



SAGA

Liore des Tournois

Version 1 - Novembre 2023



LIURET de TOURNOI SAGA

L'objectif de ce document est de vous fournir les informations essentielles pour mettre en place un tournoi de Saga, ainsi que de proposer 5 scénarios spécifiquement conçus pour de tels événements.

Il ne s'agit en aucun cas d'un guide définitif sur la mise en place de tournois, mais d'un ensemble de principes que nous utilisons pour nos propres compétitions. Chaque organisateur est libre de l'utiliser, de s'en inspirer, de le modifier ou de l'ignorer. Nous sommes trop paresseux pour scruter d'un œil inquisiteur les tournois que d'autres organisent, et sommes conscients des limites qu'a un guide générique tel que celui-ci.

N'hésitez pas à nous faire profiter de votre expérience et de commenter ce document. Le meilleur endroit pour le faire est sur les groupes Facebook consacrés à Saga, que nous consultons régulièrement.

Il n'y a pas de « bonne » ou de « mauvaise » façon d'organiser un tournoi Saga. Après tout, le but de tels événements est de rencontrer de nouveaux copains de beuverie, non ?

Factions et univers

Généralement, nous recommandons de restreindre les univers de vos tournois. Nous même divisons les âges en grandes catégories que nous considérons offrir des parties équilibrées et intéressantes :

Les âges antiques : toutes les factions de l'Âge d'Hannibal, de l'Âge d'Alexandre et de l'Âge des Césars.

Les âges sombres : toutes les factions de l'Âge des Vikings et de l'Âge des Invasions.

Les âges médiévaux : toutes les factions de l'Âge des Croisades et de l'Âge de la Chevalerie.

Les âges fantastiques : toutes les factions de l'Âge de la Magie.

Bandes

L'organisateur décidera du budget alloué aux bandes. Nous recommandons 6 ou 8 points, en gardant à l'esprit que les parties à 8 points sont sensiblement plus longues que celles à 6.

Nous ne demandons aux joueurs que de fournir une liste dont la manière dont leur budget en points a été dépensés, mais sous forme de nombre de figurines.

Par exemple : « *Un Seigneur, 8 Gardes, 24 Guerriers et 12 Levées* ». Dans certains cas, avec des troupes particulières, comme les chars antiques ou des améliorations d'unités

(comme les Berserkers Vikings) qui ne sont pas des options d'équipement, cette information devra apparaître : « *Un Seigneur, 2 Eléphant, 4 Chars légers, 16 Guerriers, 12 Levées* ».

Nous demandons à chaque joueur de remplir 2 feuilles de bande, fournies en annexe. Il en aura ainsi un exemplaire à fournir à son adversaire.

Les options d'équipement n'ont pas besoin d'être indiquées. Elles peuvent être librement choisies lors du déploiement de la bande. Pour l'Âge de la Magie, nous demandons aux joueurs de sélectionner leurs sortilèges lors de la création de leur bande et de les indiquer sur leur liste de bande.

Nous n'autorisons pas dans nos tournois les unités légendaires, mais nous permettons parfois aux joueurs de l'Âge de la Magie de profiter des bandes légendaires.

Rondes et organisation

Selon que votre événement se déroule sur un ou deux jours, l'organisation peut varier. Nous recommandons 3 parties pour les événements se déroulant sur une journée et 5 parties si vous disposez de deux jours.

Sur un événement d'une journée, le plus simple est de faire une ronde suisse.

Dans le cas des événements en deux jours, nous procédons généralement à une ronde suisse pour 4 parties.

A la fin de la 4ème ronde, les joueurs seront classés en fonction du nombre de victoire puis du nombre de points qu'ils ont acquis pendant leurs matchs et cela déterminera l'appariement pour la 5ème ronde. En cas d'égalité entre deux joueurs, la Résistance sera utilisée avec le joueur ayant la plus forte Résistance étant classé avant des joueurs ayant le même nombre de points de match mais une Résistance moindre. La Résistance est la somme des points de tournoi des 4 adversaires qu'il a affronté durant le tournoi.

Le classement final se fera uniquement sur cette dernière partie : ainsi les deux premiers joueurs se départageront pour la 1er et la 2ème place, les troisième et quatrième joueurs joueront pour la 3ème et 4ème place, etc...

Cela évite les effets d'ascenseur inhérent au système de ronde suisse.



Points de tournoi

Nous utilisons un système de points de tournoi pour effectuer les appariements. A l'issue de chaque partie, les joueurs consultent la table suivante pour déterminer combien de points ils ont gagné. Le joueur avec le plus de points de victoire déduit de son total les points de victoire de son adversaire pour déterminer combien de points chacun remporte.

Différence de points	Vainqueur	Perdant
+0 (le premier joueur est considéré vainqueur)	10.5	10
+1 à +3	11	9
+4-+6	12	8
+7 à +10	13	7
+11 à +15	14	6
+16 à +20	15	5
+21 à +25	16	4
+26 à +30	17	3
+31 à +35	18	2
+36 ou supérieur	19	1

Code de conduite

Un tournoi doit être un moment de convivialité. En dépit d'être une compétition, nous attendons que les joueurs se comportent comme des gentlemen, et 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 petits soldats tout en lançant des seaux de dés ! Ne l'oubliez pas ! Donc, si certains joueurs prennent le jeu un peu trop au sérieux, amenez-les à faire un tour au bar, qu'ils prennent un verre et reviennent à la table de jeu détendus. Tout comportement inapproprié devrait être sanctionné.

Il y aura en toute vraisemblance des juges pour votre tournoi 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, la position de Studio Tomahawk est la suivante :

« Les arbitres et organisateurs de tournoi pourront faire des erreurs, avoir la mauvaise interprétation, car ils sont susceptibles d'être fatigués après une ou deux jours de jeu, et nous espérons qu'ils boiront leur part de bières pendant le tournoi. Mais, la règle d'or durant chaque tournoi sera « Ta gueule, c'est magique ». Donc, si après discussion et concertation, un juge tranche et dit que les Macédoniens tirent des boules de feu par tous leurs orifices, la seule question qu'un joueur est autorisé à poser est : « Quelle est la portée, Monsieur ? »

Cette déclaration fait office de loi, en tout temps et tout lieu.

MATÉRIEL

Voilà ce que nous demandons à chaque joueur d'avoir avec lui durant le tournoi :

- Des figurines
- Ses dés (Saga et D6)
- Ses réglettes
- Son plateau de combat
- Son livre de règles et d'univers
- 3 marqueurs objectifs (voir plus bas)
- Un stylo
- Deux exemplaires des feuilles de bandes remplies
- Ses éléments de décors

DÉCORS ET MARQUEURS OBJECTIFS

Les scénarios utilisent les décors décrits dans la table de décors du scénario « *Le Choc des Seigneurs* » du livre de règles. Chaque joueur aura besoin à minima de 3 petits éléments de terrain et d'un grand. En avoir un ou deux de plus ne fera pas de mal.

Les scénarios utilisent des marqueurs objectifs. Il s'agit de pions ou de marqueurs ronds de 3 ou 4 cm de diamètre qui sont sujets aux règles suivantes :

- Ces marqueurs ne peuvent pas être déplacés, téléportés ou affectés par quoique ce soit que puissent produire les esprits dérangés des joueurs. Ils sont placés comme indiqués par le scénario, ne bougeront pas et servent uniquement à marquer un point de la table.
- Il ne s'agit pas de figurines : ils ne bloquent pas le mouvement, n'entrave pas les déplacements et une figurine peut se placer directement dessus.
- Quand on doit mesurer une portée à partir d'un pion objectif, on mesurera depuis le périmètre de ce marqueur.

Le placement des décors est indiqué à chaque scénario. En plus des contraintes imposées par le scénario, les contraintes suivantes s'appliquent toujours :

- Aucun élément de terrain ne peut jamais être placé à **C** d'un marqueur objectif.
- Aucun élément de terrain ne peut jamais être placé à **C** d'un autre élément de terrain.
- Si un élément de terrain est dans l'impossibilité d'être placé, il est perdu.

DÉCORS SPÉCIAUX

Certaines unités ou règles spéciales permettent de mettre en place des décors supplémentaires, notamment dans l'Âge de la Magie, avec les terrains spéciaux. Nous autorisons leur utilisation durant le tournoi, mais ces derniers sont placés après la mise en place des terrains dictés par le scénario, en commençant par ceux du premier joueur. Les terrains spéciaux et additionnels ne peuvent pas être placés à **C** d'un élément de terrain ou d'un marqueur objectif. S'ils ne peuvent pas être placés, ils sont perdus tout simplement.

Plus de dés Saga ?

Si une bande débute sa phase d'Ordres sans aucun dé Saga à lancer, elle perd immédiatement la partie. Elle marquera 1 point tandis que son adversaire en marquera 19.

Le choc des bandes

MISE EN PLACE

Chaque joueur lance un dé, et le résultat le plus élevé choisit s'il souhaite être premier ou second joueur.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur sélectionne un élément de terrain dans la table universelle de terrain du scénario. Chaque joueur doit choisir soit un « *grand* » élément de terrain, soit 3 « *petits* » et s'arrête dès lors qu'il a sélectionné ses éléments.

Le nombre d'éléments de terrain d'un même type ne peut pas dépasser le maximum indiqué par la table de terrain, de sorte que chaque joueur pourra voir ses choix se réduire tandis que les éléments sont sélectionnés.

Une fois les éléments de terrain sélectionnés, à nouveau en commençant par le premier joueur et en alternance, chaque joueur place un de ses éléments de terrain sur la table, avec les restrictions suivantes :

1. Les éléments de terrain placés par un joueur doivent se trouver au moins partiellement dans sa moitié de table.
2. Aucun élément de terrain ne peut être placé à **M** d'un autre élément de terrain.
3. Aucun élément de terrain offrant un couvert solide ne peut être placé à **L** ou moins de **L** d'un bord de table de joueur.

Une fois les décors placés, chaque joueur, en commençant par le premier joueur peut déplacer un unique élément de terrain de **M**. Sa position finale ne peut pas l'amener à enfreindre les règles 2) et 3) ci-dessus (mais il est possible de déplacer un élément de terrain de sorte qu'il se trouve hors de la moitié de table du joueur l'ayant placé).

DÉPLOIEMENT ET DÉBUT DE PARTIE

En commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie une unité à tour de rôle, intégralement à **L** de son propre bord de table. Une fois qu'un joueur a déployé toutes ses unités, à chaque fois que son adversaire déploie une unité, il peut lancer un dé Saga et le placer sur son plateau de combat.

DÉBUT ET DURÉE DE LA PARTIE

La partie débute par le **tour du premier joueur**.

Avant que le premier joueur ne débute sa première phase d'ordres, le **second joueur lance un nombre de dés Saga égal à la moitié du budget de la bande** (3 dés dans une parties à 6 points, 4 dans une partie à 8 points, etc...) et les place sur son plateau de combat.

Après que les joueurs ont joués chacun **5 tours complets**, le premier joueur lance un dé. Sur un résultat de 4 ou plus, chaque joueur joue un 6^{ème} et dernier tour. Sinon, la partie s'achève.

DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

A l'issue de la partie, toutes les unités ayant au moins une figurine à **M** du bord de table du joueur à qui elles appartiennent sont éliminées.

Ensuite chaque joueur comptabilise les points de massacre des figurines ennemies éliminées, selon le barème du scénario « Le Choc des Seigneurs » dans le livre de règles de Saga (Edition 2022).

Consultez le tableau de victoire en introduction de ce document pour déterminer les points de tournoi gagnés par chaque joueur.



CAPTURE



MISE EN PLACE

Chaque joueur lance un dé, et le résultat le plus élevé choisit s'il souhaite être premier ou second joueur.

On place 3 marqueurs d'objectifs sur la ligne médiane de la table, comme indiqué dans le schéma ci-dessus.

La table est divisée en quatre quarts de taille égale comme indiqué sur le schéma.

- le premier joueur place un petit ou grand élément de terrain dans le quart de table de droite de son bord de table,
- le deuxième joueur place un petit ou grand élément de terrain dans le quart de table de gauche de son bord de table.
- Une fois que les deux joueurs ont placé leurs éléments de terrain, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, place un petit élément de terrain dans le quart de table diagonalement opposé à celui dans lequel il a placé son élément. Les éléments ainsi placés suivent les mêmes contraintes qu'indiqué ci-dessus.

Les éléments de terrain **accidenté** ou **dangereux** doivent être intégralement placés à plus de **C** de tout bord de table et à plus de **M** de la ligne médiane du champ de bataille.

DÉPLOIEMENT

Le premier joueur doit déployer toute sa bande, intégralement à **L** de son propre bord de table. Son adversaire déploie ensuite l'intégralité de sa bande.

DÉBUT ET DURÉE DE LA PARTIE

La partie débute par le **tour du premier joueur**.

Avant que le premier joueur ne débute sa première phase d'ordres, **le second joueur lance un nombre de dés Saga égal à la moitié du budget de la bande** (3 dés dans une parties à 6 points, 4 dans une partie à 8 points, etc...) et les place sur son plateau de combat.

Après que les joueurs ont joués chacun **6 tours complets**, on comptabilise les points de victoire accumulés pour décider du vainqueur.

CAPTURE D'UN OBJECTIF

A partir de son 2^{ème} tour, un joueur peut capturer les objectifs.

Durant sa phase d'activation, un joueur peut déclarer la capture d'un objectif si :

- L'une de ses unités non-épuisée et générant 1 dés SAGA se trouve à **TC** d'un objectif.

ET

- Qu'aucune unité ennemie non-épuisée et générant 1 dés SAGA ne se trouve à **TC** de cet objectif

Indiquez la capture d'un objectif par un marqueur de votre convenance. Il restera acquis au joueur même si les conditions ne s'appliquent plus ou jusqu'à ce qu'une unité ennemie ne s'empare de l'objectif en revendiquant sa capture.

Notez qu'une unité ne peut revendiquer la capture d'un objectif que durant la phase d'activation de son joueur et **JAMAIS** durant un tour adverse. Elle peut revendiquer la capture à n'importe quel moment, après ou avant la résolution d'une activation, **mais pas pendant** (il n'est donc pas possible de passer à **TC** d'un objectif, le revendiquer durant le déplacement pour finir ce déplacement plus loin).

DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

A partir de son 3^{ème} tour, à la fin du tour d'un joueur, son adversaire marque des points de victoire pour les objectifs qu'il a capturés :

- 3 points s'il revendique 1 objectif.
- 6 points s'il revendique 2 objectifs.
- 12 points s'il revendique les 3 objectifs.

Il conviendra de garder une trace claire des points de victoire marqués par les deux joueurs (nous recommandons que chaque joueur tienne cette comptabilité pour lui et son adversaire).

Consultez ensuite le tableau de victoire en introduction de ce document pour déterminer les points de tournoi gagnés par chaque joueur.

Conquête



MISE EN PLACE

Chaque joueur lance un dé, et le résultat le plus élevé choisit s'il souhaite être premier ou second joueur.

On place 3 marqueurs d'objectifs sur la ligne médiane de la table, comme indiqué dans le schéma ci-dessus.

Les éléments sélectionnés doivent être issus de la table de terrain du scénario « *Le Choc des Seigneurs* » et le nombre d'éléments de terrain d'un même type ne peut pas dépasser le maximum indiqué par la table de terrain.

Le second joueur choisit un élément de terrain et le donne à son adversaire. Ce dernier va devoir le placer dans la moitié de table du second joueur, à plus de **C** de tout bord de table et de la ligne médiane.

Le premier joueur choisit ensuite un élément de terrain et le donne au second joueur. Ce dernier va devoir le placer dans la moitié de table du premier joueur, à plus de **C** de tout bord de table et de la ligne médiane.

On recommence une deuxième fois ce processus. Le second élément que place un joueur doit l'être à plus de **L** du premier élément qu'il a placé.

A l'issue du placement de terrain, la table offrira 4 éléments de terrain, deux dans chaque moitié de table (et les deux éléments d'une même moitié de table seront séparés d'au moins **L**).

Une fois que les deux joueurs ont placé leurs éléments de terrain, chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut déplacer l'un des éléments de terrain dans sa moitié de table de **M**. Il ne peut pas le placer à moins de **C** de la ligne médiane du champ de bataille, mais les autres restrictions indiquées ci-dessus ne s'appliquent pas à ce déplacement.

DÉPLOIEMENT

Le premier joueur doit déployer la moitié des unités sa bande, intégralement à **L** de son propre bord de table. Son adversaire déploie ensuite l'intégralité de sa bande et enfin, le premier joueur déploie ses unités restantes.

DÉBUT ET DURÉE DE LA PARTIE

La partie débute par le **tour du premier joueur**.

Avant que le premier joueur ne débute sa première phase d'ordres, le **second joueur lance un nombre de dés Saga égal à la moitié du budget de la bande** (3 dés dans une partie à 6 points, 4 dans une partie à 8 points, etc...) et les place sur son plateau de combat.

Après que les joueurs ont joués chacun **6 tours complets**, on détermine le vainqueur.

CONQUÊTE

A la fin de chacun de ses tours, **mis à part le 1^{er} et le 6^{ème}**, chaque joueur marque 1 point de massacre pour chacune de ses unités qui répond à ces trois contraintes :

- L'unité se trouve à **C** ou moins d'au moins un marqueur objectif.
- Elle génère 1 dés SAGA
- Elle n'est pas épuisée ou composée de mercenaires.

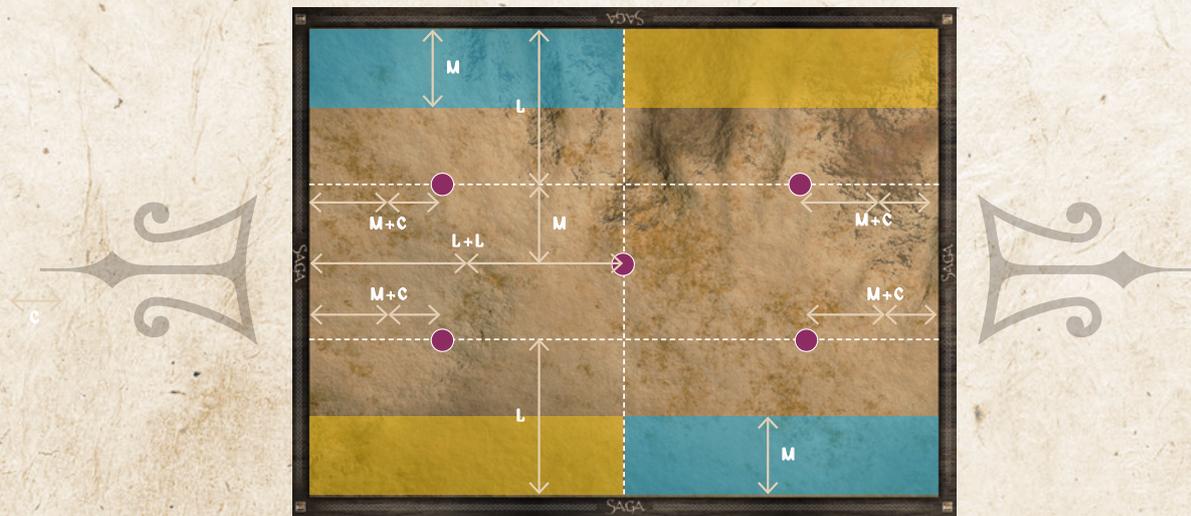
Il conviendra de garder une trace claire des points de victoire marqués par les deux joueurs (nous recommandons que chaque joueur tienne cette comptabilité pour lui et son adversaire).

DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

Chaque joueur comptabilise les points de massacre des figurines ennemies éliminées, selon le barème du scénario « *Le Choc des Seigneurs* » dans le livre de règles de Saga (Edition 2022) et y ajoute les points de victoire accumulés durant la partie pour la conquête des objectifs.

Consultez le tableau de victoire en introduction de ce document pour déterminer les points de tournoi gagnés par chaque joueur.

Avancée



MISE EN PLACE

Chaque joueur lance un dé, et le résultat le plus élevé choisit s'il souhaite être premier ou second joueur.

Commencez par placer 5 marqueurs objectifs sur la table, comme indiqué dans le schéma ci-dessus.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur sélectionne 1 ou 2 petits éléments de terrain et les place sur la table, dans sa propre moitié de table, à plus de **C** de tout marqueur objectif.

Le nombre d'éléments de terrain d'un même type ne peut pas dépasser le maximum indiqué par la table de terrain, de sorte que le second joueur sera potentiellement restreint dans ses choix par les choix du premier joueur.

DÉPLOIEMENT

Le premier joueur déploie autant d'unités que désirée dans la zone bleue de son bord de table. Son adversaire déploie ensuite autant d'unités que désirée dans la zone bleue de son propre bord de table.

Le premier joueur déploie le reste de ses unités dans la zone orangée, puis son adversaire fait de même avec le reste de ses unités dans sa propre zone orangée.

DÉBUT ET DURÉE DE LA PARTIE

La partie débute par le **tour du premier joueur**.

Avant que le premier joueur ne débute sa première phase d'ordres, **le second joueur lance un nombre de dés Saga égal à la moitié du budget de la bande** (3 dés dans une partie à 6 points, 4 dans une partie à 8 points, etc...) et les place sur son plateau de combat.

Après que les joueurs ont joué chacun **5 tours complets**, le premier joueur lance un dé. Sur un résultat de 4 ou plus, chaque joueur joue un 6^{ème} et dernier tour. Sinon, la partie s'achève.

DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

A la fin de chacun de ses tours à partir de son 2^{ème} tour, chaque joueur marque des points de victoire pour les objectifs qu'il contrôle.

Pour contrôler un objectif, le joueur doit posséder une unité qui génère 1 dé SAGA, non-mercenaire et non-épuisée à **TC** de cet objectif, et qu'aucune unité ennemie non-mercenaire et non-épuisée et générant 1 dé SAGA ne soit à **C** ou moins de ce marqueur objectif.

Les points de victoire sont les suivants :

- Marqueur objectif placé dans sa moitié de table : 2 points
- Marqueur objectif central : 3 points
- Marqueur objectif placé dans la moitié de table adverse : 6 points

Il conviendra de garder une trace claire des points de victoire marqués par les deux joueurs (nous recommandons que chaque joueur tienne cette comptabilité pour lui et son adversaire).

A la fin de la partie, les points accumulés par chaque joueur sont ses points de victoire.

Consultez le tableau de victoire en introduction de ce document pour déterminer les points de tournoi gagnés par chaque joueur.



Désacralisation

MISE EN PLACE

Chaque joueur lance un dé, et le résultat le plus élevé choisit s'il souhaite être premier ou second joueur.

En commençant par le deuxième joueur et en alternant entre les deux joueurs, chaque joueur choisit 2 éléments de terrain dans la table de terrain du scénario « *Le Choc des Seigneurs* ». Chaque joueur ne peut choisir qu'un seul élément « *grand* ». Le nombre d'éléments de terrain d'un même type ne peut pas dépasser le maximum indiqué par la table de terrain.

En commencent cette fois par le premier joueur et alternativement, les joueurs placent leurs éléments de terrain avec les restrictions suivantes.

- Les grands décors doivent obligatoirement être placé avec une partie de l'élément en contact avec un bord de table.
- Au moins un élément de terrain « *petit* » de chaque joueur doit être à plus de **L** des bords de table assignés aux joueurs (les longs bords de table).
- Aucun élément de terrain ne peut être placé à **M** d'un autre élément de terrain.

Après avoir mis en place des décors, chaque joueur prend 3 marqueurs d'objectifs. **En commençant par le deuxième joueur**, les joueurs alternent le placement d'un marqueur d'objectif jusqu'à ce que chaque joueur ait posé ses 3 marqueurs avec les restrictions suivantes.

- Tous les marqueurs doivent être à plus de **M** des bords de table latéraux.
- Le premier marqueur placé doit être à plus de **M** du bord de table de son propriétaire.
- Le deuxième doit être à plus de **L** du bord de table de son propriétaire.
- Le dernier doit être à plus de **L+C** du bord de table de son propriétaire.
- Aucun marqueur ne peut être à moins de **M+C** d'un autre marqueur du même joueur.
- Aucun marqueur peut être placé dans un terrain accidenté ou dangereux.

DÉPLOIEMENT ET DÉBUT DE PARTIE

Le premier joueur déploie au moins la moitié de ses unités entre **M** et **L** de son bord de table.

Ensuite, son adversaire déploie l'intégralité de sa bande, entre **M** et **L** de son propre bord de table.

Finalement, le premier joueur déploie le reste de sa bande, entre **M** et **L** de son bord de table.

Le premier joueur débute la partie. Il ne peut pas déclencher de capacité Saga avancée ou déclarer de charge au premier tour.

RÈGLES SPÉCIALES

L'un des buts de ce scénario est de détruire les marqueurs objectifs de l'adversaire. A partir de son 2^{ème} tour, un joueur peut tenter de détruire les marqueurs adverses.

Les marqueurs objectifs adverses peuvent être chargés comme s'il s'agissait d'unités ennemies. Le corps-à-corps est résolu normalement, avec les règles spéciales suivantes :

- La marqueur Objectif a une armure de 5 au corps-à-corps.
- Aucune capacité Saga avancée ne peut être déclenchée.
- L'adversaire peut exploiter la fatigue de l'unité attaquante pour augmenter l'armure du marqueur.
- Le marqueur lance toujours un nombre de dés de défense égal au double du nombre de touches obtenues par l'attaquant. Il annulera une touche pour chaque 5 ou plus obtenu, et sera détruit si au moins une perte lui est infligé.
- L'attaquant ne subit pas de fatigue à l'issue de ce corps-à-corps.
- Toutes les unités du joueur auquel appartient le marqueur et se trouvant à **C** d'un marqueur détruit subissent une fatigue, comme s'il s'agissait d'une unité amie.
- Si le marqueur n'est pas détruit, l'attaquant est repoussé.
- Si l'objectif n'est pas détruit, notez que vous avez effectué une attaque infructueuse sur un objectif. Chaque objectif ne peut octroyer qu'une seule note de ce type par tour.

FIN DE PARTIE

Après que chaque joueur a joué 5 tours, les deux joueurs lancent un dé. Sur un résultat de 7 ou plus sur la somme des dés, chaque joueur joue un 6ème et dernier tour.

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

Toutefois, ce total est plafonné en fonction du nombre de marqueurs d'objectifs adverses encore présent sur la table. Ce plafond est augmenté de la valeur totale liée aux attaques infructueuses sur les objectifs durant la partie (voir ci-dessus).

Marqueurs objectifs adverses intacts de massacre	Plafond de points de massacre
3	10
2	16
1	24
0	Aucun

A la fin de chaque tour, le plafond de massacre augmente de 1 pour chaque tentative infructueuse notée durant la partie.

Consultez le tableau de victoire en introduction de ce document pour déterminer les points de tournoi gagnés par chaque joueur.