

À KHARN-AGES



Règlement de Tournois

V 1.3 Bêta / 07.06.2022



Depuis des temps immémoriaux, les terres de Safar sont animées par les vies et les trépidations de ceux qui la peuplent. Les luttes de pouvoir et les manigances ont vite remplacé le temps paisible du règne des Anciens.

Les royaumes se sont construits durant des heures sombres ponctuées d'autant de hauts faits d'armes. Le sort des peuples s'est bien souvent décidé l'épée à la main et le fiel aux lèvres. Tant de sang versé lors des batailles qui se sont jouées entre les avides et les régnants, les humbles et les puissants.

Ce livre vous propose de revivre ces combats, vous offre d'être les héros d'un jour et en dignes chevaliers, de vous illustrer dans les tournois qui se produisent depuis l'âge des

Khâns...

Sommaire

Conventions	4
Prévalence	4
Code de conduite	4
Le format de Fer de Lance et Barda	4
Restrictions de composition de Fer de Lance	5
Détermination des scénarios, des déploiements	6
Action spécifiques	7
Éléments de décors et marqueurs d'objectifs	7
Marqueurs de carcasse	7
Victoire et fin de partie	7
 Scénarios	 8
1 - P asser les jalons	8
2 - E mprisonner les sources	10
3 - P rotéger les Jeunes	12
4 - T ravail de saxe (by Lenwelin)	14
5 - L evée des couleurs (sur une idée de Brindi(78))	16
6 - E nvahissantes Rafflésies (sur une idée de Brindi(78))	18
7 - S auver le supplicié (by Youn29)	20

Conventions

Ce manuel a pour vocation de permettre l'organisation de tournois officiels et servira de référence jusqu'à sa prochaine mise à jour ou son remplacement selon les besoins et l'évolution du jeu organisé de KHAN-ÂGES®.

Prévalence

- Les règles décrites dans la Geste de Safar prévalent sur tous les scénarios.
- Les règles décrites dans les scénarios prévalent sur tous les profils.
- Les règles décrites sur les cartes de profils prévalent sur toutes les règles du livre de règles de base.

Résolvez les situations en respectant toujours cet ordre.

Code de conduite

Tout joueur participant à un tournoi officiel de KHAN-ÂGES® doit se plier au règlement en vigueur pour l'événement sous peine de ne pas pouvoir y participer ou d'en être exclu s'il dérogeait à ce dernier en cours de tournoi.

Il va de soi, que le respect des règles, de ses adversaires et de leur matériel de jeu, et plus généralement de tous les participants, organisateurs, et matériels et locaux mis à disposition est fondamental et indiscutable.

De même qu'en cas de litige, c'est la décision de l'autorité compétente (l'arbitre et/ou l'organisateur de l'événement) qui sera définitive et retenue.

Nous comptons sur votre discernement pour que le jeu organisé KHAN-ÂGES® reste un moment agréable pour tous, qu'on y participe pour se détendre, jouer, s'amuser, gagner ou chercher la gloire!

Le format de Fer de Lance et Barda.

Le format de Fer de Lance, sauf précision expresse pour un événement donné (tournoi en binôme, en triplète, en élimination directe, etc.) est de 500 Kouronnes tout équipement compris (armes, armures, boucliers, sorts, grimoires, objets, etc.).

Ce format est modulé par 2 aspects :

- Il est possible entre chaque ronde d'un même tournoi, de modifier les niveaux des Safars qu'un joueur a engagés dans son Fer de Lance tant qu'il respecte les contraintes de composition imposées.

Par ce biais, il est possible de retirer un Safar de son Fer de Lance pour y accueillir des niveaux plus élevés des autres figurines qui le composent.

- À chaque Fer de Lance est associé un Barda de 100 Kouronnes maximum.

Il est constitué de tout ce que le joueur souhaite pour pouvoir moduler son Fer de Lance entre les rondes.

Il est constitué d'équipements, de sorts de grimoires additionnels mais aussi de Safars de réserve.

À ce titre, un Safar de réserve est intégré au Barda sous la forme de son plus petit niveau disponible et au coût de sa carte de profil (c'est à dire comprenant l'équipement référencé sur sa carte).

Il est donc impossible de réserver un Safar de plus de 100 Kouronnes dans son Barda, mais s'il est déclinable en plusieurs niveaux, ils sont tous accessibles lors de la phase de composition.

Exemple :

Un Guerrier Khârn niveau  à 65  avec sa lance pourra en regard du 1^{er} aspect être modulé avant le début d'une ronde en Guerrier niveau  ou .

De même, son équipement pourra être attribué à un autre Safar, sauf s'il lui est propre (c'est à dire ne figurant pas dans la liste des équipements génériques et/ou le pack d'équipement).

Restrictions de composition de Fer de Lance

Les limitations spécifiques à un événement seront toujours laissées à la discrétion des organisateurs. Il est toutefois admis qu'un Safar donné dans un Fer de Lance ne peut être équipé qu'avec une seule arme gratuite inscrite sur la feuille de guerre du joueur.

Il est cependant possible d'équiper plusieurs fois la même sur des Safars différents sans dépasser plus de la moitié du Fer de Lance équipé de la même arme gratuite.

Par exemple, je peux équiper jusqu'à 3 Guerriers de cannes gratuites si mon Fer de Lance compte au moins 6 combattants en tout.

De même, il n'est possible d'avoir dans son Barda que des armes gratuites qui ne sont pas déjà attribuées à un Safar de mon Fer de Lance.

Par exemple, une de mes Goulues est équipée d'un arc court, je ne peux pas en mettre un 2^{ème} dans mon barda en prévision d'un changement de composition.

Les armes et plus généralement les équipements payants ne sont pas limités exception faite de « l'amulette du Culte ». On ne peut pas en posséder plus dans un Fer de Lance que le nombre de niveaux cumulés de ces magiciens.

Par exemple, un Bourreau du Sacrifice permettra d'en posséder 2 dans un Fer de Lance khérops.

Tous les autres aspects, limitations par niveau, coûts, nombre de projectiles, etc. doivent respecter les limitations existantes.

Détermination des scénarios, des déploiements.

L'ordre et le nombre de scénarios joués est laissé à la discrétion des organisateurs. Il est cependant précisé en préambule les déploiements possibles pour chaque scénario. Vous pouvez en tant qu'organisateur, les imposer, les déterminer aléatoirement pour l'ensemble ou laisser chaque table les tirer au sort.

Il existera des scénarios au déploiement imposé ou asymétrique pour lesquels un choix de déploiement ne sera possible qu'entre les 2 adversaires.

Déploiements possibles

1 Khârn



De chaque côté de la surface de jeu, sur une bande de 1,5 toise le long des bords de table opposés.

2 Fang



Forme un carré de 5 toises de côté au centre de chaque bord de table opposé.

3 Guilde Noire



Répartis pour chaque Fer de lance dans les angles d'un même bord de table et dans des zones de 3 toises de côté.

4 Goûns



Forment un carré de 4 toises de côté dans des angles opposés de la surface de jeu.

5 Khérops



Les zones de déploiement représentent des trapèzes, dont les sommets de 3 toises de larges sont à 3 toises de bords de table opposés et dont les côtés rejoignent les angles de ces mêmes bords.

Action spécifiques

Si une action décrite dans un scénario de la présente GESTE diffère d'une action portant le même nom dans une autre publication (comme le Livre de Règles de base par exemple), appliquez la règle de prévalence décrite plus haut et référez-vous à la description qui en est faite dans le scénario pour tous les aspects.

Éléments de décors et marqueurs d'objectifs

Les joueurs sont libres de s'entendre sur le nombre d'éléments de décors qui sont posés sur la surface de jeu. Toutefois si la table ne présente pas de décors en relief (un tapis de jeu par exemple), chaque joueur doit placer au minimum 2 éléments (de la taille d'un socle de 60mm au minimum) pour procurer des couverts.

On considère arbitrairement que tous les marqueurs d'objectifs de faction sont considérés comme mesurant 2 toises de haut (soit une stature de 3). Ils sont bien sûr tous utilisables comme éléments de décors mobiles et possèdent dans ce cas 5 points de structure (PS).

Il est impossible de finir un mouvement sur un de ces éléments de décors mobiles ou sur un objectif de scénario, même partiellement.

On ne peut pas non plus les traverser et ils bloquent les lignes de vue.

S'il y a un litige sur une situation donnée, et si les joueurs ne peuvent s'entendre sereinement, c'est l'arbitre du tournoi qui déterminera ces lignes de vue.

Marqueurs de carcasse

Les marqueurs de carcasses ne sont pas une option, si vous n'en possédez pas ou pas suffisamment vous devez symboliser le cadavre d'un Safar retiré du terrain par un élément de la taille de son socle.

On ne peut pas non plus finir son mouvement, même en partiellement sur un marqueur de carcasse, en revanche on peut les traverser et les marqueurs actuels (40, 50 et 60mm) sont considérés comme mesurant moins d'une toise de haut (soit stature 1).

Victoire et fin de partie

Une partie s'arrête toujours à la fin du dernier tour prévu pour le scénario ou le cas échéant du tour qui voit la disparition totale d'un des Fers de Lance. Si un seul Safar reste en vie dans un des Fers de Lance, il gagne la moitié des PV remportés par son ennemi pour chaque tour où il résiste sur le terrain.



Scénarios

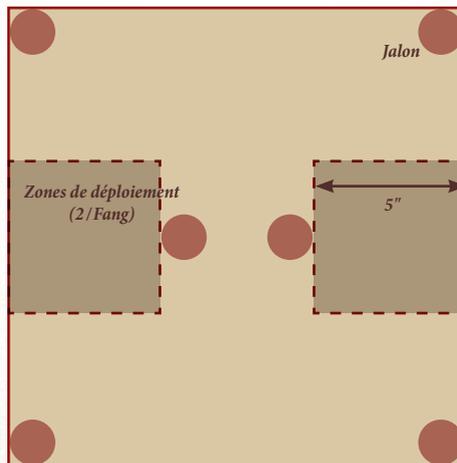
1 - Poser les jalons

-500  par Fer de Lance-Déploiement autorisé 2-
-60x60cm-4 tours-2 joueurs-

Quand les batailles commencent, les prises de positions vont être déterminantes avant que ne s'enlisent les conflits, ce sont bien souvent les plus rapides ou les plus fougueux qui vont réussir à gagner quelques toises sur les positions de l'ennemi. Autant de terrain qu'il ne sera pas nécessaire de reprendre pouce par pouce...

Déploiement

Le déploiement se fait selon le mode Fang. Chaque joueur dispose ensuite **3 jalons** () , 1 dans chaque angle de son bord de table, un 3^{ème} au centre du côté le plus avancé de sa zone de déploiement.



Ordre de Mission

Les Point de victoire (PV) sont comptabilisés à la fin de chaque tour de jeu dès le premier. On gagne 3 PV quand on contrôle un **jalon** dans la moitié de terrain adverse, et 1 PV pour un **jalon** dans sa propre moitié de terrain.

Pour contrôler un **jalon** en fin de tour, il faut avoir au moins 1 Safar en contact socle à socle avec le **jalon** et aucun adversaire faisant de même.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de PV en fin de partie.

Victoire et **B**utins

Victoire = 3 points - égalité = 1 point - défaite = 0 point.

- ↳ 3 Kouronnes par PV.
- ↳ 10 Kouronnes par Safar en vie dans son Fer de Lance en fin de partie.
- ↳ 4 Kouronnes par ennemi transformé en carcasse.
- ↳ 2 Kouronnes par carcasse dévorée ou pillée.



2 - Empoisonner Les sources

-500  par Fer de Lance-Déploiements autorisés 1,2 et 3-
-60x60cm-4 tours-2 joueurs-

L'eau est tellement essentielle à toute vie sur Safar, que dans le confort des cités khârnés, on finit par oublier à quel point elle est importante et ne « coule pas de source ». Chacun vient au puits sans prendre conscience que cet aménagement du quotidien devient une ressource stratégique fondamentale en temps de guerre... Empoisonnée, son eau devient une arme ; saine et potable elle permet aux troupes de rester fraîches et aptes au combat. Plus que jamais lors d'un conflit, l'eau c'est la vie!

Déploiement

Une fois les zones de déploiement déterminées, on y symbolise en leur centre une **réserve de stockage pour l'eau** .

Chaque joueur dispose sur la ligne médiane et à 5 toises d'un des bords de tables son puits, de sorte qu'ils soient tous les 2 à égal distance des zones de déploiement et espacés chacun de 3 toises.

Ensuite chaque joueur peut choisir 3 doses de poison ou d'antidote comme il l'entend :

Soit 2 poisons, 1 antidote, soit 1 poison et 2 antidotes (mais pas 3 fois la même dose) qu'il confie aux Safars de son choix.

Chaque joueur répartit ensuite 3 seaux dans son Fer de Lance, ces seaux permettent de ramener l'eau à son campement et de constituer des réserves du précieux liquide.

Ordre de Mission

Le vainqueur est celui qui aura constitué la plus grande réserve d'eau potable en fin de partie en valeur absolue (une fois l'eau empoisonnée décomptée du total).

Vous ne pouvez vous servir qu'à votre propre puits, vous pouvez rapporter l'eau potable à votre réserve et l'eau empoisonnée dans la réserve adverse. Comptez séparément au fil de la partie les seaux déversés dans vos réserves. (P pour potable, E pour empoisonnée). L'eau potable compte pour 3, l'eau empoisonnée pour -2. Un demi-seau compte pour 1 ou -1.

Actions spécifiques:

Empoisonner le puits adverse: au contact du puits adverse, 2PA, réussite automatique, coûte 1 dose de poison.

Rendre l'eau potable: au contact d'un puits, 2 PA, réussite automatique., coûte 1 dose d'antidote.

Transport prudent: lorsqu'un Safar porte un seau rempli, il ne peut pas charger (s'il possède « charge brutale X », il conserve un bonus de X, lors de son 1^{er} mouvement s'il porte un seau rempli en début d'activation) et tous ses mouvements sont divisés par 2.

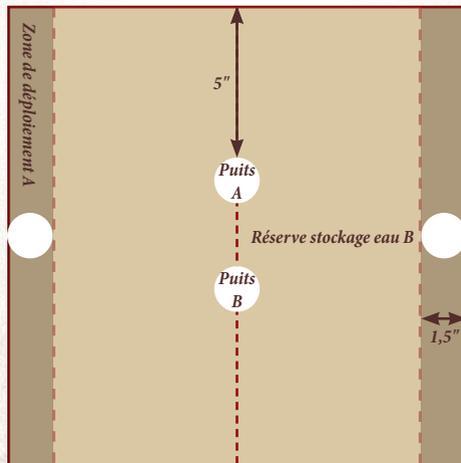
S'il choisit d'ignorer cette règle, il ne pourra rapporter qu'un demi-seau à la réserve.

Tous les Safars peuvent « piller » la carcasse d'un porteur de seau pour récupérer cet objet de scénario.

Victoire et Butins

Victoire = 3 points - égalité = 1 point - défaite = 0 point.

- Empoisonner l'eau adverse: 20 Kouronnes.
- Rendre l'eau potable: 20 Kouronnes.
- + 10 Kouronnes par seau d'eau versé dans sa réserve.
- + 20 Kouronnes par seau empoisonné versé dans la réserve adverse.



Exemple de déploiement 1/Khârn.

3 - Protéger les Jeunes

-500  par Fer de Lance-60x60cm-3 tours-2 joueurs-

La guerre est une situation sordide durant laquelle les plus bas instincts se révèlent. Face à la barbarie dont certains sont capables, un père se trouve parfois obligé de se sacrifier pour offrir une chance de salut à sa progéniture. Lorsque les Khérops pratiquent la politique de la « terre brûlée » dans un village de paysans, ils pillent et violent tout ce qui leur barre la route, mais surtout, avec une minutie écœurante fouillent chaque case, afin d'exterminer même les plus jeunes Goûns. Cette horreur a une logique, quiconque serait laissé en vie, deviendrait un ennemi mortel une fois l'âge adulte atteint...

Déploiement

Une case de 5 toises de diamètre se trouve au centre de la surface de jeu.

3 « jeunes » se trouvent à l'intérieur. Le Fer de Lance du défenseur est déployé dans un rayon de 2 toises autour de la case. Le Fer de Lance de l'attaquant commence la partie hors de la surface de jeu, ses figurines commencent leur première activation depuis n'importe quel bord de terrain.

La case possède 2 entrées d'1,5 toise de large.

Terrorisé, chaque « jeune » sortira par l'une des 2 entrées de la case si celles-ci ne sont pas bloquées par un défenseur au début d'un tour de jeu (aléatoirement si les 2 sont libres). Il effectue alors un mouvement en direction du défenseur le plus proche et reste dans sa ZDC.

Les jeunes se défendent mais n'attaquent pas. Ils s'activent normalement et se déplacent soit pour rejoindre la case protectrice, soit la ZDC d'un adulte défenseur.



Ordre de Mission

L'attaquant gagne si tous les jeunes ont été éliminés, le défenseur gagne dans tous les autres cas.

L'attaquant marque 1 point de goal-average par PV ôté aux « jeunes ».

Le défenseur marque 1 point de goal-average pour chaque PV que les « jeunes » conservent à la fin de la partie.

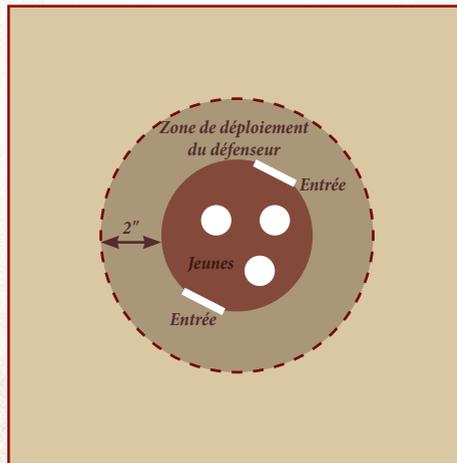
Un défenseur peut défendre à la place d'un « jeune » dès que ce dernier est dans sa ZDC, il n'a pas besoin d'être dans la ZDC de l'attaquant au début de l'attaque mais s'y déplace gratuitement pour défendre.

Les « jeunes » peuvent bien sûr être soignés par tous les moyens et peuvent dépouiller les carcasses.

Victoire et Butins

Victoire = 3 points - égalité = 1 point - défaite = 0 point.

- Le défenseur et l'attaquant remportent 10 Kouronnes par point de goal-average à la fin de la partie.
- Chaque défense d'un « jeune » ou d'un défenseur pour en protéger un qui est réussie rapporte 2 Kouronnes.
- Chaque attaque réussie par un attaquant qui inflige des dégâts à un des « jeunes » rapporte 1 Kouronne.



4 - Travail de sape (by Lenwelin)

-500  par Fer de Lance-60x60cm-5 tours-Déploiements autorisés 1,2, 3, 4 et 5 - 2 joueurs-

L'équipement et les vivres se font rares. Votre Fer de Lance a reçu l'ordre de saper le dispositif de siège adverse en y mettant le feu et de renforcer vos défenses en pillant les débris des combats précédents à la recherche de bois. La mission est vitale pour permettre de tenir le temps que les renforts arrivent. Hélas pour vous il semblerait que l'ennemi ait eu la même idée...

Déploiement

Divisez le terrain en 9 zones égales.

1 **tas de débris** () est placé au centre de chacune des zones. Chacun contient 1 morceau de bois intact.

Chaque joueur peut ensuite placer 2 **cache**s () au contact de son bord de table.

Ordre de Mission

Le joueur ayant accumulé le plus de PV en fin de partie, la remporte.

En cas d'égalité c'est celui qui a le plus de PV de morceaux de bois intact qui l'emporte.

Un Safar, libre et en contact socle à socle avec un tas de débris ou une cache, peut soit :

Bûcheronner: $2\text{ PA} / \mathbf{C} + \mathbf{A} + \text{ND}10 \geq 12$. En cas de réussite le Safar ramasse un morceau de bois qui lui occupe les 2 mains. Le tas de débris est alors retiré de la table.

Plus votre Fer de Lance utilisera cette action au cours du tour plus ça lui coûtera cher :

- Pour une 2^{ème} utilisation il y aura une majoration de 2 PA, soit 4 PA l'action.
- Pour une 3^{ème} utilisation il y aura une majoration de 3 PA, soit 7 PA l'action.
- Pour une 4^{ème} utilisation il y aura une majoration de 4PA, soit 11PA l'action.
- ...

Bouter le feu: $1\text{ PA} / \mathbf{A} + \mathbf{I} + \text{ND}10 \geq 12$. En cas de réussite un unique morceau de bois intact d'un tas de débris ou d'une cache devient un morceau de bois brûlé.

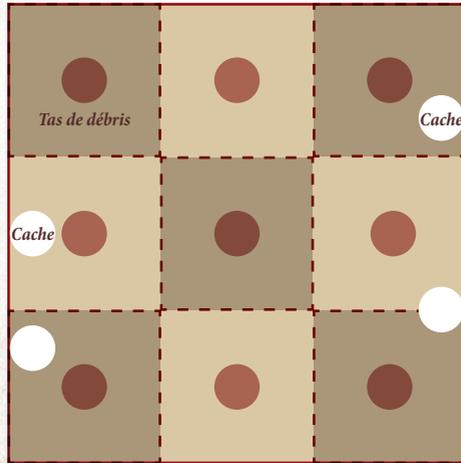
Notez qu'il faut d'abord « **étouffer les flammes** » (2 PA/le Safar ou $\text{ZDC} / \mathbf{A} + \mathbf{I} + \text{ND}10 \geq 14$.) pour interagir avec un tas de débris et/ou une cache en feu.

Un Safar avec un morceau de bois dans les mains, peut le « transporter » (0 PA /le Safar. Le Safar devra au préalable ramasser la charge qu'il souhaite « porter / transporter » s'il ne l'avait pas dans les mains.) jusqu'à une cache pour l'y « déposer » (1 PA / ZDC).

Victoire et Butins

Victoire = 3 points - égalité = 1 point - défaite = 0 point.

- Chaque morceau de bois intact dans une de vos caches à la fin de la partie vous rapporte 3 PV et 8 Kouronnes.
- Chaque morceau de bois brûlé dans une de vos caches à la fin de la partie vous rapporte 2 PV et 5 Kouronnes.
- Chaque action de « **bouter le feu** » réussie vous rapporte 1 PV et 2 Kouronnes.
- Chaque Safar de votre équipe sur la table qui n'est pas inapte au combat vous rapporte 2 Kouronnes.
- Chaque Safar adverse terrassé vous rapporte 1 Kouronne.



5 - Levée des couleurs

(sur une idée de Boindil78)

-500  par Fer de Lance-60x60cm-5 tours-2 joueurs-

En temps de guerre il est important que ses couleurs flottent fièrement aux vents pour revendiquer un territoire et galvaniser ses troupes. Cependant il n'est pas facile d'y parvenir quand l'ennemi a cisailé la hampe et qu'il vous harcèle pour vous empêcher de la remplacer...

Déploiement

1 Safar de votre Fer de Lance a été désigné volontaire pour porter la hampe de remplacement. Il sera déployé avec elle, dans les deux mains, dans un angle de la table.

Vous pouvez désigner 1 autre Safar de votre Fer de Lance pour jouer les troubles-fêtes, Il sera déployé après tous les autres, n'importe où du moment qu'il est à plus de 3 toises de tout autre Safar.

Si vous avez des Safars avec la règle « **embuscade** », 1 seul pourra l'utiliser normalement et prendra la place du trouble-fête.

La règle « **éclairer** » ne peut pas être utilisée.

Le reste de votre Fer de Lance sera déployé dans une zone de 4 toises par 4 en diagonale dans l'angle opposé au porteur du mât. Le tissu brodé à vos couleurs sera placé dans l'angle de cette zone.

Ordre de Mission

Les joueurs doivent assembler les 2 éléments de leur **drapeau** () à savoir la **hampe** () et le **tissu** () avant d'aller le planter fièrement pour revendiquer la victoire.

Il faudra donc transporter la **hampe** jusqu'au **tissu**. Avant qu'un Safar, de votre Fer de Lance, en contact socle à socle avec les 2 éléments, passe une activation complète à assembler les 2 éléments en drapeau (il ne perd pas ses PA et est en mesure de se défendre au besoin).

Le **drapeau** devra ensuite être transporté jusqu'au point de départ du mât afin de le replanter par une action de « **déposer** » (1 PA/ZDC).

Rien ne vous empêche de « déposer / ramasser » la **hampe** et/ou le **drapeau** en cours de route ou de le « donner / prendre » (1 PA / ZDC). Seul votre Fer de Lance peut interagir avec.

Dès qu'un Safar a la **hampe** ou le **drapeau** dans les mains il gagne les capacités suivantes :

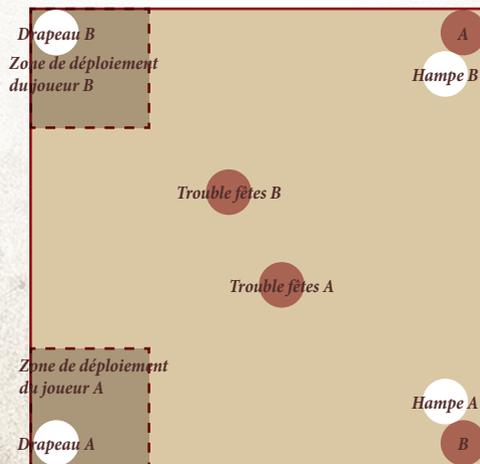
Pour nos couleurs : ne subit aucun dégât, cependant après la première attaque à 3 PA non défendue, il plantera la hampe ou le drapeau à côté de lui afin de sortir ses armes et rosser le malandrin.

Coup de boutoir (lié au mât) : se résout comme une attaque complexe (3 PA) cependant elle n'occasionnera pas de dégâts, mais repoussera l'adversaire de 2 toises quelles que soient ses compétences. En cas de RC cette attaque occasionnera stature dégâts et l'effet « **sonné** » (le Safar dépense 1 PA de plus pour chacune de ses actions. Il sort automatiquement de cet état au début de sa prochaine activation).

Victoire et Butins

Victoire = 3 points - égalité = 1 point - défaite = 0 point.

- Amener la hampe dans la zone d'assemblage 1 PV et 10 Kouronnes.
- Assembler le drapeau 2 PV et 20 Kouronnes.
- Porter le drapeau en fin de partie 1 PV et 20 Kouronnes.
- Avoir replanté le drapeau 3 PV et 50 Kouronnes.



6 - Envahissantes Rafflésies

(sur une idée de Boindil78)

-500  par Fer de Lance-Déploiements autorisés 1, 3 et 4-
-60x60cm-4 tours-2 joueurs-

Ces immenses plantes sont connues dans tout Safar pour leurs propriétés curatives et cicatrisantes mais leur odeur est vraiment nauséabonde. Elles connaissent un cycle de croissance assez chaotique, lorsqu'elles sont blessées elles secrètent un antidote pour se soigner qui vous est tout autant bénéfique, en pleine santé elles puent littéralement et vous devez les saccager pour qu'elles secrètent à nouveau leur sève curative. Vous avez donc tour à tour, envie de les protéger pour en prélever les bienfaits ou de les détruire un mouchoir sur le nez...

Déploiement

Placez 3 rafflésies  sur la ligne médiane et à plus de 2 toises les unes des autres et des bords du terrain. Chacune de ces plantes à 30 PS.

Vos Safars sont déployés de part et d'autre dans une bande de 2 toises sur des bords de tables opposés.

Ordre de Mission

Pour remporter la victoire vous devez être le joueur ayant gagné le maximum de plantes. Pour gagner une plante vous devez être celui qui a le plus de point de plante (PP) sur celle-ci.

Pour représenter l'aspect changeant de ces plantes, lancez 1D10 par plante, à chaque début de tour:

- Sur un résultat pair la plante est à un stade curatif et vous l'entretenez pour profiter de ses bienfaits.
- Sur un résultat impair, elle dégage une odeur insoutenable, vous la saccagez pour qu'elle repasse en mode curatif. À 0 PS une plante est détruite et retirée.

Saccager: 2 PA/ZDC/C + P \geq 12. En cas de réussite vous faites perdre 1D5 - 2 PS à la plante.

La 1^{ère} fois qu'un Safar «désherbe» durant son activation, il perd autant de PV que la plante perd de PS.

La 2^{ème} fois en plus de perdre des PV, il est empoisonné.

La 3^{ème} fois, après avoir dépensé ses PA mais avant de **désherber**, le Safar doit réussir un test d'effroi avec un seuil de 14.

Au dernier tour si les Safars n'ont pas pu désherber, faites 1 seul jet, les 2 autres plantes pourront forcément être désherbées.

Au troisième tour, si aucune plante n'a pu être entretenue, ne faites pas de jet, les 3 plantes pourront l'être à ce tour.

Entretenir: 2 PA / ZDC / $\mathbb{A} + \mathbb{I} \geq 12$. Action réussie, la plante regagne 1D5 - 2 PS. Une plante intacte ne récupère aucun PS.

La 1^{ère} fois qu'un Safar utilise cette action dans le tour il regagne autant de PV que la plante regagne de PS.

La 2^{ème} fois en plus de redonner des PS à la plante il acquiert un « **antidote** » (0 PA permet de retirer l'effet poison).

La 3^{ème} fois il regagne 1D5 PV et la plante regagne 1D5 PS. Une plante intacte ne récupère aucun PS et ne redonne pas non plus de PV.

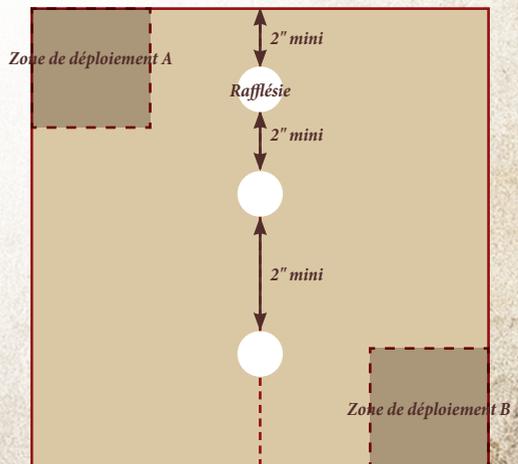
En tournoi, les points de structure gagnés ou perdus par les plantes ne sont pas aléatoires, ils sont de 2/ action + 1 par PA dépensé en + du coût de l'action.

Victoire et Butins

1 point de victoire par plante sur laquelle le joueur a le plus de PP.

- Chaque point de structure ôté vous rapporte 3 PP et 1 Kouronne.
- Chaque point de structure rendu vous rapporte 2 PP et 1 Kouronne.
- Retirer le dernier PS d'une plante vous rapporte 3 PP et 2 Kouronnes.

Rafflésie 1: ... /30 PS	
Joueur A	Joueur B
pp	pp
Rafflésie 2: ... /30 PS	
Joueur A	Joueur B
pp	pp
Rafflésie 3: ... /30 PS	
Joueur A	Joueur B
pp	pp



Exemple de déploiement 4/Goûn.

7 - Sauver le supplicié (by Youn29)

-500  par Fer de Lance-60x60cm-4 tours-Déploiements autorisés 1 - 2 joueurs-

Un de vos Safars, excessivement impudent, s'est fait capturer, de la plus bête des manières qui soit, par un groupe ennemi. Le problème avec ce jeune écervelé, c'est qu'il en sait un peu trop sur les mouvements de vos troupes pour la Campagne à venir et qu'il ne résistera pas longtemps s'il est soumis à la question.

Vous montez donc une expédition, qui se doit d'être rapide et furtive, pour le sauver ou le faire taire définitivement...

Déploiement

Déterminez quel joueur est venu libérer le supplicié et lequel est là pour le torturer.

Le **supplicié** (Pnj) est placé au centre de la table (). Son tortionnaire, figurine choisie parmi les Safars du Fer de Lance qui a capturé l'impudent, est placé à son contact.

4 **râteliers** () sont placés au 4 coins de la table.

Ordre de Mission

Le joueur ayant accumulé le plus de points PLT, en valeur absolue, de libération/torture (PLT) en fin de partie, la remporte.

Libération: 2 PA/contact socle à socle/ $P + A + ND10 \geq 13/2$ fois par tour pour le Fer de Lance venant libérer le prisonnier. Le Safar ne doit pas être dans la ZDC du tortionnaire. Si l'action est réussie vous gagnez 2 PLT.

Le tortionnaire ne conserve que ses caractéristiques, PA et sa ZDC. Il ne peut pas subir de dégâts. Il a accès à l'action **torture:** 2 PA/contact socle à socle/ $P + A + ND10 \geq 13/2$ fois par tour. Si l'action est réussie vous gagnez 2 PLT.

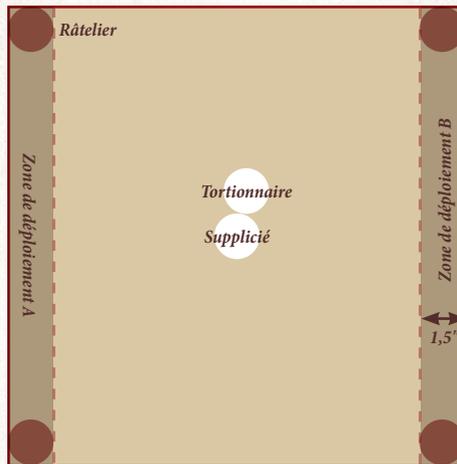
Libérateurs comme tortionnaires peuvent « **piller** » (1 PA/ZDC) un râtelier afin d'y trouver de quoi aider ou torturer le supplicié (occupe 1 main). Un Safar ayant pillé un râtelier peut « **déposer** » (1 PA) l'objet s'il est en contact socle à socle avec le supplicié. Cela fait perdre ou gagner, à votre convenance, 1PLT à votre adversaire.

On n'est pas là pour souffrir, d'accord! Le joueur perd 1 PLT à chaque fois qu'un de ses Safars tue un Safar adverse (valeur négative possible).

Victoire et Butins

Victoire = 3 points - égalité = 1 point - défaite = 0 point.

- Chaque joueur marque PLT x D10 Kouronnes en fin de partie (le solde peut être négatif).
- Chaque PLT que vous avez fait gagner ou perdre à votre adversaire vous rapporte 1 D10 Kouronnes.



8 - Escorter Le Héraut

-De 300 à 500  par Fer de Lance-60x120cm-4 tours-2 à 4 joueurs-

Depuis que Karl VI a banni les marchands de King-Khârn, colporteurs, artisans et camelots de tous bords se sont rassemblés à l'extérieur de ses murs d'enceinte. La vie et l'animation s'est un peu déportée au-delà des places de la ville. Il n'en reste pas moins que les décrets et les annonces officielles continuent de se faire aux portes du Château, sur la place même où se déroulent chaque année les Joutes sadiques. Il faut donc parfois escorter les Hérauts chargés de ces annonces jusqu'en lieu sûr, parce que la foule ne fait pas toujours la distinction entre une décision royale qui ne lui plait pas et le pauvre bougre qui l'annonce...

Déploiement

Divisez le terrain en 6 zones égales de 15 toises par 5.

Les Fers de Lance sont chacun déployés dans une des zones extérieures.

Un **Héraut neutre**  est déployé sur la ligne médiane à plus de 4 toises des bords de table.

Un Safar ayant la compétence « **embusqué** » peut s'en servir sans contrainte dans sa moitié de terrain, par contre un jet de « **détecer** » doit être réussi avant le début de la partie pour qu'il soit placé dans la moitié de terrain adverse. En cas d'échec, il est révélé sans PA à plus de 2 toises de la ligne médiane chez l'ennemi.

Ordre de Mission

Contrôler le **Héraut** à la fin de la partie (5 points d'objectif).

À chaque fin de tour :

- Contrôler le **Héraut** (1 point d'objectif).
- Contrôler plus de zones que l'adversaire (2 points d'objectif).
- Contrôler la zone de déploiement adverse (4 points d'objectif).
- Contrôler la zone du milieu, dans la moitié de table adverse (3 points d'objectif).
- Contrôler la zone la plus proche de la médiane, dans la moitié de table adverse (2 points d'objectif).
- Contrôler une zone dans votre moitié de table, hors zone de déploiement (1 point d'objectif).

Le **Héraut** est contrôlé par un joueur tant que celui-ci est le seul à avoir au moins un Safar en contact socle à socle avec le **Héraut**. Si le Safar se déplace, le **Héraut** reste en contact. Les mouvements du Safar sont alors majorés d'1 PA.

Une zone est contrôlée par un joueur, si celui-ci possède plus de Niveaux de Safars que son adversaire dans la zone. Seuls les Safars dont plus de la moitié du socle est dans la zone, sont comptabilisés. En cas d'égalité de Niveaux, aucun joueur ne marque de point d'objectif.

Victoire et Butins

Victoire = 3 points - égalité = 1 point - défaite = 0 point.

- Chaque point d'objectif vous apporte 10 Kouronnes.
- Contrôler le **Héraut** 1 PV sur 8+, sinon 1D100 Kouronnes.

