



Règlement





Vous qui êtes les fiers guerriers et les grands généraux de Safar, et même vous les humbles et les curieux qui hésitez encore à franchir le pas ; l'heure des défis a sonné!

Oserez - vous mener votre Fer de Jance au combat?

Aurez - vous le courage de risquer les vies de vos troupes pour faire de votre leader une Jégende?

Bientôt, la guerre que se livrent les Puissants n'épargnera plus personne et même les plus pacifiques des Dogons devront rejoindre la bataille lors des Rencontres

Héroïques...

Vous voulez être de ceux qui écrivent l'histoire de Safar en remportant richesses et gloire, rien de plus simple : inscrivez – vous du 1^{er} Octobre au 31 Décembre 2020 pour participer gratuitement aux Rencontres.

Sommaire

I. Modalités 4	
Inscription	Phase 2
Déroulement des phases 5	
Richesses et gloire 6	Phase 3.23Premier théâtre23Second théâtre25
II. Évolution, XP et Ko 7	Phase 4 27
Gain d'expérience9	
Upgrades & compétences.10Les upgrades.10Les compétences.10	
Les équipements12	
III. Les Phases 13	
Phase 1 13 Premier théâtre 13	



I. Modalités

Inscription

Prérequis

- Choisissez votre faction, ce sont ses couleurs que vous défendrez pour tenter de l'amener jusqu'au trône de King-Khârns (bien sûr, si vous êtes ambitieux, vous pourrez participer avec plusieurs factions et un unique Fer de Lance, dans chacune).
- Constituez-vous un Fer de Lance de 400 Kouronnes pour cette première phase (ce sera le format de toutes les parties qui seront effectuées durant la période du 1/10/20 au 31/12/20).
- Déterminez un leader parmi ce Fer de Lance, mais choisissez-le avec clairvoyance, il est le seul de vos Safars qui ne pourra pas périr au combat, au fil de l'expérience acquise, il deviendra donc votre héros et, s'il est suffisamment vaillant, son nom entrera peut-être dans les gestes et les contes de Khârn-Âges.

Envoyez-nous les renseignements suivants par mail à contact@kharn-ages.com
avant le 31 Décembre 2020.

- Nom/Prénom/Pseudo de joueur.
- Ville de résidence ou du lieu où vous jouez le plus souvent.

- Faction choisie/Composition du Fer de Lance de départ (400 et désignation du leader dans cette liste.

Nom de votre Fer de Lance et nom de son leader, à défaut il sera désigné par l'appellation générique « Groupe + Nom de la Faction ».

Vous n'aurez ensuite qu'à réaliser un certain nombre de parties durant les phases qui se succéderont pendant toute la durée des « Rencontres Héroïques » en respectant les consignes de chaque phase (CF. « Les Phases », page 13), prendre au minimum une photo de la partie réalisée sur laquelle on distinguera clairement les 2 Fers de Lance en présence (vous pouvez ou non apparaître dessus si les 2 joueurs sont d'accord, vous pouvez nous en faire parvenir plusieurs voire même filmer tout ou partie de la rencontre).



Puis vous nous envoyez à cette même adresse, la ou les photos ainsi que les résultats obtenus par votre groupe et le théâtre auquel vous aurez participé en précisant la faction de votre adversaire et la ville choisie (Khârn-o-Roc ou Ligneux-Ville pour la Phase 1 par exemple). Si vous prévoyez de faire de nombreuses parties, essayez, dans la mesure du possible de ne nous faire parvenir qu'un à deux mails contenant les résultats groupés par mois.

Nous maintiendrons un album regroupant toutes les archives des batailles qui auront eu lieu sur la page officielle, ainsi qu'un tableau récapitulatif des résultats et l'avancée des forces en présence.

Rien ne vous empêche bien sûr de diffuser photos et vidéos sur les groupes et les réseaux appropriés si vous êtes particulièrement fiers de vos exploits! N'hésitez pas non plus à écrire l'histoire de votre Fer de Lance et de ses péripéties.

Déroulement des phases

Lors de chaque phase, un ou plusieurs théâtres d'opérations vous seront présentés. Des scénarios spécifiques pourront vous être proposés (inédits ou parmi ceux du Livre de Règles).

Chacune de ces zones comportera un nombre limité de parties réalisables, elles représentent l'ampleur des batailles qui y ont lieu.

Une fois le nombre de parties atteintes dans une zone, elle sera fermée et le bilan de la bataille sera publié.

Ces bilans détermineront les forces en présence et donc la taille des zones futures en fonction des victoires et défaites de chaque camp.

Bien évidemment, vous ne pouvez pas vous affronter vous-même.

Vous pouvez réaliser autant de parties que vous le souhaitez dans une même zone, du moment que c'est chaque fois avec un adversaire différent. Vous ne pouvez donc pas nous envoyer plusieurs rapports de bataille pour une même partie (même zone et même joueur).

Nous comptons sur le bon esprit de chacun pour respecter les règles et ses adversaires, inutile de tricher pour avoir un énorme trésor de guerre ou un guerrier avec toutes les compétences disponibles.

À la fin de la période prévue pour la phase en cours, la phase suivante vous sera révélée avec ses zones et ses conditions.



Richesses et gloire

À la fin des Rencontres Héroïques, le joueur ayant remporté le plus de victoires (parties gagnées + meilleur goal - average pour départager les ex-aequos) pour chaque faction sera déclaré et célébré Champion et le nom de son leader* (et, dans la mesure du possible une partie de son histoire) sera intégré au fluff de Khârn-Âges!

De plus, à la fin de chaque phase, les meilleurs recevront un trophée personnalisé.

Alors soyez forts et combatifs si vous voulez que les hérauts et les ménestrels chantent vos hauts faits dans tous les Royaumes de Safar!

* bien entendu, TGCM se réserve le droit de valider l'intégration au fluff de Khârn-Âges les noms que vous aurez choisi pour vos leaders. Il va de soit qu'ils devront rester politiquement corrects et avoir une certaine cohérence avec l'univers déjà en place (pas de noms subversifs ou grossiers ou encore de « Licorne Rose »).



II. Évolution, XP et Ko

Comme dans un mode Campagne, vos combattants vont gagner en expérience au fil de leurs actions et de leurs victoires.

Le leader que vous avez déterminé au départ n'est pas obligé d'être choisi parmi les deux meilleurs niveaux représenté dans votre Fer de Lance.

Il est le seul qui ne peut pas périr, il est donc le seul qui sera sûr d'accumuler XP et compétences jusqu'à la fin des Rencontres Héroïques.

Votre leader est obligé de participer à tous les combats que mène votre Fer de Lance.

Désolé pour les Khérops, mais Tarsak étant déjà un héros de guerre dans Khârn-Âges, il ne peut pas être recruté en tant que leader.

Idem pour le célèbre trio de la Guilde Noire, Mathys, Bharbathos et Gakere tout comme aucun autre Personnage nommé qui sortira pendant la durée des Rencontres Héroïques.

Ils peuvent cependant faire partie d'un Fer de Lance si pour une fois ils n'occupent pas l'emplacement de leader.

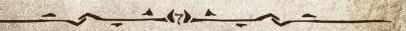
Tout votre Fer de Lance gagne de l'XP, et chaque fois que possible vous pouvez la dépenser pour doter une de vos figurines d'une nouvelle compétence ou la faire passer de niveau (parmi ceux existants pour le profil joué).

Exemple:

Un Guerrier Khârn niveau **1** pourra dépenser son XP pour devenir niveau **1** puis **1881** Vous pourrez ainsi choisir de le recruter lors des parties suivantes dans un niveau différent tout en gardant son expérience acquise et ses nouvelles compétences d'un niveau à l'autre.

Cependant, vous ne pourrez pas atteindre le niveau 1881 avec un Guerrier khérops ou une Goulue puisqu'ils ne possèdent pas de profils niveau 1881 dans le jeu.

Une compétence obtenue en dépensant de l'XP n'est pas optionnelle, vous ne pouvez pas décider de ne pas la jouer pour une partie, elle fait partie intégrante du profil une fois acquise.



Si un combattant autre que votre leader meurt au combat, il est définitivement perdu lui et ses compétences, et vous devrez compléter votre Fer de Lance en en recrutant un nouveau.

Si vous avez plus de combattants que nécessaire pour le format de partie imposé, les surnuméraires restent au repos et gagnent la moitié des gains d'XP prévus pour chaque combattant en fin de partie.

Vous tenez à jour l'évolution de votre Fer de Lance sur la « feuille de guerre » dédiée disponible dans la rubrique « Downloads » de notre site.

Elle pourra vous être demandée à tout moment par votre adversaire ou par l'équipe pour vérification de sa bonne tenue. Les imposteurs ne sont pas bien vus sur Safar.

En plus de l'XP, votre Fer de Lance va accumuler de l'équipement, reportez-le sur la feuille de guerre et attribuez-le en respectant d'éventuelles restrictions (nombre de mains, format de partie, etc.) avant le début de chaque bataille.

Vous ne pouvez pas équiper votre Fer de Lance d'un objet que vous n'avez pas au préalable gagné ou acheté en inter-parties.

Vous amasserez aussi des richesses et un certain volume de Kouronnes, servez-vous en pour acheter de l'équipement en inter-parties. C'est aussi le seul moyen pour vous de conserver un Fer de Lance qui respecte le format imposé par la partie en recrutant de nouveaux combattants.

Si vous n'êtes pas en mesure d'aligner un groupe qui atteint la limitation prévue (400 Ko par exemple) vous pourrez quand même combattre mais il faudra être prudent le temps de vous refaire.

Attention, un équipement qui n'est pas inscrit sur la carte de profil d'un Safar transformé en carcasse pendant la partie reste sur le terrain et sera donc perdu, s'il na pas été ramassé avant la fin du combat.

Un combattant non leader quel que soit le ou les niveaux auxquels il a accès ne peut acquérir de nouvelles compétences que si un Nom lui a déjà été attribué lors des Rencontres Héroïques.

Un leader possède un nom dès le début des Rencontres il pourra donc acquérir immédiatement des compétences.

Gain d'expérience

Notez l'expérience accumulée par chaque combattant dans l'encart prévu sur votre feuille de guerre.

Voici la liste des différentes façons d'accumuler de l'XP pour un Safar :

- Participer à l'affrontement : 10 XP.
- Gagner la partie : 5 XP (en plus des éventuels bonus liés au scénario joué).
- Occasionner des dégâts (par n'importe quel biais et quel que soit le nombre de cibles): 3 XP.
- Réussir une défense : 1 XP.
- Jeter un sort : 1 XP.
- Faire une réussite critique (quelle que soit l'action) : 1 XP.
- Réussir une action (attaque, tir, incantation ou dans la liste des actions disponibles du livre de base): 1 XP.
- Survivre à la partie : 1 XP.

Attention, dans les Rencontres Héroïques les combattants ne se blessent pas comme dans un mode Campagne traditionnel; en revanche, ils retranchent autant de points d'expérience au total gagné que de points de vie manquant à leur total initial en fin de partie.

S'ils ont perdu plus de PV qu'ils n'ont gagné d'XP alors ils ne remportent simplement pas d'XP pour cette partie.

On considère qu'ils prennent le temps de se refaire une santé avant de repartir au combat et commencent donc chaque partie avec leur maximum de PV.



Upgrades & compétences

Vous avez la possibilité de dépenser votre expérience en acquérant pour un guerrier les upgrades et compétences suivantes.

Les upgrades

Profil de niveau (s'il est niveau 1): 100 XP.

Votre combattant pourra maintenant être recruté en niveau I ou 距 en début de partie.

Profil de niveau (s'il est au moins niveau (1): 250 XP.

On applique le même coût dans le sens inverse.

Acquérir un Nom: 50 XP.

Cette upgrade peut permettre à un leader de changer de nom, mais il n'en pas besoin autrement.

Les compétences

Lorsqu'un combattant acquiert une compétence, son coût augmente arbitrairement de la valeur du niveau nécessaire à l'acquérir (ce mode de calcul n'est valable que lors des Rencontres Héroïques évidemment).

Exemple:

Un Paladin khârn se voit doté de la compétence « Stable », son coût augmentera définitivement de 3 w une fois les 200 XP dépensées.

Les compétences de type « compétence X » peuvent s'acquérir à chaque niveau en en payant le coût correspondant, la valeur « X » augmente alors de 1 jusqu'à un maximum de 3 lorsque la figurine est jouée en niveau [191].

Si le combattant possédait cette compétence au départ sur sa carte de profil, cette augmentation s'additionne à sa valeur initiale.

Les compétences sont classées par niveaux, elles ne peuvent être acquises que si le guerrier possède au moins le niveau correspondant.

Un guerrier devra donc d'abord être joué en niveau 選 pour acquérir la compétence « brutalité 1 » avant de pouvoir posséder cette compétence en niveau 弘



Accessibles aux niveaux 17, 187 et 1887

- Affinité: 250 XP / Réservée aux Magiciens.

- Autorité: 100 XP.

- Berserk / Blessé : 180 XP.

- Bretteur 1 : 200 XP.

- Charge Brutale 1: 100 XP.

Instinct de survie : 100 XP.

Hermétisme X : 70 XP.
Maître Papegai : 100 XP.

• Réceptif X : 80 XP.

- Spécialiste Attaque : 50 XP.

- Spécialiste Défense : 50 XP.

Spécialiste Tir : 50 XP.

Spécialiste Objectif : 50 XP.

- Spécialiste Magie : 50 XP.



Accessibles aux niveaux III et III

• Bretteur 2 : 100 XP.

Brutalité 1 : 150 XP.

- Charge Brutale 2:80 XP.

• Chef de Guerre 1 : 150 XP.

• Endurance : 180 XP.

• Fine lame : 250 XP.

- Foi inébranlable : 60 XP.

- Harcèlement : 150 XP.

- Maître archer: 150 XP.

Peau dure : 100 XP.Ralliement : 150 XP.

• Sadique : 100 XP.

Accessibles aux niveaux 3881

- Bretteur 3: 100 XP.

- Brutalité 2 : 150 XP.

- Charge Brutale 3:80 XP.

• Chef de Guerre 2 : 200 XP.

• En Eveil: 150 XP.

Exécuteur : 250 XP.

- Héroïsme Attaque : 200 XP.

- Héroïsme Défense : 200 XP.

- Héroïsme Tir : 200 XP.

- Héroïsme Objectif: 200 XP.

Héroïsme Ésotérisme : 200 XP.



- Repoussement: 150 XP.

• Stable : 200 XP.

- +1 dans une caractéristique au choix (V, P, A, C, I): 300 XP, un profil ne peut cependant pas dépasser 7 sur aucune de ses caractéristiques ni augmenter sa vitesse initiale de plus de 2.

Compétences uniquement accessibles au leader

Hors - normes : 300 XP.Maître Attaque : 150 XP.

- Maître Défense : 150 XP.

Maître Tir: 150 XP.Maître Objectif: 150 XP.

- Maître Ésotérisme : 150 XP.

- A moi!: 80 XP / Un Allié du leader au choix du joueur effectue immédiatement un déplacement gratuit en direction du leader lors de son activation.

Pour le Chef!: 80 XP / N'importe quel allié peut défendre pour le leader s'il est à portée

du corps à corps

+1 dans une caractéristique au choix (V, P, A, C, 1): 250 XP, un profil ne peut cependant pas dépasser 7 sur aucune de ses caractéristiques ni augmenter sa vitesse initiale de plus de 2.

Jes équipements

Vous ne pouvez pas effectuer la 1ère partie de la phase 1 avec d'autres équipements que ceux décrits sur les cartes de profils des figurines avec lesquelles vous débutez les Rencontres Héroïques

Vous pouvez ensuite, dès la première inter-partie, acquérir l'équipement disponible dans les packs de cartes équipements ou dans le Livre de Règles

Dépensez simplement le coût en Kouronnes correspondant au prix de l'équipement souhaité et inscrivez - le sur votre feuille de guerre, vous pourrez ensuite l'attribuer au Safar de votre choix tant qu'il respecte les contraintes pour s'en équiper.

III. Les Phases

Phase 1

Lors de cette première phase des Rencontres Héroïques, vous allez vous affronter dans 2 villes importantes et bien connues de Safar. À cette époque les Fangs n'avaient pas encore vraiment rejoint le conflit, mais ils ne sont jamais très loin pour profiter des champs de cadavres...

Premier théâtre

Le premier théâtre est le modeste bourg de Khârn-O-Roc, lové aux pieds de Orgil Uul, premier des sommets qui composent la chaîne Nayrhamadline. Là, de sanglants affrontements ont eu lieu entre Khârns et Khérops.

Nombre de parties disponibles :

Khârns VS Khérops : 50.

Khârns VS Goûns : 15.

• Khârns VS Fangs : 20.

• Khérops VS Goûns: 15.

Khérops VS Fangs : 20.

- Goûns VS Fangs: 20.

- Guilde Noire VS une autre faction : 50.



Scénario inédit :

Khârn-O-Roc est une paisible bourgade perchée dans les montagnes. Sa principale activité est l'exploitation de minerai et la fabrique de pierres extraites des parois rocheuses qui entourent le hameau.

Mais quand l'armée khéropse de Tarsak fait irruption pour faire de ce village de tailleurs de pierres un exemple, les rocs destinés avant tout à la construction des fortins et des maisons khârnes sont bien vite recyclés en projectiles pour riposter et se défendre de cet envahisseur.

Au cours de cet affrontement dans une des nombreuses carrières qui bordent Khârn-O-Roc, un des joueurs contrôlera les ouvriers et les tailleurs de pierres en tant que défenseur. Quant au second joueur, il dirigera les attaquants venus piller et raser cette bourgade.

La bataille se passe en pleine journée, alors que dans la carrière chacun a posé ses armes et s'est mis à la tâche...

Béploiement

Le **défenseur** ne peut pas utiliser les règles « éclaireur » ou « embuscade ». Il déploie ses Safars dans une zone centrale de 5 toises par 4 depuis un bord de table.

Il place sur la surface de jeu 5 tas de pierres (représentés par des marqueurs d'objectifs sur socle de 60 mm) avec un maximum de 2 dans sa zone de déploiement et un minimum de 2 toises entre chaque.

Chaque tas contient 2 grosses pierres, 5 pierres et une quantité illimitée de petites pierres (petits objets). Reportez-vous au tableau p.41 du livre de règles pour les caractéristiques de ces projectiles.

Leurs armes, boucliers et armures sont toutes remisées dans deux lieux de stockage (ils sont placés sur la ligne médiane collés au bord de table et symbolisés par un objectif sur socle de 60 mm).

L'attaquant ne peut pas utiliser plus d'une fois la règle « embuscade ». Il se déploie tout équipé dans une bande de 2 toises le long du bord de table opposé.

Ordre de Mission

Le joueur ayant le plus de points de victoire en fin de partie l'emporte.

Ils ne peuvent être marqués que contre un ennemi et / ou des éléments de décor.

Pour le défenseur :

- 1 PV par dégât occasionné grâce à une pierre (ne pas oublier le saignement, RC, ...).
- 2PV par figurine qui arrive à s'équiper (ramasser un objet permet de récupérer tous les équipements du Safar).

Pour l'attaquant :

• 2 PV par défense réussie contre un lancé de pierre.



- 1 PV par tranche de 3 dégâts occasionnés (tenez le décompte au fil de la partie).
- 2 PV par ennemi éliminé.
- 3 PV par « pillage » (règle classique mais autorisés à tous sur les tas de pierres*).

Règles spéciales

Attaquant

Pour ce scénario l'action « piller » ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour et par figurine. *En plus des règles habituelles elle peut être effectuée contre un tas de pierre et / ou un des deux lieux de stockage. Elle permet alors :

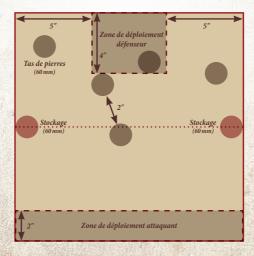
- Voler une pierre de son choix (seul choix sur les tas de pierres).
- Choix classique sur les lieux de stockage (on ne peut pas voler les équipements des défenseurs).

Les restrictions pour les Fangs et les Khârns ne sont pas applicables s'ils pillent un tas de pierres ou un lieu de stockage.

Hictoire et Butins

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

- Un bonus de 30 XP est accordé à chaque Safar encore en vie à la fin de la partie.
- Calculez ensuite le montant de vos gains lors de cette bataille ; prenez la valeur des combattants éliminés et ajoutez y :
 - 2 Ko par PV obtenu.
 - 5 Ko par survivant.



Second théâtre

Le second théâtre est Ligneux-Ville, dernier village khârn avant les forêts ithuriennes.

Là aussi, les batailles ont été très violentes, et elles impliquaient de nombreux Goûns en plus des Khârns et des Khérops.

Nombre de Parties disponibles :

- Khârns VS Khérops: 50.
- Khârns VS Goûns: 30.
- Khârns VS Fangs: 30.
- Khérops VS Goûns: 50.
- Khérops VS Fangs: 30.
- Goûns VS Fangs: 30.
- Guilde Noire VS une autre faction: 50.



Scénario inédit :

Ligneux-Ville était elle aussi bien tranquille avant que les Khérops n'arrivent. Tournée vers le commerce du bois et l'exploitation des Forêts ithuriennes qui bordent sa frontière Nord. Elle a également servi d'exemple et d'exutoire à la rage des guerriers des Steppes ; les Khârns et les Goûns sont arrivés pendant la mise à sac du centre ville, et la bataille qui s'en suivit restera longtemps dans les anales de Safar.



-400 par Fer de Lance-60x60cm-4 tours-1 à 4 joueurs-

Béploiement

Symbolisez (1D5 + nombre de joueurs) barricades sur la surface de jeu dont une en plein centre de la table (objectifs sur socle de 60 mm). Le reste est placé alternativement par les joueurs.

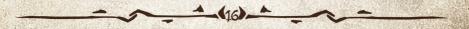
Les barricades possèdent 10 PS et la centrale 20 PS. Elles ne peuvent pas être placées à moins de 2 toises des bords de table ou les unes des autres.

La règle « éclaireur » ne peut pas être utilisée et au mieux vous ne pouvez avoir qu'un seul embusqué.

Les bandes sont déployées dans des zones de 5 toises sur 5 au centre de bords de table opposés.

Le joueur ayant le plus de points de victoire en fin de partie l'emporte.

Ils ne peuvent être marqués que contre un ennemi et / ou des éléments de décor.



- Chaque PS ôté à une barricade rapporte (en PV) une valeur égale à sa distance depuis votre bord de table (en nombre de toises complètes).
- 3 PV par PS pour la barricade centrale.
- 5 PV supplémentaires pour le dernier PS pour chacune des barricades.
- 1 PV par tranche de 5 dégâts occasionnés à un Safar.
- 2 PV pour l'élimination d'un Safar.
- 3 PV par « pillage ».

Vous pouvez tenir le décompte sur votre feuille de guerre par exemple.

Pictoire et **B**utins

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

- Chaque PV accumulé est transformé en Kouronnes qui grossissent votre trésor de guerre.
- Chaque Safar en vie remporte 2D10 XP en plus en fin de partie.

Ja première phase des Rencontres Héroïques s'est achevée par l'avancée des Khérops: les fils de l'Empereur ont d'ailleurs eu vent d'un sacrificateur dénommé Jengri qui se serait particulièrement fait remarquer lors de la bataille de Kârn-O-Roc, il sera récompensé comme il se doit et recevra la marque distinctive des braves.

La prise de position des Fangs, orchestrée avec fermeté par l'une des plus anciennes représentantes de la harde, Brise-canine, dont la maitrise du terrain a su tenir en échec Goûns et Khârns dans l'affrontement de Tigneux-ville.

Enfin, les Goûns ont vaillamment défendu leur réputation au milieu du tumulte, le Champion Chaka en tête, mais c'est malheureusement peut-être cela qui a attiré sur eux les foudres des Khérops.

Frustrés et revanchards ils ont décidé de balayer ces oppositions, d'un côté en acceptant pour un temps une alliance avec les Fangs, les aidant à ramener des reliques d'anciens Tembos contre un laissez-passer vers les cryptes de King-Khârns; de l'autre, en envoyant un détachement raser quelques villages Goûns pour faire taire les velléités de ces paysans.

Premier théâtre

Aussi le premier théâtre de cette seconde phase sera le sanctuaire, où vous pourrez vous affronter sur le scénario « Les profanateurs ».

Si la trêve est conclue pour un temps avec ces maudites sorcières, les troupes de Tarsak rivalisent entre elles pour savoir qui s'attirera les grâces du général en lui ramenant le plus d'os d'anciens.

Bien vite les querelles éclatent, et ce qui aurait pu ressembler à une expédition archéologique conventionnelle a tôt fait de se transformer en un pugilat généralisé ponctué de vols et de pillages.

250 parties sont disponibles toutes factions confondues dans ce 1er théâtre.

L'XP remportée par votre leader (et uniquement lui) dans ce scénario peut vous permettre d'apprendre une nouvelle compétence:

Expertise du terrain : 100 XP.

Les actions de « creuser », « crocheter » et « lire / déchiffrer » ne sont désormais plus ratées que sur un EC

Des différences avec le scénario original du livre de règles sont à noter:

- la partie ne dure que 4 tours.
- on trouve un os automatiquement si l'action de « creuser » est réussie.
- côté butin, on multiplie les Kouronnes obtenues par 5 ou 10 et on y associe autant d'XP.

Les profanateurs :

-400 par Fer de Lance-60x60cm-4 tours-2 joueurs-

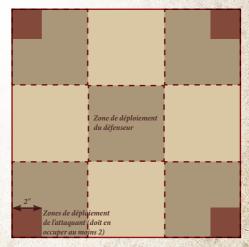
Béploiement

Divisez le terrain en 9 zones égales, le Fer de Lance du défenseur sera déployé dans la zone centrale.

L'attaquant devra répartir ses Safars dans les 4 angles (2 toises de coté) du terrain. Avec un minimum de 2 zones occupées.

Le défenseur a déjà trouvé deux os d'Anciens Tembos (17), qu'il répartit comme il le souhaite parmi ses Safars.

Une fois le déploiement effectué l'attaquant jouera forcément en premier.



Ordre de Mission

Vous devez collecter le maximum d'os d'Anciens pour votre commanditaire. À la fin de la partie, le Fer de Lance victorieux sera celui dont les Safars en portent le plus.

Un combattant doit d'abord « étudier » la zone dans laquelle il se trouve : 2 PA / ZDC. Le Safar analyse son environnement immédiat afin de déterminer ses chances de trouver un os. Il peut ensuite « creuser » (P.44 du livre de règles) dans sa ZDC, si l'action est réussie il trouve un os et le range dans sa besace pour garder les mains libres.

Il peut alors continuer de « creuser » dans la zone étudiée mais pas au même endroit.

Un cavalier peut effectuer ces actions à bas de sa monture puis remonter dessus.

Une fois que 10 os ont été trouvés dans une zone, inutile de continuer les fouilles dans celle-ci, on la considère vide (vous pouvez utiliser un dé comme compteur).

Lorsqu'un Safar, portant des os, décède vous pouvez les récupérer sur son marqueur de carcasse lors d'une action de « piller » (P.46) à la place des autres options (les Khârns peuvent exceptionnellement piller pour récupérer des os uniquement).

Grâce à la puissance magique des lieux, les mages ont un bonus de +5 en incantation, cependant, à chaque EC et/ou RC sur un des dés utilisés le mage subit un contrecoup il perd 1D5 PV et payera 1 PA de plus ses sorts jusqu'à sa prochaine activation.

Butins

- Chaque Safar adverse terrassé vous apporte 10 Ko et 10 XP.
- Chaque Safar de votre équipe sur la table et pas inapte au combat vous apporte 20 Ko et 20 XP.
- Chaque os découvert vous apporte 25 Ko et 25 XP.
- Chaque os en votre possession à la fin de la partie vous apporte 20 Ko et 20 XP.

Second théâtre

Le second théâtre se trouve donc être une série de hameaux Goûns sur la route de Serowé. Les Khérops ont ordre de ne pas y faire de quartier, et d'y massacrer systématiquement tous les Goûns qu'ils croiseront. Pas même les femmes et les enfants ne doivent être épargnés...

250 parties sont disponibles toutes factions confondues dans ce 2nd théâtre.

L'XP remportée par votre leader (et uniquement lui) dans ce scénario peut vous permettre d'apprendre une nouvelle compétence :

Sans pitié: 200XP. Une fois par activation, si l'adversaire a réussi sa défense, votre leader peut gratuitement réaliser la même action offensive (attaque, tir ou incantation) qui doit être défendue à nouveau.

Scénario inédit : Protéger les jeunes.

La guerre est une situation sordide durant laquelle les plus bas instincts se révèlent. Face à la barbarie dont certains sont capables, un père se trouve parfois obligé de se sacrifier pour offrir une chance de salut à sa progéniture.

Lorsque les Khérops pratiquent la politique de la «terre brûlée » dans un village de paysans, ils pillent et violent tout ce qui leur barre la route, mais surtout, avec une minutie écœurante fouillent chaque case, afin d'exterminer même les plus jeunes Goûns. Cette horreur a une logique, quiconque serait laissé en vie, deviendrait un ennemi mortel une fois l'âge adulte atteint...



-400 par Fer de Lance-60x60cm-3 tours-2 joueurs-

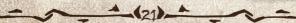
Béploiement

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

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

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





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

Prdre de Mission

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

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

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

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

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

Butins

- Le défenseur et l'attaquant remportent 10 Ko par point de goal-average à la fin de la partie.
- Chaque défense d'un jeune ou d'un défenseur pour en protéger un qui est réussie rapporte 20 XP à tous les défenseurs.
- Chaque attaque réussie par un attaquant qui inflige des dégâts à un des jeunes rapporte 20 XP à tous les attaquants.

Moja a su tirer son épingle du jeu lors de cette 2ème phase et a pu emmener les Inkonkonis à la victoire en devançant les Hordes de Subotaï d'une courte tête. Il aura cependant des difficultés à conserver son titre avec un trésor de guerre aussi réduit, même après avoir infligé une sérieuse déconvenue à Chaka qui devra se contenter de la 3ème place.

Subotaï est à l'abri de ce côté-là et va sans doute pouvoir recruter des guerriers de renom pour tenter de s'imposer cette fois-ci

Mais rien n'est joué et cette phase 3 qui s'annonce sera sans doute l'heure de toutes les revanches, maintenant que les grands chefs de guerre peuvent à nouveau se rassembler pour s'affronter tout est envisageable...

Qui sait? peut-être même que Mwanzilishi saura trouver les ressources pour faire enfin triompher les Nettoyeurs de Bois-sombre!!!

Chaque joueur peut recruter gratuitement 1 Safar non personnage qui n'est pas déjà dans son Fer de Lance pour démarrer cette 3ème phase.

Premier théâtre

Les Fangs ont réalisé une percée importante dans les Plaines Dogons et ont établi la Tanière non loin de Ligneux-Ville et suffisamment proche de Vrai de Fort pour mettre en branle le purgateur et appliquer le plan machiavélique de Nyx. Ses filles se sont occupées de délimiter ce nouvel espace et de le sécuriser.

250 parties sont disponibles toutes factions confondues dans ce 1er théâtre.

Vos Safars peuvent dépenser l'XP obtenue grâce à ce scénario pour augmenter de 1 les compétences de type «compétence/X», comme «charge brutale» par exemple; à raison de 1 pour 100 XP, réalisable une seule fois par compétence.

Poser les jalons.

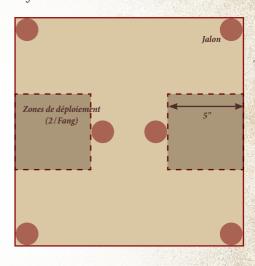
-500 par Fer de Lance-Déploiement autorisé 2 (cf. Geste de Safar) --60x60cm-4 tours-2 joueurs-

Béploiement

Le déploiement se fait selon le mode Fang. Chaque joueur dispose ensuite 3 jalons (197), 1 dans chaque angle de son bord de table, un 3ème au centre du côté le plus avancé de sa zone de déploiement.

Ordre de **M**ission

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



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

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

- 10 Kouronnes par PV.
- 25 Kouronnes par Safar en vie dans son Fer de Lance en fin de partie.
- 10 Kouronnes par ennemi transformé en carcasse.
- 2 Kouronnes par carcasse dévorée ou pillée.
- Le même nombre d'XP est gagné et un forfait de 100 Kouronnes est empoché en plus par chaque joueur.



Second théâtre

La panique a gagné la capitale lors des premières incursions khéropses dans ses murs, mais quelques valeureux gardes tentent coûte que coûte de raviver la flamme et le courage dans le cœur des soldats désemparés... Ils savent que s'ils parviennent à hisser haut les bannières khârnes, le moral des troupes remontera et ils auront une chance de repousser l'envahisseur.

250 parties sont disponibles toutes factions confondues dans ce 2nd théâtre.

Votre héros peut dépenser l'XP obtenue grâce à ce scénario pour acquérir la compétence suivante :

Riposte: 100 XP. Un combattant doté de cette compétence peut ajouter l'effet d'une deuxième compétence parmi celles qu'il a utilisées lors d'une défense à 3 PA, ou bénéficier des dégâts et de l'effet d'une compétence parmi celles qu'il a utilisées lors d'une défense à 2 PA.

250 parties sont disponibles toutes factions confondues dans ce 2nd théâtre.

Levée des couleurs (sur une idée de Boindil78).

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

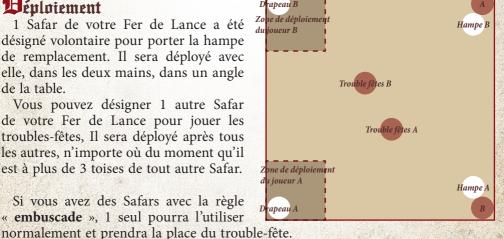
Béploiement

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

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

Si vous avez des Safars avec la règle « embuscade », 1 seul pourra l'utiliser

La règle « éclaireur » ne peut pas être utilisée.



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

Prdre de Mission

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

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

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

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

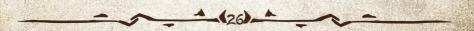
Dès qu'un Safar a la *hampe* ou le *drapeau* dans les mains il gagne les capacités suivantes:

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

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

Butins

- Amener la hampe dans la zone d'assemblage 1 PV et 10 Kouronnes.
- Assembler le drapeau 2 PV et 20 Kouronnes.
- Porter le drapeau en fin de partie 1 PV et 20 Kouronnes.
- Avoir replanté le drapeau 3 PV et 50 Kouronnes.
- Un forfait de 30 XP est empoché par PV pour tous les Safars du Fer de Lance.



Phase 4

La phase 4 débutera lors du French Wargame Day les 19 et 20 Mars 2022 ; elle vous sera révélée à cette date par la mise à jour de ce compendium de règles.

Si vous prévoyez d'imprimer ce livret, n'imprimez pas cette dernière pagé et ajoutez - y les nouvelles phase à chaque mise à jour.



https://www.tgcmcreation.fr/pages/downloads.html



