

KHARN-ÂGES

Saison 2 Règles de Bataille.

Avant-propos

Ce livre est un supplément qui vient compléter les « Règles de base » de KHARN-ÂGES®, vous devez les maîtriser pour pouvoir jouer en mode Bataille. Vous pouvez les télécharger gratuitement dans la rubrique « Downloads » de notre site (www.tgcmcreation.fr) ou les trouver dans chaque starter pack, ou

bien encore vous procurer le livre de « Règles de base ».

Aucune de ces règles, nécessaires pour jouer, n'est décrite dans cet ouvrage, il est entièrement consacré au mode Bataille ainsi qu'à la description des règles spécifiques aux Montures, aux Cavaliers et aux Aliénés; à la description du peuple des Tembos et des Khémistes, de celui des Affranchis ainsi qu'à certaines nouvelles règles et compétences génériques.

Cette version téléchargeable est une version allégée des règles de Bataille pour vous permettre de tester ces nouvelles règles avant et pendant la campagne Kickstarter. La version définitive de cet ouvrage contiendra d'ailleurs de Pactes, d'Ordres, de Formations, de cartes d'équipement, de fluff et de scénarios notamment. Certains passages seront donc amenés à être modifiés.

Crédits

Mise en page, administration, relations commerciales :

- Elodie Bardèche -

Conception, développement, rédaction des règles et des profils :

- Emmanuel Pontié, Gwénaél Jouy-Boulard -

Direction artistique :

- Emmanuel Pontié, Jérémy Theng -

Concepts et Illustrations :

- Jérémy Theng -

Modélisation 3D :

- Jérémy Theng et Nicolas Bigeard -

Impressions 3D et moulage :

- TGCM Création -

Production des figurines et accessoires :

- Gwénaél Jouy-Boulard -

Peinture et Décors :

- Kaerneric, Emmanuel Pontié, Gwénaél Jouy-Boulard -

Béta test :

- Damien Quaeybeur, Emmanuel Pontié, Florent Boudry,
Gwénaél Jouy-Boulard, Lionel Kerrien, Marc Deldicque, Vincent Di Maïolo -

KHARN-ÂGES® est un jeu de **TGCM**, la reproduction du présent document est formellement interdite sans son autorisation expresse.

Les miniatures présentées dans cet ouvrage sont vendues séparément, non montées et non peintes.

Retrouvez-nous sur www.kharn-ages.com et www.tgcmcreation.fr.

Vous souhaitez distribuer **KHARN-ÂGES**® ou les produits de la gamme TGCM :

Contactez Elodie Bardèche / contact@tgcmcreation.com

58 route d'Estaires, 59480 LA BASSEE

Sommaire

I. Généralités	4	IV. Les Affranchis	25
Nouvelles règles génériques	4	Restrictions de recrutement	25
Dans tous les modes	4	Restrictions d'équipements et de compétences	26
En mode Bataille	5	Traits et spécificités des Affranchis..	26
Hosts, Fer de Lance et surface de jeu			
Les Hosts ou Osts	7		
Format de Fer de Lance	7		
Surface de jeu	7		
Compétences et équipements	8		
Les Pactes	10		
II. Le Format Bataille	13	V. Montures et Cavaliers	27
Les Marqueurs d'activation	13	Généralités	27
Le mode Bataille	14	Caractéristiques utilisées	27
Séquence d'un tour de jeu	14	Points d'action dépensés	28
Le cas des embusqués	15	Bonus, soutien et magie	28
Déplacements	15	La Stature d'un cavalier monté	29
Les Formations	16	Les niveaux et restrictions	29
Les Ordres	18	Les Quaggas	29
		Les Koelods	30
		Les Mochères	30
		Équipements et compétences des Cavaliers et Montures	31
III. Tembos et Khémistes	20	VI. Les Aliénés	33
Tembos	20	Le cas des Tikans	35
Corps à corps	20		
Allonge et coût de l'équipement	20		
Armure naturelle	21		
Corpulent	21		
Khémistes	22		
Vivacité	22		
Fluet	22		
Compétence commune de la faction ...	23		
La Magie	23		
		VII. Les carcasses	36
		Marqueur de carcasse Tembo	36
		Marqueur de carcasse de quagga	36
		Marqueur de carcasse de Koelod	36
		Marqueur de carcasse de mochère	37
		VIII. Scénario	38

I. Généralités

Safar est désormais plongée dans la violence des combats et la guerre fait rage des portes de King-Khârns aux confins des Plaines Dogons, tous se sont lancés dans la bataille; parfois bien malgré eux comme pour Alaric.

Une nouvelle routine gagne lentement le cœur et l'esprit de chacun. Qu'ils soient animés par la survie, la faim ou à l'inverse la soif de pouvoir, tous les belligérants adoptent peu à peu de nouvelles habitudes et s'endurcissent pour faire face à la situation.

Cet état de fait se traduit par de nouvelles techniques de combat, le grossissement des forces en présence lors des conflits, durant lesquels chacun est mieux préparé.

Nouvelles règles génériques

Dans tous les modes

Ces règles sont dites génériques en ce sens qu'elles ne sont pas valables pour un mode ou un format de partie donné, elles sont désormais applicables à toutes les parties de **KHÂN-ÂGES®**, elles seront en vigueur lors des tournois sauf restriction contraire.

Cependant, lors de parties amicales, il vous est bien sûr loisible de les utiliser ou non, seul l'ensemble des règles du livre de base est nécessaire pour profiter pleinement du jeu.

- **Préparation au combat** : il s'agit d'un nouvel état pour les Safars. Un guerrier qui ne s'est pas totalement épuisé lors d'une passe d'armes est plus à même de continuer le combat et a moins besoin de reprendre son souffle.

Aussi, en jeu, lorsqu'une figurine se réactive (c'est à dire à partir de sa deuxième activation dans la partie) alors qu'il lui restait au minimum 2 PA ou plus non dépensés, elle ne les perd pas totalement.

Lors de sa prochaine activation tout Safar, dans cette situation, aura le choix entre :

- Bénéficier d'une action « marcher » gratuite supplémentaire (qui s'ajoute et suit les mêmes règles que la marche gratuite classique).
- Payer sa première attaque de l'activation 1 PA de moins (cette dernière pourra donc être gratuite s'il s'agit d'une attaque à 1 PA).
- Ne pas utiliser ces options.

Souvenez-vous
que l'action
d'interruption
d'une figurine
embusquée est
une action et non
une activation

I. Généralités

- **Va-tout** : un Safar peut décider de sacrifier tout ou partie des relances offertes par ses dés de maîtrise jusqu'à la fin de la partie. En contrepartie, il peut immédiatement réaliser une défense dont le nombre de PA est égal au nombre de relances sacrifiées.

Le « Va-tout » ne peut pas se cumuler à une dépense de PA.

Il ne modifie pas le nombre de dés que la figurine possède pour réaliser chaque action jusqu'à la fin de la partie, il la prive seulement de pouvoir relancer ses jets grâce à ceux qu'elle a sacrifiés.

Il est réalisable tant que la figurine possède au moins un dé de maîtrise non sacrifié.

Nous vous conseillons, par convention, de barrer d'un trait les dés de maîtrise utilisés pour des relances et récupérés en début d'activation, et de les barrer d'une croix lorsqu'ils sont définitivement sacrifiés pour la partie lors d'un « Va-tout ».

- **P.I.O.N.** : c'est l'abréviation de « **P**assage d'**I**nitiative **O**btenu par le **N**ombre ».

Un PION peut-être dépensé définitivement au moment où le joueur devrait activer une de ses figurines. Il remplace cette activation et c'est alors à nouveau à son adversaire de jouer.

Il n'a pas d'influence sur les figurines en jeu, elles continueront de s'activer normalement après un PION.

Il est possible d'acheter jusqu'à 3 PIONS lors de la phase d'adaptation du Fer de Lance juste avant la partie, une fois que les Fers de Lance sont révélés.

Cet achat n'est possible que si votre Fer de Lance est en infériorité numérique ET de niveau à ce stade.

Attention, on ne pourra cependant jamais dépasser le nombre d'activations adverses grâce aux PIONS.

Leur coût est incrémental : 5 Kouronnes pour le 1^{er}, 10 pour le 2^{ème} et 15 pour le 3^{ème}.

Exemple :

Avant la partie mon Fer de Lance compte 6 Safars pour un total de 8 niveaux et celui de mon adversaire 8 pour un total de 9 niveaux; je pourrai acquérir jusqu'à 2 PIONS maximum pour un montant de 15 Kouronnes.

Dans le cadre d'une bataille, prenez en compte le nombre de Safars qui composent l'Ost et le total de leur niveau et non, séparément, Fer de Lance par Fer de Lance. Vous ne pouvez pas dépasser le total de 3 PIONS en mode Bataille, même si le différentiel entre les Osts est bien supérieur.

En mode Bataille

Il existe aussi des nouvelles règles spécifiques au mode Bataille, elles seront décrites en détail dans le chapitre suivant (CF. « Le Format Bataille » P.13).

Règles de base

- **Auras identiques multiples** : en mode Bataille, il arrivera régulièrement que plusieurs Safars de même nature soient recrutés dans des Fers de Lance différents mais au sein d'un même Ost. Dans ce cas, le chevauchement de plusieurs auras du même type ne verra pas leurs effets s'additionner.

Par exemple, l'aura des Décaties ne permettra pas d'augmenter de plus de 2 les dégâts des goulues, celle des artisanes ne se cumulera pas, ni celle des tambours khéropses, de sorts identiques, etc. à moins que ce ne soit clairement précisé dans la description de l'effet généré.

- **Consolidation** : cette règle permet, en mode Bataille, à un Sifar qui se retrouve seul de son Fer de Lance durant une partie, d'intégrer un Fer de Lance allié.

Un Sifar isolé de tout Fer de Lance allié et qui ne possède pas de marqueur d'activation pour le tour peut néanmoins effectuer une ou plusieurs actions de mouvement (dans la limite de celles qui sont nécessaires à rejoindre l'aura d'un Vassal ou d'un Seigneur de guerre allié et en en payant le coût éventuel en PA) lors de l'activation d'un Fer de Lance allié.

La consolidation n'est possible que si le Sifar n'est pas engagé dans un corps à corps. Dans le cas contraire, il faut lui attribuer un marqueur pour qu'il combatte ou attendre de le faire réagir en défense s'il n'en possède pas.

Une fois la consolidation effectuée, le Sifar est géré comme n'importe quel autre membre du Fer de Lance qu'il a rejoint.

Si un Sifar décide volontairement de ne pas effectuer de consolidation, il devra être marqué pour pouvoir s'activer avec la totalité de ses PA.

- **Formation, Ordres et Pactes** : le format bataille entraîne des tactiques groupées pour faire face à l'ennemi, vous pourrez ainsi constituer votre Ost en établissant un Pacte, attribuer des Ordres à vos Fers de Lance et adopter des Formations globales pour votre Host selon le mode de bataille choisi (CF. « Le Format Bataille » P.13). Ces schémas tactiques apportent bien souvent des bonus soumis au respect de certaines restrictions pour vos combattants, ils sont tous décrits dans le chapitre II au travers des modes de jeu qui les autorisent.

Hosts, Fer de Lance et surface de jeu

Tandis que les conflits se généralisent sur Anthrophia et que, de la Tanière à la Passe d'Aden, des montagnes Nayrhamadline à Serowe, les guerriers de métier affrontent de simples paysans, des paladins défendent l'opprimé, des assassins sèment la peur partout; les Tembos ont, malgré leurs convictions, décidé de rejoindre le combat aux côtés des grâciles Khémistes pour libérer Sifar de la soif de sang et des fous de pouvoir.

L'heure n'est plus seulement à l'embuscade au détour des ruelles de King-Khârns ni aux échauffourées dans les sous-bois ithuriens ; ce sont désormais les vastes Plaines Dogons, l'enceinte de Vrai de Fort et le col de la Passe d'Aden qui servent de champs de bataille.

Les Hosts ou Osts

Les Fers de Lance se regroupent et forment maintenant des « Hosts ». Ainsi assemblés, ces Fers de Lance sont dirigés chacun par un « Vassal » (leur leader), et obéissent à un « Seigneur de guerre » (lui-même leader de son Fer de Lance) qui pourra orienter les décisions de tout votre Host en fonction du mode de jeu choisi .

Ces divers modes de jeu sont décrits dans le chapitre II (P.13).

Ainsi un Host ou Ost (comme en langue française, les deux acceptions sont utilisables pour **MIAN-AGES®**) sera composé idéalement de 3 à 5 Fers de Lance de 300 à 600 Kouronnes chacun.

Pour rappel, lors de la phase de recrutement, les limitations X (multiples) et U (uniques), s'appliquent par Fer de Lance; la limitation P (Personnage) est pour l'Ost entier.

Format de Fer de Lance

Selon le scénario joué ou ce qui est convenu entre les joueurs lors d'une partie libre, les Fers de Lance d'un même Ost seront de même valeur ou non, si ce n'est pas le cas, un Fer de Lance ne pourra cependant pas dépasser la moitié de la valeur totale de l'Ost lors de la phase de recrutement.

Par exemple, je ne peux pas compter un Fer de Lance de 600 Ko au sein d'un Ost qui ne regroupe pas au moins 1200Ko de combattants.

Un Ost est donc une force beaucoup plus importante qu'un simple Fer de Lance. Vous jouerez en moyenne de 10 à 15 figurines pour les Hosts les plus modestes, et, selon la faction jouée, jusqu'à plus d'une quarantaine de Safars pour les plus puissants.

Les 2 joueurs ne sont pas obligés d'avoir le même nombre de Fers de Lance, du moment que les 2 jouent avec des Osts de valeur totale identique.

De plus, du moment que vous respectez les conditions de recrutement et le format de l'Ost, vous n'êtes pas obligés de composer des Fers de Lance ayant pour total, un nombre entier de centaines de Ko.

Par exemple, je constitue un ost de 1500 KO, je peux le constituer d'un Fer de Lance à 454 KO, d'un autre de 321 KO, d'un troisième de 425 KO et d'un dernier de 300 KO.

Surface de jeu

Il en résulte que la surface de jeu traditionnelle, c'est-à-dire une table de 60x60cm s'avère un peu étroite pour déployer convenablement 2 armées et organiser leurs déplacements.



Règles de base

Lorsque vous jouez en format bataille (et quel que soit le mode choisi) nous vous conseillons donc de « doubler » la surface de jeu traditionnelle, c'est-à-dire d'avoir une surface de 60x120cm.

Ces dimensions permettent de jouer la partie (souvent en fonction du scénario choisi) dans la longueur de la surface de jeu ; les Osts se déploient alors en face l'un de l'autre sur les côtés les plus étroits et sont donc le plus éloigné possible l'un de l'autre comme lors d'une prise de position, ou dans la largeur se trouvant alors face à face mais avec la possibilité d'occuper une large portion de terrain comme lors d'une bataille rangée.

Typiquement et lorsque vous en avez la possibilité matérielle, vous pouvez agrandir d'avantage la surface de jeu pour accueillir plus de joueurs.

On considérera alors qu'un minimum de 40x60cm est à prévoir par Ost engagé dans la bataille au-delà de 2 joueurs.

Soit une taille de surface de jeu égale à :

- 3 joueurs de 60x120 à 80x120cm (avec la possibilité de jouer sur une surface de jeu en « T » de 40 ou 60cm de côté).
- 4 joueurs de 80x120 à 120x120cm
- 5 joueurs et plus, un minimum de 120x120cm...

Compétences et équipements

L'arrivée de Safars très corpulents comme les Tembos ou à l'inverse plutôt frêles comme les Khémistes tout autant que de nouveaux types de figurines, les Montures et les Aliénés, entraînent naturellement beaucoup de nouvelles compétences et aspects de jeu. Ces dernières ne sont pas traitées dans ce paragraphe, mais dans les chapitres qui leur sont consacrés (P.20 à 24).

Les compétences présentées ci-dessous se retrouveront sur certains profils sous forme de mot-clé comme toutes les autres compétences présentées dans le livre de « Règles de base ». Elles ne sont accessibles qu'aux figurines qui les possèdent sur leur carte de profil ainsi qu'à celles qui sont listées dans la description de chacune de ces nouvelles compétences.

- **Bond X** : un Safar doté de cette compétence peut enjamber des obstacles de X toises de haut ou de long ou des Safars de stature inférieure ou égale à X.

Syrge et l'Avant-garde khârne niveau 3 acquièrent « Bond 4 ».

- **Empathie** : un combattant ou une Monture dotée de cette compétence, permettra d'ajouter sa stature à celle de son partenaire en toute circonstance (RC, charge, etc.). Engueran acquiert la compétence « Empathie / Rescapé ».



- **Indépendant** : un Safar doté de cette compétence n'est pas désorienté loin de ses alliés. Il s'activera et récupérera l'intégralité de ses points d'action normalement même s'il est loin de son Seigneur de guerre ou de son Vassal.

Les Safars suivant sont considérés comme possédant cette compétence sur leur carte de profil :

I. Généralités

- Tous les personnages nommés, à l'exception de Key le Sénéchal et Karl VI chez les Khârn, Muskh chez les Fangs
- Les avant-gardes chez les Khârn.
- Les berserkers chez les Khérops.
- Les exécuteurs chez les Fangs.
- Les éclaireurs mongo chez les Goûns

- **Merci** : un combattant doté de cette compétence peut décider, lorsqu'il réussit une action qui inflige suffisamment de dégâts pour « terrasser » son adversaire, de ne pas lui infliger ces dégâts. En contrepartie, ce combattant perd ses PA restants, de plus il ne peut plus être attaqué ni récupérer ses PA jusqu'à la fin de sa prochaine activation (lors de sa prochaine activation, il ne pourra donc effectuer que sa marche gratuite s'il en a la possibilité).

Cette compétence n'est utilisable qu'une seule fois par tour et quoi qu'il en soit une seule fois par ennemi par partie.

Si le combattant qui subit la « Merci » d'un adversaire est le dernier de son Fer de Lance ou de son Ost, la partie prend néanmoins fin à la fin du tour en cours.

- Le Prince, Engueran et les Paladins chez les Khârn
 - Le Père de Famille chez les Goûns
 - Mathys et Gakere pour la Guilde Noire
- sont considérés comme possédant désormais cette compétence sur leur carte de profil.

- **Riposte** : un combattant doté de cette compétence peut ajouter l'effet d'une caractéristique supplémentaire parmi celles qu'il a utilisées lors d'une défense à 3 PA (soit un total de 2 effets + des dégâts), ou bénéficier des dégâts et de l'effet de la caractéristique choisie parmi celles qu'il a utilisées lors d'une défense à 2 PA (soit dégâts et effet d'une unique caractéristique).

- Tarsak chez les Khérops
- est considéré comme possédant désormais cette compétence sur sa carte de profil.

- **Rusé** : un combattant doté de cette compétence peut tenter d'améliorer sa défense après qu'il ait effectué son jet et les relances éventuelles. Il peut dépenser un PA supplémentaire pour s'ajouter un dé ou la valeur d'une caractéristique (sans dépasser un maximum de 2 identiques) au total qu'il avait initialement obtenu. Si le résultat de l'attaque est alors égalé ou surpassé, elle est défendue et les dégâts et/ou l'effet de la défense sont appliqués.

- Les Avant-gardes Niveau III chez les Khârn
 - Les Goulues Niveau II et les Meneuses Niveau II chez les Fangs
 - Les Guerriers Mongo Niveau III chez les Goûns
- sont considérés comme possédant désormais cette compétence sur leur carte de profil.



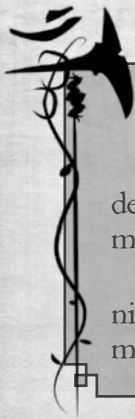
Règles de base

- **Sauvage** : un combattant doté de cette compétence ne peut pas résoudre d'action de scénario ni gérer les objectifs de scénario. En revanche, il bénéficie toujours du bonus lié à la charge et pas seulement lors de la première attaque de son activation.

- **Seigneur de guerre X ou SDG X** : un Safar doté de cette compétence, présent sur le champ de bataille et leader de l'Ost, génère autant de marqueurs que la valeur de X. Un de ces marqueurs lui est réservé.

Les Safars suivant acquièrent cette compétence :

- Chez les Khârns : Prince SDG 3, Engueran SDG 2, Syrga SDG 1, Maître de l'Ordre SDG 1.
- Chez les Khérops : Tarsak SDG 2, Ogodeï SDG 1, Commandant SDG 2, Capitaine SDG 1, Grand Sacrificateur SDG 1.
- Chez les Fangs : Broutcha SDG 1, Apathée SDG 1.
- Chez les Goûns : peuple par nature paisible, il ne possède pas ou peu de vrai SDG, en revanche, ils agissent à l'unisson et ont une confiance absolue en leur leader. Pour représenter cela, le leader de votre Ost générera 1 marqueur pour chaque multiple complet de 4 niveau I que votre Ost possède, et en conserve 1 pour lui.



Exemples :

Mon Ost est composé de 5 Fers de Lance qui totalisent 11 Goûns de niveau I dans ses rangs, mon Seigneur de guerre va générer $11/4=2$ marqueurs dont 1 pour lui.

Mon ost est composé de 3 Fers de Lance totalisant 13 Goûns de niveau I dans ses rangs, mon Seigneur de guerre va générer $13/4=3$ marqueurs dont 1 pour lui.

Les Pactes

Sur Safar, la bataille fait rage et des Pactes sont conclus pour lutter face à un ennemi plus gros, une menace plus forte ou simplement l'adversité.

On parlera de Pacte entre plusieurs personnages ou héros de Safar, lors de la réunion de plusieurs factions ou bien encore d'alliance entre armées distinctes d'une même faction comme celles des trois fils de Nagoï Khan par exemple.

Un Pacte se décide lors de la constitution de votre Ost, en accord avec votre adversaire qui pourra lui aussi en conclure un (ou selon les modalités du tournoi ou de la partie jouée). On ne peut pas décider d'y renoncer en cours de partie, et les avantages et les restrictions qui lui sont propres ne sont pas optionnels.

Outre la possibilité de jouer un Ost « monofaction », et en regard de ces unions éphémères ou de configurations forcées par la situation, vous avez la possibilité, lorsque vous décidez de jouer en mode Bataille, de composer votre Ost en recrutant vos guerriers et personnages en suivant des schémas particuliers :

On ne peut bien sûr conclure qu'un seul Pacte par Ost et par partie.

I. Généralités

- L'Alliance, le Pacte Goûns/Tembos

Sous certaines conditions, un Ost peut-être défini comme faisant partie de l'Alliance, c'est à dire composé de Fers de Lance issus à la fois de la faction goûne et de la faction tembo/khémiste.

La règle est simple; les Tembos et/ou les Khémistes doivent représenter moins de la moitié des Fers de Lance de l'Ost complet.

Soit si l'Ost compte 3 ou 4 Fers de Lance, 1 seul Fer de Lance tembo/khémiste est autorisé.

Si l'Ost compte 5 Fers de Lance, 2 Fers de Lance tembos/khémistes sont autorisés.

De plus, il ne peut y avoir de mixité au sein d'un même Fer de Lance de l'Ost; chaque Fer de Lance n'y est composé que d'une unique faction.

Avantage de l'Alliance : chaque figurine est en mesure de défendre à la place d'une autre de son Ost si elle se trouve dans le même corps à corps. En utilisant ses propres caractéristiques et PA.

- L'Ost des plaines, le Pacte des Dogons

Chacun des Fers de Lance qui composent votre Ost doit compter au moins 1 Dogon (l'artisane et Alaric sont des Dogons). Vous ne pouvez pas posséder plus de 3 Champions tribaux dans votre Ost.

Avantage de l'Ost des plaines : chaque Niveau 1 de votre Ost gagne 1PA comme s'il était inscrit sur sa carte de profil.

- L'Ost des Affranchis, le Pacte des réfugiés

On peut compter au sein de l'Ost des Affranchis de nombreuses factions et les peuples présents sur Safar peuvent pratiquement tous rejoindre les Fers de Lance qui le composent. Cependant là encore, il y a certaines conditions.

Chaque Fer de Lance qui compose l'Ost des Affranchis doit compter au moins 3 représentants de factions différentes (Khârns, Khérops, Fangs, Goûns, Guilde Noire et/ou Affranchis).

Par exemple, en étant composé de 3 Khârns, 1 Khérops et 1 Fang.

De plus, l'Ost des Affranchis ne peut pas compter en son sein, de personnages nommés autres que ceux possédant directement le trait « Affranchi » sur leur carte de profil.

Il existe d'autres règles qui régissent la faction des Affranchis, elles sont décrites dans leur intégralité au chapitre IV P.25.

Avantage de l'Ost des Affranchis : chaque Safar qui compose l'Ost des Affranchis gagne la compétence « Ralliement », de plus la 1^{ère} fois qu'un test de Ralliement est effectué dans la partie par chacun de ses membres, le dé de maîtrise n'est pas définitivement perdu. La compétence s'applique ensuite normalement.

- L'Ordre de l'Acier, le Pacte d'azur

On peut compter au sein de l'Ordre de l'Acier tous les Khârns sans distinction (exception faite du roi Kharl VI de Balthus ou de Key le sénéchal) ainsi que tous les Goûns qui possèdent une limitation ≥ 1 .



Règles de base

Parmi Syrga, Engueran, Gaubert, Martha ou Myriam au moins l'un d'eux doit être Seigneur de guerre de l'Ost, et chaque leader de Fer de Lance doit être un Khârn unique ou un personnage de niveau **101** ou **1001**.

Avantage de l'Ordre de l'Acier : l'armure de « demi-plate » est gratuite pour les combattants qui n'en possèdent pas du tout, les autres payent 10 KO de moins une arme forgée (pas de canne, gourdin, sarclette ou arme de tir) ou au choix, voient le seuil de leur armure baisser de 2.

- Maison Claire, le Pacte des vengeurs du prince Baudry

L'Ost doit être composé uniquement de Khârns niveaux **101** et/ou **1001**, et aucun autre personnage à l'exception d'Aicard et de Gaubert ne peut être recruté aux côtés de Syrga et d'Engueran.

Avantage de Maison Claire: si Syrga et Engueran sont dans le même Fer de Lance et que l'un des 2 est Seigneur de guerre de votre Ost, la compétence « Force de l'Ost » et la baisse de coût de recrutement de 15 KO pour les Paladins s'appliquent désormais aussi à toutes les figurines non personnage de l'Ost, Engueran est lui-même un Paladin.

- L'Ost impérial, le Pacte des Steppes

Votre Ost doit avoir un membre de la famille impériale comme Seigneur de guerre, Nagoï Khan, Tarsak, Taqtoï ou Ogodeï. Les Vassaux de vos autres Fers de Lance doivent être des gradés, Commandant, Capitaine ou Lieutenant khérops (ils sont guerriers khérops et bénéficient des bonus liés à cette classe de figurines). Aucun autre membre de la famille ne peut-être présent.

Avantage de l'Ost impérial : les membres du Fer de Lance du Seigneur de guerre acquièrent la compétence « Riposte », les Berserkers acquièrent la compétence « Sauvage ».

- La Guilde en mission, le Pacte des voleurs

Au sein d'un Ost de la Guilde Noire, vous pouvez compter un unique Fer de Lance d'une autre faction sans restriction. Il ne peut y en avoir d'autres et il doit être composé d'une seule autre faction ou de membres de la Guilde Noire.

Avantage de la Guilde en mission: ce Fer de Lance apporte son soutien normalement aux autres Fers de Lance de votre Ost. De plus chaque Safar de votre Ost remporte 1D5 KO de « Goal-average » pour chaque ennemi qu'il a vaincu ou réduit à sa merci.

- L'Ost de la Horde, le Pacte des Fangs

Chacun de vos Fers de Lance doit comporter au moins un larbin et une goulue, Niveau 1, aucun Fer de Lance ne peut être composé de moins de 5 figurines.

Avantage de l'Ost de la Horde : tous les niveaux **1** de l'Ost acquièrent la compétence « Riposte » pour la partie.

L'Ost d'Euthéria, le Pacte des Tembos

chacun de vos Fers de Lance doit être composé d'au moins 3 figurines dont au moins une khémiste.

Avantage de l'Ost d'Euthéria : tous les Tembos maîtrisant la magie d'Adansonie possèdent le sort « Drain d'énergie » gratuitement, toutes les khémistes maîtrisant Adansonie possèdent le sort « Guérison végétale » gratuitement.

II. Le Format Bataille

Ce format est entièrement optionnel, il ne remplace pas le format escarmouche que chaque joueur peut continuer à utiliser. Ce nouveau format vient enrichir les possibles qu'offre le jeu, permet de nouvelles sensations et l'exploration de stratégies complètement nouvelles.

Vous continuez bien sûr de vous entendre avec votre ou vos adversaires en début de partie pour jouer en format escarmouche ou bataille, ainsi que sur la taille de vos Osts, qui seront la plupart du temps de valeur équivalente, et enfin sur la taille de la surface du jeu, librement ou en fonction du scénario.

En plus de cela vous devrez vous mettre d'accord sur le « mode » dans lequel va être jouée la partie.

Attention, quel que soit le mode choisi, un Safar non « indépendant » qui s'activera en dehors de l'aura de son leader suite à une action volontaire (c'est à dire qui n'a pas été « repoussé » hors de l'aura, ne possédera que la moitié de ses PA (arrondis au supérieur) pour le tour.

Dans cette version allégée, seul le mode Bataille est présenté. Dans la version complète de cet ouvrage, vous pourrez découvrir le mode Réel et le mode Accéléré.

Dans tous les cas, la partie durera un certain nombre de tours selon le scénario proposé, et prendra fin avec le dernier tour prévu, lorsque l'un des Osts est complètement mis hors de combat, ou que toutes les conditions de victoire sont remplies.

Les Marqueurs d'activation

Vous n'allez activer qu'un certain nombre de figurines dans ce mode, nous vous conseillons de les repérer par des marqueurs, à côté de leur socle ou sur leur carte de profil jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

On acceptera communément le terme de « figurine marquée » pour parler des figurines qui vont être activées durant le tour.

Les figurines marquées sont celles qui se sont vues attribuer un marqueur.

Toutes les autres figurines sont considérées dans ce mode comme « inactives ».

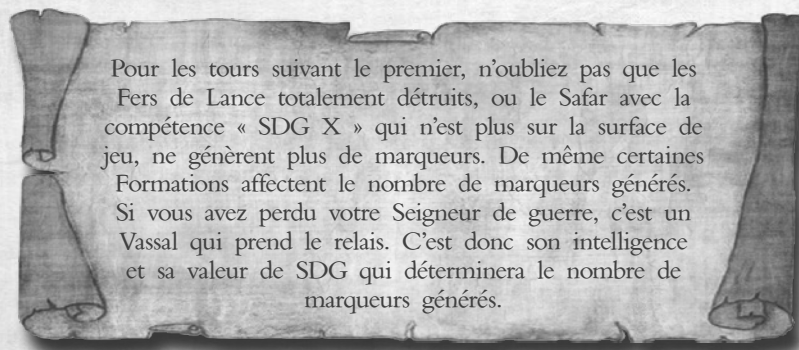
Le mode Bataille

Séquence d'un tour de jeu.

C'est ce mode qui sera privilégié pour le jeu organisé, c'est aussi celui que nous vous conseillons.

Vous calculez le nombre de marqueurs d'activation de votre Host en prenant la caractéristique d'intelligence (et donc son aura) de votre Seigneur de Guerre majoré de 1 par Fer de Lance qui compose votre Ost et de sa valeur personnelle de Seigneur de Guerre. Ce résultat est converti en marqueurs qui sont attribués aux profils que le joueur souhaite activer durant le tour.

Le nombre de marqueurs générés pourra être modulé par les Formations, si vous avez décidé de jouer avec. Ces dernières sont listées ci-après, et d'autres seront fournies sous forme de carte avec les personnages qui les incarneront.



Au début d'un tour avant de jouer vos Safars, il faudra effectuer les étapes suivantes :

- Déterminez quel joueur à l'initiative.
- Optionnel : chaque joueur choisit une Formation parmi celles qui ont été sélectionnées avant le début de la partie.
- Déterminez le nombre de marqueurs à attribuer pour le tour.

Si vous avez perdu votre Seigneur de guerre, c'est un Vassal qui prend le relais. C'est donc son intelligence et sa valeur de SDG qui déterminera le nombre de marqueurs générés.

- Marquez les figurines que vous voulez activer pour le tour.

Bien entendu, quelle que soit l'aura de votre Seigneur de guerre, un Ost ne peut résoudre plus d'activations qu'il n'a de figurines. Tout marqueur généré en trop est définitivement perdu.

- Enfin, les figurines qui n'ont pas reçu de marqueur récupèrent leurs PA. En totalité, si elles sont dans l'aura du leader de leur Fer de Lance ou si elles possèdent la compétence « indépendant », pour moitié dans les autres cas. Les PA des figurines non marquées ne sont donc pas récupérés à leur activation mais bien au commencement du tour et jusqu'au tour suivant.

Une fois ces étapes effectuées vous allez pouvoir jouer alternativement vos Safars.

II. Le Format Bataille

Le joueur qui possède l'initiative choisit un Fer de Lance et active l'une des figurines qui possèdent un marqueur d'activation, retire son marqueur et la joue, puis c'est au tour de son adversaire qui fait de même avec un Safar.

Attention, il est obligé de jouer en réponse le Fer de Lance qui est engagé à celui joué. Il est en revanche libre d'activer le Fer de Lance de son choix, si celui de son adversaire est libre de tout engagement à la fin de son activation ou qu'aucune figurine n'est marquée dans son Fer de Lance engagé. Dans le cas où plusieurs Fers de Lance sont engagés au corps à corps sur la surface de jeu, le joueur est libre d'activer une figurine marquée d'un de ses Fers de Lance engagés.

Les joueurs alternent alors l'activation des figurines qui possèdent un marqueur dans le Fer de Lance choisi et on recommence ces opérations jusqu'à ce que tous les Fers de Lance aient été joués.

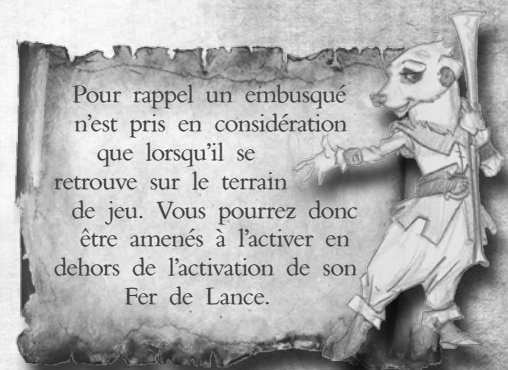
Enfin un nouveau tour débute, et on procède de la même manière.

Le cas des embusqués

Au début d'un tour, si vous avez X Safars en embuscade, vous pouvez prendre autant de marqueurs différents. Attribuez-les normalement à des Safars non embusqués. Au moment où l'embusqué se révèle, choisissez si le marqueur d'activation lui revient ou s'il reste sur son allié.

Par exemple, lors de la répartition des marqueurs, l'Ost est composé de 5 goulues, 2 exécuteurs en embuscade et d'autres Fangs qui génèrent en tout 6 marqueurs.

Il est possible d'en choisir jusqu'à 2 (le nombre d'embusqués à cet instant) différenciables des autres. Dans ce cas précis, 5 marqueurs sont attribués à 4 goulues et 1 des exécuteurs et le marqueur différencié est placé sur la dernière goulue. L'adversaire a donc la certitude que 4 goulues et 1 exécuteur seront activés, en revanche, il découvrira au moment opportun si c'est la goulue (avec le marqueur différent) ou le dernier exécuteur qui sera activé à sa place.

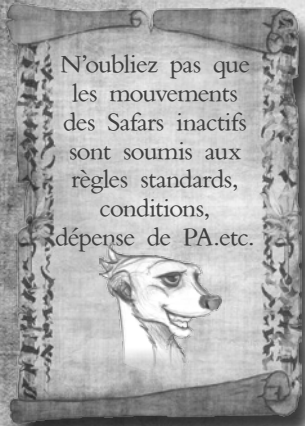


Pour rappel un embusqué n'est pris en considération que lorsqu'il se retrouve sur le terrain de jeu. Vous pourrez donc être amenés à l'activer en dehors de l'activation de son Fer de Lance.

Déplacements

Dans le mode Bataille, chaque fois que la figurine marquée effectue une action de déplacement, vous décidez si les alliés (qui seront inactifs ce tour) de son Fer de Lance la suivent ou non, et où ils se déplacent, ils sont bien sûr libres de pénétrer une zone de contrôle adverse, pour par exemple, apporter leur soutien, bloquer un ennemi ou encore disputer une zone ou un objectif, mais ne peuvent rien faire d'autre que se déplacer ou défendre lors d'un tour, exception faite des actions autorisées par un ordre spécifique ou des compétences passives suivantes :

Règles de base



Autorité, Bretteur X, Chef de guerre X, Instinct de survie, Merci, Rallie-ment, Riposte et Rusé.

Tant que les figurines inactives possèdent des PA, elles sont libres de se déplacer dès qu'une figurine active de leur Fer de Lance le fait.

Une figurine inactive a donc la possibilité de se déplacer plusieurs fois lors d'un même tour. C'est par exemple très utile pour soutenir un premier combat, puis si l'ennemi est défait se déplacer vers un autre combat ou un autre objectif.

Comme dans le mode accéléré, vous n'êtes pas obligés de conserver la cohésion de votre Fer de Lance et pouvez délibérément choisir qu'un Sfar s'en éloigne lors d'un déplacement (par exemple en prévision du tour suivant où vous souhaitez l'activer ou pour protéger une autre figurine ou encore libérer une ligne de vue, etc.).

Il en résulte que si un combattant inactif se retrouve engagé dans un corps à corps suite à un déplacement pour suivre une figurine active il se retrouve bloqué et ne pourra pas quitter la ZDC adverse hormis s'il doit lui-même se défendre.

Les combattants inactifs apportent leur soutien normalement que ce soit une figurine marquée ou une inactive qui est ciblée.

Les Formations

Les Formations sont des configurations et des placements stratégiques qui permettent à un Ost de mieux appréhender la bataille.

Ces Formations sont optionnelles et les joueurs les emploient uniquement s'ils sont tous d'accord pour le faire. Nous vous conseillons d'effectuer vos premières batailles sans Formations et de les intégrer une fois que vous maîtrisez bien toutes les nouvelles dynamiques de jeu.

Chaque joueur peut en choisir autant que le nombre de tours prévu pour la partie ou par le scénario. Dans ce livre, il y a 4 Formations génériques décrites, 1 Formation pour les herbivores, 1 Formation pour les carnivores et 1 par faction, soit 12 Formations au total. D'autres Formations seront disponibles au fil du développement du jeu et des sorties de personnages; il n'y a pas de différence entre elles et elles sont toutes jouables de la même manière.

Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule fois chaque Formation dans une même partie.

Durant la partie, certaines Formations seront donc communes aux deux joueurs, et vous pourrez tenter de deviner celle de votre adversaire mais elles ne seront révélées qu'au début de chaque tour par les joueurs.

Une Formation est jouée pour chaque Ost en début de tour, ses effets s'appliquent jusqu'à la fin de ce tour de jeu.

Formation Tortue

2 marqueurs, mais tous les combattants du joueur sont en alerte pour toutes leurs défenses de ce tour.



Défensive.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation Tenaille

Les combattants de l'Ost peuvent se replacer gratuitement une unique fois dans le tour lorsqu'ils sont au corps à corps mais ne peuvent quitter la ZdC adverse.

De plus, ils ajoutent un bonus de +2 par soutien dont ils bénéficient.

Mouvement.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation Marche-Forcée

Tous les combattants de l'Ost qui sont libres peuvent immédiatement effectuer un mouvement gratuit lors de l'activation de leur Fer de Lance.

Ce mouvement est soumis aux règles normales et ne compte pas dans le nombre de mouvements qu'a effectué la figurine ce tour.

Mouvement.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation de Guerre

Les figurines marquées infligeront 1 dégât supplémentaire par attaque réussie.



Offensive.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation Vorace

Les carcasses dévorées rapportent 3D5PV durant ce tour pour tous les carnivores de l'Ost.



Réservée aux carnivores.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation Pâturage

Les herbivores de l'Ost récupèrent 1PV par déplacement effectué durant le tour (y compris ceux générés par les effets de V et C).



Réservée aux herbivores.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation khéropse

+1 marqueur.
Les attaques à 3PA gagnent « Brutalité 2 » ou augmentent la valeur de brutalité de 2 pour tous les combattants de l'Ost ce tour.



Réservée aux Khérops.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation khârne

-1 marqueur.
Les pièces d'armures de l'Ost récupèrent 1D5 cases de durée de vie au début du tour.
Un seul D5 est lancé par Fer de Lance.



Réservée aux Khârns.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation fang

+1 marqueur.
La première attaque réussie par chaque combattant de l'Ost inflige automatiquement « Saignement 1 » ce tour.



Réservée aux Fangs.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation goûne

Remettez en jeu, 1D5 Dogon(s) et/ou Guerrier(s) mongo qui ont péri précédemment au cours de la bataille avec 5PV chacun. Ils seront placés à 2 toises maximum des Vassaux de leur Fer de Lance respectif.



Réservée aux Goûns.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation Guilde Noire

+1 marqueur.
Les combattants de l'Ost augmente de 3 tous les bonus de couvert dont ils disposent durant ce tour.



Réservée à la Guilde Noire.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Formation tembo / khémiste

-2 marqueurs.
Tous les combattants de l'Ost obtiennent la compétence « Moringa 3 » ou la majorient de 3 s'ils la possèdent déjà ce tour.



Réservée aux Tembos et aux Khémistes.

© TCGM / Khâm-Agès / 2012 / 2022

Les Ordres

Ils représentent la faculté d'adaptation de votre armée, à l'ennemi.
Tout comme les Formations, les ordres sont optionnels.

Les ordres sont considérés comme des équipements dont peuvent se munir les Vassaux et les Seigneurs de guerre.

Ils sont acquis une fois l'adversaire et la configuration de son Ost connus, il peut donc être nécessaire de modifier sa composition pour pouvoir les intégrer.

En tournois, ils doivent être intégrés dans la valeur de « barda » de votre Ost pour pouvoir être assignés à votre Seigneur de guerre ou vos Vassaux. Au début de la partie, l'adversaire ne peut connaître que le montant en KO de tous vos ordres.

Un ordre est déclaré et sa carte révélée au début d'un tour ou au début de l'activation du Fer de Lance par le Vassal ou le Seigneur de guerre qui en est équipé. La carte est alors retournée face cachée et ne pourra plus être rejouée de la partie.



II. Le Format Bataille

À l'attaque !

Les figurines marquées de l'Ost auront un bonus d'attaque de +2 ce tour.

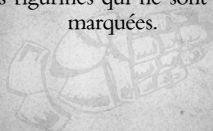


5

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

Pour nos couleurs !

Le Fer de Lance complet peut dépenser des PA ce tour pour réaliser les objectifs de scénario, même les figurines qui ne sont pas marquées.

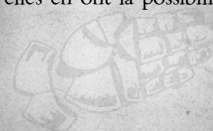


10

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

Sus à l'ennemi !

Les figurines non marquées du Fer de Lance peuvent porter une unique attaque ce tour (à 1, 2 ou 3 PA) si elles en ont la possibilité.



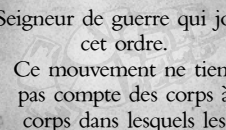
5

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

À moi !

Tous les Safars du Fer de lance peuvent immédiatement effectuer un mouvement gratuit en direction du Vassal ou du Seigneur de guerre qui joue cet ordre.

Ce mouvement ne tient pas compte des corps à corps dans lesquels les combattants sont engagés.



10

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

Tenez bon !

Tous les Safars du Fer de Lance subiront 1 dégât de moins par attaque ce tour. Ce dégât est retranché après les jets d'armures éventuels.

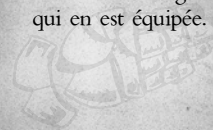


15

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

Infiltration

La figurine ciblée est instantanément placée en « embuscade ». Cet ordre est joué durant l'activation de la figurine qui en est équipée.



20

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

L'heure du Héros

La figurine ciblée obtient un marqueur qui s'ajoute au total du tour pour l'Ost.

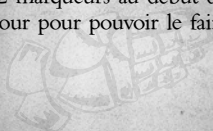


20

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

Maître de guerre

Le Seigneur de guerre ou le Vassal qui est équipé pourra s'activer 2 fois ce tour. Il devra cependant posséder 2 marqueurs au début du tour pour pouvoir le faire.



25

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

Mimétisme

Le Seigneur de guerre ou le Vassal qui est équipé peut copier un ordre adverse au moment où celui-ci est révélé.



20

© TCGM / Khann-Ages / 2012 / 2022

III. Tembos et Khémistes

Sages entre tous, les Tembos sont depuis toujours les gardiens de Safar et d'Adansonia, l'arbre de vie. Cet arbre magique vibre au rythme de chaque être vivant sur Safar...

Vous pouvez composer un Fer de Lance ou un Ost en recrutant indifféremment les Tembos et les Khémistes ensemble, puisqu'ils sont considérés comme faisant partie de la même faction, communément appelée « Les Tembos » et possédant le même logo de faction, ou si vous préférez, choisir exclusivement l'un des deux peuples.

Tembos

Les règles qui suivent s'appliquent uniquement aux figurines qui possèdent le trait « Tembo » sur leur carte de profil, même s'ils forment une seule et même faction les Khémistes ne partagent pas ces avantages et inconvénients.

Ces êtres sages sont de véritables colosses et bien peu osent les affronter, il faut un incroyable courage ou trop de folie pour se mesurer à un Tembo, puissant et massif, ce sont des guerriers redoutables qui ne connaissent pas la peur. Mais ils sont peu nombreux et c'est là toute leur faiblesse...

Corps à corps

Les Tembos sont des figurines qui sont montées sur des socles de 80mm, ils ne sont pas verrouillés au corps à corps tant que la somme de la taille des socles ennemis qui les engagent ne dépasse pas strictement la leur.

Allonge et coût de l'équipement

Ils ajoutent 0.5 toise à l'allonge de toutes les armes dont ils sont équipés, mais si ces dernières pour être à leur taille sont beaucoup plus volumineuses elles sont aussi plus chères à manufacturer, leur prix est majoré de 3 KO par tranche complète de 10 KO.

Par exemple, une arme gratuite le restera, une épée courte à 5 KO restera à ce prix mais une épée bâtarde coûtera 3 KO de plus, une arbalète lourde 9 KO de plus et ainsi de suite.

Il en va de même pour les armures et les boucliers. Un écu porté par un Tembo coûtera donc $12 + 3 = 15$ Kouronnes.



Armure naturelle

De plus, leur peau est d'une épaisseur considérable, telle une armure naturelle, elle les protège en toute circonstance. À chaque fois qu'un Tembo devrait subir des dégâts, il lance ND10; pour chaque 10 obtenu, il ignore un nombre de dégâts égal à la valeur de son niveau.

Les dégâts critiques sont par contre toujours subis.

Par exemple, l'hiérophante niveau 3 reçoit une attaque critique d'un Paladin, il devrait subir normalement 8 dégâts de base (arme, carac et effet de P) + 4 pour le critique. Il lance 3 dés et grâce à deux 10 sur son jet d'armure naturelle, l'hiérophante ne subira que 2 dégâts de base + 4 dégâts occasionnés par la réussite critique du Paladin lors de son attaque soit 6 dégâts au lieu de 12!

Corpulent

Une figurine dotée de la compétence « corpulent » a plus de difficulté à effectuer des déplacements explosifs, aussi elle devra utiliser deux fois l'effet de **V** en attaque ou en défense pour pouvoir se déplacer de la moitié de son mouvement (non-arrondie).

Ce mouvement ne compte pas dans le nombre de mouvements du Safar ce tour.

Si une figurine « corpulente » n'utilise qu'une fois l'effet de **V** elle ne pourra se déplacer que de 0.5 toise.

De plus cette dernière n'est pas impactée par les terrains meubles, glissants et difficiles.

Toutes les figurines possédant le trait « Tembo » sur leur carte de profil sont automatiquement « corpulentes ».

De même, à l'exception des Grands Anciens qui ont disparu, aucune créature connue de Safar n'a à ce jour la force pour supporter le poids d'un Tembo, ils ne possèdent donc pas de Monture.

En revanche, sa corpulence conséquente ne lui permet pas de s'arrêter net lors d'une charge. C'est pourquoi s'il utilise au moins un effet de **C** lors d'une charge, non seulement il repoussera son adversaire, mais avancera vers lui de (stature du Tembo – stature de l'adversaire) toises. Cette poursuite peut générer des effets de collision qui suivent les règles classiques.

Les Safars corpulents (seules figurines sur socle de 80mm, pas les Montures) gagnent aussi l'action suivante :

- **Enfacement** : 3 PA / ZDC / 1 fois par activation / **C** + **A** + **A** + ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue elle infligera

- **C** dégâts et les effets « sonné » et « au sol » pour la cible principale.
- **C**/2 dégâts pour les cibles secondaires et, en cas de RC, les effets « sonné » et « au sol ».

Règles de base

Le Safar corpulent choisit une cible dans sa ZDC. Elle se déplace dans l'axe de sa cible en la repoussant d'autant. Bougez les autres Safars gênants jusqu'à pouvoir placer le socle du corpulent de manière à ce qu'il recouvre entièrement l'ancien emplacement de sa cible. Les jets de collision éventuels sont à considérer avec tous les Safars déplacés par l'action. Le Safar corpulent ne peut pas se déplacer plus loin que le bord opposé du socle du Safar qu'il cible. Tous les Safars, autres que la cible principale, en ZDC du corpulent, qui ont dû se déplacer sont considérés comme cibles secondaires.

Khémistes

Les Khémistes sont pratiquement l'opposé physique des Tembos, gracieuses et vives, elles n'ont pas du tout le même style de combat.

Un Safar qui possède le trait « Khémiste » sur sa carte de profil, possède automatiquement les compétences « Vivacité » et « Fluet » décrites ci-dessous.

Vivacité

Les Khémistes sont si vives qu'elles ont la possibilité de porter des attaques très rapides et très précises. Lorsqu'elles utilisent l'effet de l'agilité, elles peuvent si elles le souhaitent ajouter une 2^{ème} caractéristique pour 1 PA lors de l'attaque gratuite générée par l'effet de **A**.

Cette compétence augmente la valeur d'attaque et les dégâts (soit une caractéristique complète en dégâts) mais ne permet pas d'ajouter un effet comme lors d'une attaque standard à 2 PA.

Fluet

Une figurine dotée de cette compétence a beaucoup de difficultés à impressionner ses adversaires en les poussant, lorsqu'elle utilise l'effet de **C** son adversaire n'est repoussé que d'une seule toise.

Utiliser 2 fois l'effet de **C** n'augmentera pas la distance de repoussement mais permettra néanmoins de le faire contre un adversaire de plus grande stature.

En revanche, elle est beaucoup plus vive et prompte à réagir, de fait elle ajoute +1 au seuil de base de son attaque ou de sa défense à chaque fois qu'elle utilise l'effet de **V** en plus des effets classiques (soit +1 en attaque ou en défense et se déplace de la moitié de son mouvement pour un effet de **V**; +2 en attaque et se déplace de la totalité de son mouvement lorsqu'elle utilise deux fois l'effet de **V**).

Cette règle n'est effective que si le ou les effet(s) de **V** et de **C** sont applicables.

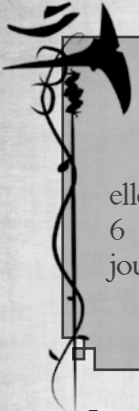
Compétence commune de la faction

Tout semble opposer physiquement les Tembos et les Khémistes, pourtant, unis par l'esprit, ces deux peuples partagent la même magie.

- **Moringa X** : cette compétence reflète la connexion de ceux qui la possèdent avec l'arbre de vie qui trône au milieu d'Euthéria.

Cet arbre est lié à toute vie sur Safar, il éprouve littéralement l'essence vitale de chaque individu, et réagit à chaque atteinte à cette dernière.

Une figurine dotée de cette compétence peut transférer les dégâts qu'elle subit lors de chaque blessure qui lui est infligée jusqu'à un maximum de « X » à toute autre figurine alliée qui possède également cette compétence et qui se trouve dans son aura.



Exemple :

Néptys doit subir 6 dégâts suite à l'attaque d'un Paladin déchaîné, elle possède la compétence « Moringa 5 », elle pourrait transférer 5 des 6 dégâts vers le Gardien tembo allié qui se trouve dans son aura. Le joueur choisit d'en transférer 3 pour ne pas trop affaiblir le Gardien.

Néptys subit donc 3 dégâts et le Gardien aussi.

Le transfert de tout ou partie des dégâts se fait vers un unique Safar doté de cette compétence.

Par exemple Néptys possède "Moringa 5", elle peut transférer jusqu'à 5 dégâts à un seul et unique Safar possédant lui aussi cette compétence. Elle ne peut pas les distribuer (qu'un allié en subisse 3 et un autre 2 par exemple).

De plus seuls les dégâts sont transférés, pas les effets.

La Magie

- **Tembos ; Adansonia l'arbre de vie :**

Protecteurs d'Adansonia et garants du savoir, les Tembos aidés des prêtresses khémistes ont un lien fusionnel avec Safar. C'est à travers la vie de tous ses habitants qu'ils canalisent la force et la détermination qui leur permettent de faire d'Euthéria un sanctuaire inviolé.

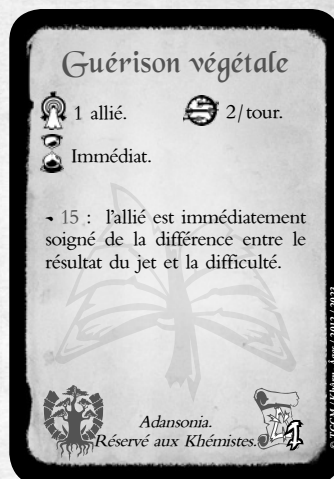
Un mage tembo ou une prêtresse khémiste aura un bonus de +1 par combattant vivant de son camp sur le champ de bataille.

Un magicien maîtrise donc avant tout la magie de son peuple et aura ainsi uniquement accès aux sorts de sa faction en plus des sorts génériques que chaque mage peut apprendre.

Règles de base

Quelques très rares thaumaturges maîtrisent plusieurs arcanes. Ces êtres d'exception ont heureusement la sagesse pour alliée en général. Pourtant certaines légendes de sorciers devenus fous, ont rendu leur présence intimidante pour le commun des mortels.

Voici 2 sorts de la magie d'Adansonia, d'autres seront présentés dans les règles de Bataille complète.



IV. Les Affranchis

Les Affranchis sont, au même titre que les Tembos et les Khémistes que nous venons de vous présenter, une nouvelle faction du jeu *Khân-Ages*®. Pour autant, ils n'apportent pas la diversité visuelle qu'offrent ces derniers puisqu'il s'agit du rassemblement de la plupart des peuples de Safar, qui, fuyant la guerre, se sont trouvés une raison commune de s'unir.

Dirigés par Maraka, simple tisserande goûne qui a accepté d'endosser par la force des choses, le rôle de leader, les Affranchis n'ont pas pour vocation de chercher les conflits et encore moins de les provoquer. Pourtant tout comme les Tembos ont pris part à la guerre, ce peuple cosmopolite et pacifiste a vite compris qu'il devait se préparer à se défendre. Clotrique, bûcheron réputé de Ligneux-Ville seconde la jeune femme en tant que général de l'Ost des Affranchis et coordinateur de la défense de la Cité-Franche.

Cette ville est née spontanément de la sueur de ses occupants et des milliers de stères de bois prélevés au cœur des forêts ithuriennes qui l'ont vue naître.

Restrictions de recrutement

Vous trouverez donc naturellement des Khârns et des Goûns chez les Affranchis, mais aussi, même s'ils sont moins nombreux, lassés par les combats, les brimades et la rigueur militaire, des déserteurs khérops et fangs, ces derniers étant tous mâles, puisqu'aucune Fang femelle ne songerait à quitter la position dominante qu'elle occupe au sein de la Tanière, ainsi même que quelques membres de la Guilde Noire parmi les moins influents ou les plus incertains et sans doute, par nature... quelques espions.

On n'y croise pas de Khémistes ni de Tembos, car, bien que tout aussi pacifistes, ils n'ont aucune raison de délaisser Euthéria et l'harmonie dans laquelle ils partagent déjà leur quotidien.

Enfin, peu de thaumaturges ont rejoint les rangs des Affranchis, occupant des postes privilégiés ou enviables parmi les leurs, peu d'entre eux ont fui leurs frères. Seuls quelques rares bourreaux khérops et une poignée de shammans goûns, isolés par les combats, sont à leurs côtés.

Concrètement cet état de fait se traduit par les possibilités suivantes en termes de recrutement :

Un Fer de Lance ou un Ost d'Affranchis peut comporter n'importe quel générique (comprenez non personnage et non unique) des factions khârne, khéropse, goûne, fang et Guilde Noire en respectant les restrictions suivantes :

- Aucun fidèle, frère ou membre de l'Ordre du Sang et de l'Acier parmi les Khârns.

Règles de base

- Aucune femelle parmi les Fangs.
- Seuls les shamans goûns de niveau 17 y sont autorisés (pas de niveau 16 ni 18). Il ne peut y en avoir plus d'un par Fer de Lance.
- Seuls les Prêtres du sacrifice khérops (niveau 17) y sont autorisés (pas de niveau 16 ni 18). Il ne peut y en avoir plus d'un par Fer de Lance.
- Seuls les génériques non uniques, Agents sombres niveau 17 brutes, voleurs ou négociateurs par exemple sont tolérés pour la Guilde Noire.

Il existe aussi bien sûr des profils qui sont « Affranchis » par nature, Maraka et ses sœurs, Clotrique et d'autres figures emblématiques ; ces derniers aux couleurs de la faction, ont la particularité d'apporter des bonus aux génériques des autres factions dans un Fer de Lance affranchis.

Ils ne sont bien sûr, pas recrutables par une autre faction.

Restrictions d'équipements et de compétences

Ayant fui leur peuple d'origine, ils ont de fait perdu l'accès à l'arsenal qui le caractérisait. Aussi une figurine khârne, khéropse, goûne ou fang recrutée par les Affranchis ne pourra être équipée par des objets réservés à sa faction (l'armure de combat khârne par exemple).

De même, une compétence qui est réservée aux représentants d'une faction ne peut être appliquée au sein d'un Fer de Lance d'Affranchis qu'aux cibles décrites et pas à tout le Fer de Lance ou tout l'Ost (les racines tribales des artisans dogons ne s'appliquent que sur les Goûns par exemple).

Traits et spécificités des Affranchis

Toutes les figurines qui combattent sous la bannière des Affranchis, quelle que soit leur faction d'origine, s'apportent donc des bonus de soutien et bénéficient des effets comme une seule et même faction, que leurs cartes de profil soient « affranchies » ou non.

Les Affranchis se sont regroupés et ont uni leurs forces en plein cœur des forêts ithu-riennes, c'est leur discrétion et leur adaptation à cet environnement qui permet leur survie. Ils ont donc naturellement développé des aptitudes au fil du temps.

Un combattant non « affranchi » qui combat pour eux peut acquérir les compétences « Éclaireur 2 » et « Rusé » pour 5 KO x son niveau.

Par exemple, un Guerrier Khârn niveau 17 peut en tant qu'affranchi devenir « Éclaireur 2 » et « Rusé » pour 10 KO.

Ils sont également plus furtifs et ont appris à profiter de l'environnement où ils ont élu domicile.

Pour représenter cela, ils possèdent la compétence « Furtivité », ils ajoutent à leur défense un bonus d'une valeur égale à leur niveau dès qu'ils sont à couvert.

V. Montures et Cavaliers

Généralités

Les Montures sont déployées sur les champs de bataille et viennent épauler leur Cavalier au combat. Partageant bien souvent un lien indéfectible avec eux, elles ne se laissent pas monter par n'importe qui et ne sauront pas survivre sans eux. Elles sont traitées dans **KHANN-ÂGES®** comme des équipements incessibles.

Vous recrutez donc la Monture avec le Cavalier lors de la préparation de votre Fer de Lance ou de votre Ost.

Contrairement aux Safars, les figurines de Montures sont représentées sur des socles ovales, de 40x60mm, 60x90mm et 80x120mm selon leur nature.

Même si leur socle n'est pas circulaire, les Montures ne possèdent pas d'orientation (pas d'arc avant ou arrière).

Elles ne sont pas verrouillées au corps à corps tant que la somme de la taille des socles ennemis qui les engagent n'est pas égale à leur valeur la plus basse.

Par exemple, un kœlod sur socle de 80x120mm sera verrouillé dès que la somme des socles adverses sera égale ou supérieure à 80mm.

Elles ne peuvent pas être déployées en dehors d'une zone de déploiement (hors compétence « Éclaireur »), si la zone de déploiement n'est pas assez large, laissez dépasser le socle de la Monture à l'extérieur de la surface de jeu pour que le maximum de la Monture soit dans l'aire de jeu sans déborder de la zone.

Les niveaux des Montures sont ajoutés à ceux de vos autres Safars pour connaître le joueur qui a l'initiative.

Caractéristiques utilisées

Les caractéristiques d'une Monture viennent s'ajouter à celle du Cavalier.

Lors d'une action impliquant des caractéristiques, on considère celles du Cavalier majorées par les bonus que lui apporte sa Monture, et ce, que l'action soit réalisée par le Cavalier ou par la Monture.

Points d'action dépensés

De même que pour les caractéristiques les PA sont communs à l'équipage, on dépense indifféremment ceux qui sont apportés en bonus par la Monture ou ceux du Cavalier pour une action de l'un ou l'autre.

Si le Cavalier devait perdre des PA, par exemple la moitié après un test de moral raté ou en s'activant hors de l'aura de son vassal, sa Monture en revanche n'y est pas soumise, elle continue d'apporter son bonus jusqu'à ce qu'elle soit terrassée.

Bonus, soutien et magie

Seuls les bonus directement destinés aux Montures ou ceux apportés à l'ensemble d'une faction concernent les Montures de cette même faction.

Elle n'apporte de bonus de soutien en combat qu'à son Cavalier qui fait de même en retour, mais à aucun autre membre du Fer de Lance ou de l'Ost dans lequel elle se trouve.

En revanche elles ne sont pas prises en compte pour les bonus magiques. Par exemple un mochère niveau 3 n'apportera pas un bonus de +1 pour le shaman qui tente une incantation.

Lorsqu'un Cavalier monté devrait subir des dégâts, le joueur qui les possède choisit si c'est le Cavalier ou sa Monture qui les subira. Une fois le choix effectué, procédez normalement; si la cible bénéficie d'une protection, sort, bouclier, armure, etc. Appliquez les effets, ensuite ôtez les PV perdus.

Les dégâts venant d'une même source ne peuvent pas être répartis entre le Cavalier et sa Monture.

Les effets n'affectent que la cible. Par exemple si la Monture saigne ou est empoisonnée, le Cavalier ne l'est pas s'il ne subit pas lui-même une attaque avec ces effets.

Si la Monture n'a plus de PV, le Cavalier perd tous les bonus inhérents à celle-ci et sa figurine est remplacée par sa version à pied, vous disposez un pion de carcasse de la Monture correspondante à l'endroit où elle a été retirée. Traitez ce marqueur de carcasse selon les règles spécifiques qui le concernent (CF. P.36 à 37). Le Cavalier, s'il a survécu, sera placé au contact de la carcasse de sa Monture.

Si le Cavalier n'a plus de PV, la Monture s'enfuit. Remplacez la figurine par un pion carcasse de la taille de la figurine à pied.

Les compétences et équipements d'un Cavalier ne se transmettent pas à la Monture et inversement. Par exemple le paladin ne transmet pas son armure à son quagga. Un Khérops ne transmet pas sa peau dure à son koelod.

Un tireur sur une Monture peut effectuer des actions de tir même s'il est engagé au corps à corps.

Un combattant voit l'allonge de l'arme qu'il manie majorée selon le profil de sa Monture. Cette majoration s'applique aussi lors de la gestion d'objectifs ou de toute autre action.

La Stature d'un cavalier monté.

Lorsqu'il s'agit d'ajouter la stature à un jet ou à une valeur de dégâts (charge, RC, etc.) on ajoute uniquement celle de l'auteur de l'action.

Si c'est le Cavalier qui attaque, c'est sa stature qu'on ajoute, dans le cas d'une ruade de quagga par exemple, c'est celle du quagga.

Par contre, on les additionne lorsqu'il s'agit d'établir un effet de repoussement ou pour déterminer un bonus de couvert et dans tous les cas grâce à la compétence empathie.

Les niveaux et restrictions

Les Montures sont déclinées en plusieurs niveaux, vous choisissez le niveau de la Monture que vous souhaitez adjoindre à votre Cavalier. Cependant une Monture ne peut pas avoir plus d'un niveau d'écart avec son Cavalier.

Typiquement, un combattant niveau **II** ne peut pas posséder une Monture niveau **IV** et un combattant niveau **IV** ne peut pas posséder une Monture niveau **II**.

Certains Safars possèdent des compétences qu'ils ne pourront pas utiliser en étant montés, voir même qui les empêcheront d'acquérir une Monture :

- **Berseker X**, ne peut pas posséder de Monture.
- **Brutalité X**, n'ajoute pas X dégâts lors d'une ruade ou d'un piétinement.
- **Charge brutale X**, ne peut pas être utilisée si c'est seulement le Cavalier qui possède cette compétence. Choisissez la meilleure valeur de charge brutale quand les deux la possèdent.
- **Embuscade**, ne peut pas être utilisée par un Cavalier.
- **Endurance**, ne peut pas être utilisée par un Cavalier.

Les Quaggas

Monture des Khârns, de la Guilde Noire, des Affranchis (hormis ceux d'origine khéropse et fang) et du Clan de Vortig, les Quaggas sont des bêtes formidables et de fidèles amis pour leur Cavalier, rapides et robustes, ils sont un atout non négligeable pour leur faction.

Règles de base

Exemple :

Engueran effectue une attaque à 2PA ; pour 2PA cochés sur la carte $\mathbf{P} + \mathbf{V} + \mathbf{D10}$ donnera dans ce cas $6 + (4 + 1) + \mathbf{D10}$ soit $11 + 3\mathbf{D10}$ de seuil de base.

- Niveau $\mathbf{II}$ / 30 Kouronnes.

+ 1 $\mathbf{V}$, + 12PV, allonge + 0.5 toise, + 3 stature.

Ruade : une fois par activation, le Quagga peut ruer sur l'ennemi dans sa ZDC, « $\mathbf{P} + \mathbf{V} + \mathbf{D10}$ » $\mathbf{P}$ ou $\mathbf{V}$ dégâts + effet « sonné ».

- Niveau $\mathbf{III}$ / 45 Kouronnes.

+ 1 $\mathbf{V}$, + 14PV, allonge + 0.5 toise, + 3 stature, « sacrifice 1 » (ne fonctionne qu'envers son Cavalier).

Ruade : deux fois par activation, le Quagga peut ruer sur l'ennemi dans sa ZDC, « $\mathbf{P} + \mathbf{V} + \mathbf{D10}$ » $\mathbf{P}$ ou $\mathbf{V}$ dégâts + effet « sonné ».

- Niveau $\mathbf{III}$ / 70 Kouronnes.

+ 1 PA, + 1 $\mathbf{V}$, + 1 $\mathbf{A}$, + 18 PV, allonge + 0.5 toise, + 4 stature.

Ruade : deux fois par activation, le Quagga peut ruer sur l'ennemi dans sa ZDC, « $\mathbf{P} + \mathbf{V} + \mathbf{D10}$ » $\mathbf{P}$ ou $\mathbf{V}$ dégâts + effet « sonné ».

Les Kœlods

Montures presque exclusives des Khérops, ces mastodontes sont vraiment très impressionnants. Ils ne connaissent pas la peur et sont très difficiles à terrasser.

- Niveau $\mathbf{II}$ / 45 Kouronnes.

+ 1 $\mathbf{C}$, + 16 PV, allonge + 1 toise, + 4 stature, « charge brutale 1 ».

Piétinement : une fois par activation, le Kœlod peut piétiner un adversaire dans sa ZDC, « $\mathbf{C} + \mathbf{P} + \mathbf{D10}$ » $\mathbf{C}$ ou $\mathbf{P}$ dégâts effet « au sol ».

- Niveau $\mathbf{III}$ / 60 Kouronnes.

+ 1 $\mathbf{C}$, + 20 PV, allonge + 1 toise, + 4 stature, « charge brutale 2 ».

Piétinement : deux fois par activation, le Kœlod peut piétiner un adversaire dans sa ZDC, « $\mathbf{C} + \mathbf{P} + \mathbf{D10}$ » $\mathbf{C}$ ou $\mathbf{P}$ dégâts effet « au sol ».

- Niveau $\mathbf{III}$ / 90 Kouronnes.

+ 1 $\mathbf{C}$, + 1 $\mathbf{P}$, + 22 PV, allonge + 1 toise, + 5 stature, « charge brutale 3 », « peau dure », « stable ».

Piétinement : deux fois par activation, le Kœlod peut piétiner un adversaire dans sa ZDC, « $\mathbf{C} + \mathbf{P} + \mathbf{D10}$ » $\mathbf{C}$ ou $\mathbf{P}$ dégâts effet « au sol ».

Les Mochères

Montures des Goûns, les Mochères sont de débonnaires compagnons qui servent au transport des vivres et à de menus travaux de labours dans les Plaines Dogons. Avec la survenue des guerres, ils ont bien vite été reconvertis et emmenés sur les champs de bataille.

L'Hermétisme conféré aux Mochères Niveau **III** et **III** s'applique à toutes les formes de magie sauf le Shamanisme.

- Niveau **III**/25 Kouronnes.

+ 1 A, + 10 PV, allonge + 0.5 toise, + 2 stature.

Le Mochère permet de se déplacer d'une toise lors de chaque attaque ou défense réussie, ou d'ajouter 1 toise au déplacement lors de l'utilisation de l'effet de V.

- Niveau **III**/45 Kouronnes.

+ 1 PA, + 1 A, + 12 PV, allonge + 0.5 toise, + 2 stature, « hermétisme 1 ».

Petit grimoire gratuit pour les shamans Cavaliers, la témérité des Goûns dans l'aura du Cavalier augmente de 2.

Le Mochère permet de se déplacer d'une toise lors de chaque attaque ou défense réussie, ou d'ajouter 1 toise au déplacement lors de l'utilisation de l'effet de V.

- Niveau **III**/65 Kouronnes.

+ 1 PA, + 1 A, + 16 PV, allonge + 0.5 toise, + 3 stature, « hermétisme 2 », « endurance ».

Grand grimoire gratuit pour les shamans Cavaliers, la témérité des Goûns dans l'aura du Cavalier augmente de 3.

Le Mochère permet de se déplacer d'une toise lors de chaque attaque ou défense réussie, ou d'ajouter 1 toise au déplacement lors de l'utilisation de l'effet de V.

Équipements et compétences des Cavaliers et Montures

Certaines Montures possèdent des prédispositions et des compétences innées, d'autres en acquièrent à force d'entraînement. De plus certains Cavaliers s'équipent et équipent leur Monture pour gagner en efficacité sur les champs de bataille.

Ce chapitre vous permettra de spécialiser vos Cavaliers et Montures, si vous le souhaitez.

Les compétences avec une valeur de X, que peut acquérir une Monture, ne sont pas cumulatives avec la même compétence que pourrait avoir le Cavalier. Si Cavalier et Monture possèdent une même compétence, la meilleure des deux valeurs sera conservée.

Exemple :

Un garde de niveau **III** possède la compétence « brutalité 2 », si son quagga possède aussi « brutalité 1 », la meilleure des deux valeurs, à savoir 2, est conservée mais les deux ne sont pas additionnées.

Règles de base

- **Caparaçon** : la Monture possède une armure - 1 / 6 / -2, DV 8.

20 KO pour les Montures khârnes et de la Guilde Noire, 22 KO pour les Montures khéropses, non accessible aux Mochères.

Pour 5 KO supplémentaires, des pointes acérées recouvrent le caparaçon, la Monture n'est verrouillée que si la somme des socles adverses égale la valeur de la longueur du socle de la Monture.

Par exemple un kœlod, avec un caparaçon à pointe, sur socle de 80x120mm ne sera verrouillé que lorsque la somme des socles adverses sera égale ou supérieure à 120mm.

Les autres factions n'ont pas pour habitude d'engoncer leur Monture dans des pièces d'armure.

- **Lance de cavalerie** : allonge 2" (non modifiable), +4 dégâts et +2 au seuil d'attaque en charge, 1 main, pas d'attaque avec A et à 1 PA. 20 KO, réservée aux Cavaliers khârns.

- **Autorité** : 10 KO. Réservée aux Cavaliers khérops et khârns.

- **Brutalité X** : 1 pour 10 KO, 2 pour 20 KO.

- **Endurance** : 20 KO. Réservée aux Cavaliers khârns et goûns.

- **En éveil** : 20 KO réservée aux Cavaliers goûns.

- **Exécuteur** : 20 KO réservée aux Cavaliers khérops.

- **Harcèlement** : 20 KO réservée, aux Montures goûnes.

- **Peau dure** : réservée aux kœlods 5 KO.

- **Repoussement** : réservée aux kœlods pour 15 KO et aux quaggas pour 25 KO.

- **Sacrifice X** : réservée aux kœlods 1 pour 15 KO, 2 pour 25 KO.

- **Stable** : 20 KO.

- **Empathie** : 20 KO.

VI. Les Aliénés

Outre les Montures, un nouveau type de figurine fait son entrée sur Safar, il s'agit des Aliénés. Ces Safars ont été dépossédés de leur faculté de penser par eux-mêmes ou sont revenus à l'état bestial par enchantement ou régression. Ils n'obéissent plus qu'à leur maître et n'ont que faire des objectifs ou des scénarios.

Les Likans sont un peuple communautaire et très uni. Malheureusement pour eux, Nyx leur a tendu un piège, une fois de plus, par le biais de sa fille, Apathé. Ainsi toute une meute de leur peuple a été réduite à l'état d'Aliénés par les Fangs pour pallier leur incapacité à chevaucher ou dresser des Montures au sein de la Tanière sans être tentées de les dévorer.

Les Likans qui sont considérés comme Aliénés possèdent ce trait sur leur carte de profil et sont représentés sous la forme de quadrupèdes sur des socles ovales de 40x60mm.

Bien sûr, si les Likans sont les premiers à avoir subi l'horreur de cette dépossession d'eux-mêmes, ils ne sont hélas pas les seuls sur Safar, et chaque fois que ce trait se retrouvera sur une carte de profil, la figurine obéira aux règles communes suivantes.

Ces figurines sont considérées comme des Safars pour tous les aspects du jeu (ligne de vue, déplacement, mise hors de combat, ZDC, utilisation des compétences, mais ne possèdent pas le même type de profil et sont soumis à certaines restrictions.

Ils ne sont pas pris en compte dans la détermination de l'initiative en début de tour.

La compétence « aliéné X » les définit sur leur carte de profil, où X est le « Maître » auquel elles sont liées.

Elles ne possèdent pas de valeur **V**, **P**, **A**, **C**, **T** et **I** comme un Safar classique, mais une seule de référence. Dans le cas des Likans, seules la valeur de Vitesse **V** et la stature sont conservées.

Les attaques qui leur sont propres sont éventuellement décrites sur leur carte de profil.

Les défenses qui leur sont propres sont éventuellement décrites sur leur carte de profil. Si aucune défense n'est précisée, elles se défendent en utilisant leur valeur de vitesse selon les mêmes principes que les autres Safars, elles ne respectent cependant pas le choix imposé par l'attaquant de la première

Règles de base

caractéristique défensive, et elles peuvent utiliser 3 fois cette caractéristique lors d'une défense à 3 PA ou défense soutenue.

Si elles sont en alerte elles peuvent ajouter une fois supplémentaire leur **V**. Ce qui peut les amener à utiliser 4 fois la valeur **V** en défense.

Elles ne peuvent pas bénéficier de l'ajout d'équipement et ne peuvent posséder que les éventuelles armes décrites sur leur carte de profil.

Dépossédées de leur capacité de réflexion, elles ne sont effrayées par rien et ne réalisent jamais de test de témérité ou d'effroi.

Elles ne gèrent donc pas les objectifs de scénario, sauf s'ils sont réalisables en combattant (terrasser un adversaire par exemple).

Elles sont associées à leur Maître en début de partie, lors du déploiement, elles sont activées simultanément et dans l'ordre défini par le joueur qui les contrôle. Elles lui confèrent un bonus de soutien égal à leur niveau.

De plus les Aliénés apportent un soutien à leur maître, mais pas l'inverse.

Elles peuvent défendre, les attaques de corps à corps, à la place de leur maître quand il est dans leur ZDC.

Au début de leur activation, elles ne récupèrent que la moitié de leur PA si elles sont en dehors de l'aura de leur maître. Si leur maître a connu une fin précoce, les Aliénés s'activeront donc, pour le reste de la partie, avec la moitié de leur PA.

En bataille, si vous souhaitez jouer les Aliénés qui ont perdu leur maître il faudra leur attribuer un marqueur.

Par exemple, une Goulue niveau **III**, accompagnée de 2 Likans, est terrassée. Au tour suivant il faudra placer un marqueur sur chacun des Likans si le joueur souhaite les activer tous les deux.

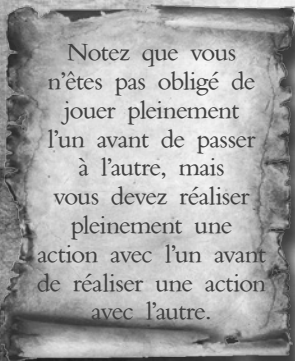
Si un sort cible un maître et ses Aliénés, il n'aura d'effet que sur la cible du sort. En revanche le lanceur de sort peut s'il le souhaite dépenser des PA pour étendre son sort à tout le groupe. Il devra donc réussir à lancer son sort autant de fois que de figurines ciblées.

Par exemple, une Meneuse niveau **III**, souhaite lancer le sort armure en os sur une équipe composée d'une Goulue avec amulette du culte niveau 2 qui possède 2 Likans niveau **I**.

La Meneuse choisit de dépenser 1 PA pour cibler la Goulue et 2 PA par Likan pour les cibler, soit 5 PA dépensés en tout.

Sur 2+ (grâce à l'amulette) le sort sera réussi sur la Goulue mais il faudra un 8+ pour chacun des Likans (seuil de base de 10 et difficulté de 18).

Enfin, la compétence « éclaireur X » de leur Maître leur est transférée. Elles peuvent donc être déployées de façon avancée.



VI. Les Aliénés

Mais pas la compétence « embuscade », elles sont donc révélées en même temps que leur Maître mais ne bénéficient pas de l'attaque gratuite en interruption.

Le cas des Likans

Les Likans sont recrutés par les femelles fangs. La somme des niveaux des Likans, qu'elles possèdent, ne peut pas excéder leur niveau.

Typiquement, une Goulue de niveau Ⅱ ne pourra posséder qu'un seul Likan de niveau Ⅱ, alors qu'une Décatie de niveau Ⅲ pourra posséder soit 3 Likans de niveau Ⅱ, soit 1 niveau Ⅱ et 1 niveau Ⅲ, soit 1 seul de niveau Ⅲ.

- **Likan aliéné niveau 3/ 25 Kouronnes.**

Stature 2, 10 PV, 6 PA, $\bar{Y}=4$.

Compétences :

- Le Sang m'attire 1
- Endurance,
- Aliéné Femelle Fang
- Bond 4
- Kuuma : 2 PA, 2 x **V** + D10, **V** dégâts, saignement 1.

- Likan aliéné niveau III/ 35 Kouronnes.

Stature 2, 14 PV, 7 PA, $\mathbf{V}=5$.

Compétences :

- Le Sang m'attire 2
- Endurance,
- Aliéné Femelle Fang
- Bond 3
- Kuuma : 2 PA, 2xV+2D10, V dégâts, saignement 1.

- Likan aliéné niveau **III**/ 50 Kouronnes.

Stature 3, 18 PV, 8 PA, $\bar{V}=5$.

Compétences :

- Le Sang m'attire 2
- Endurance,
- Aliéné Femelle Fang
- Bond 2
- Harcèlement
- Kuuma : 2 PA, 2 x **V** + 3D10, **V** dégâts, saignement 2.
- Saut à la gorge : lors d'une défense à 3 PA (2 x **V** + stature) réussie, le Likan gagne une attaque « Kuuma » gratuite.

VII. Les carcasses

Les marqueurs de carcasse des Safars que vous connaissez bien et qui sont déjà disponibles continuent d'apporter les ressources qui sont décrites dans le livre de « Règles de base » de *Khann-Ages*®.

Mais l'arrivée d'êtres exceptionnels comme les Tembos et les Montures changent cet état de fait. Aussi leur influence magique ou simplement leur corpulence hors-norme amènent à des traitements différents de ces nouveaux marqueurs de carcasse.

Tous les marqueurs de carcasses quels qu'ils soient, gênent les déplacements et on ne peut terminer une action de mouvement dessus. Si rien n'est précisé on considère qu'un marqueur de carcasse est de stature 2 pour la détermination des couverts.

Marqueur de carcasse Tembo

Lorsqu'un Tembo tombe au combat et que sa figurine est remplacée par un marqueur de carcasse, ce dernier possède les caractéristiques suivantes :

- Il génère un couvert équivalent à une « figurine écran » de stature 5.
- Il peut être « dévoré » trois fois avant d'être retiré de la surface de jeu et permet de récupérer 1D10 + 2 PV à chaque fois.
- Il peut être pillé trois fois avant d'être retiré de la surface de jeu.
- Dans un rayon de 2 toises autour de ce marqueur les résultats des incantations magiques et des défenses contre les sorts sont minorés de 2.
- Lorsqu'un Safar non Tembo est repoussé sur un tel marqueur de carcasse il doit immédiatement effectuer un test d'effroi de valeur 11.

Marqueur de carcasse de quagga

Ce marqueur génère un couvert équivalent à une « figurine écran » de stature 4.

De plus il peut être dévoré deux fois avant de quitter la surface de jeu et permet la récupération de 7 PV à chaque fois.

- Il peut être pillé deux fois avant d'être retiré de la surface de jeu.

Un tireur à couvert derrière une carcasse de quagga, gagne la compétence « Maître papegai » tant qu'il y reste.

Marqueur de carcasse de Koelod

Ce marqueur génère un couvert équivalent à une « figurine écran » de stature 5.

De plus il peut être dévoré trois fois avant de quitter la surface de jeu et permet la récupération de 9 PV à chaque fois.

- Il peut être pillé trois fois avant d'être retiré de la surface de jeu.

VII. Les carcasses

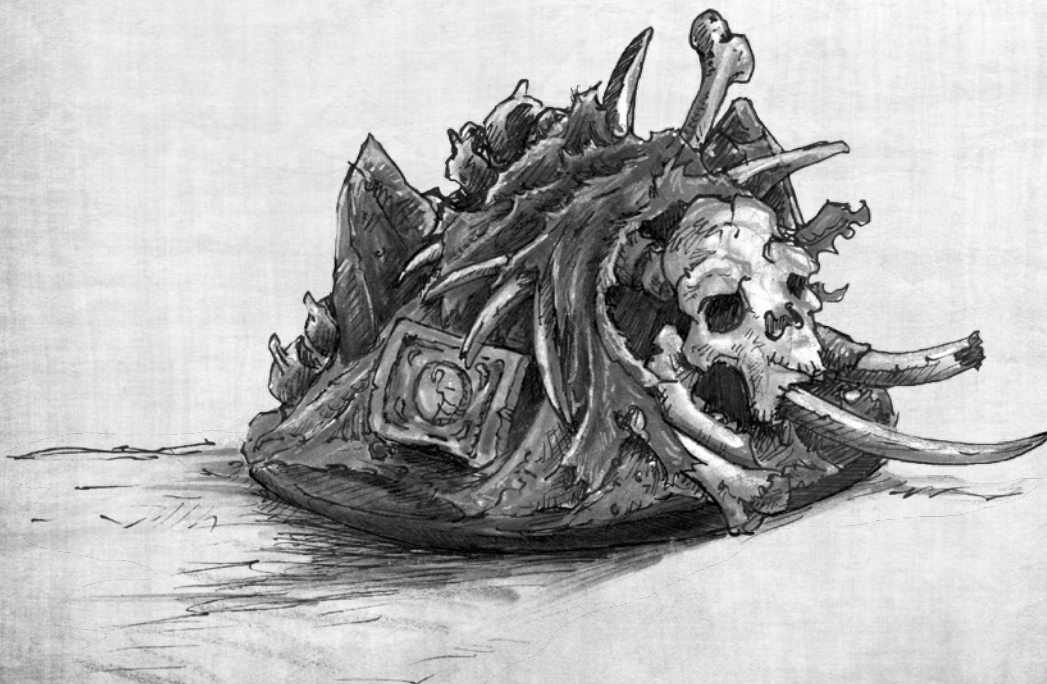
Il permet de stopper les effets de « gelure » et de « saignement » à son contact.

Marqueur de carcasse de mochère

Ce marqueur génère un couvert équivalent à une « figurine écran » de stature 3.

Lorsqu'il est dévoré il rapporte 8 PV.

Un magicien qui réalise une incantation ou un Safar qui se défend contre une incantation à son contact peut ajouter 2 au résultat de son jet. (5 cases de DV).



Dans cette version allégée, 1 seul scénario vous est proposé, d'autres seront disponibles dans la version complète.

Protéger l'eau à la source

- 300  minimum pour chaque Fer de Lance, 3 Fers de Lance minimum en mode Bataille
- Table selon le mode de jeu choisi - 4 tours de jeu -

L'eau est tellement essentielle à toute vie sur Safar, que dans le confort des cités khârnès, 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

Les joueurs déploient leurs figurines collées à leur bord de table sur toute la longueur de ce côté ; en son centre est symbolisée une **réserve** de stockage pour l'eau (.

Lorsque vous jouez en mode escarmouche, sur une table de 60x60cm :

Chaque joueur dispose sur la ligne médiane et à 5 toises d'un des bords de table son **puits** (, de sorte qu'ils soient tous les 2 à égale distance des zones de déploiement et espacé chacun de 5 toises.

Lorsque vous jouez en mode bataille, sur une table de 60x120cm :

Chaque joueur dispose son **puits** au centre d'une des demi-tables de 60cmx60cm sur la ligne médiane, afin de se faire face dans la largeur des 2 tables.

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 (2/Fer de Lance en mode Bataille), ces seaux permettent de ramener l'eau à son campement et de constituer des réserves du précieux liquide.

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 les 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.

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).

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

Rendre l'eau potable : 2 PA / au contact d'un puits / 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**.

Victoire et Butins

- Empoisonner l'eau adverse vous apporte 20 Ko.
- Rendre l'eau potable vous apporte 20 Ko.
- Chaque seau d'eau versé dans sa réserve vous apporte 10 Ko.
- Chaque seau empoisonné versé dans la réserve adverse vous apporte 20 Ko.

KHARN-AGES

Saison 2

EN KICKSTARTER

DU 21 / 5 AU 21 / 6 / 2022

LIVRAISON MARS 2023

Retrouvez tous les concepts, photos et rendus 3D sur :

WWW.KHARN-AGES.COM



WWW.TGCMCREATION.FR