

INTRODUCTION

Ce fichier a pour but d'éclaircir des points de règles mal compris et/ou y apporter des précisions.

En aucun cas ce document ne peut se substituer au livre de règles.

Nous vous invitons donc, d'abord à lire les livres de règles.

N'hésitez pas à mettre en situation, avec des figurines, les situations, qui vous paraissent obscures.

En général cela facilite grandement la compréhension et permet de lever les doutes.

N'oubliez jamais que nous essayons d'être le plus logique possible, en se référant au maximum à ce qu'un humain et/ou l'animal est capable de faire dans la réalité.

Si malgré tout, un point vous apparaît toujours obscur, ce document devrait lever ce voile.

Enfin, vous pouvez toujours poser votre question par mail, sur les réseaux sociaux ou directement sur les salons dédiés de notre serveur Discord.

TABLE DES MATIERES

Introduction	1
GÉNÉRALITÉS	2
Actions et États.....	2
Actions de mouvement	2
Actions de combat	2
ActionS autres.....	3
États	4
La magie sur Safar.....	4
CompEtences et Equipements	5
Compétences.....	5
équipements	5
L'arbalète de poing ou les armes entraînant plusieurs defenses	7
Le Desarmement	8
Les scénarios	8
Pour le scénario 4 :	8
Les cartes	9
Les fangs	9
La Guilde Noire.....	9
Les Khérops.....	10
Les affranchis	10
Les Tembos	11
Les montures	11

GÉNÉRALITÉS

Peut-on utiliser plusieurs dés de maîtrise sur une même action ? (par ex. : Tarsak peut-il relancer 3 dés sur une même action ?)

Oui, du moment que le domaine, pour cette action, est représenté sur le(s) dé(s) de maîtrise.

Sur une figurine niveau 2 lorsque l'on fait une RC. On relance 1 ou 2 dés ?

Dans la majorité des cas, un Safar lance niveau D10 pour résoudre son action.

À partir du moment où le joueur choisit un dé ayant fait 10 les autres dés sont écartés. La réussite critique est alors appliquée, ce qui permet de relancer le dé. Donc il n'y a bien qu'un seul dé relancé.

ACTIONS ET ÉTATS

ACTIONS DE MOUVEMENT

Peut-on se déplacer à travers un allié ?

Les alliés bloquent les lignes de vue et les mouvements.

ACTIONS DE COMBAT

Est-ce que les compétences « Fulgurance, exécuteur, fine lame... » fonctionnent face à un tir ?

Dans le jeu on trouve 2 classes d'actions de combat : les actions offensives de corps à corps et les actions à distance.

*Le mot clef **attaque** fait uniquement référence aux actions offensives de corps à corps.*

*Le mot clef **tir** fait uniquement référence aux actions à distance.*

Donc si un bonus ou un malus concerne l'attaque, il ne s'applique qu'aux actions offensives de corps à corps.

Toute règle a cependant ses exceptions : la règle embuscade sur le profil des exécuteurs Fangs et la règle vivacité des Khémistes, fonctionnent toutes les deux, aussi bien sur les actions offensives de corps à corps que sur les actions à distance.

À partir d'avril 2023, tous les nouveaux Safars qui rejoindront vos Osts / Fers de Lance ne poseront plus de problèmes sur ce sujet. Nous y apporterons un soin particulier.

Est-ce que les attaques générées avec les effets de A doivent cibler la même cible que l'attaque initiale ?

Oui.

Attaque ou tir à 3 PA et double effet de « A ».

Lors d'une attaque ou d'un tir à 3PA, si vous utilisez deux fois l'effet de A, les 2 attaques/tirs gratuits sont simultanés et non successifs. Vous avez beau en défendre un et vous éloigner, vous subirez le second. Cela vaut aussi, si vous faites une attaque avec effet de (C et A) ou (V et A). Les effets seront appliqués dans l'ordre de votre choix par simplicité, mais ils sont simultanés.

Est-on obligé de défendre une attaque ?

La Défense n'est pas une option. Le Safar en choisit une en réaction, dès qu'il subit une action offensive, qu'elle soit de corps à corps, de tir ou magique.

Une Avant-garde khârne porte une attaque sur Gakere (GN) avec VAA, double « A » en effets. Je décide de ne pas défendre la première attaque en utilisant des PA. Je ne réussis pas ma défense et mon Safar subit donc X dégâts; sur la première attaque avec effet de A j'engage 2 PA pour défendre. Ma défense est réussie et je peux donc utiliser "instinct de survie" qui permet de bouger de l'effet de V.

Étant donné que les 2 attaques gratuites générées en amont se résolvent en simultanée de l'attaque initiale comment se déroule le reste de l'action?

Ma figurine n'effectue pas le mouvement de l'instinct de survie immédiatement et peut donc recommencer la même défense qui peut potentiellement m'autoriser à utiliser 2 fois l'instinct de survie sur une même défense et donc de la déplacer de 4 " à la fin.

Ou, est-ce que ma figurine effectue le déplacement du premier instinct de survie immédiatement et interrompt donc la seconde attaque avec effet de A ?

Toujours en extrapolant cet exemple, imaginons que pour chacune de mes défenses à 2 PA je décide d'utiliser l'effet de C à chaque fois.

Cela veut-il dire que si les 2 attaques générées par les effets de A sont défendues par Gakere ce dernier pourra se retrouver à 9" de l'adversaire ? (2 x l'effet de C soit 5" + 2x instinct de survie soit 4") ?

Les 2 actions offensives gratuites, qu'elles soient de corps à corps ou de tir sont faites en simultanée. De fait, même si on les résout l'une après l'autre, le fait que Gakere se déplace ne lui permettra pas d'échapper à la seconde.

Comme les défenses sont simultanées, utiliser 2 fois l'instinct de survie, revient à effectuer 2 fois le même mouvement ; idem pour le repoussement.

ACTIONS AUTRES

Pour « panser » et « boire un antidote », il faut deux mains libres et donc utiliser les PA pour ranger ses armes avant ou on peut faire les actions avec une/ou deux mains prises le tout c'est d'avoir des mains mais pas spécialement vides ?

*De manière générale pour les Actions génériques, quand nous précisons qu'il faut des mains pour réaliser cette action, il faut non seulement que le Safar soit pourvu de cet appendice mais qu'en plus il soit disponible pour s'en servir. Il faudra donc « **changer d'équipements en mains** » au besoin.*

En règle générale, lorsqu'il est précisé qu'il faut « des mains » pour réaliser une action, c'est qu'il en faut au moins 2, seule « porter/ transporter » précise qu'il n'en faut qu'une.

Les figurines dotées de la compétence « Hors-normes » peuvent donc avoir une main prise pour réaliser une action qui nécessite « des mains » ET « les 2 mains » prises pour « porter/ transporter » si le total de ce qu'elles ont en main ne dépasse pas 3.

Typiquement, une figurine possédant la compétence « hors-normes » ne peut pas « porter/ transporter » lorsqu'elle tient déjà 1 arme à 2 mains et un autre équipement à une main.

Je crois qu'il y a une erreur dans le livre pour le test de témérité c'est T+1d10 alors que sur le résumé de règles c'est T+I+1d10 ça me semble plus logique sinon témérité super dure à contrer contrairement à l'effroi.

Petite faute de frappe dans le mémo.

Le livre est bon

N'oubliez pas que le résultat est toujours majoré de 2 par allié en ZDC et encore de 1 dans l'aura du leader.

Comment fonctionne « Crier/Avertir » ?

Chaque Safar peut s'il le souhaite avertir une fois chaque allié. Par contre chaque Safar ne peut bénéficier qu'une fois par tour de cette action.

Prenons un exemple, les Safars A B C D sont dans mon Fer de Lance,

A peut crier sur BCD

B peut crier sur ACD

...

Par contre quoiqu'il arrive ABCD ne pourront bénéficier qu'une fois cette action par tour.

On peut ôter son armure, mais peut-on mettre une armure en pleine bataille et si oui peut-on la transporter sans la mettre (quand on l'enlève c'est stipulé dans la règle qu'elle reste au sol) ?

Pour mettre ou retirer une armure, on utilise la même action. Oui on peut la transporter, comme n'importe quel objet.

Par contre, un Safar ne peut « enfiler » son armure avant de réaliser une défense, il faut bien sûr, que cette action soit réalisée hors combat pendant l'activation de la figurine.

ÉTATS

Est-on verrouillé dans un corps à corps ?

Dès qu'un Safar se retrouve engagé par un adversaire il ne peut plus sortir de sa ZDC par une action de mouvement classique. Il devra utiliser une action le permettant, comme, par exemple, une attaque ou une défense en utilisant les effets de C et/ou V...

Des règles spéciales s'appliquent concernant les montures et/ ou les Tembos qui ne sont pas forcément bloqués au CàC par un seul Safar. Référez-vous aux p15 et 38 du « livre de règles de batailles » pour le détail.

LA MAGIE SUR SAFAR

Les sorts ont-ils besoin d'une ligne de vue sur la cible ?

Pour les sorts qui ciblent (1 allié, 1 ennemi, etc.), oui.

Pour les sorts dont la cible est « aura », etc. non.

Quel seuil doit-on prendre pour les sorts annulation et/ou contre sort quand ils visent un sort lancé automatiquement grâce à une amulette du culte ?

Habituellement le seuil est défini par « I » x le nombre de PA qu'a dépensé le lanceur de sort plus ND10.

Dans notre cas, à cause ou grâce, à l'amulette du culte le seuil sera défini que par I x le nombre de PA qu'a dépensé le lanceur, majoré de 3 pour le contre sort.

Ceci n'est valable que pour l'annulation ou le contre d'un sort qui cible un porteur d'amulette, sinon appliquer le seuil initial de réussite imposé par le sort.

Le sort Affaiblissement dure 1 Tour. Est-ce que ça veut dire le tour en cours ou jusqu'à l'activation suivante du lanceur de sort ou autre chose ?

Un sort qui a pour durée d'effet 1 tour, durera jusqu'à la prochaine activation du lanceur de sort (cf. P57). Si d'aventure le lanceur de sorts devait trépasser avant de se réactiver, le sort prend fin à la fin du tour en cours.

Est-ce que le sort persiste après la mort du lanceur ?

Oui une fois qu'un sort a été lancé avec succès et n'a pas été défendu, on appliquera ses effets dans les limites décrites sur le sort.

Qui doit être à portée pour tenter les sorts annulation et contre sort ?

Un sorcier peut tenter de lancer le sort annulation ou contre sort du moment que le magicien adverse OU la cible du sort, est dans son aura.

COMPETENCES ET EQUIPEMENTS

COMPETENCES

Je remets un exécuter fang par exemple en embuscade au T1 avec aucun PA restant. Au début du T2 une figurine adverse entre dans la zone où je suis embusqué. Je fais donc mon interruption.

Question : à quel moment je récupère mes PA ? Est-ce que cette interruption me permet de regagner mes PA comme une simili activation ?

Ou est-ce que je ne récupère mes PA que lors de mon activation "officielle" et dans ce cas je ne peux pas taper durant cette interception.

Lorsqu'un Safar qui était en embuscade se révèle volontairement, il peut effectuer une action d'interruption, mais en aucun cas ce n'est une activation. Du coup il agira avec ses PA restants. Il devra attendre son activation pour récupérer ses PA et ses dés de maîtrise.

Peut-il effectuer son mouvement gratuit s'il ne l'a pas effectué lors de son activation ?

En action d'interruption ? s'il n'a pas effectué de mouvement lors de son activation, oui, il a le droit à une action.

Ruse du guerrier donne +2 en cas de relance, mais doit-on forcément prendre la valeur du dé relancé ?

L'objet te permet de mettre un +2 sur le dé que tu relances. Et uniquement celui-là.

Après libre à toi pour un niveau 2-3 de choisir un des autres dès initiaux qui ne sera pas majoré par le +2, ou de sacrifier encore un dé de maîtrise sur lequel utiliser ta « ruse ».

Attention cependant le +2 ne peut pas éviter les EC ou créer une RC.

EQUIPEMENTS

Comment gère-t-on les armes gratuites ? Peut-on toutes les mettre sur un Safar ?

Chaque Safar peut partir au combat avec une et unique arme gratuite.

Il est cependant possible d'équiper plusieurs Safars de la même arme gratuite, sans pour autant dépasser la moitié du Fer de Lance équipé de celle-ci.

Une arme gratuite figurant sur la carte de profil d'un Safar n'entre pas dans ce maximum autorisé.

Qui peut se munir d'un arc court ?

Les archers et maîtres archer se refusent à utiliser l'arc du commun des mortels. C'est pourquoi seuls les Safars de niveau 1, ou ceux le possédant directement sur leur profil peuvent s'en équiper.

Question à propos des dégâts fixes de certaines armes : prennent-ils le pas sur la règle de base ou a-t-on le choix entre les dégâts fixes et la caractéristique ?

Si vous utilisez une arme, vous utilisez les dégâts indiqués par celle-ci. Vous n'avez pas le choix.

Du coup une dague inflige toujours 3 dégâts, etc.

*Attention cependant aux tirs éclair, les dégâts sont bien divisés par 2 (cf. **Tir éclair** P40).*

Les attaques à la Claymore peuvent-elles générer des attaques simples (avec AAP par exemple)?

Pour la claymore comme pour toutes les armes qui ne permettent pas d'effectuer des actions de combat à 1PA.

En utilisant l'effet de la caractéristique A tu génères bien une attaque gratuite cependant tu ne pourras pas la faire avec cette arme, mais la faire à « main nue ». On imagine un coup de pied, tête ou autre... Il faudra donc faire attention à la ZDC qui peut changer.

Armes devant être rechargées et effet de A.

pour une arme qui nécessite une recharge entre chaque tir, comme l'arbalète à répétition.

Vous pouvez tirer et utiliser l'effet de A, si l'arme le permet, cependant au moment où vous déclarez votre tir et l'effet que vous voulez utiliser, vous devez payer, immédiatement, le coût de la recharge. Si votre tir est réussi, tout va bien, vous pourrez effectuer votre tir gratuit. En revanche si votre tir rate vous aurez dépensé énormément de PA pour rien...

Le bâton des esprits, du Shaman Goûn, donne +1 par incantation. Il y a 3 cases c'est :

- +1 pour trois incantations pour toute la partie ?

- +1 par incantation qui peut monter jusqu'à plus +3 par activation ?

Comme tous les objets avec des cases, ces cases représentent un nombre d'utilisations pour la partie.

On peut donc ajouter 3 fois un +1 lors une incantation, pour la toute la partie.

La Scramasaxe : sur la carte on voit que les RC passent à 9 et 10, doit-on considérer ce bonus uniquement pour le corps à corps (ce bonus peut être employé pour casser un objectif plus facilement ? Peut-il servir sur l'action « détruire un objet » ?) ou peut-on en bénéficier pour tous nos jets de dés en général ?

Les bonus des équipements ne s'appliquent que lorsqu'on les utilise. Donc Les RC de la Scramasaxe ne s'appliqueront pas, par exemple, en défense d'un tir.

L'action détruire un objet, est une action spécifique qui est complètement indépendante de l'équipement que ton Safar porte.

Un Défenseur portant une armure + un Gambison a-t-il le choix de l'armure qui fera le jet suite à une attaque, l'effet du Gambison (protection contre les EC) fonctionne s'il est combiné à une armure mais fonctionne-t-il si toutes les cases du Gambison sont cochées ?

Pour rappel un Safar possédant une armure et qui subit des dégâts à l'obligation de l'utiliser. Maintenant dans les rares cas où le Safar possède 1 armure du livre de règle et 1 gambison ; le Safar va tester son armure, si des dégâts passent, il va alors tester son gambison et s'il y a toujours des dégâts qui traversent il perdra alors des points de vie.

Donc il aura perdu une case d'armure et une case de gambison.

Quand le Gambison n'a plus de case il est détruit, du coup il perd tous ses effets.

Dans le cas d'un perce-armure, s'il n'y a plus assez de cases sur l'armure, les dégâts de perce-armure excédentaires endommagent le gambison.

J'ai une question concernant l'amulette du culte.

Il est précisé que la cible est alors réceptive à la magie de la faction.

Donc pour la Guilde Noire aucun moyen de rendre par exemple une figurine quelconque réceptive à la magie de Bharbathos étant donné que ce dernier utilise l'ostéomancie?

Est-ce correct ou est-ce qu'il y a une subtilité qui m'échappe?

Sur la carte de l'amulette on constate qu'il y a des symboles et qu'il faudra en choisir un en début de partie. Cela va rendre le Safar, réceptif aux sorts qui ont le même symbole sur leur carte du moment que le Safar possède aussi ce symbole.

Sinon cela va rendre le Safar hermétique à ce domaine.

Par exemple un exécuter fang possède 2 amulettes du culte, une choisie avec le symbole Fang l'autre avec le symbole Goun. Il sera donc réceptif à l'ostéomancie et hermétique au shamanisme, même si le lanceur de sort Fang possède ces deux domaines de magie.

L'ARBALETE DE POING OU LES ARMES ENTRAINANT PLUSIEURS DEFENSES

Au vu du nombre de questions sur le sujet, nous allons vous (ré)expliquer leurs utilisations. Pourtant ça ne nous apparaissait pas si compliqué que ça.

L'arbalète de poing, tout comme le goupillon ou toute autre arme, existante et/ou future avec la même écriture se gèrent de la même façon, à savoir:

Le Safar A fait son jet d'attaque, il obtient un seuil.

Le Safar B qui subit l'attaque doit faire autant de jets de défense que l'arme, utilisée par A, impose.

B peut s'il le souhaite dépenser des PA en défense. Ces PA dépensés sont valables pour toutes les def. Par exemple B choisit de défendre avec 2 caractéristiques pour 2 PA. Il fera donc X jet de défenses avec 2 caractéristiques, en n'ayant dépensé que 2 PA.

Maintenant si B rate 1 jet de défense, il subit les dégâts et effets de la ligne correspondante. S'il rate 2 jets de défense, on passe à la ligne 2 et ainsi de suite.

Si les effets et dégâts s'additionnent cela sera précisé sur la carte (cf. Goupillon par ex)

comme ce n'est au final qu'une seule attaque, n'entraînant qu'une seule fois les dégâts, il n'y a qu'un seul jet d'armure.

Donc si nous prenons l'exemple d'un Exécuter fang, qui sort de son embuscade, pour prestement tirer, avec son arbalète de poing, sur un autre Safar, tout en étant à courte portée. En admettant qu'il ait fait un critique, sur son jet d'attaque et que l'adversaire n'ait rien défendu.

Nous aurons donc:

*((4*2 capa de l'arbalète)*2 critiques)+ 1 courte portée = 17 dégâts pour la cible de ce tir d'anthologie.*

Les tirs suivants coutent +1 PA. C'est cumulatif ?

Oui c'est cumulatif.

J'attaque avec une arme impliquant plusieurs jets de défense.

La cible de cette attaque se défend avec un bouclier.

Le livre de règles nous dit bien que si une RC est obtenue sur une défense avec bouclier alors l'attaque est parée.

Du coup ? Est-ce qu'une seule RC est requise pour "annuler" tous les jets de défense ou est-ce que je dois faire une RC sur chaque jet de défense ?

Sur une RC en défense on pare automatiquement l'attaque. Que faut-il comprendre :

1) ça fonctionne contre les attaques, donc uniquement les actions offensives de corps à corps.

2) l'action d'attaque est parée. Donc ça ignore les x jets de défense que t'imposerait cette attaque.

Si je sacrifie mon bouclier intact pour parer automatiquement une attaque. Puis-je engager des PA dans la défense et donc appliquer les effets automatiquement (comme une défense réussie)?

Tu peux le défausser pour réussir une défense automatiquement. Mais le jet de défense n'est pas effectué, donc tu ne peux pas engager de PA ou appliquer des effets, si tu défausses ton bouclier.

LE DESARMEMENT

Concernant le fonctionnement du désarmement, suite à une RC avec une guisarme par exemple. On peut supposer que l'arme tombe au sol (position au choix de l'attaquant ?) et pourra être ramassée par n'importe quel Safar grâce à une action Déposer/Ramasser. L'arme quelle qu'elle soit, tombe au sol dans la ZDC naturelle du possesseur de l'arme, au choix du possesseur de l'arme.

Quelle est la taille de l'arme puisqu'on ne joue pas WYSIWYG ? Comment doit-on la matérialiser (socle de 40/50/60 mm, marqueur)?

Elle peut être matérialisée par un D10.

Est-il possible pour un adversaire de récupérer une arme qui était inscrite sur la carte du Safar ?

À partir du moment où elle est au sol n'importe quel Safar peut la ramasser avec l'action déposer/ramasser.

Est-il possible de se servir de cet effet pour priver un adversaire d'un bouclier ? Ça ne semble pas illogique.

Le désarmement fonctionne que contre les armes, les boucliers n'en font pas partie.

LES SCENARIOS

Peut-on charger un objectif ? (donc bénéficier de Charge brutale pour gagner des toises?).

Si le but est de détruire l'objectif, oui, sinon, non.

POUR LE SCENARIO 4 :

Combien de marchandises sont dans la charrette ?

6 marchandises.

À chaque début de tour la charrette avance de 3 toises. 1er tour compris ??

Oui.

Pour le scénario 4, au vu du déploiement au plus près de la charrette signifie-t-il « sauf sur la trajectoire » ? A priori non sur le schéma.

Car 3 figs en arc de cercle suffisent à en avoir 1 sur le passage, voir toutes selon la dimension de la charrette et la taille des socles. (la 4ème et 5ème ok sur les flancs, par contre en 2v2 carnage).

Auquel cas, le scénario implique que la défense se fasse écraser d'office (au sol, sonné + dégâts) donc toute une stratégie de sacrifice et activation bien délicate au 1er tour.

Au plus proche, mais tu n'es pas obligé de les mettre devant.

L'embuscade de tous les Safars de l'attaquant se joue-t-elle comme la règle générale avec choix libre de l'interception ? Il peut donc s'activer quand bon lui semble (donc après toutes les activations du défenseur - ce que m'a fait subir Franck avec 6 fangs vs 4 khârn).

Oui l'embuscade se joue comme la compétence décrite p65.

□□ Sur le fonctionnement de la règle embuscade. Sois tu interceptes, soit lors d'une de tes activations, tu choisis de révéler l'embusqué. Donc tu ne peux pas choisir de faire tes 6 activations après les 4 de l'adversaire. C'est seulement faisable si ton dernier Khârn s'activant se fait intercepter 6 fois.

Actions de scénar, type action générique « pousser » ou « réparer » la charrette. Ne manque-t-il pas un ND10 ?

Oui il manque le Niveau D10.

LES CARTES

ATTENTION : n'oubliez pas qu'avec l'arrivée du livre règles de bataille certains Safars ont acquis des compétences en plus utilisables dans tous les modes de jeux.

LES FANGS

Piller une carcasse ne demande pas d'être libre, mais dévorer si. Un Fang qui rate son jet sur un pillage dévore à la place. Comment ça se passe si le Fang en question n'est pas libre ? Il paie ses PA pour piller, mais ne fait rien s'il rate son test ou il bénéficie d'une action spéciale "dévorer en ZDC" ?

S'il n'est pas libre et qu'il doit dévorer bah il a payé pour rien. La vie d'un Fang n'est pas facile...

Un larbin peut-il se faire donner une arme par une autre figurine ?

Bien essayé mais non, le seul moyen d'armer un larbin est qu'il pille et récupère une arme sur une carcasse ou qu'il devienne un mendiant Affranchi...

LA GUILDE NOIRE

Les représentants de la faction Guilde Noire sont-ils carnivores ou herbivores ou ça dépend de leur faction d'origine ? Ont-ils accès aux équipements spécifiques de leurs factions d'origines ?

Les figurines de la Guilde Noire font partie de la faction "GUILDE NOIRE" et ne sont pas intrinsèquement représentantes de leur "espèce" d'origine, Mahtys n'est pas un Khârn, Barbathos un Fang, etc.□

Certains peuvent être "Allié des X" et donc rejoindre X dans un Fer de Lance sans pour autant être de leur faction.

D'autres peuvent être "Apatride" et peuvent donc rejoindre toutes les factions sans prétendre en faire partie. Cf. P17 du LDR.

C'est pourquoi ils ne sont ni carnivore, ni herbivore et ne sont donc pas soumis au bonus, malus des factions dont ils sont issus. Mathys et Barbathos pourront piller sans soucis, etc. Mathys n'aura donc pas accès à l'armure de combat Khârn, Barbathos aux sorts réservés aux Fangs, etc.

Une goulue sombre, peut-elle être disciple de Nyx ?

Oui, car cette compétence est réservée aux goulues, qu'elles soient sombre ou non. Cependant ça ne leur donne pas accès aux sorts réservés aux Fangs.

Une goulue sombre, peut-elle recruter des aliénés Likan ?

N'étant plus des Fangs mais des membres de la Guilde Noire, les goulues sombres ne peuvent recruter des Aliénés Likans. Il ne fallait pas trahir la Tanière...

J'ai une petite question relative à la Guilde Noire (GN). Elle concerne la compétence "Allié de X". Ça peut paraître évident, mais entre joueurs lyonnais, nous avons des divergences d'interprétation...

Alors, voilà ce que je comprends (cf. règle de recrutement p.17 + règle de la carte « Sceau de la Guilde Noire » p. 79) :

- Un Safar GN peut rejoindre un Fer de Lance de sa faction d'origine sans coût additionnel.

Par exemple, le Guerrier Mongo Sombre peut rejoindre un Fer de Lance Goûn gratuitement.

Son coût de recrutement ne sera que de 90ko (son propre coût).

- Un Safar GN peut rejoindre un Fer de Lance d'une autre faction, si elle est en possession du « Sceau de la Guilde Noire ». Par exemple, le Guerrier Mongo Sombre peut rejoindre un Fer de Lance Khârn pour 100ko (90ko pour lui +10ko pour le « Sceau de la Guilde Noire »)

est-ce correct ?

Oui et oui.

LES KHEROPS

Combien de fois par activation je peux utiliser la capacité charge brutale X ? Une seule fois par activation ou à chaque fois que je fais un mouvement vers un ennemi ?

La compétence charge brutale s'utilise lors d'un assaut, or on ne peut en mener qu'un par activation, du coup cette compétence ne fonctionnera qu'une seule fois par activation.

Ogodeï, je n'ai pas vu sur son marteau le mot clef allonge, est-ce normal ?

Non, son « Marteau Tonnerre » confère bien l'allonge. Mea-culpa le mot clef a été oublié.

Peut-on cumuler la douleur galvanisante sur un même Safar?

Non on ne peut pas la cumuler sur un même Safar puisque toutes les conditions ne peuvent plus être remplies.

LES AFFRANCHIS

Les Affranchis sont- ils carnivores ou herbivores ?

Quelle que soit la figurine que vous utilisez pour représenter un profil sa nature de carnivore ou d'herbivore dépendra du concept ou visuel sur la face avant de la carte. On peut donc s'amuser à faire un ancien Goûn carnivore ou un ancien Fang herbivore. C'est peut-être pour ça qu'ils ont fui leur faction d'origine...

LES TEMBOS

Comment fonctionne la compétence Puja X ?

Durant l'activation du Safar possédant cette compétence, il pourra dépenser X PA pour les transmettre à qui de droit dans son aura.

LES MONTURES

Un Safar recruté par une autre faction peut-il l'être avec une monture ?

Oui étant donné que c'est un équipement.

Donc si je joue des Fangs et que je m'adjoins les services d'un Mongo sombre, il peut chevaucher un Mochère. Ainsi quoiqu'il arrive la Tanière aura de quoi manger...

Si un cavalier descend de sa monture, qu'il n'est pas dans le corps à corps et que celle-ci est attaquée. Comment cela se passe ?

Elle se défendra normalement. En démarrant à 0+ND10.

Monture et compétences. Lesquelles sont transmises ? Par exemple un Safar avec bond le transmet à sa monture ?

Les 3 seules compétences natives qu'un cavalier transmet à sa monture sont celles décrites P19 (endurance, harcèlement et instinct de survie) ou celles décrites et achetées de la page 21 à 23.

Monture, états et effets. Les montures étant des équipements avec des PV et les attaques pouvant être attribuées soit au cavalier soit à la monture, comment ça se passe pour les états et les effets ?

Il est vrai que ce statut particulier et nouveau peut être un peu perturbant. Voici quelques éclaircissements/explications qui ne peuvent pas faire de mal :

- *Effet de l'agilité : si l'attaque principale a été attribuée au cavalier, les attaques bonus, dues à l'effet de l'agilité devront être attribuées au cavalier aussi, vu qu'elles doivent cibler la même cible.*
- *Effet de la corpulence : Si les conditions sont respectées, que l'attaque soit attribuée au cavalier ou à la monture, la figurine entière est repoussée.*
- *Test de témérité et d'effroi : seul le cavalier les subit.*
- *Feu : sur une monture déclenche seulement la perte de PV.*
- *Poison : sur une monture déclenche seulement la perte des bonus de caractéristiques qu'elle apporte.*
- *Saignement : pas de difficulté.*
- *Assommé : sur une monture déclenche, sur la figurine, le fait de devoir « se relever »*
- *Au sol : sur une monture déclenche, sur la figurine, le fait de devoir « se relever »*
- *Gelure : que cela soit la monture ou le cavalier qui en souffre l'effet s'applique à la figurine.*
- *Sonné : sur une monture c'est sans effet.*

En cas de perte de la monture perd t'on également les bonus d'équipement qu'elle porte (par ex.: le grand grimoire pour le schaman) ?

En cas de perte de la monture, et si le cavalier survit, il perd tous les bonus et équipements que lui apportait sa monture, sauf s'il possède lui-même ces compétences et/ou équipements.