



Règlement FWD

14 et 15 mars 2020



Règlement des Tournois **KHARN-ÂGES** au French Wargame Day

Le livre de règles et la FAQ serviront de référence.

Les listes seront vérifiées avant le début des tournois, avant le début d'une ronde en cas de changement de niveaux ou d'équipements.

Tournoi individuel du samedi

- 500 Kouronnes maximum (pas de limitation en valeur pour les équipements).
- Possibilité de changer le niveau des figurines de son Fer de Lance, mais pas de changer de figurines entre chaque ronde.
 - Possibilité de changer l'équipement entre chaque ronde.
- Deux des scénarios seront tirés au sort parmi ceux du livre de règles (exception faite des 3, 5 et 6 qui sont exclus).
 - 1 scénario sera inédit et proposé pour l'événement.

Tournoi par équipe du dimanche

- 2x400 Kouronnes maximum (pas de limitation en valeur pour les équipements), aucun des Fers de Lance ne doit dépasser 400 Ko.
- Possibilité de changer le niveau des figurines de son Fer de Lance, mais pas de changer de figurines entre chaque ronde.
 - Possibilité de changer l'équipement entre chaque ronde.
- Le scénario 2 « Les Profanateurs » et le scénario exclusif du Kickstarter « Ma Bannière dominera ! » (cf ci-dessous pour ceux qui ne l'ont pas) seront joués.
 - 1 scénario sera inédit et proposé pour l'événement.

Ma Bannière dominera !

- 300 à 500  par Fer de Lance - 60x60cm - 5 tours de jeu - 2 à 4 joueurs -

Il arrive que certains lieux soient le théâtre d'affrontements sanglants lors d'une guerre. Parfois une place sera convoitée par tous les belligérants, réussir à y imposer sa domination et faire flotter ses couleurs devient alors primordial!

Déploiement

Disposez les marqueurs d'objectifs aux 4 angles de la table à 1 toise du bord et déployez vos Fers de Lance dans les 2 toises autour de celui qui symbolise votre faction.

Si vous jouez à 2, privilégiez 2 angles opposés.

Ordre de Mission

Vous avez ordre de détruire les bannière de vos adversaires, mais surtout de protéger vos couleurs!

Pour **détruire une bannière** adverse vous devez utiliser l'action « **détruire un objet** » : $2PA/ZDC/C + P + ND10 \geq 12$. Si l'action est réussie le Safar inflige 1D5 - 2PS (min 1) à l'objet. En cas de RC, les dégâts sont doublés.

Cette action n'est réalisable qu'une seule fois par Safar et par activation.

Une bannière possède 20 Points de Structure si vous jouez en 300Ko, 35 si vous jouez en 400Ko et 30 pour des fers de lance en 500Ko.

Un unique Safar de votre Fer de Lance est désigné « Protecteur » il ne peut se déplacer (volontairement) à plus de 4 toises de sa bannière et doit y revenir s'il est repoussé hors de cette zone. Il peut 1 fois par activation « **réparer** » sa bannière si elle dans sa ZDC.

« **Réparer un objet** » : $2PA/ZDC/A + I + ND10 \geq 12$. Si l'action est réussie le Safar répare 1D5 - 2PS (min 1) à l'objet. En cas de RC, les PS réparés sont doublés.

On ne peut pas réparer un objet dont le total de PS est tombé à 0.

Victoire et Butins

Le joueur totalisant le plus de points de victoire remporte la partie.

En tournoi : victoire = 3 points - égalité = 1 point - défaite = 0 point.

- Conserver sa bannière en fin de partie, vous apporte 10 points de victoire.
- Avoir détruit la bannière adverse en fin de partie, vous apporte 15 points de victoire.
- Avoir détruit une bannière qui n'appartient à aucun des Fers de Lance en présence apporte 7 points de victoire.
- Si vous avez conservé votre bannière, additionnez le nombre de PS restant au total de points de victoire.

