur une table de 1m80 x 1m20. Le tournoi aura recours à un système de rondes suisses, ce qui signifie que les gagnants de la partie précédente rencontreront d'autres gagnants, assurant ainsi que la plupart des parties soient jouées contre des joueurs de niveau de jeu et d'expérience similaires. Avant chaque match, les joueurs recevront une feuille de match qu'ils devront remplir à la fin de chaque partie. Cette feuille indique les noms des joueurs, leurs factions et le résultat du match (voir scénario).

Classement

Le classement se fera par un système de ronde suisse.

Votre matériel

Chaque joueur devra prendre soin d'avoir les éléments suivants à sa disposition :

- Votre copain (ne l'oubliez pas sur une aire d'autoroute)
- Sa bande, peinte
- Ses dés Saga
- Ses réglottes
- Son plateau de combat
- Un stylo
- Deux exemplaires des feuilles de bandes remplies
- Ses éléments de décors



COMPOSITION DE BANDE

Nom du joueur :	Faction :
-----------------	-----------

Composition :

Unité	Points
1x	
TOTAL	6 points

COMPOSITION DE BANDE

Nom du joueur :	Faction :
-----------------	-----------

Composition :

Unité	Points
1x	
TOTAL	6 points

Frères d'armes

Mise en place

La table, de **1m80** par **1m20** sera déjà mise en place par les organisateurs. Déterminez aléatoirement le long bord de table qui sera attribué à chaque camp.

Déploiement et début de partie

Chaque joueur lance 1 dé et additionne les deux résultats de son camp. Le camp avec le résultat le plus élevé déploiera une bande en premier. Il doit s'agir de la bande du joueur ayant obtenu, dans ce camp, le total le plus élevé.

Une fois que ce joueur a déployé l'intégralité de sa bande, le camp adverse déploie ses deux bandes. Puis le joueur qui n'avait pas encore déployé sa bande le fait.

Toutes les figurines de chaque camp doivent être déployées à plus de **M** de la ligne centrale coupant la table en deux parties égales dans le sens de la longueur.

L'équipe qui a déployé une bande en premier débute la partie. Chaque joueur de cette équipe ne disposera que de 4 dés Saga durant son premier tour. Les 4 autres dés Saga sont retirés temporairement de la partie durant ce premier tour et ne font pas partie des dés disponibles.

Règles spéciales

Les joueurs de chaque camp vont jouer simultanément, en procédant à leur phase d'ordres en même temps puis leur phase d'activation.

Les joueurs peuvent alterner la résolution de capacités entre les deux camps, avec la contrainte suivante : Vous ne pouvez pas déclencher une capacité tant qu'une capacité est encore en cours de résolution.

Donc, si votre camarade a déclenché une capacité d'activation multiple, vous ne pourrez pas déclencher de capacité tant qu'il n'aura pas fini de résoudre toutes les activations déclenchés par cette capacité.

Fin de partie

La partie s'achève après que chaque joueur ait joué 6 tours.

Chaque joueur totalise les points de survie de ses unités encore sur la table. Aucun joueur ne peut marquer plus de points que le triple des points de son équipier.

Pour chacune de vos unités ayant au moins l'une de ses figurines a **L** de votre bord de table (c'est à dire le bord de table qui vous a été assigné au début de la partie) vous devez déduire 3 de votre total de points de survie.

Additionnez les totaux de chaque équipe.

Exemple : Fred et Arnaud font équipe. Fred finit la partie avec 5 points de survie, et Arnaud avec 19. Comme le total d'Arnaud ne peut pas excéder trois fois le total de Fred, l'équipe marquera 20 points (5+15).

L'équipe avec le total le plus élevé remporte la partie Le nombre de points de tournoi qu'elle gagne est déterminé par le tableau suivant :

Différentiel (pts de survie du camp vainqueur – pts de survie camp vaincu)	Point de tournois (gagnant/perdant)
0	11/10 (le camp avec le plus de figurines sur la table gagne 2 points, l'autre camp gagne 1 point)
1-3	11/9
4-6	12/8
7-9	13/7
10-12	14/6
13-15	15/5
16-20	16/4
21-25	17/3
26-30	18/2
31 ou plus	19/1

Points de survie

Les points de survie sont généralement octroyés à l'issue du scénario, et chaque joueur les comptabilisera pour ses figurines ayant survécu à la partie, à l'inverse des points de massacre qui sont gagnés pour l'élimination des unités ennemies. Ainsi, les points de survie nécessitent autant de préserver ses troupes que d'infliger des dommages dans les rangs ennemis.

La valeur en points de survie des figurines non-mercenaires composant votre bande est calculée comme suit :

- Chaque Héros qui génère au moins un dé Saga et ayant survécu rapporte 3 points
- Chaque autre Héros ayant survécu rapporte 2 points.
- Chaque Garde survivant rapporte 1 point.
- Marquez autant de points que la moitié du nombre de figurines de Guerriers survivants (arrondi à l'entier supérieur).
- Marquez autant de points que le tiers du nombre de figurine de Levées survivantes (arrondi à l'entier supérieur).
- Pour chacune de vos unités entièrement éliminées, déduisez 2 points de votre total.
- Le meilleur bonus s'applique pour :
 - Chaque unité avec au moins 4 figurines rapporte 1 point.
 - Chaque unité avec au moins 6 figurines rapporte 2 points.
 - Chaque unité avec unité avec au moins 10 figurines rapporte 3 points.

Notez qu'une unité de mercenaires ne rapporte jamais de points de survie : leur employeur est finalement assez satisfait de ne pas avoir à les payer après la bataille ! Elles peuvent cependant coûter des points si elles sont éliminées !

Règles particulières (parties 2, 3 et 4)

Durant la 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} partie, une règle additionnelle va s'appliquer à la partie.

Partie	Règle additionnelle
2	Chaque équipe place 3 marqueurs d'objectif dans sa moitié de table. Chaque marqueur doit être placé à plus de L de son bord de table, et à plus de L de tout autre marqueur objectif. Pour chacun de vos marqueurs objectifs que contrôle l'équipe adverse, vous devez déduire 4 points de votre total de points de survie. Un marqueur est contrôlé si une unité adverse se trouve à TC de ce marqueur et aucune de vos unités ne se trouvent à TC de celui-ci.
3	Au début de la partie, chaque joueur choisit secrètement l'une de ses unités de Guerriers, Gardes ou Levées. A la fin de la partie, chaque joueur révèle son choix : chaque figurine de l'unité consignée compte comme 2 figurines pour déterminer les points de survie.
4	A la fin de la partie, pour chacune de ses unités intégralement située dans la moitié de table adverse, chaque équipe ajoute 3 points à son total de points de survie.

Précisions de règles pour le tournoi en équipe

Capacités Saga

Lors des parties multi-joueurs, il convient de définir le champ d'application de certaines capacités Saga.

Quand une capacité affecte *toutes* les unités (que ce soit d'un camp, d'un certain type) elles affectent autant d'unité que nécessaires. Ainsi, si une capacité indique que « *toutes les unités subissent une fatigue* », chaque unité sur la table la subira, quelque soit son camp.

Si une capacité Saga affecte les *unités ennemies*, il s'agit des unités de tous les joueurs qui sont vos adversaires. Cela exclue les unités de votre allié dans le cas d'un scénario en équipe.

Si une capacité affecte *toutes les unités amies*, elle n'affecte que les unités de votre bande. Cela exclue les unités de votre allié dans le cas d'un scénario en équipe.

Exploitation de la fatigue

Lors d'un tir ou d'un corps-à-corps, seuls les joueurs contrôlant les unités impliquées dans ce corps-à-corps ou ce tir peuvent exploiter la fatigue des unités adverses.

Lors de l'activation d'une unité, chaque adversaire a l'opportunité d'exploiter la fatigue pour annuler cette activation ou réduire la distance de mouvement ou de charge. Le joueur de l'unité activée doit offrir cette possibilité à chacun de ses adversaires, dans l'ordre de son choix. On ne peut exploiter la fatigue qu'une seule fois à chaque activation de l'unité.

Déclenchement des activations /réaction

Lors de l'activation d'une unité, chaque adversaire a l'opportunité de déclencher une activation/réaction suite à l'activation. Le joueur de l'unité activée doit offrir cette possibilité à chacun de ses adversaires, dans l'ordre de son choix.

Il ne peut jamais y avoir plus d'une Activation/Réaction déclenchée pour la même cause (voir Saga page XX). Cela s'applique pour tous les adversaires du joueur activant l'unité. Donc le premier joueur qui déclenchera une Activation/Réaction empêchera les autres joueurs de déclencher les leurs, qui seraient provoquées par la même cause.

Allié

Voici les principes concernant le rapport entre vos unités et celles de votre allié:

- Lors des mouvement ou des charges, les unités de la bande alliées sont considérées comme des unités amies.
- Les capacités Saga d'un joueur ne peuvent pas cibler des unités de la bande alliée, sauf si elles pourraient affecter indifféremment les unités des deux camps (comme par exemple quand une capacité affecte toutes les unités sur la table, ou toutes celles à **M** d'un point donné).
- Lorsqu'une unité d'une bande alliée est éliminée, elle peut infliger des fatigues sur vos unités comme s'il s'agissait d'une unité de votre bande.