

KHARN-AGES TACTIK

Règles de base



Khârn-Âges Tactik (K-Â T) est une réponse à une partie de la communauté figurines qui préfère une échelle de figurines plus modeste, dispose d'un budget à respecter et / ou souhaite aborder le mode Bataille en profitant pleinement des effets de masse qu'il permet.

Le moteur de règles reste intégralement le même, il est éprouvé, stable et équilibré.

Seule la taille des figurines est modifiée, Khârn-Âges Tactik vous propose désormais tout l'univers de Safar en 40mm, comprenez que les Khârns, référents standards du jeu, mesurent en moyenne 40mm aux yeux.

Il en découle 2 notions importantes :

- Vous vous en doutez, la taille des socles a elle aussi été adaptée pour que les figurines ne soient pas perdues sur des bases beaucoup trop larges pour leur taille.
- Si l'on continue de mesurer les distances dans le jeu en « Toises », cette unité usuelle du monde de Safar qui vaut 4 centimètres dans Khârn-Âges, vaut 1 pouce ou 2,5 cm dans Khârn-Âges Tactik.

C'est la seule modification, elle permet notamment une chose importante, en conservant la même surface de jeu de base, soit 60x60cm, cette dernière est virtuellement augmentée de 60% (puisqu'on passe de 15 toises de côté à 24 !!!). Cet aspect avait lui aussi été réclamé par une partie de la communauté, reprochant parfois au jeu classique de plonger trop vite les Fers de Lance dans le corps à corps. Une dimension supplémentaire et une stratégie de placement différente s'offrent ainsi à eux.

Goûtez dès maintenant au plaisir stratégique de Khârn-Âges à une échelle dont vous avez l'habitude !

/! ATTENTION :

- Si les règles sont les mêmes pour ces 2 versions de Khârn-Âges, de par leur taille très différentes les figurines ne peuvent être mixées entre elles.
- Il n'est absolument pas question d'arrêter la gamme 75mm, uniquement de proposer à ceux qu'elle ne séduit pas la formidable expérience de jeu Khârn-Âges à une échelle qui leur convient !

Khârn-Âges ou Khârn-Âges Tactik, la victoire reste un choix...

I. Généralités

Vous venez d'entrer dans le monde de Safar et vous allez devoir mener votre « Fer de Lance » (nom donné à votre bande de guerriers), au sein des rivalités et des nombreuses batailles qui rythment la vie quotidienne de ses habitants. Préparez-vous, exploitez les failles de l'ennemi et imposez-lui vos choix jusqu'à la victoire finale.

De nombreux scénarios vont vous permettre de révéler vos talents de stratégie, préférez-vous la ruse, la force brute ou encore la sorcellerie pour triompher ? Ce présent livret vous apporte toutes les clés pour triompher, définit le cadre de jeu, le moteur de combat, les règles de tir et de magie ainsi que les compétences dont vos combattants pourront user pour atteindre leurs buts : entrer dans l'histoire de Safar et devenir des figures célèbres de l'âge des Khârns...

N'hésitez pas à le consulter chaque fois que nécessaire, vous êtes celui qui tire les ficelles et décide de l'issue du combat. Apprenez à maîtriser le hasard et à vous en faire un allié, imposez vos choix sur le champ de bataille et King-Khârns sera à votre merci.

But du jeu, conditions de victoire

Lors d'une partie de *Kharn-Ages*®, remporter la victoire est évidemment le but. En absence de scénario, le joueur qui aura éliminé ou mis en déroute la totalité du Fer de Lance adverse sera vainqueur.

Cependant, la plupart des parties que vous disputerez suivront un scénario. Dans ce cas, la victoire reviendra au joueur qui a accompli l'ensemble ou le plus grand nombre d'objectifs même si son Fer de Lance s'est fait anihiler. Un véritable stratège doit avoir le sens du sacrifice et garder sa mission à l'esprit.

Vous trouverez de nombreux scénarios dans le livre de règles de base, et comme pour *Briskars*®, le premier jeu de TGCM, d'autres seront ajoutés au fil du temps au travers de nos différents vecteurs de communication.

Matériel de jeu

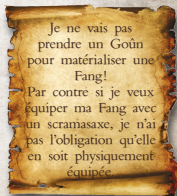
En dehors du livre que vous tenez entre les mains, vous trouverez de nombreuses aides de jeu sur notre plate-forme : www.kharn-ages.com.

Pour le reste, munissez-vous de dés à 10 faces, des réglettes de mesures en toises, déterminez une surface de jeu et choisissez vos figurines.

Les figurines

Dans ce jeu, vos figurines ne seront pas toujours montées avec l'équipement que vous souhaitez utiliser. Ce n'est pas grave, TGCM n'impose pas le WYSIWYG (what you see is what you get, ou en Français : « ce que vous voyez c'est ce qui est joué ») ; toutefois, il sera plus confortable pour vous et votre adversaire de prendre les figurines de la bonne faction.

En revanche, il y a une chose qu'il faudra absolument respecter sur vos figurines c'est la taille du socle ! Chaque figurine est fournie avec un socle texturé qui possède une certaine taille (30, 40, 50 ou 60mm).



Que vous utilisiez ou non ce socle, vous devez absolument conserver sa taille. Il représente l'espace vital qu'occupe le Safar ; cela pourra lui apporter des règles supplémentaires et facilitera, ou non, ses déplacements.

Bien sûr, une Fang sur socle de 30mm aura plus de facilités à se déplacer dans un bâtiment qu'un Tembo sur socle 60mm, mais possèdera une zone de contrôle plus réduite.

De plus, les figurines sont fournies avec leur(s) carte(s) de profil. Nous vous conseillons de les mettre dans des pochettes de protection et d'utiliser un marqueur effaçable afin de pouvoir noter l'état de vos combattants et leur évolution en cours de partie. Par exemple la perte de points de vie, l'utilisation de ses points d'actions, etc.

Surface de jeu

Au cours de leurs missions vos Fers de Lance vont évoluer dans des environnements variés, de la majestueuse forêt d'Euthéria à King-Khârns la capitale, en passant par les plaines Dogons ou encore les redoutables steppes d'Hulun-Huur.

La surface de jeu standard pour une partie de *King of the Jungle*® est de 60cmx60cm ou 24 pouces de côté. La plupart des scénarios sont conçus pour se jouer sur cette surface. Dans le cas contraire, les dimensions seront précisées.

Rien ne vous empêche de jouer les scénarios proposés sur une surface plus grande ou plus petite, tant que chaque joueur impliqué en convient. Attention si vous changez les dimensions du terrain il faudra sans doute adapter les distances données par le scénario ainsi que la durée de la partie.

Enfin, nous vous conseillons de disposer différents éléments de décor sur votre table de jeu afin de vivre une expérience plus immersive et de profiter de toutes les règles de couverts et de dénivelés.

Réglette et mesure

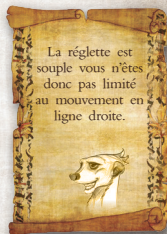
L'unité de mesure utilisée dans le jeu est la Toise. Une toise correspond à 1 pouce ou environ 2,5cm.

Vous trouverez des réglettes de 8 toises à imprimer en téléchargement dans la rubrique « Downloads » de la plateforme.

Ces réglettes en toises vont vous permettre de mesurer les distances à tout instant de la partie.

Le mot « toise », du latin « tendere », en français « tendre », signifie « l'étendue des bras », c'est-à-dire l'envergure des bras. Elle a donc comme base la distance entre les bouts des doigts, les deux bras étendus.

C'était l'unité de mesure utilisée (avant l'adoption du système métrique en 1799), qui correspond toujours à six pieds, soit deux verges ou une aune et demie ou encore 1, 949m.



Les dés

Lors d'une partie, vous aurez très souvent à déterminer la réussite ou l'échec d'une action donnée.

Pour cela, vous serez amené à utiliser un, ou plusieurs, dés à 10 faces, ou D10, dont le résultat sera ajouté aux caractéristiques sollicitées par l'action.

Dans la plupart des cas, le D10 est numéroté de 0 à 9, on considérera que le « 0 » équivaut à un résultat de 10.

Il sera parfois précisé d'utiliser « 1D5 » au lieu de « 1D10 » ; les dés à 5 faces n'existant pas, il suffira alors de jeter 1D10 et de diviser le résultat par 2, arrondi au supérieur, soit :

1 et 2 sur le D10 = 1 / 3 et 4 sur le D10 = 2 / 5 et 6 sur le D10 = 3, et ainsi de suite...

En règle générale, on arrondira au supérieur un résultat ou une caractéristique qu'on doit diviser par deux.

Il pourra aussi être précisé, par exemple « 1D10-2 », dans ce cas on retranchera 2 au résultat du jet de dé.

- Déviation :

Lorsqu'on parlera de déviation ou de mouvements aléatoires, il suffira de regarder dans quelle direction pointe le D10 pour savoir vers où aura lieu le mouvement ou la déviation.

- Jets critiques :

Un jet dit « CRITIQUE » est le meilleur ou le moins bon résultat d'un jet de dé.

Dans le cas de *Jeux de Rôles*®, les actions étant résolues à l'aide de D10, sans modificateurs particuliers :

- Le 1 est un « ÉCHEC CRITIQUE » ou « EC ».
L'action entreprise n'a jamais eu lieu.
- Le 10 (ou 0) est une « RÉUSSITE CRITIQUE » ou « RC ».
L'action a été réussie avec brio.

Une RC peut être relancée.

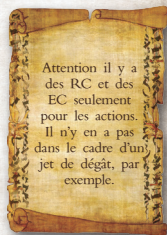
Si le résultat de la relance n'est pas un EC, il est additionné au total du lancer de dés.

Si le résultat de la relance est un EC, l'action est quand même réussie, mais rien n'est ajouté au total du lancer.

Si le résultat est une nouvelle RC, on additionne le résultat et l'on peut le relancer. Et ainsi de suite.

Certains jets critiques entraîneront des effets supplémentaires, précisés dans ces règles ou sur les cartes de référence fournies avec les figurines ; appliquez ces effets.

Dans le cas d'une action de combat, une RC occasionnera plus de dégâts (P.10).



Présentation d'un profil

La face avant d'une carte



Nom du combattant : c'est le nom qui le désigne sur Safar. Il peut être l'un des personnages importants du Royaume et être appelé par un titre précédant son nom, ou un simple guerrier nommé par sa fonction.

Photo ou concept : c'est la représentation de la figurine telle que vous pouvez la jouer avec ce profil.

Niveau de la figurine : chaque personnage possède un niveau d'entraînement. Il va de **I** pour une jeune recrue à **1001** pour les guerriers émérites.

Limitation : les personnages emblématiques de Safar sont bien sûr uniques. Vous ne pourrez pas les recruter deux ou trois fois dans votre Fer de Lance. En revanche, de nombreux réguliers pourront y être présents en plusieurs exemplaires.

Coût : c'est la valeur de recrutement, exprimé en Kouronnes, la monnaie officielle de Safar frappée à l'effigie de Kharl VI, le roi actuel de King-Khârns.

Logo de faction : c'est le symbole de ralliement de chaque peuple, celui par lequel les combattants s'identifient. Chaque figurine possédant le même logo de faction peut être recrutée dans le même Fer de Lance. Certains profils de la Guilde Noire peuvent être recrutés par plusieurs factions.



Les Khârns regroupent tous les représentants de la Couronne et de ses vassaux.



Les Goûns sont un peuple shamanique des plaines Dogons.



Les Khérops rassemblent les soldats de l'Empereur des steppes et de ses fils.



Les Fangs rassemblent les enfants de Nyx dans la Tanière.



Les Tembos, anciens maîtres de Safar, se sont retirés avec les Khémistes dans la forêt d'Euthéria.



La Guilde Noire rassemble tous les renégats qui ont choisi d'adhérer aux préceptes de cette guilde.

Il existe enfin des profils sur lesquels ne figure aucun logo de faction qui peuvent être enrôlés dans n'importe quel Fer de Lance.

La face arrière d'une carte



Les caractéristiques du Safar :

Vitesse (V) : la rapidité et la capacité à se déplacer du personnage.

Puissance (P) : la force du combattant.

Agilité (A) : l'habileté et la vivacité du personnage.

Corpulence (C) : l'embonpoint, la constitution, l'endurance du Safar.

Ces 4 caractéristiques sont utilisées pour résoudre la plupart des actions du jeu, notamment les actions de combat ; attaque, défense et tir.

Témérité (T) : capacité permettant de résister aux effets affectant le moral, de respecter une cohésion d'unité.

La témérité sera utilisée lors des tests d'effroi et de terreur.

Intelligence (I) : concerne la compréhension des mécanismes, le déchiffrement des écrits, et surtout l'utilisation de la magie. C'est la seule caractéristique qui est utilisée pour lancer un sort ou s'en protéger.

Stature : la carrure du guerrier, tout autant sa taille que le volume qu'il occupe. Cette caractéristique est déterminante lors du calcul des couverts, de l'effet de repoussement et de bien d'autres actions.

PA : le nombre de points d'action que possède une figurine pour jouer. Vous les dépensez à votre guise et ils sont renouvelés au début de chaque activation.

PV : le nombre de points de vie d'un combattant. Une fois ce total à zéro, la figurine a été vaincue. Elle est alors remplacée par un marqueur de carcasse.



Armure : lorsque le guerrier en possède une, elle est utilisée à chaque fois qu'il doit subir des dégâts.



Compétences : les compétences les plus récurrentes sont décrites dans cet ouvrage, certaines autres plus rares, sont directement décrites sur les cartes de profil.

Équipement : un équipement standard est proposé avec chaque profil, il peut être conservé, complété ou modifié selon vos besoins.

Dés(s) de maîtrise : ce sont les domaines d'expertise du combattant, plus il a de cases disponibles dans un domaine donné, plus il va pouvoir réaliser d'exploits lors de ce type d'action.

Les PA d'un Safar

Durant une partie, un Safar va inévitablement réaliser un certain nombre d'actions. Quelles qu'elles soient, il devra disposer de suffisamment de PA et les dépenser pour les entreprendre, que l'action soit réussie ou non.

Vous trouverez plus loin la liste exhaustive des actions génériques, leur coût en PA, ainsi que leur(s) effet(s) (P.29).

Attention dans les conditions normales de jeu, un combattant récupérera ses PA au début de son activation et non au début d'un tour.

Le niveau d'un Safar

Les figurines de *King of the Hill*® possèdent toutes un niveau qui reflète leur expérience au combat.

Plus le niveau du personnage est haut, plus son coût de recrutement sera élevé, et plus il aura d'options en jeu et notamment de dés à lancer lors de la réalisation d'une action.

En effet, un combattant lance autant de D10 que la valeur de son niveau pour toutes les actions qu'il entreprend, sauf mention contraire. Il en choisit un seul et l'additionne aux caractéristiques utilisées pour l'action.

Niveau 17 : ce sont les « réguliers » de chaque faction, ils sont les moins expérimentés de chacun de leur corps de métiers et constituent bien souvent la masse des combattants, les troupes les plus nombreuses sur les champs de bataille de Safar.

Ils lancent 1 dé, quelle que soit l'action.

Exemple :

Une Goulue niveau 17 veut porter une attaque, elle lancera donc 2 dés, mais n'en choisira qu'un, qu'elle additionnera aux caractéristiques de son choix pour déterminer son seuil d'attaque.

Niveau 18 : « aguerris » de chaque peuple, ils ne sont pas nés de la dernière pluie et ont déjà survécu à de nombreuses batailles, leur sens du combat leur donne un avantage certain sur les « réguliers ».

Ils lancent 2 dés, quelle que soit l'action.

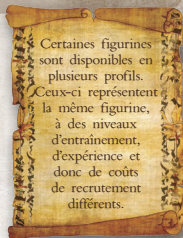
Niveau 19 : guerriers « émérites » de leur Ost, ils sont souvent les meneurs de leur Fer de Lance et réalisent des prouesses au combat, leurs attaques sont violentes et leurs défenses difficiles à pénétrer.

Ils lancent 3 dés, quelle que soit l'action.

Le niveau d'un Safar va également indiquer le nombre de dés de maîtrise qu'il peut utiliser lors de chacune de ses activations, comme vous le verrez dans le paragraphe suivant.

Enfin, les niveaux influent sur l'obtention de l'initiative en début de partie ; avant la partie, une fois que tous les joueurs se sont entendus sur la valeur en Kouronnes de chaque force en présence, lors du recrutement de votre Fer de Lance, vous choisissez quels profils vous allez jouer.

La composition de votre formation va directement déterminer qui aura le choix du commencement de la partie (P.14).



La maîtrise d'un Safar

Quand le combat et la guerre sont votre lot quotidien, chaque expérience compte.

De batailles en campagnes, les combattants s'aguerrissent et les coups répétés sont de moins en moins hasardeux. Un vétéran de guerre ne se laissera pas facilement surprendre et ne ratera que rarement un estoc ou une parade, un mage ou un tireur sera de plus en plus précis et efficace.

La maîtrise reflète directement le niveau d'entraînement du personnage, elle est divisée en cinq domaines et permet la relance d'un dé lors d'un jet pour le type d'action associé.



Un dé de maîtrise possédant les 5 domaines.

Il existe 5 domaines de maîtrise :

Maîtrise offensive de combat (☒) : on l'utilisera lors des attaques de corps à corps.

Maîtrise défensive (☐) : pour les actions défensives excepté contre les attaques magiques.

Maîtrise d'objectifs (☑) : pour toutes les actions génériques ou les actions qui permettent d'accomplir les objectifs de scénario.

Maîtrise de tir (☞) : on l'utilisera lors d'un tir ou lors de l'action de « lancer un objet ».

Maîtrise ésotérique (☛) : afin d'améliorer le résultat d'une incantation ou du lancement d'un sort ou, a contrario, pour se défendre contre ce type d'actions.

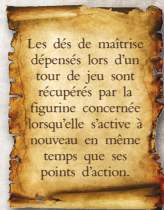
Un dé de maîtrise peut être dépensé pour relancer un D10 lors d'un jet effectué par la figurine qui réalise l'action.

Ce dé de maîtrise doit comporter le symbole du type d'action effectuée. On barre ce dé sur la carte de profil afin de relancer un dé de l'action. Le combattant perdra alors un dé de son pool jusqu'à sa réactivation.

Par exemple, une figurine de niveau **III** lance 3 dés en règle générale ; si elle utilise un dé de maîtrise pour relancer l'un de ces 3 dés lors d'une action spécifique ; après sa relance, elle n'aura plus que 2 dés pour résoudre ses actions jusqu'à sa prochaine activation.

Si elle est amenée à utiliser un autre dé de maîtrise, elle ne lancera par la suite qu'un seul dé pour l'ensemble de ses actions jusqu'à sa réactivation.

Malgré cela, une figurine possède toujours au moins un dé pour réaliser ses actions, il est donc moins pénalisant d'utiliser le dernier point de maîtrise (ou le seul pour une figurine de niveau **I**) d'un combattant, puisqu'il conserve quoiqu'il arrive au moins un dé pour ses actions.



Les dés de maîtrise dépensés lors d'un tour de jeu sont récupérés par la figurine concernée lorsqu'elle s'active à nouveau en même temps que ses points d'action.

Dans *Jeux d'Âges*®, un combattant a autant de dés de maîtrise potentiels que son niveau le lui permet. On utilise toujours les dés de maîtrise dans l'ordre que l'on souhaite, pensez donc à regarder de quels autres domaines de maîtrise vous vous privez quand vous les utilisez.

Les figurines possèdent généralement leurs dés de maîtrise pour elles seules. Certaines compétences ou situations permettront d'en distribuer ou d'en voler, ou encore d'en augmenter ou d'en diminuer le nombre.

Exemple :

L'avant-garde de choc niveau **II** lance deux dés pour attaquer le champion tribal qui lui fait face ; elle réalise 2 et 3, et décide donc de relancer l'un des dés en utilisant l'un de ses dés de maîtrise pour relancer le 2.

Si elle utilise le 1^{er}, elle n'aura plus la possibilité de relancer une action de tir jusqu'à sa prochaine activation. Elle choisit donc naturellement de cocher le 2^{ème} sur sa carte.



La stature d'un Safar

Sur un champ de bataille, on peut croiser du plus petit résident de Safar aux plus imposants représentants du peuple des Tembos. Cette diversité de tailles et de formes classe les combattants en 7 valeurs de stature de 0 à 6. Elle est figurée par les barreaux colorés de l'échelle de stature en haut à droite d'une carte de profil.

- La stature permet de déterminer si l'effet de **C** est applicable (P.21).
- Sa valeur s'ajoute au seuil de la première attaque qui suit un « assaut » (P.19).
- Sa valeur va s'ajouter une unique fois (sauf compétences ou armes spécifiques) aux dégâts en cas de RC dans une action de combat de 2 ou 3 PA réussie.
- Sa valeur sert de référence pour la distance à laquelle un Safar peut « lancer un objet » (P.27).
- Et enfin bien sûr, elle permet de définir le bonus de couvert d'une cible en la comparant à la hauteur d'un élément de décor ou à la stature d'un combattant du même corps à corps (P.24).

Recruter son Fer de Lance

Dans *Jeux d'Âges*®, chaque joueur va constituer son Fer de Lance au sein des figurines de la faction qu'il souhaite jouer. Chaque peuple a ses propres aspirations sur Safar, et ne s'allie que dans de rares occasions où les conditions les y obligent ; un troisième belligérant plus fort par exemple, mais ces alliances ne durent qu'un temps et ne sauraient constituer une règle de recrutement.

Vous devez donc composer votre Fer de Lance en choisissant parmi une unique faction. Il existe cependant quelques exceptions ; des guerriers qui, sans foi ni loi, ou attirés par l'appât du gain plus que par l'allégeance à une couronne ou un monarque se vendront aux plus offrants :

- Les représentants de la célèbre Guilde Noire sont de ceux-là.

- Certains combattants posséderont le trait « apatride » sur leur carte de profil, ils pourront indifféremment être recrutés par tous les peuples qui ont besoin de leurs bras.
- On retrouvera enfin le trait « allié des X » sur certains profils ; ils accepteront de se battre aux côtés de « X » ou au sein de leur faction d'origine.

Désignation du leader

Tous les Fers de Lance sont menés au combat par un « leader ». Le Safar qui occupe ce poste sait se faire obéir de ses compagnons, que cela soit par la force, son charisme ou ses talents de stratégie.

Un leader améliore de 1 les tests de témérité et d'effroi alliés dans son « aura » (CF. « L'aura d'un Safar » P.15). Vous pourrez le choisir parmi les Safars des deux plus hauts niveaux de votre Fer de Lance ou parmi l'un de vos personnages.

Vous ne pouvez bien sûr, pas en changer au cours de la partie.

Limitations

Il existe plusieurs types de limitations relatives à chaque profil dans le jeu, elles correspondent au nombre d'exemplaires jouables simultanément parmi toutes les figurines portant le même nom.

LIM X (limitation X) signifie que vous pouvez recruter X fois le même profil.

LIM U (limitation U) signifie que la figurine est unique, elle ne peut donc se trouver qu'en un seul exemplaire dans votre formation.

Vous pouvez atteindre le maximum de chaque limitation X et U disponible pour un même profil.

Vous pouvez par exemple recruter 1 **guerrier khérops** niveau **1007** « Commandant » (Lim U), 2 **guerriers khérops** niveau **107** (Lim 2) et 3 **guerriers khérops** niveau **17** (Lim 3) dans un même Fer de Lance.

LIM P (limitation P) signifie que la figurine est un personnage, son expérience et ses qualités lui ont permis de sortir des rangs et d'être reconnu par tous. Il est non seulement unique dans une formation, mais en plus, il remplace l'un des emplacements autorisés par les autres limitations.

Si je souhaite guerroyer avec **Engueran** (un **paladin khârn** niveau **1007**/ Lim P), il prendra alors la place d'un des **paladins** niveau **1007**. Je ne pourrais donc recruter qu'un autre **paladin** niveau **1007** à ses côtés bien que la limitation de recrutement des **paladins** niveau **1007** soit de 2.

Coût de recrutement

Dans **Kouronnes**, la monnaie couramment utilisée sur Safar est la Kouronne (Ko).

À chaque figurine est associée une valeur en Kouronnes qui correspond à son coût de recrutement, plus son coût est élevé, plus le combattant aura un impact sur la partie.

Attention toutefois à ne pas négliger les troupes moins aguerries. Car si un personnage de niveau **1007** apportera beaucoup à votre Fer de Lance, vous risquerez de payer cher le sous-nombre lorsqu'il aura épuisé ses points d'action.

Il n'y a aucune autre imposition que le respect des factions, des alliances et la limitation de recrutement de chaque figurine.

Constituez votre Fer de Lance en comptabilisant la valeur de chaque figurine, arme, équipement ou carte ayant une valeur associée pour obtenir la valeur totale de votre formation.

Pensez toutefois à ôter le coût des équipements que vous ne souhaitez pas utiliser sur les profils (P.44).

II. Conventions de Jeu

Avant la partie

Si plusieurs règles se contredisent on les applique toujours dans cet ordre :

Le scénario prévaut sur les cartes de jeu qui prévalent sur les règles de base.

Si vous avez un désaccord avec votre adversaire, vous pouvez le résoudre via un lancer de pièce ou un jet de dé. Sinon, que ce soit en tournoi ou pas, vous pouvez demander à une tierce personne d'arbitrer le désaccord.

Choisir le champ de bataille

Avant de commencer la partie, mettez-vous d'accord avec votre adversaire sur les éléments de décor présents sur la table. Sont-ils destructibles? Ralentissent-ils le mouvement? Peut-on les déplacer? Quel Safar peut passer par tel chemin? Quelle est la nature du terrain, etc.

Cela évitera de graves déconvenues en cours de jeu.

Durée

Dans chaque scénario, la durée de la partie est précisée en nombre de tours. Si avant la fin de la partie un des deux Fers de Lance a été complètement éliminé, elle se terminera à la fin du tour en cour, sauf mention contraire.

En l'absence de scénario, jouez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul Fer de Lance représenté sur la table.

Nombre de joueurs

Il est communément fait référence à des parties de *Jeux d'Âges*® opposant deux adversaires, cependant, il est tout à fait possible qu'une partie voit s'affronter plus de 2 Fers de Lance.

Lors d'une telle partie, avant de commencer, déterminez dans quel ordre chaque joueur activera une figurine.

Respectez cet ordre jusqu'à la fin de la partie, sans tenir compte du sous-nombre d'aucun des camps. Malheur à ceux qui s'attireront les foudres des autres Fers de Lance en présence!

Quitter le champ de bataille

Les seuls moyens de quitter définitivement le champ de bataille pour un Safar sont le trépas ou la fuite.

Si un mouvement ou un effet devait le faire sortir de la surface de jeu, un repoussement par exemple, nous considérons qu'il s'arrête contre le bord du terrain et subit éventuellement des dégâts de collision. Un élément juste à l'extérieur du terrain l'aura sûrement stoppé net.

Syndrome de la figurine chancelante

Même si nos pièces sont fabriquées dans une résine assez souple et relativement solide, si une figurine finit son mouvement en équilibre sur un élément de décor, il ne faut pas hésiter à la remplacer par un marqueur de même taille à la position réelle du Safar pour ne pas risquer de l'abîmer.

Règle du 1, 2, 3

Dans *Warhammer*®, il existe une règle universelle : celle du 1, 2, 3. Elle est très simple à mémoriser et vous permettra d'éviter de nombreuses hésitations.

En fait, il s'agit plutôt du 1 pour 1, 2 pour 2 et 3 pour 3.

Nous vous rappelons que le niveau d'une figurine détermine le nombre de dés qu'elle lance pour réaliser une action.

- Une figurine de niveau **1** lancera 1 seul dé pour réaliser ses actions.
- Une figurine de niveau **2** lancera 2 dés pour réaliser ses actions et en choisira 1.
- Une figurine de niveau **3** lancera 3 dés pour réaliser ses actions et en choisira 1.

Exemple :

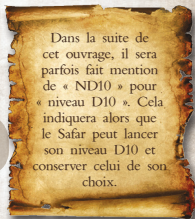
Tarsak décide de porter une attaque à 2 caractéristiques à son adversaire, cette action coûte 2PA.

De même, vous verrez que lorsqu'elle porte une attaque, lance un sort ou se défend on appliquera la même règle :

- 1 caractéristique pour 1 point d'action.
- 2 caractéristiques pour 2 points d'action.
- 3 caractéristiques pour 3 points d'action.

Dans tous les cas, aucune caractéristique ne peut être engagée plus de deux fois dans la même action de combat ou de tir.

L'incantation d'un sort ou certaines actions spécifiques à un scénario, vous autorisent à déroger à cette règle, conformez-vous alors au descriptif de l'action.



Format de partie

Les starters de base de *Warhammer*® sont constitués de plus ou moins 500 Kouronnes selon les niveaux et l'équipement choisis, il vous est parfaitement possible de jouer avec un starter par joueur, ils sont équilibrés et très modulables, simplement en changeant les équipements ou les niveaux des figurines qui le composent. C'est le format idéal pour appréhender le système de jeu et pour commencer à découvrir tout son potentiel.

Cependant, nous vous conseillons de débiter votre première partie avec environ 300 Kouronnes par joueur pour appréhender le moteur de base du jeu. Puis au fil des parties, en augmentant le niveau ou l'équipement de certaines figurines du starter ou en recrutant d'autres guerriers pour venir soutenir cette formation de base.

Bien sûr, rien ne vous empêche, si tous les joueurs sont d'accord, de jouer dans le format de votre choix.

La plupart des scénarios vous conseilleront un format de Fer de Lance, vous êtes libre de le respecter ou non.

Certains scénarios vous imposeront un format. Dans ce cas il faudra vous y soumettre.

Si vous participez à un événement, comme un tournoi, vous n'aurez certainement pas cette latitude et il faudra vous plier aux restrictions imposées par l'organisateur.

Commencer la partie

Comme évoqué précédemment, les niveaux permettent (entre autres) de déterminer l'initiative en début de partie.

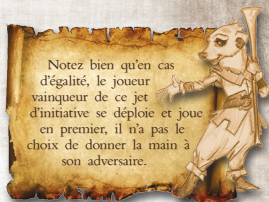
Additionnez les niveaux de toutes les figurines de votre Fer de Lance. Ces niveaux représentent la capacité à s'adapter ou à se préparer à un combat, plus leur total est élevé, plus votre Fer de Lance saura faire face à la situation et en tirer parti quand la bataille s'engage.

Le joueur qui totalise la plus grande valeur cumulée de niveaux décide qui se déploie en premier. Ce joueur choisit sa zone de déploiement, s'y déploie et commencera la partie.

Certaines compétences ou certains équipements permettent d'influer sur cette règle ; suivez alors la même règle de résolution :

Le scénario prévaut sur les cartes de jeu qui prévalent sur les règles de base.

En cas d'égalité, décidez aléatoirement qui prendra l'initiative (à l'aide d'un jet de dé, ou d'un pile ou face, par exemple).



Notez bien qu'en cas d'égalité, le joueur vainqueur de ce jet d'initiative se déploie et joue en premier, il n'a pas le choix de donner la main à son adversaire.

Déploiement

Hors imposition du scénario, les Fers de Lance sont déployés dans une bande de 3 toises (soit 3 pouces ou 7,5cm) le long d'un bord de table opposé.

Sauf mention contraire, le joueur qui a l'initiative déploie l'intégralité de son Fer de Lance, puis, son adversaire fait de même.

La partie peut alors commencer.

Déroulement d'un tour

Lors d'un tour de jeu, chaque joueur participant à l'affrontement devra activer alternativement une de ses figurines et dépenser tout ou partie de ses points d'action, jusqu'à ce que toutes les figurines présentes aient été jouées.

Si à un moment du tour de jeu un joueur n'a plus de figurines à activer, alors qu'il en reste plusieurs à son adversaire, celui-ci doit les activer à la suite, avant de commencer le prochain tour de jeu.

Une fois que tous les combattants ont été activés, un nouveau tour de jeu commence, et ainsi de suite, jusqu'à l'obtention de la victoire d'un des camps ou que les joueurs arrivent au terme de la durée du scénario.

Après le tour 1, c'est le nombre de Safar en jeu qui détermine le premier joueur. À figurines égales, l'alternance est conservée. Sinon c'est le joueur ayant le moins de figurines qui active une figurine en premier. Ce processus est répété à chaque nouveau tour de jeu jusqu'à la fin de la partie.

Activation d'une figurine

Une figurine récupère tous ses points d'action et ses dés de maîtrise même au premier tour. Elle ne possède que ceux-ci pour agir au cours de son activation et par la suite, en défense pendant l'activation des autres combattants.

Elle n'en gagnera naturellement pas d'autres jusqu'à ce qu'elle s'active à nouveau.

Quoi qu'il en soit au moment d'activer un Safar il faudra toujours respecter la séquence d'activation suivante

Séquence d'activation

C'est dans cet ordre que se déroulent les différentes étapes de l'activation d'un Safar (certaines étapes peuvent ne pas être applicables) :

1. Début d'activation.
2. Application des effets persistants négatifs (saignements, poison, gelure, feu...).
3. Application des effets persistants positifs.
4. Test de témérité et/ou d'effroi.
5. Application des effets de choc électrique.
6. Récupération des points d'action et des dés de maîtrise de cette figurine.
7. Utilisation des PA par votre Safar.
8. Fin d'activation du Safar.

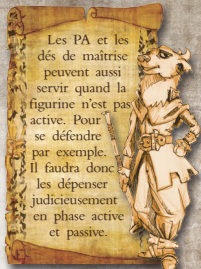
L'aura d'un Safar

Il pourra être fait mention de l'aura d'une figurine, celle-ci représente une zone d'influence qui entoure la figurine.

On la mentionnera par exemple pour un test de ralliement (P.43), l'influence magique apportée par la faction, la portée d'un sort...

L'aura d'une figurine est une zone dont le rayon est égal à son intelligence, mesurée en toises, **soit aura = $\{$ toises.**

Attention, cette zone ne s'applique pas qu'au sol, mais dans toutes les directions depuis le point central du socle de la figurine. Quelle que soit la direction, mesurez à l'aide de la règle si l'élément concerné est à $\{$ toises de ce point central pour savoir s'il est dans l'aura de la figurine.



Exemple :

Ici, le Goûn est considéré comme étant dans l'aura du Guerrier khâm.

Orientation et zone de contrôle d'un Safar

Les personnages de **Kharn Ages**® ont un champ de vision qui s'étend à 360°.

La zone de contrôle (notée ZDC) d'une figurine s'étend généralement à une demi-toise tout autour d'elle (plus si elle possède « Allonge X » naturelle ; dans ce cas, la ZDC s'étend à X toises ; CF. P.40).



Le Guerrier kharn peut effectuer des actions de combat grâce à la lance dont il est équipé jusqu'à 2 toises.

Les figurines de **Kharn Ages**® sont livrées avec leur socle. Même si la zone de contact change en fonction du diamètre, la largeur du socle n'a aucune incidence sur la ZDC au sol de la figurine, elle reste de 0,5 toise autour de son socle, sauf mention contraire.

Par contre, la taille de socle va déterminer à quelle hauteur s'étend la ZDC d'un Safar. En effet, la ZDC d'un Safar s'étend à la taille de son socle en hauteur.



Exemple :

Comparez la taille du socle à la hauteur qui sépare les 2 combattants pour déterminer s'ils sont engagés au corps à corps. Ici, la Goulue est engagée avec Tarsak, mais pas l'inverse.



Collision

Un effet de collision est subi soit :

- Par une figurine qui effectue un mouvement involontaire sur un obstacle (élément de décor, objectif de scénario, équipement de jeu qui possède une carte de profil).
 - Par deux combattants qui entrent involontairement en contact, à la suite d'un repoussement ou d'un effet de jeu particulier.
- Quelle que soit la différence de taille, les deux figurines perdent 1D5PV chacune et celle sur le plus petit socle finit au sol.
- Si les deux socles sont de même taille, les deux figurines subissent chacune 1D5PV de dégâts et finissent au sol.



Modificateur du terrain

Bien qu'ils aient la chance de s'affronter parfois sur un terrain sec et plat, les combattants choisissent rarement le moment où éclate le combat et doivent composer avec l'environnement. Les terrains encombrés ont une influence sur la vitesse de déplacement des Safars.

Ces modifications se cumulent avec les différents effets des actions de mouvement.

Les compétences propres à un profil prévalent toujours sur les modificateurs présentés ci-dessous.

- **Sur terrain meuble** : du sable, des graviers ou dans une eau peu profonde, la vitesse du Sfar est réduite de 1.
- **Sur terrain glissant** : de la glace ou de la boue par exemple, sa vitesse est réduite de 1 et la compétence « stable » (P.43) n'a plus d'effet.
- **Dans l'eau** (c'est à dire une eau suffisamment profonde pour y nager) : sa vitesse est divisée par 2 et aucune action avec une arme ne peut être entreprise. Il doit en plus ôter son armure manufacturée, à son activation, sous peine d'être retiré comme perte. Une armure naturelle (une carapace par exemple) ne gêne pas le Sfar qui la porte pour nager.
- **Sur terrain difficile** : sa vitesse est réduite de 2. Comme des broussailles, des décombres ou une ruine...

Ces modificateurs s'appliquent après les changements induits par une action de jeu (un sort par exemple).

Un Safar peut alors voir sa caractéristique de vitesse réduite à zéro. Dans ce cas, il ne peut pas bouger. Il peut continuer à utiliser **V** en attaque et en défense, mais la valeur de l'effet de **V** sera égal à 0, il ne pourra pas se déplacer si l'action est réussie.

III. Actions et États

Introduction

Lors de son activation, un Safar sera inévitablement poussé à agir, il devra disposer de suffisamment de PA afin de tenter une action ; et les dépenser pour en déterminer la réussite ou l'échec.

Plusieurs cas de figure :

- L'action ne nécessite qu'une dépense de PA. Si le Safar les a, ils sont dépensés et l'action sera automatiquement réussie sans autre forme de procès et vous pourrez la résoudre ; dans le cas d'une action de mouvement par exemple.
- On considère la somme d'une ou plusieurs caractéristiques du Safar qui tente une action en y ajoutant le résultat de son jet de dé(s) pour déterminer un seuil ou dépasser celui prédéfini par la situation de jeu ou le résultat de l'adversaire. L'action sera réussie si le Safar surpasse le seuil prédéfini ou si le sien n'est pas au moins égalé en défense.

CARACTÉRISTIQUES ENGAGÉES + ND10 ≥ seuil

Une égalité sera toujours favorable à l'adversaire de celui qui amorce l'action.

Sauf mention contraire, la plupart des actions peuvent être entreprises autant de fois que le joueur le souhaite, du moment que son combattant possède les PA pour les réaliser.

Dans les paragraphes suivants, vous trouverez toutes les actions qu'un Safar peut accomplir. Elles sont toutes structurées de la même façon :

Nom de l'action : coût en PA/portée d'utilisation/limitation d'utilisation. Description de l'effet.

Les actions de mouvement

Les déplacements

Dès qu'un Safar décide de se déplacer, il se réfère à sa caractéristique de vitesse (**V**) :

- **Marcher** : variable/le Safar.

Le plus classique, où le personnage pourra se déplacer de la totalité de sa caractéristique de vitesse, tout en jetant un dé à ce qui se passe autour de lui, les armes au clair. Il est possible d'entreprendre plusieurs fois cette action lors de son activation.

À chaque activation, la première marche de la figurine est gratuite, et l'autorise à se déplacer de sa valeur de vitesse (**V**) exprimée en toises. Ensuite, chaque déplacement supplémentaire coûtera 1 PA de plus que le précédent.

- 1^{er} mouvement : gratuit.
- 2^{ème} mouvement : 1 PA.
- 3^{ème} mouvement : 2 PA.
- 4^{ème} mouvement : 3 PA
- Et ainsi de suite.

- **Assaut** : coût du MVT + coût d'une attaque/le Safar puis sa ZDC/1^{ère} attaque de l'activation.

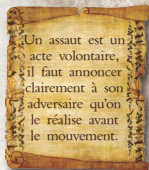
Permet d'ajouter la stature au seuil de l'attaque.

L'assaut est une action de mouvement combinée à une action offensive, appuyée par la vitesse de la charge.

S'il s'agit du premier mouvement, seul le coût de l'attaque sera compté.

La cible de l'assaut DOIT être dans la ligne de vue de l'attaquant avant qu'il entame le déplacement qui l'emmène à portée de combat pour que le bonus de charge soit effectif. De plus, le Safar doit être libre au moment où il lance son assaut.

La figurine en assaut peut ajouter sa stature au seuil de sa première attaque de corps à corps.



1^{ère} attaque de l'activation = CARAC. ENGAGÉES + STATURE + ND10
= seuil à défendre.

- **Enjamber un obstacle** : coût du mouvement nécessaire/le Safar.

Si l'obstacle fait moins d'1,5 toises de haut le Safar n'est pas ralenti et passera par-dessus.

- **Faire la courte échelle** : coût du mouvement + 1 PA pour 2 toises pour le Safar qui aide/le Safar et le Safar allié.

Si les 2 Safars sont en contact socle à socle au pied d'un obstacle de 2 toises ou plus, l'allié peut dépenser 1 PA (pour chaque palier de 2 toises), pour que le Safar actif grimpe l'obstacle sans malus. Le Safar actif doit finir au-dessus de l'obstacle au plus près du Safar qui l'a aidé. De plus, il faut que la puissance de l'allié soit au moins égale à la corpulence du Safar actif.

- **Grimper/escalader/descendre un obstacle prudemment** : 2 PA/le Safar.

Le mouvement est divisé par 2 lorsqu'un Safar grimpe ou descend un dénivelé. Cette action est obligatoire dès qu'un obstacle mesure plus de 1,5 toises de haut. Le Safar ne peut pas s'arrêter en cours d'escalade. Il doit franchir l'intégralité de l'obstacle durant son activation en dépensant les PA nécessaires.

La marche gratuite octroyée à chaque activation ne peut pas servir à faire cette action, et ne peut pas être réalisée après celle-ci. Quel que soit le nombre de PA dépensés pour réaliser cette action, cela compte pour un seul mouvement.

Exemple :

Mon Safar possède une vitesse de 6, il ne pourra grimper que de 3 toises pour 2PA dépensés. S'il effectue cette action comme première action de mouvement, il perd sa marche gratuite, mais sera considéré comme n'ayant fait qu'un seul mouvement ; de fait, son action de « marcher » suivante ne coûtera qu'1 PA.

- **Nager** : 2PA/le Safar.

Seul mouvement autorisé qui permet de se déplacer dans l'eau profonde, en surface ou sous l'eau.

Il est impossible de nager avec une armure métallique ou de pierre.

- **Saut par-dessus un vide/Saut en longueur** : coût du mouvement/le Safar.

Le Safar peut réaliser cette action sans être ralenti du moment que la longueur n'excède pas la moins bonne de ses caractéristiques entre **V** et **A**.

Au-delà, il peut réaliser cette action sur une longueur égale à la meilleure de ses caractéristiques entre **V** et **A**. L'action est réussie sur un 6+.

En cas d'échec, appliquer les effets d'une chute involontaire décrits un peu plus loin.

- **Se relever** : MVT gratuit ou 1 PA (si le Safar n'a plus de MVT gratuit)/le Safar.

Le Safar qui était au sol se remet en position debout.

Les chutes



Une **chute volontaire** se résout comme suit :

- Un Safar qui chute volontairement d'une hauteur comprise entre 0 et sa valeur de **A** lance un dé ; il ne subit pas de dégâts, à moins d'un EC, auquel cas il subit sa valeur de **C** en dégâts.
- Une figurine qui chute d'une hauteur supérieure à sa valeur de **A** doit réussir un test de réception.

- **Réception** : gratuit/le Safar/ $C + A + 1D10 \geq 10 + 1/\text{toise}$ de hauteur de chute.

S'il réussit, le Safar se réceptionne correctement. En cas d'échec, la figurine subit **C** dégâts et se retrouve « au sol » (P.35).

Une figurine ne peut pas choisir de chuter volontairement d'une hauteur dépassant sa valeur de **A** + niveau.

Si la **chute** est **involontaire**, le seuil de réussite augmente :

- Pour une chute comprise entre 0 et sa valeur de **A**, EC sur 1 et 2.
- Pour une chute d'une hauteur supérieure à sa valeur de **A**, le test de réception devient involontaire.

- **Réception involontaire** : gratuit/le Safar/ $C + A + 1D10$

$\geq 10 + 2/\text{toise}$ de hauteur de chute.

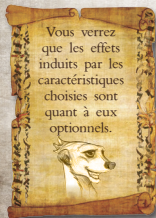
En cas de réussite, le Safar se réceptionne correctement. En cas d'échec il finit « au sol » et subira en dégâts la valeur de sa **C** + hauteur PV.

Les actions offensives de corps à corps

Dans **Jeux**, il existe une multitude d'attaques de corps à corps possibles.

Le système de combat reflète toute la diversité de coups, de tailles, d'estocs, de fentes, de voltes, etc. qu'on peut retrouver dans une passe d'armes.

Mais toutes les attaques, et vous le verrez plus loin, toutes les défenses et tous les tirs, sont régis par deux principes fondamentaux : le nombre de PA engagés et la ou les caractéristiques choisies. C'est cette combinaison qui va déterminer la rapidité, la violence, ou encore la force de ces actions de combat.



On résout de la même manière les attaques avec une arme ou à mains nues mais, sauf mention contraire, ces dernières n'endommagent pas les armures.

Lorsqu'on utilise une arme en combat, ses effets ne sont pas optionnels, on ne peut pas décider de ne pas appliquer le dégât supplémentaire d'une francisque ou décider d'utiliser **A** avec une lance.

Affronter son adversaire en un contre un est certes honorable, mais peut être long et fastidieux. C'est pour cela qu'il n'est pas rare de voir plusieurs Safars alliés s'unir pour affronter des adversaires moins nombreux.

Si les attaquants sont en surnombre (soit plus de Safars dans le camp de la figurine active), alors les jets d'attaque sont automatiquement boostés de 1 par combattant en soutien.

Un Safar inapte au combat ne peut plus apporter son soutien.

De plus, les Safars alliés qui sont eux-mêmes aux prises avec un adversaire ne pourront pas apporter leur soutien.

L'effet des caractéristiques

Qu'elles soient utilisées en attaque ou en défense, les caractéristiques ont les mêmes effets.

Vitesse (**V**) : octroie un mouvement gratuit de la moitié (non arrondie) de cette caractéristique.

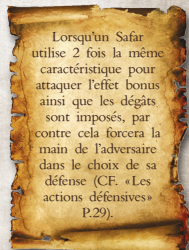
Ce mouvement ne compte pas dans le nombre de mouvements du Safar pour cette activation et s'effectue dans la direction de son choix.

Puissance (**P**) : permet d'ajouter « 1 » aux dégâts.

Agilité (**A**) : octroie une « attaque simple » ou un « tir éclair » gratuit, à résoudre immédiatement.

Cette attaque ne peut pas être défendue avec plus de 2 caractéristiques.

Corpulence (**C**) : permet de repousser son adversaire d'un nombre de toises égal à la moitié (non arrondie) de cette caractéristique, dans la direction opposée.



Cet effet ne peut être appliqué que si la stature du vainqueur est égale ou supérieure à celle du vaincu. Si le vainqueur profite d'un, ou plusieurs, soutien(s) dans ce corps à corps, additionnez les statures. Si la somme des statures est égale ou supérieure à celle de l'adversaire, alors l'effet peut être appliqué.

Les règles de collision s'appliquent normalement.

Exemple :

Un Paladin (stature 4) ne peut repousser une Guerrier khérops (stature 5) seul. Le Prince (stature 4) devra rejoindre le combat, aidé du Paladin, il pourra repousser le Khérops de 2 toises (C/2).



Repoussement impossible.

Notez qu'on additionne uniquement les statures du côté du combattant qui souhaite repousser, la victime quant à elle, n'est pas soutenue par ses alliés.

Ceci reste vrai que le combattant qui « repousse » bénéficie de cet effet lors d'une attaque ou d'une défense.

Attaques, PA et effets

- **Attaque simple** : 1 PA/ZDC / 1 caractéristique au choix (V, P, A, ou C) + ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue, l'attaquant infligera la valeur de cette caractéristique divisée par 2 en dégâts. Aucun effet de la caractéristique n'est applicable et il n'y a pas dégâts supplémentaires en cas de coup critique.

Dégâts = Caractéristique choisie / 2.

N'oubliez pas d'arrondir au supérieur le résultat obtenu.

- **Attaque standard** : 2 PA/ZDC / 2 caractéristiques au choix (V, P, A, ou C) + ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue, l'attaquant infligera en dégâts la valeur d'une des caractéristiques utilisées (au choix) et pourra s'il le souhaite appliquer l'effet d'une des 2 caractéristiques. Il est possible de choisir la même pour les effets et les dégâts.

Si l'on souhaite utiliser un effet, il faut l'annoncer clairement à son adversaire avant la résolution de l'attaque.

- **Attaque complexe** : 3 PA/ZDC / 3 caractéristiques au choix (V, P, A, ou C) + ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue, l'attaquant infligera la valeur de la caractéristique de son choix en dégâts et pourra s'il le souhaite appliquer 2 effets parmi les caractéristiques choisies pour attaquer.

Si l'on souhaite utiliser un ou plusieurs effets, il faut l'annoncer clairement à son adversaire avant la résolution de l'attaque.

Lors de ce type d'attaque, il est possible de choisir, au maximum, 2 fois la même caractéristique. Dans ce cas-là il est possible de choisir 2 fois le même effet. On doublera ce dernier comme suit :

À 1 PA, on applique cependant les effets de l'arme utilisée.
À 2 PA, on peut utiliser 2 fois la même caractéristique.

VV : octroie un mouvement gratuit de **V** toises dans la direction de son choix. Ce mouvement ne compte pas dans le nombre de mouvements du Safar pour cette activation.

PP : +2 dégâts.

La compétence « brutalité » (P.41) s'applique 2 fois aussi dans ce cas de figure.

AA : octroie 2 « attaques rapides » ou « tirs éclairs », à résoudre immédiatement. Ces attaques ne peuvent pas être défendues avec plus de 2 caractéristiques.

CC : repousse l'adversaire de **C** de (la figurine qui souhaite « repousser ») toises.

Cet effet ne peut être appliqué que si la stature du vainqueur est égale ou supérieure à celle du vaincu. Si le vainqueur dispose d'un, ou plusieurs soutiens dans ce corps à corps, additionnez les statures. Si la somme des statures est égale ou supérieure à celle de l'adversaire, alors l'effet peut être appliqué.

Si la stature du vainqueur est inférieure à celle de son adversaire, et qu'il n'a pas de soutien, le vainqueur repoussera quand même son adversaire, mais dans ce cas, comme s'il ne bénéficiait qu'une fois de l'effet de **C**. Soit **C**/2 toises.

Les règles de collision s'appliquent normalement.

Les attaques spéciales

La nature même de certains Safar leur donne accès à des capacités propres. Un combattant qui ne possède pas de cornes, ne pourra pas porter un « coup de cornes », les peuples qui ne sont pas carnivores ne misent pas sur la « morsure », et les gabarits trop frêles ne s'essayeront pas à « piétiner » leurs adversaires.

Quoi qu'il en soit, un Safar possédant le mot clef sur sa carte, connaît cette attaque spéciale.

Il ne pourra l'utiliser qu'une seule fois par activation.

- **Coup de cornes** : 2PA/ZDC/1 fois par activation/2 caractéristiques au choix (**V**, **P**, **A**, ou **C**) + ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue elle infligera 1D5 dégâts, et « saignement 1 ».

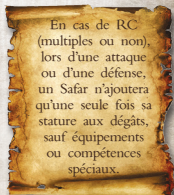
- **Morsure** : 2PA/ZDC/1 fois par activation/2 caractéristiques au choix (**V**, **P**, **A**, ou **C**) + ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue elle infligera 1D5 dégâts, de plus elle provoque immédiatement un test de témérité (seuil 10). La morsure inflige « saignement 2 » en cas de RC, au lieu des dégâts supplémentaires.

- **Piétinement** : 2PA/ZDC/1 fois par activation/**C**+**C**+ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue elle inflige **C** dégâts ; la cible est sonnée.

Attention ces attaques spéciales ne génèrent pas d'effets supplémentaires quelles que soient les caractéristiques utilisées.



En cas de RC (multiples ou non), lors d'une attaque ou d'une défense, un Safar n'ajoutera qu'une seule fois sa stature aux dégâts, sauf équipements ou compétences spéciaux.

Les actions à distance

Certains Safar vont préférer rester éloignés des mêlées tumultueuses afin d'exprimer pleinement leur talent avec une arme de tir ou de lancé.

Dans ce cas, la corpulence et la puissance des Safars n'entrent pas en ligne de compte.

Ce n'est pas que la force pure ne serve pas à bander mieux un arc, mais plutôt pour représenter le fait que les brutes de combat, dont la testostérone déborde, préféreront bien souvent l'affrontement direct à l'utilisation d'un arc. Il n'y a cependant aucune restriction à l'utilisation d'armes de tir par tous les combattants des Royaumes.

Ligne de vue

De nombreuses actions, dont le tir, peuvent nécessiter une ligne de vue vers la cible.

Pour qu'une cible soit visible, il faut au minimum qu'il soit possible de tracer une ligne depuis n'importe quel point du tronc ou de la tête du Safar vers n'importe quel point de l'élément ciblé. C'est la ligne de vue réelle.

Si aucune ligne ne peut être tracée, la figurine n'a pas de ligne de vue vers sa cible.

La détermination de cette ligne de vue est laissée à l'appréciation des joueurs. En cas de litige, on recourt au tracé de ligne artificielle en utilisant une règlette, un pointeur laser ou tout autre accessoire sur lequel les adversaires s'entendent.

Les couverts

Dans le cas de la réalisation d'une action offensive à distance, si le tireur ne voit que partiellement sa cible, cette dernière bénéficiera d'un bonus de couvert pour se défendre.

Un coup d'œil sur la situation suffit généralement à déterminer si la cible obtient ce bonus, et la plupart des cas se régleront ainsi, sans perdre de temps.

Cependant, en cas de situation litigieuse, considérez que si le couloir entre le socle d'un Safar et sa cible n'est pas entièrement libre, cette cible bénéficiera, probablement, d'un bonus de couvert.

Pour être considéré comme un couvert, un élément de décor doit mesurer plus d'1/2 toise de hauteur.

Un couvert dans la zone de contrôle du tireur (ou du lanceur, ou du jeteur de sort) est ignoré.

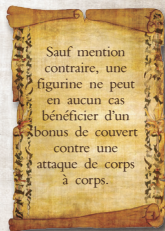
Toutes les figurines en jeu gênent les lignes de vues, sauf états ou compétences spéciales (embusqué, éthéré, etc.)

Une figurine cible engagée au corps à corps bénéficie d'un bonus de couvert.

Chaque figurine possède, sur sa carte de profil, une valeur de stature qui représente le volume qu'elle occupe, et sa capacité à profiter des couverts. Cette valeur peut aller de 0 pour les plus petits guerriers de Safar à 6 pour les figurines les plus imposantes.

Quand un Safar à couvert est la cible d'une action offensive à distance, comparez sa stature à celle du couvert.

Quand un Safar engagé au corps à corps est la cible d'une action offensive à distance, comparez sa stature à celle du combattant le plus grand engagé dans le même corps à corps.



Dans ce tableau, la valeur lue à l'intersection des deux entrées correspond au bonus de couvert dont bénéficie la cible.

Stature figurine écran	 ≤ 1	 ≤ 1,5	 ≤ 2	 ≤ 2,5	 ≤ 3	 ≤ 3,5
Hauteur de couvert Stature de la cible						
	+3	+2	+1	+4		
	+3	+2	+1			
	+2	+1				
	+1					
						
						
						
						
Les figurines de stature 0, et les couverts de moins de 1/2 toise ne procurent aucun bonus de couvert.						

Ce bonus de couvert est cumulable avec d'autres effets de jeu comme un sort, un équipement ou une compétence spéciale par exemple.

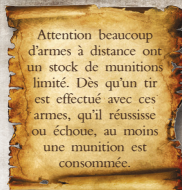
Les tirs

Les techniques de tir utilisent exclusivement les caractéristiques V et A .

Que ce soit avec une arme lançant des projectiles ou une arme qui serve de projectile, dès que l'action vise une cible à distance, elle est résolue comme un tir.

Une figurine équipée d'une arme de tir est considérée comme un tireur, même si cette arme a été acquise en cours de partie.

Un tireur ne peut pas utiliser son arme de tir s'il est engagé au corps à corps par un adversaire (sauf précision contraire).



- RC et EC :

Quel que soit le nombre de RC lors d'un tir, les dégâts seront doublés.

Ne s'improvise pas tireur qui veut ; un tireur fera des EC sur 1 et 2.

- Hauteurs :

Un modificateur est appliqué au seuil final du tir s'il y a plus de 2 toises de dénivelé entre le tireur et sa cible :

- Si le tireur est plus haut que sa cible : +2.
- Si le tireur est plus bas que sa cible : -2.

- Portée :

On mesure la distance entre le socle du tireur et sa cible.

À chaque arme de tir est associée une portée définie par deux valeurs. De 0 toise à la 1^{ère} valeur, on parle de **portée courte** ; entre les deux valeurs, la cible est à **portée moyenne**, au-delà elle sera à **portée longue**.

Arc : « 3/6 » signifie que l'arc a une portée efficace entre 3 et 6 toises. De 0 à 3 toises, exclues, c'est la portée courte. Au-delà de 6 toises c'est la portée longue.

Arbalète : « 3/7/- » signifie que le tir est impossible au-delà de 7 toises. La description de l'arbalète précise également que le bonus de dégâts à portée courte est augmenté de 1.

- Si une cible se situe entre la portée courte et la portée longue, elle est dans la **portée efficace**, le tir inflige les dégâts indiqués dans la description de l'arme utilisée.
- Si la cible est à **portée courte**, le tir infligera 1 dégât de plus.
- Si la cible est à **portée longue**, le tir infligera 3 dégâts de moins.

Les dégâts bonus/malus de portée seront appliqués après tout autre modificateur.

- Tir éclair : 1 PA / portée de l'arme / V ou A + ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue, elle infligera (caractéristique ou dégâts de l'arme) divisé par 2 en dégâts. Pas d'effet supplémentaire.

Les RC n'augmentent pas les dégâts.

Exemple :

Mon Safar tire à longue portée avec une arme de tir qui fait 5 dégâts. Par chance il fait une RC. Si l'attaque n'est pas défendue la cible subira (5 dégâts de l'arme x 2 à cause de la RC) - 3 dégâts de longue portée = 7 dégâts.

- **Tir basique** : 2 PA/portée de l'arme/ $\mathbb{A}\mathbb{A}$ +ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue elle infligera $\mathbb{A}$ ou dégâts de l'arme dégâts.

Permet d'appliquer l'effet de $\mathbb{A}$, dans ce cas, il faut l'annoncer clairement à son adversaire avant la résolution du tir.

- **Tir en mouvement** : 2 PA/portée de l'arme/ $\mathbb{V}\mathbb{V}$ +ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue elle infligera $\mathbb{V}$ ou dégâts de l'arme dégâts.

Permet d'appliquer l'effet de $\mathbb{V}$, dans ce cas, il faut l'annoncer clairement à son adversaire avant la résolution du tir.

- **Tir standard** : 2 PA/portée de l'arme/ $\mathbb{A}\mathbb{V}$ +ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue elle infligera $\mathbb{A}$, $\mathbb{V}$ ou dégâts de l'arme dégâts. Permet d'appliquer l'effet de $\mathbb{A}$ ou de $\mathbb{V}$, dans ce cas, il faut l'annoncer clairement à son adversaire avant la résolution du tir.

Les résultats de 1, 2 et 3 sont des EC. Oblige le défenseur à utiliser d'abord sa caractéristique la plus faible entre $\mathbb{A}$ et $\mathbb{V}$.

- **Tir précis** : 3 PA/portée de l'arme/ $\mathbb{A}\mathbb{A}\mathbb{V}$ ou $\mathbb{V}\mathbb{V}\mathbb{A}$ +ND10.

Si l'attaque n'est pas défendue elle infligera $\mathbb{A}$, $\mathbb{V}$ ou dégâts de l'arme dégâts.

Permet d'appliquer 2 effets ($\mathbb{A}\mathbb{A}$, $\mathbb{V}\mathbb{V}$ ou $\mathbb{A}$ et $\mathbb{V}$) dans ce cas, il faut annoncer clairement à son adversaire quels effets seront appliqués avant la résolution du tir.

Permet d'ignorer les malus de portée et de dénivelé.

Lancer un objet

De nombreuses situations peuvent amener un combattant à lancer un objet sur un champ de bataille. Cette action couvre l'ensemble des actions de lancer qui ne peuvent être résolues par un tir ou une action spécifique décrite dans un scénario.

- **Lancer un objet** : 2 PA/variable/ $\mathbb{C}+\mathbb{A}$ +ND10 ≥ 12 .

Permet de lancer un objet à une distance inférieure ou égale à la stature du combattant.

Au-delà de cette distance, lancer un objet reste possible mais la difficulté à atteindre pour réussir un lancer augmente de 2 par toises supplémentaires.

On mesure la distance réelle et en ligne droite entre la cible et le lanceur avant de réaliser l'action pour déterminer le seuil de réussite.

On peut viser tout point de la surface de jeu, un Safar, un élément de décor ou un espace libre.

Si le lancer est réussi, il touche le Safar ou l'élément de décor visé.

Si le lancer est échoué ou si le lancer cible un espace vide, l'objet lancé ne va pas forcément rester en place. On effectue alors un jet de déviation : on lance un dé et on le laisse en place pour vérifier sa direction. La difficulté est de 5 ou plus.

Sur une réussite, l'objet reste à l'endroit visé.

Sur un échec il roule ou rebondit de (5-résultat du dé) toises dans la direction indiquée par le dé.

- Liste d'objets à lancer :

Nature	Modificateur de Diff	Dégâts / P nécessaire	Effets	PS
Petit objet (- de 1kg)	-2	2	Néant	1
Bouteille	-1	2	Saignement 2/1 tour	1
Tabouret / Chaise	0	3		2
Seau / Tonnelet	0	3	Tombe au sol en cas de RC	2
Tonneau / Caisse / Coffre	+1	4/3	La victime perd 2 PA en cas de RC	2
Sac de grains	+1	3	On ne peut plus tirer dans la ZDC de la cible (1 tour)	1
Outil agricole	0	3	Allonge 1'' au Corps à corps	2
Enclume	+5/C min 5	8/6	-3 cases d'armure	12
Table	+3/C min 4	6/5	Gabarit 1 carte/défense séparée	6
Pierre	0	3	Saignement 1/1 tour	10
Grosse pierre (+ de 3kg)	+2	5/3	Sonne en cas de RC	12

Points de structure

Les Safars s'affrontent rarement dans des environnements vierges. Il y aura souvent des objets inanimés autour d'eux. Par exemple des tables, des malles, des bouteilles et bien d'autres... en gros tous les éléments de décor qui sont amovibles.

Pour représenter leur durabilité, nous allons parler de points de structure (PS).

Un objet qui n'a plus de point de structure est considéré comme détruit, il est retiré de la surface de jeu.

Il n'est possible de faire perdre des PS qu'avec ces actions spécifiques : « détruire un objet », le « lancer » ou y « mettre le feu ».

- **Détruire un objet** : $2PA / ZDC / \mathbf{C} + \mathbf{P} + ND10 \geq 12$.

Si l'action est réussie le Sifar inflige 1D5-2PS à l'objet (minimum 1).

En cas de RC, les dégâts sont doublés.

Le tableau ci-dessus précédente ne regroupe pas tous les objets que l'on peut trouver sur Sifar ; rien ne vous empêche d'en créer d'autres du moment que tous les joueurs de la partie sont d'accord.

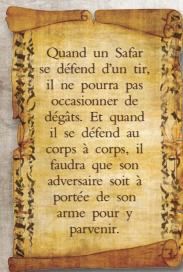
Bien entendu, en cas de collision d'un Safar avec un objet qui possède des points de structure, ce dernier a peu de chances de rester intact. Il perdra un nombre de points de structure égal à la stature du combattant - 2.

Les actions défensives

Se défendre est instinctif quand on est la cible d'une attaque.

Cependant, c'est un choix délibéré pour lequel on décide le nombre de PA que l'on souhaite engager parmi ceux encore disponibles sur le profil du combattant.

Si un défenseur souhaite engager des PA pour utiliser une ou plusieurs caractéristiques, il doit toujours en choisir au moins une utilisée par l'attaquant.



Quand un Safar se défend d'un tir, il ne pourra pas occasionner de dégâts. Et quand il se défend au corps à corps, il faudra que son adversaire soit à portée de son arme pour y parvenir.

- **Défense réflexe** : 0 PA / défenseur / ND10.

Le défenseur peut toujours se défendre en réponse à un coup porté ou à un tir, même s'il ne lui reste plus de PA pour tenter mieux.

En cas de réussite l'attaque est simplement défendue.

- **Défense simple** : 1 PA / défenseur / 1 caractéristique + ND10.

En cas de réussite l'attaque est simplement défendue.

- **Défense standard** : 2 PA / défenseur / 2 caractéristiques + ND10.

En cas de réussite, non seulement l'attaque est défendue, mais le défenseur pourra au choix, infliger les dégâts d'un montant égal à la valeur d'une des caractéristiques engagées **OU** appliquer un effet.

Si l'on souhaite utiliser un effet, il faut l'annoncer clairement à son adversaire avant la résolution de la défense.

- **Défense soutenue** : 3 PA / défenseur / 3 caractéristiques + ND10.

En cas de réussite le défenseur infligera des dégâts d'un montant égal à la valeur d'une des caractéristiques engagées et pourra appliquer un effet.

Si l'on souhaite utiliser un effet, il faut l'annoncer clairement à son adversaire avant la résolution de la défense.

Il peut arriver que les défenseurs soient en surnombre par rapport à l'attaquant. Dans ce cas, les jets de défenses sont majorés de 1 par soutien.

Attention seuls les Safars en état de combattre peuvent soutenir une défense. On ne compte pas ceux qui sont inaptes au combat (P.35) ou déjà aux prises avec d'autres combattants.

Les actions génériques

- **Boire un antidote** : 2 PA / le Safar ou un allié en ZDC.

Permet de stopper 1 malus dû au poison.

On peut dépenser 4 PA pour stopper tous les effets dus au poison.

Il faut des mains pour réaliser cette action.

- **Changer d'équipements en mains** : 1 PA / le Safar.

Le Safar range certains équipements pour en sortir d'autres, plus adaptés à la situation.

Cette action n'est nécessaire que si le combattant n'a pas assez de mains libres pour prendre l'objet souhaité.

- **Convaincre/négociier** : $1 \text{ PA} / \text{ZDC} / \sqrt{x^2 + \text{ND10}} \geq 13$.

Le Safar qui tente la négociation doit être libre de tout autre adversaire. Si le test est réussi, le Safar remporte la négociation, la discussion, etc.

- **Creuser** : $2 \text{ PA} / \text{ZDC} / \sqrt{\text{C} + \text{P} + \text{ND10}} \geq 12$.

Le Safar qui tente de creuser doit être libre. Si l'action est réussie, le Safar a fait un trou d'1/2 toise de profondeur et d'un diamètre égal à la taille de son propre socle.

- **Crier/avertir** : $1 \text{ PA} / \text{un Safar allié} / 1 \text{ fois par cible et par tour}$.

Permet de prévenir un allié dans son aura au moment où il est la cible d'un tir.

Le guet doit avoir le tireur en ligne de vue.

L'allié obtient gratuitement une défense non modifiable à 2 caractéristiques.

- **Crocheter** : $1 \text{ PA} / \text{ZDC} / \sqrt{\text{A} + \text{I} + \text{ND10}} \geq 12$ ou spécification du scénario.

Le Safar qui tente de crocheter doit être libre.

Si le crochetage est réussi, le Safar a déverrouillé n'importe quelle serrure ou n'importe quel mécanisme.

Il faut des mains pour réaliser cette action.

- **Déposer/ramasser** : $1 \text{ PA} / \text{ZDC}$.

Permet de poser ou de prendre un objet dans l'environnement direct du Safar. Il faut bien évidemment avoir suffisamment de mains libres pour pouvoir ramasser un objet.

Il faut des mains pour réaliser cette action.

- **Détecter** : $2 \text{ PA} / \text{aura}$.

Sur un 8+ naturel, la figurine détecte tout ce qui se trouve dans son aura (figurine embusquée, équipements, objectifs, etc.).

- **Dévorier** : $\text{XPA} / \text{carcasse en ZDC}$.

Permet à un Safar carnivore de regagner 2 PV perdus pour chaque PA dépensé.

Dès qu'elle est dévorée, une carcasse est retirée du terrain.

Cette action ne permet cependant pas de récupérer plus de PV que la victime n'en possédait initialement ; elle ne permet pas non plus de dépasser son propre total de PV.

Le Safar doit être libre.

- **Donner/prendre** : $1 \text{ PA} / \text{ZDC}$.

Permet d'échanger un objet avec un Safar allié. Cela ne peut pas être un équipement de base inscrit sur la carte du Safar.

Le PA est dépensé par l'initiateur de l'action.

Sur un EC l'échange est raté l'objet tombe au sol.

Il faut que les deux Safars aient des mains pour réaliser cette action.

- **En alerte** : $1 \text{ PA} / \text{le Safar}$.

Le Safar est sur le qui-vive, ce qui lui permet d'ajouter une caractéristique de son choix gratuitement pour la prochaine action défensive qu'il devra faire. Cela reste effectif jusqu'au déclenchement volontaire d'une autre action.

- **Éteindre le feu** : 1 PA /le Safar ou ZDC / $\mathbf{A} + \mathbf{I} + \mathbf{ND10} \geq 12$.

Cette action n'est faisable que si de l'eau ou de la glace se trouve dans la ZDC du Safar (il peut en ramasser ou en créer via des sorts). Si l'action est réussie, le feu est éteint.

Il faut des mains pour réaliser cette action.

Il va de soi que se jeter tout entier dans de l'eau éteindra le feu automatiquement.

- **Étouffer les flammes** : 2 PA /le Safar ou ZDC / $\mathbf{A} + \mathbf{I} + \mathbf{ND10} \geq 14$.

Cette action est réalisable quand il n'y a pas de source d'eau ou de glace. Si l'action est réussie, le feu est éteint.

- **Lire/déchiffrer** : 2 PA /ZDC / 1 fois par activation / $\mathbf{T} + \mathbf{I} + \mathbf{ND10} \geq 13$.

Si le jet est réussi, le Safar réussit à comprendre un document, mécanisme, etc.

Le Safar doit être libre pour pouvoir effectuer cette action.

- **Ôter son armure** : 3 PA /le Safar.

Le Safar retire son armure et la pose au sol. À partir de ce moment, elle ne procure plus de malus de mouvement.

Si le Safar est dans l'eau quand il ôte son armure, cette dernière coule ; elle ne sera pas récupérable.

Une armure naturelle (qui est inhérente à l'espèce du Safar) ne peut pas être retirée.

- **Ouvrir/fermer** : 1 PA /aucune difficulté.

Cette action doit être réalisée sur un objet dans la zone de contrôle de la figurine.

- **Panser** : 2 PA /le Safar ou un allié.

Permet de baisser le saignement de 1.

On peut dépenser 4 PA pour stopper tous les saignements en cours.

Il faut des mains pour réaliser cette action.

- **Piller** : 1 PA /carcasse en ZDC.

Permet de récupérer un unique objet sur une carcasse, au choix du piller :

- 1 arme ébréchée que possédait la victime. Cette arme fera 2 dégâts de moins.
- 2D5 Kouronnes de goal average.
- 1 arme de lancer ou 1 munition préalablement dépensée par un tireur sur cette cible.
- Des vivres qui redonnent 2D5 PV en utilisant 3 PA (il faut être libre lorsqu'on décide de les consommer).

Dès qu'elle est « pillée », une carcasse est retirée du terrain.

Tous les Safars sont en mesure de piller une carcasse.

Cependant, les Khârns, trop nobles, ne s'abaissent pas à une telle pratique, ils n'ont donc pas accès à cette action.

Les Fangs trop voraces, quant à elles, doivent réussir un test de témérité en augmentant le seuil de réussite de leur valeur de « le sang m'attire » (P.43). Si le test est raté, elles « dévorent » la carcasse à la place.

- **Porter/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. De plus, il faut qu'il ait la **P** nécessaire pour la porter. Reportez-vous aux règles de « lancer un objet » (P.27) pour connaître la force nécessaire pour déplacer une charge donnée.

Pour représenter l'encombrement, le Safar subira

- un malus de 2 en **V** s'il a moins de 4 en **P**.
- un malus de 1 en **V** s'il a 4 ou plus en **P**.

La charge « portée/transportée » peut être un Safar allié. Dans ce cas la **P** du Safar doit être au moins égale à la **C** du Safar porté. Attention si un Safar porte deux objets ou un allié, il ne peut plus attaquer ou se défendre en dépensant des PA à moins de « ramasser/déposer » sa charge au préalable (réalisable hors activation).

Il faut au moins une main pour réaliser cette action.

- **Se cacher** : 1 PA / le Safar.

Un Safar peut se cacher s'il se trouve au contact d'un couvert d'une hauteur au moins égale à la moitié de sa stature. Il ne peut-être ciblé par l'ennemi tant que ce couvert bloque la ligne de vue vers lui. Il faut être libre pour effectuer cette action.

Le moral

D'une manière générale, la peur est un sentiment que même les plus grands guerriers expérimentent parfois. Dans *Warhammer*®, on sépare la peur naturelle qui entraîne un test de témérité de celle provoquée par l'insondable et la magie qui oblige à un test d'effroi. Si l'on hésite à se battre lorsque l'on a une baisse de moral, il en va tout autrement de l'état dans lequel l'effroi nous plonge.

Mais, quelle qu'en soit la source, un test de moral ne peut pas être relancé grâce à un dé de maîtrise. Des compétences comme « ralliement » ou la proximité d'un leader viendront moduler cette règle.

Test de témérité

Un Safar pourra être soumis à un « test de témérité » lorsqu'il sera confronté aux situations suivantes :

- Un ennemi provoquant la terreur est dans sa ZDC.
Dans ce cas, le seuil est précisé sur sa carte de profil.
- Le Safar veut entrer dans la ZDC d'un ennemi causant la terreur. Ce test est à faire immédiatement et non en début d'activation. S'il échoue il perd la moitié de ses PA restants arrondis à l'inférieur, mais pourra continuer son activation normalement. Ce test devra être retenté à la prochaine activation jusqu'à la réussite de celui-ci.
- Le combattant se retrouve seul de son camp.
Si le test est réussi au début de son activation, les seuils de critique de toutes les actions entreprises par ce Safar baissent de 1 jusqu'au début du tour suivant.
- Suite à une action spéciale ou à une imposition du scénario.
Référez-vous simplement à ce qui est décrit dans ces conditions.

Test de témérité : gratuit/le Safar/ $T+1D10 \geq 10$ (+ niveau de la figurine terrifiante, si aucune valeur de « terreur » n'est précisée).

Si le test est réussi, le Safar s'activera normalement et ne sera plus soumis à ce test précis.

Dans tous les cas :

- 1^{er} échec à ce test : le Safar est terrorisé, il ne récupère que la moitié de ses PA (arrondis à l'inférieur) pour cette activation.
À son activation suivante, il devra à nouveau tester sa témérité.
- 2^{ème} échec à ce test, il ne récupère pas ses PA au début de son activation et son activation prend fin.
À son activation suivante, il devra à nouveau tester sa témérité.
- 3^{ème} échec à ce test, il est démoralisé et est retiré du terrain.

Un combattant qui doit faire un test de témérité face à un ennemi terrifiant, améliore de 2 le résultat de son test de témérité pour chaque allié dans sa ZDC.

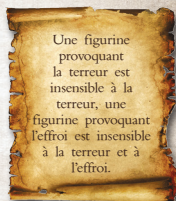
Si le combattant est dans l'aura de son leader, le résultat est encore amélioré de 1.

Il existe également des compétences qui pourront influencer sur ce test.

Test d'effroi

L'effroi diffère de la terreur en ce sens qu'il a généralement une origine surnaturelle. Il s'immisce directement dans les pensées de la victime et est par conséquent, beaucoup plus difficile à surmonter.

Contrairement au « test de témérité », un test d'effroi est à effectuer immédiatement, dès qu'une figurine doit interagir au corps à corps avec une figurine ou un effet effroyable. Par exemple, au moment où une arme effroyable vous blesse et vous instille ses visions cauchemardesques.



Test d'effroi : gratuit / le Safar / $T+1+1D10 \geq$ seuil d'effroi.

En cas de réussite, le Safar n'est pas effrayé.

Un dé de maîtrise (au choix) peut être dépensé **définitivement** (il ne sera plus disponible pour le reste de la partie), soit par la cible, soit par une figurine alliée de Niveau 2007 dans son aura, afin de considérer le test comme réussi. On peut choisir de dépenser ce dé après avoir échoué à un test.

En cas d'échec, on ne sait jamais comment l'horreur va transformer le guerrier qui en est victime. Après avoir raté son test, le combattant doit effectuer un jet et se reporter à la liste ci-contre pour le résultat.

Tant que le Safar n'a pas réussi son test, il doit le retenter à nouveau à chaque début d'activation tant que les conditions sont inchangées.

1 : le Safar s'évanouit, il est considéré comme assommé.

2 ou **3** : le Safar effrayé ne pourra plus effectuer de déplacement jusqu'à la fin de sa prochaine activation, et perd sa ZDC jusque-là.

4 ou **5** : le Safar effrayé perd immédiatement la moitié de ses PA. Prenez en compte les PA de base du Safar et non ceux restants.

6 ou **7** : le Safar effrayé fuit immédiatement de sa valeur de **V**, directement à l'opposé de la source d'effroi.

8 ou **9** : le Safar à l'origine de l'effroi peut asséner une attaque « standard » gratuite sur sa cible effrayée. Si l'effet n'est pas applicable, par exemple parce que la source de l'effroi n'est pas un combattant, mais une zone géographique, rien ne se passe.

10 : le Safar effrayé réagit violemment et peut asséner une attaque « simple » gratuite sur la figurine qui est la cause de son effroi. Si l'effet n'est pas applicable, par exemple parce que la source de l'effroi n'est pas un combattant, mais une zone géographique, rien ne se passe.

Effets et états

Les effets

- **Le feu** : le feu est un élément particulièrement dévastateur et de nombreux Safars paniquent lorsqu'ils en sont victimes.

Pour refléter cela, un Safar non magicien qui a moins de 5 d'intelligence **I** devra effectuer un test de témérité lorsqu'il subit des dégâts de feu. S'il a réussi son test, il ne sera plus effrayé par le feu, mais continuera d'en souffrir.

Les dégâts de feu ne peuvent pas être soignés. Un combattant qui a souffert du feu ne pourra donc plus revenir à son total de PV initial.

Lorsqu'un combattant a subi des dégâts de feu, il perd 1 PV au début de chaque activation tant que le feu n'est pas éteint (CF. « Éteindre le feu » P.31).

Sur les éléments de décor, le feu occasionne 2PS de dommages par tour. Ils sont enlevés au début de chaque tour, avant l'activation de la première figurine.

- **Perce-armure** : certaines armes ont la capacité « perce-armure ».

Lorsqu'on devrait appliquer des dégâts à la suite d'une action avec ce type d'arme, on retrace un nombre de case de durée de vie à l'armure de la cible équivalent à la valeur de « perce-armure ».

L'armure est ensuite testée normalement pour protéger une partie des dégâts.

Si rien n'est précisé « perce-armure » retrace 1D5 cases à la durée de vie de l'armure.

- **Poison** : provoque un malus de 1 dans les caractéristiques **V, P, A, C, T, I** au début de l'activation.

L'effet augmente de 1 par activation.

Si l'une des caractéristiques **P, A, C, I** tombe au-dessous de zéro, le Safar meurt et on le remplace par un marqueur de carcasse.

On ne peut souffrir que d'un seul empoisonnement à la fois, c'est l'état de la figurine qui empire pas les poisons qui s'additionnent.

On ne tient pas compte des malus autres que le poison pour vérifier qu'aucune caractéristique n'est inférieure à 0 (le port d'une armure par exemple).

- **Saignement X** : un Safar ayant un ou plusieurs effets de saignement perd XPV par effet au début de son activation.

Les états

- **Assommé** : le Safar tombe inanimé au sol. Il ne peut plus entreprendre d'action jusqu'à sa prochaine activation. Il n'exerce plus non plus de ZDC.

Les états « sonné » et « assommé » sont cumulables entre eux.

- **Au sol** : le Safar peut se défendre normalement mais doit d'abord « se relever » (P.20) pour entreprendre toute autre action.

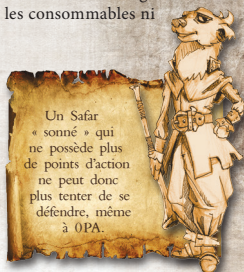
- **Gelure** : un Safar qui souffre d'un effet de gelure va perdre 2 en vitesse et en agilité lors de la prochaine activation. Cet effet n'est pas cumulable et ni les consommables ni les sorts de soin ne l'interrompent.

- **Inapte au combat** : si un Safar est dans l'une des situations suivantes il est considéré comme inapte au combat : assommé, démoralisé, effrayé, terrassé ou à l'état de carcasse.

- **Sonné** : un Safar sonné dépense 1 PA de plus pour chacune de ses actions. Il sort automatiquement de cet état au début de sa prochaine activation.

Les états « sonné » et « assommé » sont cumulables entre eux.

- **Terrassé** : un combattant dont le total de PV tombe à zéro est considéré comme « terrassé ». Sa figurine est remplacée par un marqueur de carcasse.



Un Safar
« sonné » qui
ne possède plus
de points d'action
ne peut donc
plus tenter de se
défendre, même
à OPA.

IV . La magie sur Safar

Chaque peuple a développé sa propre approche de la magie, certains puisent dans les forces occultes de la mort quand elle vient prélever son tribut sur le champ de bataille, à l'inverse d'autres formes sont plus puissantes parce que la vie rayonne, que l'ennemi est nombreux ou le soutien important. Les situations de jeu vont donc directement influencer vos mages et les aider à lancer des sorts en plein combat.

Ce sont les circonstances qui vont déterminer l'influence de leurs pratiques lors des incantations.



- Fangs ; l'ostéomancie :

Broyant, pilant et réduisant en poudre des os de toutes sortes, Nyx et ses apprenties transforment ces marqueurs de mort en sortilèges puissants et en onguents qui glacent les sangs et rendent folles les âmes qui y sont soumises.

Une sorcière fang aura un bonus de +1 par combattant terrassé au moment de l'incantation.



- Goûns ; le shamanisme :

Ce peuple pourrait paraître primitif à qui ne verrait en eux que des âmes simples qui croient les rochers, la terre ou les plantes dotés d'un esprit. Mais bien malin qui saurait dire s'ils ont raison ou tort quand on assiste aux prouesses dont Mutwah, Ingala ou encore Alaric sont capables.

Chaque âme encore pure renforce les rituels des shamans goûns, ceux-ci obtiennent un bonus de +1 pour chaque Goûn niveau 1 vivant, sur le terrain.



- Khârn ; le Sang et l'Acier :

Initié par Josève le Preux durant le règne de Léo le Grand, cette arcane est basée sur l'alchimie entre la force du sang, allié ou ennemi, et le métal d'armes illustres. Elle confère à ses bénéficiaires une acuité et une vitesse accrues au combat.

Un mage khârn aura un bonus de +1 pour chaque adversaire blessé dans son aura.



- Khérops ; le sacrifice :

Peuple barbare entre tous, c'est dans l'automutilation et le sacrifice que les bourreaux de l'Empire puisent l'énergie qui galvanise les Khérops au combat et pendant les marches interminables qui les rapprochent de leurs objectifs au pas cadencé.

Un mage khérops obtient un bonus de +1 par allié blessé dans son aura.



- 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.

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.

Lancer un sort

Dans *Kinw. Ages®*, la magie se gère comme une action classique en dépensant des PA et en comparant son résultat au seuil à atteindre, mais en utilisant uniquement la caractéristique d'intelligence $\mathfrak{I}$ du mage et de sa cible.

- **Incantation rapide** : 1 PA / portée du sort / $\mathfrak{I}$ + ND10.

Si le seuil de lancement est atteint et que le sort n'est pas défendu, le mage appliquera les effets du sort.

Il n'est pas aisé de se défendre contre ce genre d'incantation, le défenseur est souvent pris de vitesse.

La cible appliquera un malus de 2 à son seuil final pour se défendre.

- **Incantation standard** : 2 PA / portée du sort / $\mathfrak{I}$ + $\mathfrak{I}$ + ND10.

Si le seuil de réussite est atteint et que le sort n'est pas défendu, le mage appliquera les effets du sort.

- **Incantation complexe** : 3 PA / portée du sort / $\mathfrak{I}$ + $\mathfrak{I}$ + $\mathfrak{I}$ + ND10.

Si le seuil de réussite est atteint et que le sort n'est pas défendu, le mage appliquera les effets du sort.

Le temps relativement long pris pour l'incantation a permis au défenseur de se préparer.

La cible appliquera un bonus de 2 à son seuil final pour se défendre.

Défendre contre un sort

La cible d'un sort allié peut choisir de ne pas défendre, on appliquera alors les effets automatiquement après une incantation réussie.

La cible d'un sort ennemi pourra toujours tenter de s'en défendre, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Un sort se défend comme une action offensive, à ceci près que le défenseur ne peut utiliser que son Intelligence $\mathfrak{I}$ pour le faire soit :

Caractéristiques utilisées	D10	1+D10	1x2+D10	1x3+D10
Actions Défensives	0 PA	1 PA	2 PA	3 PA

Les sorts génériques et les sorts de grimoire.

Chaque peuple possède sa propre façon d'aborder l'ésotérique ,

- **Les sorts génériques** sont ceux que le mage a maintes fois répétés pour apprendre à maîtriser son art. Il en a bien sûr choisi certains et s'est concentré jusqu'à les connaître par cœur afin de pouvoir en disposer à tout moment. Ils sont donc gratuits et accessibles à tous les sorciers, quelle que soit leur faction ou voie de magie.

Un sorcier peut acquérir un nombre de sorts génériques égal à son niveau pour la partie.

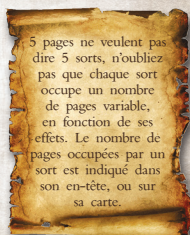
- **Les sorts de grimoire** sont le fruit de longues heures d'essais et de préparations ; recettes de décoction ou formules compliquées, ils se sont transmis de génération en génération après que l'apprenti ait prouvé sa valeur au maître qui les lui enseignait. Ils sont affiliés à une voie de magie, ils seront donc accessibles uniquement aux sorciers maîtrisant cette voie en particulier.

Ils occupent une place dans le grimoire, exprimée en pages (📖), en fonction de leurs effets. Plus les effets sont importants, plus il faut de pages pour les décrire.

Pour acquérir des sorts de grimoire, un sorcier devra donc tout d'abord investir dans un grimoire (ce coût en Kouronnes s'ajoute au coût de recrutement du sorcier), puis le remplir à sa guise avec des sorts de grimoire de la voie de magie qu'il maîtrise, tout en respectant la taille du grimoire.

Deux types de grimoires sont disponibles :

- **Petit grimoire**, coûte 20 Ko et contient 5 pages.
- **Grand grimoire**, coûte 40 Ko, nombre de pages illimité.



Description d'une carte de sort



Cible : c'est la cible ou la zone d'effet d'une incantation réussie.



Durée : c'est le temps que va durer l'effet du sort.



Cadence : c'est le nombre de fois qu'un sort peut être tenté par tour. Notez bien que la cadence correspond au nombre de tentatives et pas au nombre de réussites d'une incantation.

Difficulté : c'est le seuil à atteindre pour que l'incantation soit réussie.

Ce seuil peut varier en fonction de l'effet choisi.

Effet : c'est le résultat d'une incantation réussie.

Si plusieurs effets sont disponibles, on le choisit avant l'incantation.



Le Sang et l'Acier ; voie de magie: tous les magiciens safars possédant ce logo ou cette voie de magie en compétence sur leur carte de profil peuvent utiliser ce sort. Les sorts génériques ne possèdent pas ces mentions puisqu'ils sont accessibles à tous les magiciens. Attention cependant, certains sorts génériques sont réservés à une catégorie particulière de Safars, par exemple les sorts génériques fangs qui sont réservés à cette faction mais qui ne sont pas comptabilisés dans un grimoire.



Nombre de page(s) : indique le nombre de page(s) qu'occupe le sort dans un grimoire.

Les sorts génériques ne possèdent pas ce logo, puisque leur nombre est limité au niveau du magicien.

Puissance du Culte



1 allié.



1/Tour.



1 tour.

• **12** : rallie immédiatement l'allié et l'immunise à la terreur.

• **18** : de plus, le lanceur provoque « effroi 13 ».



Le Sang et l'Acier.



Sur une carte de sort, quand il est fait mention de « tour », 1 tour signifie 1 tour complet à compter de l'incantation du sort, soit jusqu'au début de la prochaine activation du lanceur.

Sorts génériques

Les sorts génériques (que vous pourrez retrouver dans le livre de règles de base ou dans les packs de cartes de sorts) n'ont aucun coût additionnel en Kouronnes.

Si un magicien ne peut en posséder plus que son niveau, ils n'occupent cependant pas de place dans un grimoire et il n'est pas nécessaire d'en posséder un pour les connaître.

Les sorts des différents domaines de magie

Chaque peuple possède un panel de sorts qui sont utilisés spécifiquement par leurs mages et sont propres à la manière de transformer l'énergie magique.

Vous pouvez les utiliser pour remplir les grimoires de vos magiciens en respectant les limitations ainsi que le nombre de pages requises. D'autres sorts encore ne sont utilisables que par un thaumaturge en particulier.

Vous trouverez les cartes de ces différents sorts conditionnées avec certaines figurines. Il faudra éventuellement ajouter leur coût en Kouronnes au montant de votre Fer de Lance lors de la phase de recrutement.

Ils se gèrent en tout point comme un sort générique, à ceci près qu'ils possèdent souvent 2 difficultés et 2 effets.

Avant l'incantation, vous choisissez l'effet voulu et devrez donc atteindre la difficulté correspondante.

V. Compétences et Équipements

Compétences

Les compétences dans *Nouveaux Âges*® sont actives dès lors qu'elles sont décrites sur le profil d'un Safar ou qu'elles sont acquises par le biais d'un sort, d'un équipement ou d'une carte tactique par exemple.

Au contraire des effets et des états desquels on peut rarement se soustraire, un Safar peut décider volontairement de ne pas utiliser une compétence (sauf si la mention « obligatoire » est précisée).

Liste des plus fréquentes

Seul le mot clé qui définit ici les compétences maîtrisées par le plus grand nombre est rappelé sur les cartes de profil, reportez-vous à la liste ci-dessous chaque fois qu'un de ces termes apparaît.

Certaines autres compétences sont rares sur Safar, elles seront alors décrites intégralement sur les cartes concernées.

- **Affinité (voie de magie X)** : le magicien peut mettre dans son grimoire des sorts réservés normalement à la faction X.

- **Allonge X** : le combattant doté de cette compétence peut réaliser toutes les actions à une distance X. Si cette compétence est dans le descriptif d'une arme de corps à corps, le com-

battant qui en est équipé peut effectuer des attaques et des défenses en infligeant des dégâts et des effets jusqu'à une distance de X.

- **Archimage** : maîtrise toutes les formes de magie, peut choisir parmi tous les sorts disponibles.

- **Autorité** : un Safar (non terrorisé ou effrayé) possédant « autorité » peut dépenser ses dés de maîtrise à la place de ses alliés tant que les domaines de maîtrise sont respectés.

- **Berserk X** : cet état est déclenché dès que la condition « X » est respectée. Une figurine dans cet état ajoute toujours sa **P** à ses jets de dégâts et gagne la compétence « endurance » (P.42). En contrepartie, elle ne peut pas dépenser de PA en défense, et attaque systématiquement la figurine la plus proche dans sa ligne de vue, amie comme ennemie. Si plusieurs cibles sont éligibles, déterminez-la aléatoirement.

« Sonner » (P.35) ou « assommer » (P.35) une figurine en état « berserk » met fin à l'effet.

Par exemple, « Berserk saignement » signifie que le combattant passera dans cet état dès qu'il subira un effet de saignement.

- **Bretteur X** : peut obliger un adversaire dans sa ZDC à relancer X dés d'un jet d'attaque ou de défense au corps à corps, une fois par tour.

- **Brutalité X** : le Safar ajoute X dégâts supplémentaires à chaque fois qu'il utilise l'effet de **P**.

- **Carnivore** : permet d'utiliser l'action « dévorer ». Tous les combattants khârns et fangs sont par nature « carnivores », ce n'est pas écrit sur leur carte de profil, mais c'est un fait.

- **Charge brutale X** : lors d'un assaut, la figurine gagne X toises sur le mouvement qui l'amènera au contact de son adversaire.

- **Chef de guerre X** : au début de l'un des tours, au choix du joueur, un Chef de guerre gagne 1 PA par allié présent dans son aura, dans la limite de X.

- **Éclaireur X** : le Safar peut être déployé à X toises en dehors de sa zone de déploiement, à moins que le scénario n'interdise le déploiement des éclaireurs, auquel cas il est déployé normalement.

- **Embuscade** : un Safar doté de la compétence « embuscade » peut se déployer n'importe où sur la surface de jeu sans tenir compte des impositions du scénario. La carte de cette figurine n'est prise en compte (décompte des niveaux du Fer de Lance, activation de la figurine) qu'à la première action que celle-ci réalise.

Soit un Safar ennemi entre dans la zone de déploiement d'un embusqué, il peut alors se révéler en interruption pour réaliser une unique action offensive pendant l'activation adverse. Il pourra ensuite s'activer normalement durant le tour.



Soit l'embusqué s'active normalement quand le joueur le décide, et commence son activation à l'endroit de son choix dans la zone où il était embusqué. Il est alors joué comme un combattant classique.

Procédez au déploiement d'un « embusqué » comme suit : notez secrètement sur la carte d'embuscade la zone dans laquelle vous cachez votre Safar de manière à éviter toute triche ou contestation. Il sera déployé où vous le souhaitez dans cette zone.

Lors d'une « détection » (P.30) si la zone n'est pas entièrement recouverte par l'aura du Safar qui détecte vous n'êtes pas obligé de révéler les embusqués.

- **Endurance** : lors de chaque activation, les 2 premières actions de mouvement (quels que soient ces mouvements) après le déplacement gratuit ne coûtent qu'1 PA. Le coût des actions de mouvement suivantes suit la règle classique.

- **En éveil** : obligatoire. Un Safar doté de cette compétence ajoute toujours une fois son  à ses jets de défense contre la magie.

Exemples :

Le sort « aura de mort » dédié aux sorcières fangs verra sa portée modifiée en fonction de la difficulté choisie. Une « aura de mort » réussie avec un seuil de 12 ciblera le lanceur, tandis qu'avec une difficulté de base de 18, il pourra être lancé sur un allié.

Le terrible « châtement » qu'utilisent les fidèles de l'Ordre du Sang et de l'Acier chez les Khâms possède 3 difficultés. Cette fois, c'est le montant des dégâts qui augmentera en fonction de la difficulté choisie :

- **Exécuteur** : un Safar doté de cette compétence peut ajouter 1D10 dégâts lors d'une attaque à 3 PA, une fois par activation.

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

- **Foi inébranlable** : obligatoire. Le Safar considère tous ses tests d'effroi comme réussis.

- **Harcèlement** : le Safar peut, une fois par activation, bénéficier gratuitement de l'effet de  pour l'une de ses attaques réussies en addition des autres effets de l'attaque.

- **Hermétisme X** : obligatoire. Permet d'augmenter sa défense face à la magie de X. Si le sort cible un Safar hermétique allié, la difficulté du sort est augmentée de X. Les sorts bénéfiques sont donc plus difficiles à faire accepter aux cibles résistantes.

- **Héroïque X** : un combattant doté de cette compétence peut gratuitement lancer un dé de plus que son niveau lors des actions qu'il entreprend dans le domaine « X ». Il aura donc le choix parmi (N+1)D10.

- **Hors-norme** : sa force est si grande que le combattant doté de cette compétence peut utiliser un bouclier ou une arme à une main en complément d'une arme à deux mains.

- **Immunité X** : obligatoire. Empêche de subir ou de bénéficier des effets d'un sort de la voie de magie X.

- **Instinct de survie** : lors d'une défense réussie, le Safar doté de cette compétence peut utiliser l'effet de **V**, en plus, quel que soit le nombre de PA qu'il a engagé pour la réaliser.

- **Le sang m'attire X** : obligatoire. + X en attaque contre une cible affligée de saignement (effet non cumulable).

- **Maître archer** : un tireur doté de cette compétence, augmente de 1 les dégâts qu'il inflige à l'aide d'un arc.

- **Maître Papegai** : un tireur doté de cette compétence, ne subit pas les malus de dénivelés lors d'un tir.

- **Maître X** : un Safar doté de cette compétence, peut relancer gratuitement tout ou partie d'un jet une fois par tour lors des actions entreprises dans ce domaine.

- **Peau dure** : obligatoire. Chaque effet de saignement agit une et unique fois puis disparaît.

- **Ralliement** : peut à tout moment dépenser un dé de maîtrise définitivement (au choix du joueur), le combattant réussit alors automatiquement son test de témérité. Peut aussi être effectué immédiatement après un test raté.

- **Réceptif (voie de magie X)** : obligatoire. Les sorts de la voie de magie X sont automatiquement réussis lorsqu'ils prennent ce guerrier pour cible.

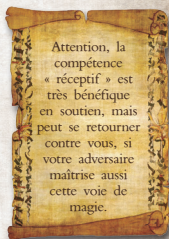
- **Repoussement** : un Safar doté de « repoussement » peut choisir de repousser sa cible de sa corpulence (en toises) au lieu de **G/2**. N'a aucun effet sur une figurine « stable ».

- **Sacrifice X** : un Safar doté de « sacrifice X » peut, une fois par tour, perdre XPV pour qu'un allié gagne immédiatement 1 PA. Le sacrifice doit être effectué au début de l'activation de cet allié. Les PV perdus par le biais du sacrifice ne peuvent être récupérés d'aucune manière. Nous vous conseillons de les cocher avec une couleur différente.

- **Sadique** : un Safar doté de cette compétence peut dépenser XPA en plus des PA d'une attaque non défendue pour ajouter X dégâts à celle-ci. L'effet est appliqué une fois le jet de défense connu, mais avant le jet d'armure.

- **Spécialiste X** : un Safar spécialiste dans un domaine X ne considère pas les 1 naturels comme des EC lors des actions entreprises dans ce domaine.

- **Stable** : obligatoire. Ne peut être physiquement repoussé que par un combattant ayant une stature strictement supérieure à la sienne. De plus, « repoussement » n'a pas d'effet.



Attention, la compétence « réceptif » est très bénéfique en soutien, mais peut se retourner contre vous, si votre adversaire maîtrise aussi cette voie de magie.

Les équipements

Dans *Kouroungues*®, chaque figurine possède des dispositions suffisantes pour combattre à mains nues. Cependant, l'utilisation d'une ou plusieurs armes permettra d'orienter le style de combat de chaque guerrier.

Doter une figurine rapide et agile d'un arc est sans aucun doute une très bonne idée.

Chaque figurine est fournie avec sa ou ses armes de prédilection. Son coût de recrutement tient compte de l'équipement qu'elle possède sur sa carte de profil.

Vous constaterez un coût négatif dans la description de ces équipements pré-attribués. Si le joueur décide de changer l'équipement d'une figurine, il peut retrancher cette valeur en Kourounnes au coût de recrutement total du combattant.

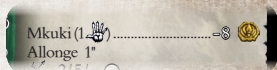
Un équipement est toujours attribué à un Safar donné avant le début de la partie.

Exemple :

Un Guerrier Mongo niveau **III** (75 Kourounnes) est équipé de base d'un Mkuki qui vaut 8Ko sur sa carte, le joueur souhaite l'équiper d'une guisarme (22Ko) pour la partie. Ce guerrier aura donc une valeur de $75 + (22 - 8) = 89$ Kourounnes.

Attention, dans ce cas de figure, il laisse son Mkuki et ne pourra pas s'en servir durant la partie.

Si vous voulez conserver les 2 armes, comptez simplement, 75 Kourounnes pour le guerrier et son Mkuki et 22 pour la guisarme, soit 97 Kourounnes le Guerrier Mongo niveau **III** et ses 2 armes.



Chaque équipement possède sa propre carte de profil qui comprend les informations suivantes :

Nom ou type de l'arme.

Portée :

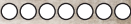
- ZDC si rien n'est indiqué.
- Allonge (1/1,5/2 toises).
-  Et pour les arme de tir, portée courte et longue.

Bonus éventuels : augmentation des dégâts ; dégâts fixes, etc.

Malus éventuels : interdiction de combattre en utilisant certaines caractéristiques ou effets, d'effectuer certaines actions, utilisation unique, etc.

Règles supplémentaires éventuelles :

- Coût de recharge ou cadence noté .

- Cartouche dans le cas d'une armure 
- Durée de vie dans le cas d'une armure ou d'un bouclier 
- Réservé à tel peuple ou tel personnage...

Nombre de mains : 

Chaque figurine peut emporter autant d'armes qu'elle le désire. Cependant, elle ne peut tenir en mains plus d'une arme à deux mains, ou deux armes (ou bouclier) à une main, sauf si elle possède la compétence « hors-norme ».

Toutes les armes à une main peuvent être utilisées avec un bouclier.

Lors d'une attaque ou d'une défense, si le combattant est équipé de deux armes à une main ou une arme à une main et un bouclier, on doit choisir celui qui est utilisé pour l'action.

Coût d'équipement :  en Kouronnes.

Quel Safar peut s'équiper ?

Il n'y a pas de réelle limitation à l'armement dans *Kônyv, Âges*®, mais vous aurez tôt fait de constater qu'il ne sert pas à grand-chose d'équiper un frère magicien d'une hallebarde ; tout bon thaumaturge qu'il est, il ne s'en servira que très moyennement au corps à corps.

Vous avez aussi le choix de prendre plusieurs fois le même équipement, la même arme ou bouclier au sein de votre Fer de Lance.

Du moment que vous respectez le format imposé par le scénario (on verra parfois une limitation en valeur d'équipement), par le tournoi ou le maximum que vous vous êtes fixé avant le début de la partie avec votre adversaire.

Les armes de corps à corps

Cette catégorie d'armes s'utilise principalement au corps à corps, bien que certaines puissent être lancées une unique fois. Elles infligent des dégâts ou entraînent des effets uniquement dans leur portée.

Bien que basiques, les armes gratuites sont un excellent moyen de baisser le coût d'un combattant lorsqu'elles remplacent son équipement habituel.

Rappelez-vous que même si un Safar peut très bien combattre à mains nues, il ne peut pas endommager les armures de cette manière.

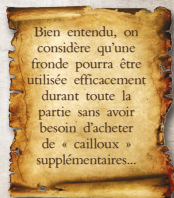
Les armes de tir

Il existe deux types d'armes de tir dans *Kônyv, Âges*® : celles qui se rechargent et les autres.

- Les armes de tir sans coût de rechargement :

S'il n'y a aucune cadence ou aucun coût de rechargement indiqué dans la description de l'arme de tir, alors vous pouvez l'utiliser simplement en dépensant les PA correspondant au tir que vous choisissez d'effectuer avec. On considère que le coût en PA tient compte du temps qu'il faut au guerrier pour encocher, armer et tirer. Attention, cependant, car ce genre d'arme aura un nombre limité de munitions.

Vous avez la possibilité d'acheter des munitions : des flèches pour les arcs, des carreaux pour les arbalètes afin d'en augmenter le nombre. Additionnez leur coût à celui de votre Fer de Lance lors du recrutement.



	Quantité pour 5 		Quantité pour 15 	
	Flèches	Carreaux	Flèches	Carreaux
Simple	3	3	10	6
Perce-armure	2	2	4	3
Enflammé	1	0	2	1
Empoisonné	0	0	1	2

- Les armes de tir avec coût de rechargement :

S'il y a un coût de rechargement, vous devrez dépenser ce montant en PA, chaque fois que vous aurez atteint la cadence de l'arme.

Cochez une case de cadence avant chaque tir, si vous cochez la dernière case de cadence, vous devez recharger votre arme pour remettre à zéro sa cadence et tirer à nouveau. Le coût en PA du rechargement est précisé dans la description de l'arme.

Le nombre de munitions n'est pas limité, vous êtes sûr d'avoir suffisamment de munitions pour la partie.

Vous pouvez recharger une arme avant d'atteindre sa cadence maximale.

Les armures

Le Prince des forges a bonne réputation et les pièces d'armures qui sortent de son atelier sont prisées même aux confins des steppes Hulun-Hurr. Mais il ne détient pas les seules forges capables de manufacturer des protections salutaires.

Les jets d'armure

Comme nous l'avons vu dans les caractéristiques générales d'un Safar, si le combattant possède une armure, elle est décrite sur sa carte de profil.

Un jet d'armure ne coûte pas de points d'action. Tant qu'un combattant possède une armure comportant des cases de durée de vie non cochées, il doit l'utiliser pour tenter de réduire les dégâts qu'il subit.

Ce n'est pas un objet inaltérable, et une armure finit par céder sous les coups répétés. Pour symboliser ceci, dès qu'un Safar en armure doit subir des dégâts, il coche une case d'armure et effectue son jet.

Outre les compétences spéciales qu'elle lui confère, cette armure possède un seuil de réussite, indiqué par une valeur dans ce symbole .

- En dessous de ce seuil, elle protégera un certain montant de dégâts (1 dans le cas de l'armure de demi-plate).
- À partir de ce seuil, elle protégera mieux (le jet doit donc être supérieur ou égal au seuil pour qu'il soit effectif, 2 dans le cas de l'armure de demi-plate).



Une RC protégera toujours de tous les dégâts de base de l'attaque, c'est-à-dire de tous les dégâts hors bonus de critique.

Un EC ne protégera rien du tout et endommagera davantage l'armure, on cochera 1 case supplémentaire dans le cartouche.

Lorsque le cartouche de l'armure n'a plus de cases vides, l'armure est considérée comme inefficace, on ne pourra donc plus s'en servir pour protéger les dégâts.

Cependant, les éventuels malus inhérents à celle-ci continueront de s'appliquer tant que le combattant portera son armure.

L*es boucliers*

Les boucliers permettent d'améliorer la défense du Safar qui en est équipé.

Comme à mains nues, attaquer avec un bouclier n'affectera pas l'armure adverse.

Un bouclier intact peut être défaussé pour défendre automatiquement une attaque, et donc ignorer ses dégâts et ses effets. Les dégâts issus d'un critique lors de l'attaque sont quand même subis.

On décide ou non d'utiliser son bouclier avant d'effectuer un jet de défense, quel qu'il soit.

Comme pour les armures, on coche une case de durée de vie à chaque fois que l'on s'en sert et on en coche 2 lors d'un EC sur sa défense.

L'attaque est automatiquement parée lors d'une RC.

Lorsqu'ils n'ont plus de cases disponibles, ils sont considérés comme brisés et sont inutilisables.

Un bouclier occupe une main ; lorsqu'il est équipé, un Safar ne peut pas avoir d'arme à 2 mains ou 2 armes, sauf compétence spéciale.

