

INTRODUCTION

Ce fichier a pour but d'éclaircir des points de règles mal compris et/ou apporter des précisions. En aucun cas ce document ne peut se substituer au livre de règles.

Nous vous invitons donc d'abord à lire le livre de règles.

N'hésitez pas à mettre en situation, avec des figurines, les cas, qui vous paraissent obscurs. 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 collant au maximum à ce qu'un humain et/ ou l'animal est capable de faire dans la vraie vie.

Malgré tout si un point vous semble toujours obscur, le présent document devrait lever ce voile. Le cas échéant vous pouvez toujours poser votre question par mail, sur les réseaux sociaux ou directement sur les salons 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	5
La magie sur Safar.....	5
Compétences et équipements	5
Compétences.....	6
équipements	6
Les armes entraînant plusieurs défenses	8
Le Désarmement	9
Les scénarios	9
Pour le scénario 4 :	9
Les cartes	10
Les fangs	10
La Guilde Noire.....	10
Les Khérops.....	11
Les affranchis	12
Les Tembos	12
Les montures	12

GENERALITES

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.

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

Une RC est bloquée, c'est-à-dire qu'un EC lors de la relance qui suit ne l'annule pas.

ACTIONS ET ETATS

ACTIONS DE MOUVEMENT

Peut-on se déplacer à travers un allié ?

Les alliés bloquent les lignes de vue et les mouvements.

ACTIONS DE COMBAT (NOUVEAU)

Est-ce que les compétences "Fulgurance, exécuteur, fine lame, etc. » 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 clé **attaque** fait référence aux actions offensives de corps à corps ET aux actions à distance.*

Donc si un bonus ou un malus concerne l'attaque, il s'applique indifféremment aux actions offensives quelle que soit leur nature.

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

Si ma figurine a la compétence "ambidextre" peut-elle l'utiliser en tir, et si oui peut-elle effectuer une double attaque de tir à 2 PA pour 3 PA.

Oui, ambidextre est utilisable lors de la résolution d'attaque de tir, et il est possible de tirer avec chacune de ses armes, puisque les tirs à 2 PA sont successifs et donc défendus séparément. N'oubliez pas qu'il s'agira alors de tirs "Standards" et que les resultants 1, 2 et 3 seront donc des EC.

Quoiqu'en soit, il n'est pas possible de viser avec 2 armes à distance à la fois. Par conséquent seuls les tirs éclairs sont réalisables en simultané.

De plus les effets de "A" obtenus, doivent s'effectuer avec l'arme qui a servi au tir principal.

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. Si il est en mesure de se défendre, 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.

ACTIONS AUTRES (NOUVEAU)

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 « 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 dur 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 en plus d'autres compétences éventuelles (celle des Mochères par exemple).

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 avertir BCD

B peut avertir 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 quelle 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.

L'action porter/transporter sur un Safar.

- Comment on la représente sur la table? On place la fig portée au contact de la fig qui la porte ou on considère qu'elle est littéralement dessus et on met un jeton ? Et il se passe quoi si on porte une fig et qu'on meurt ? Comme on lâche une carcasse on ne peut pas apparaître au même endroit.
- Si une fig est portée, est-ce-qu'elle peut effectuer des actions ? Techniquement rien ne l'empêche, et c'est important parce qu'on n'est pas obligé de lâcher la fig à la fin de son activation.
- Est-ce-qu'un adversaire peut cibler une fig portée ? Si non, ça rend le truc impraticable parce qu'il faudrait tuer d'abord le porteur, et comme on peut lâcher la fig hors activation ça n'est pas contraignant de rester perché.
- Quand on porte une fig et qu'on tombe à terre, la fig portée finit où et dans quel état
- Quand on porte une fig et qu'on subit des dégâts de chute, la fig portée ne subit rien à priori, mais du coup si on chute de très haut et qu'on meurt qu'est-ce-qu'il se passe ? La fig réapparaît à côté de la carcasse sans dommage ?
- Quand on lâche une fig, on peut la lâcher dans le vide ?

Dans l'ordre:

- En réalité la figurine est dans les bras, sur les épaules ou autres... Traduit en termes de jeu, ils occupent donc le même espace. Le plus simple étant donc de retirer la figurine « portée » de la surface de jeu.
Si le porteur venait à connaître une fin précoce, le porté serait mis en contact autour de sa carcasse ou au plus proche (plus bas, le cas échéant) s'il n'est vraiment pas possible de le mettre en contact.
- Comme rien n'est précisé pour le porté, il peut agir normalement. Bien évidemment il ne pourra pas utiliser d'action ou d'effet de mouvement et/ou bénéficier de ses règles spéciales propres aux mouvements (le « porté » ne transmet pas endurance à son porteur par exemple...)
- Comme rien ne vient le contredire on peut très bien cibler un porté qui, à la différence du porteur, pourra se défendre....
- Si le porteur est mis au sol par un effet de jeu, le porté l'est aussi. De plus sur un EC le porteur relâche le porté...
- Si le porteur est amené à chuter il y aura un jet de réception à faire pour le porteur et pour le porté... donc ils peuvent très bien ne rien subir, l'un et pas l'autre ou les deux...
- Rien n'empêche de lâcher une figurine dans le vide. Qui sera alors soumise à un jet de réception involontaire, etc.

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...

Il peut cependant se déplacer dedans à sa guise.

ATTENTION: 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 bataille » pour le détail.

LA MAGIE SUR SAFAR

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

Pour les sorts dont cible est explicitement définie (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 » fois 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 ne sera défini que par « I » fois le nombre de PA qu'a dépensé le lanceur, majoré de 3 pour le contre 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 dépasser 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, ou, le cas échéant, comme expliqué ci-dessus, jusqu'à la fin du tour en cours.

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, se situent dans son aura.*

COMPETENCES ET EQUIPEMENTS

COMPETENCES (NOUVEAU)

Je remets un exécuteur fang par exemple en embuscade au T1 sans 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 offensive 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.

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 transformer un résultat en RC.

Fine lame: obligatoire. Le défenseur ne peut pas dépenser plus de PA que le Safar doté de « fine lame » qui l'attaque.

Cela ne veut pas dire qu'on ne peut pas dépenser de PA pour défendre l'attaque gratuite d'un Safar possédant "Fine lame" utilisant l'effet de "A". Les tirs et les attaques de corps à corps octroyés par l'effet de "A" sont nativement des attaques à 1PA dont on ne paye pas le coût, le défenseur peut donc dépenser 1 unique PA pour se défendre (et pas 2 maximum comme la règle l'y autorise habituellement).

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 avec la même arme gratuite.

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 seul 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 actions offensives à 1PA, Les dégâts sont bien divisés par 2 (Cf attaque simple et tir éclair).

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 mais qui n'empêche pas l'utilisation de A (cf la lance en attaque).

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 échoue 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, ça représente un nombre d'utilisation.

On peut donc ajouter 3 fois un +1 à un seuil de lancement de sort. Cela doit être annoncé avant de lancer les ND10.

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. Dans le cas où le Safar possède 1 armure confectionnée (c'est-à-dire qui n'est pas octroyée par une compétence mais portée par le Safar) et 1 gambison :

le Safar va tester son armure : si des dégâts la traversent, il va alors tester son gambison et s'il y a toujours des dégâts qui le 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 ce symbole a été choisi pour l'amulette.

Sinon cela va rendre le Safar hermétique à ce domaine.

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

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 toutes autres armes, existantes et/ou futures 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 dépensés 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).

Quoiqu'il en soit il ne s'agit que d'une seule attaque, n'entraînant qu'une seule fois les dégâts, il n'y a qu'un seul jet d'armure, une seule fois les Effets de RC et autres bonus éventuels...

Donc si nous prenons l'exemple d'un Exécuteur 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 (suite à 2 défenses ratées)*2 (effet de RC)+ 1 courte portée +X selon son niveau = 17+ X dégâts pour la cible de ce tir d'anthologie.*

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

oui c'est cumulatif.

Dans l'exemple précédent, l'exécuteur dépense 3PA pour le tir principal avec 2 effets de « A », +1PA pour le 1^{er} tir gratuit, +2 PA pour le second tir gratuit, soit 6 PA au total dépensés avant la résolution du tir principal.

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 utilisant un bouclier (il faut donc qu'une case de ce bouclier soit cochée) on pare automatiquement l'attaque. Que faut-il comprendre: l'action d'attaque est parée. Il n'y a donc pas « X » jets de défense à réaliser.

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. De plus il faut être en capacité de se défendre pour pouvoir le défausser (c'est-à-dire pas « assommé » ou « sonné » sans PA ou tout autre conditions/ sorts/ compétence empêchant de se défendre.

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 ?

A 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 ne fonctionne que contre les armes, les boucliers n'en font pas partie. C'est arbitraire mais c'est la règle.

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.

A 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 persos 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 en 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 (NOUVEAU)

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 nouvelles compétences seront ajoutées sur les cartes de profil au fil des réimpressions. Dans ce cas express, les ajouts de compétences dans le livre de règles de bataille prennent le pas sur les cartes de profil originales.

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 Gilde Noire sont-ils carnivores ou herbivores ou ça dépend de leur faction d'origine ? Ont-ils accès aux équipements spécifiques de leur faction d'origine ?

Les figurines de la Gilde 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, Bharbathos un Fang, etc.☐

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

Mise à jour : Janv 2026

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 pas 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 90k (son propre coût).

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

Seul les Safars possédant la compétence « Sauvage » peuvent bénéficier de la « Charge brutale » lors de chaque mouvement précédent une attaque.

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 sa carte de profil.

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 (NOUVEAU)

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 quoi qu'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. **Dans le cas où elle possède un bonus de PA et qu'il n'est pas dépensé, il peut l'être pour augmenter sa défense d'un des bonus de caractéristiques qu'elle possède.***

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 du livre de règles de bataille.

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, l'équipage entier est repoussé.*
- *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 le cavalier, le fait de devoir « se relever »*
- *Au sol : Sur une monture déclenche, sur le cavalier, le fait de devoir « se relever »*

- *Gelure : Que cela soit la monture ou le cavalier qui en souffre l'effet s'applique au cavalier.*
- *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 chaman) ?

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.