

## 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, à d'abord 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.

Si malgré tout un point reste obscur, cherchez dans cette FAQ, elle regroupe l'ensemble des questions fondées qui ont été posées par la communauté. Enfin, si vous n'avez toujours pas la réponse à votre question, vous pouvez toujours la poser par mail, sur les réseaux sociaux ou en direct sur lors d'un événement.

## TABLE DES MATIERES

---

Introduction .....	1
Généralités.....	2
Actionset états.....	2
Actions de mouvement.....	2
Actions de combat .....	2
ActionS autres.....	3
États.....	4
La magie sur Safar.....	4
Compétences et équipements.....	4
Compétences.....	4
équipements.....	5
L'arbalète de poing ou les armes entraînant plusieurs defenses.....	6
Le Desarmement.....	7
Les scénarios.....	8
Pour le scénario 4 : .....	8
Les cartes .....	9
Les fangs .....	9
La Guilde Noire .....	9
Les Khérops.....	10

---

## GENERALITES

---

Qu'elle est la taille des socles pour chaque figurine ?

*La taille des socles est très importante dans le jeu. Vous vous devez de la respecter. En cas de doute dans le descriptif de chaque figurine sur le site TGCM création vous trouverez la taille du socle qui lui correspond.*

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"x10 pour résoudre son action.*

*A partir du moment où le joueur choisit un dé ayant fait 10 les autres dés sont écartés. L'effet de la réussite critique est alors appliqué, ce qui permet de relancer le dé. Donc il n'y a bien qu'un seul dé relancé grâce à une RC.*

---

## ACTIONSET ETATS

---

---

### ACTIONS DE MOUVEMENT

---

Peut-on se déplacer à travers un allié ?

*Non.*

*Les alliés bloquent les lignes de vue et les mouvements.*

L'effet de la collision sur un décor peut être appliqué sur un mouvement involontaire de valeur 0 ? En d'autres termes si on est collé au décor est-ce que ça s'applique ?

*Si ce n'est pas la valeur du MVT qui égale à 0, c-à-dire que la victime devrait bouger mais est bloquée par un obstacle alors la collision a lieu.*

---

### ACTIONS DE COMBAT

---

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

*Oui.*

Est-on obligé de défendre une attaque ?

*La Défense n'est pas une option. Ton Safar en fera une dès qu'il subit une attaque. Seul son choix est possible.*

une Avant-garde Khârne tape sur Gakere (GN) avec "VAA", double A en effet. Je décide de ne pas défendre la première attaque avec des stats pour laisser passer les effets de A qui ici m'intéressent. Je prend donc X dégâts et sur la première attaque avec effet de A j'engage 2 PA pour défendre. Ma défense réussie et je peux donc utiliser "instinct de survie" qui me permet de bouger de l'effet de V.

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

Je 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 me déplacer de 4 " à la fin.

Ou est ce que j'effectue le déplacement de mon premier instinct de survie immédiatement et interromps donc la seconde attaque avec effet de A.

Toujours dans cette exemple je pousse encore plus loin et sur 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 ? ( 2x l'effet de C soit 5" + 2x instinct de survie soit 4")

*Les 2 attaques gratuites sont faites en simultanée. Du coup même si on les résout l'une après l'autre. Le fait que tu te déplaces ne te permettra pas d'échapper à la seconde.*

*De la même manière tu ne pourras pas cumuler les effets de mouvement ou de repoussement. Du coup tu utiliseras qu'une fois ton instinct de survie suite aux 2 attaques gratuites et une fois l'effet de C au maximum.*

## 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.*

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+1+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.*

Comment marche Avertir/Crier ?

*Chaque Safar peut s'il le souhaite crier une fois sur 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 seule fois de l'effet de 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.*

---

## ÉTATS

---

Est-on verrouillé dans un corps à corps ?

*Dès qu'un Safar est dans la ZDC d'un ennemi, il est verrouillé au corps à corps. Il ne peut alors plus sortir volontairement de cette ZDC, sauf en utilisant des actions ou effets qui le permettent (effet de V ou C par exemple).*

Les armes avec allonge X permettent d'attaquer et défendre au-delà de la ZDC d'origine mais doit-on considérer que l'adversaire est « engagé au corps à corps » s'il est à portée de X/ ou l'engagement est uniquement constitué quand il est dans la ZDC d'origine ?

*Il arrive qu'un Safar, ayant de base une ZDC d'1/2 toise, bénéficie d'une ZDC plus grande grâce à un équipement. Les 2 ZDC se superposent et un ennemi sera verrouillé par la plus petite zone dans laquelle il se situe.*

*Un Safar avec allonge X va donc verrouiller ses adversaires à X toises sans être verrouillé lui-même, si ses adversaires ne possèdent pas allonge X. Il faudra que ses adversaires le placent dans leur ZDC pour le verrouiller eux aussi.*

---

## LA MAGIE SUR SAFAR

---

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

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

*Pour les sorts d'aura, non.*

Peut-on lancer un sort en étant engagé ?

*Sauf mention contraire dans le descriptif du sort, oui.*

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 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 par le nombre de PA qu'a dépensé le lanceur + le résultat de son jet de dé, même si ce lancé n'a pas d'autre but que de définir ce seuil.*

---

## COMPETENCES ET EQUIPEMENTS

---

---

### COMPETENCES

---

Est-ce que la compétence "Fulgurance" fonctionne face à un tir ?

*Les Attaques sont définies dans le livre de règles p34, soit Attaque simple, Attaque standard et Attaque complexe. et p35, les attaques spéciales : coup de cornes, morsure et piétinement. En aucun cas les tirs ne sont concernés (tir éclair, basique, en mouvement, standard et précis), de même que lancer un objet. Donc si un bonus ou un malus concerne l'attaque, il ne s'applique qu'aux actions dont le nom contient le mot clé attaque.*

*Je remets un exécuteur 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 agir en interruption, mais en aucun cas c'est une activation. Du coup il agira avec ses PA restants. Il devra attendre son activation pour les récupérer.*

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.*

*Attention cependant le +2 ne permet pas d'éviter les EC ou de générer une RC.*

## EQUIPEMENTS

---

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 fera toujours 3 dégâts, etc.*

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

**L'arc court (arc gratuit) a 6 flèches, peut-on virtuellement recharger cet arc en effectuant l'action « changer d'équipement en main » et en reprenant un autre arc court vu que l'on peut posséder plusieurs fois la même arme ?**

**Chaque Safar ne peut posséder qu'une seule fois chaque arme gratuite.**

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 réaliser avec cette arme.*

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. donc tu peux faire 3 fois un +1 durant la partie. A toi de les utiliser judicieusement.*

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 on peut 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, le Scramasaxe n'y change donc rien.*

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) marche 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 les points de vie correspondants. Donc il aura perdu une case sur l'armure et une case sur le 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 ou "mot clé" 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 ne possède qu'un seul de 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. La logique guide la résolution et la compréhension de leur utilisation.*

*L'arbalète de poing, le goupillon ou toutes autres armes, existantes et/ou futures avec la même mode de fonctionnement/ descriptif se gèrent de la même façon, à savoir:*

*Le Safar A (qui utilise l'arme concernée) 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, B peut s'il le souhaite dépenser des PA en défense. Ces PA dépensés déterminent chacune des défenses séparées, puisqu'en réalité il s'agit d'une seule défense composée de plusieurs jet à réussir.*

*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.*

*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).*

*De même, comme il ne s'agit que d'une seule attaque, n'entraînant qu'une seule fois des dégâts, il n'y a qu'un aussi qu'un seul jet d'armure.*

*Donc si nous prenons l'exemple trivial 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 dégâts de l'arbalète)\*2 pour la RC)+ 1 pour la courte portée = 17 dégâts subis par la cible de ce tir d'anthologie.*

les tirs suivant coute +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 jets 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 une attaque de ce type.*

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. Du coup ça remplace La Défense. Tu ne peux donc pas engager de PA, si tu défausses ton bouclier.*

*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.*

---

## LES SCÉNARIOS

---

*Peut-on charger sur un objectif ? (Donc bénéficiaire de Charge brutale pour gagner des toises ?).*

*La "Charge brutale" précise "sur le mouvement qui l'amènera au contact de son adversaire", si et seulement si l'objectif est destructible et que le scénario impose justement de détruire cet objectif, on le considère alors comme adversaire et l'effet peut de la charge brutale peut s'appliquer.*

*Rappelez-vous que cette compétence est effective lors d'un "Assaut", autrement que lors de la 1ère attaque de l'activation d'un Safar.*

---

## 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 scénar implique que la défense se fasse écraser d'office (au sol, sonnée + 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, les Safar même les plus benêts pensent à leur survie en début de mission.*



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 à s'activer 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 Nd10.*

---

## LES CARTES

---

---

## 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.

---

## LA GUILDE NOIRE

---

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

*Oui, mais elles n'ont pas accès aux sorts réservés aux Fangs (les 3 génériques).*

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, 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 100k (90k pour lui +10k pour le « Sceau de la Guilde Noire »)

Est-ce correct ?

*Oui et oui.*

Barbathos (Guilde Noire) est-il considéré comme un Fang, comme un membre de la guilde noire ou les deux ? Histoire de savoir si, entre autres, il a accès aux sorts génériques des fangs et au bonus accordé aux sorcières fangs pratiquants l'ostéomancie.

*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, Bharbathos un Fang, etc.*

*C'est le cas pour tous ceux qui font partie d'une espèce sans être de la faction qui les représente le plus (l'avenir le prouvera bien des fois 😊); c'est peut-être arbitraire, mais ça évite les combos imparables et les boucles insolubles.*

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

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

*Donc pas de bonus lié à la faction.*

*-Bharbathos n'est donc pas Fang, mais il maîtrise "l'Ostéomancie" comme décrit sur sa carte de profil, il a donc accès aux sorts d'Ostéomancie mais pas aux sorts génériques Fangs, qui par définition sont réservés aux FANGS. De plus n'étant pas un Fang, il peut piller sans avoir de j'ai de moral à faire...*

---

## 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 combine un mouvement avec la 1ère attaque de l'activation, du coup cette compétence ne fonctionnera qu'une seule fois par activation.*