

# Ne puis taquiner le Mago !

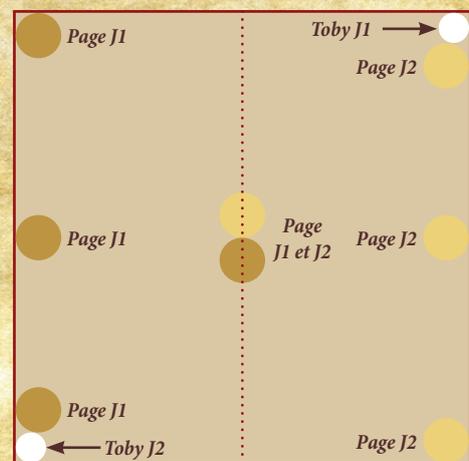
- 500  par Fer de Lance - 60x60cm - 4 tours de jeu -

La figurine de votre Fer de Lance la plus proche en valeur de 50 Kouronnes a été transformée en « Toby » par un mage adverse qu'il a importuné avant que ce dernier, fou de rage, ne déchire le grimoire contenant la formule permettant l'annulation du sort. Bien que vous ne détestiez pas ce mignon petit Muton, il va falloir regrouper les 4 pages de parchemin éparpillées sur la surface de jeu pour que votre fier guerrier retrouve sa silhouette et ses caractéristiques initiales. Pour l'heure, le malheureux est terrorisé, il refuse de bouger à plus de 3 toises du lieu de sa transformation.

## Déploiement

La surface de jeu est divisée en 2 moitiés égales. Chacun place son **Toby** (il peut être représenté par un socle de 40mm ) de sorte qu'ils soient dans 2 angles opposés puis les joueurs déploient leur Fer de Lance figurine par figurine en commençant par celui qui a remporté l'initiative à plus de 2 toises de tout adversaire.

Les 4 **pages de parchemin** se trouvent dans des zones (symbolisées par des socles de 60mm ) identiques et symétriquement opposées pour chaque joueur, dans les 2 angles opposés à leur **Toby** et au centre la table, la dernière étant au centre du bord de table de la zone adverse.



## Ordre de Mission

Le joueur ayant réussi à retransformer son **Toby** le 1<sup>er</sup> gagne automatiquement et la partie s'arrête à la fin du tour.

Si aucun joueur n'y parvient à la fin du 4<sup>ème</sup> tour, c'est celui possédant le plus de **pages de parchemin** qui l'emporte.

Si chaque joueur possède le même nombre de **pages** ou si les deux **Tobys** sont retransformés le même tour, c'est une égalité.

Si **Toby** est terrassé, il reste en jeu avec un seul point de vie jusqu'à la fin de la partie, mais le joueur se verra voler 1 point de victoire par son adversaire lors de cette partie, vous avez donc intérêt à le protéger !

**Toby** refuse de bouger à plus de 3 toises de sa zone déploiement.

N'importe quel Safar peut « **Déposer / ramasser** » (P.44 du LDR) une **page de parchemin**.

Les **pages de parchemin** doivent toutes être entre les mains d'un unique Safar pour qu'il puisse « **lire / déchiffrer** » (P.45 du LDR) la formule et rendre son aspect à son compagnon, il peut s'agir de **Toby** lui-même.

Exceptionnellement, tous les Safars sont en mesure d'en « **piller** » un autre pour récupérer une ou plusieurs pages sur sa carcasse, mais elles ne peuvent pas être dérobées tant que leur porteur est en vie.

## Victoire et Butins

*En tournoi : victoire = 5 points - égalité = 3 points - défaite = 1 point.*

- Ramasser une *page de parchemin* 10 Kouronnes, la posséder en fin de partie 10 Ko supplémentaires.
- Chaque Safar adverse terrassé, 5 Ko.
- Chaque Safar de votre Fer de Lance en vie en fin de partie, 5 Ko.
- Transformer votre *Toby*, 50 Ko.

# Empoisonner les sources

- 500  par Fer de Lance - Déploiements autorisé 1 - 60x60cm-4 tours -

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

## Déploiement

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

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

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

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

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

## Ordre de Mission

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

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

### Actions spécifiques :

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

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

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

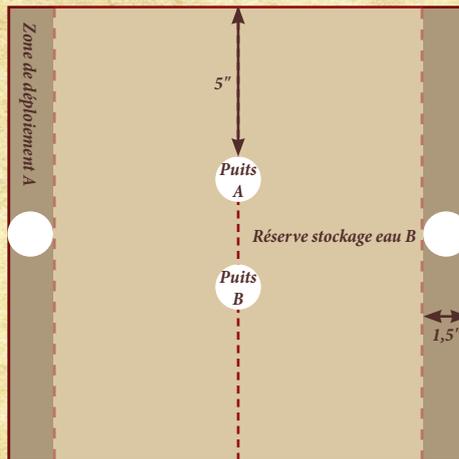
S'il choisit d'ignorer cette règle, il ne pourra rapporter qu'un demi-seau à la réserve.

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

## Victoire et Butins

*En tournoi : victoire = 5 points - égalité = 3 points - défaite = 1 point.*

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



Déploiement 1/Khâr.

# Poser les jalons

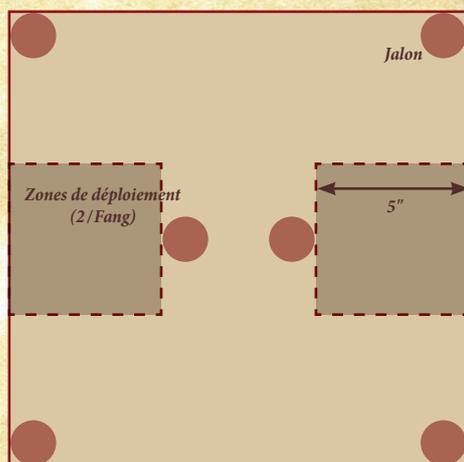
- 500  par Fer de Lance - Déploiement autorisé 2 - 60x60cm-4 tours -

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

## Déploiement

Le déploiement se fait selon le mode Fang.

Chaque joueur dispose ensuite **3 jalons** () , 1 dans chaque angle de son bord de table, un 3<sup>ème</sup> au centre du côté le plus avancé de sa zone de déploiement.



## Ordre de Mission

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

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

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

## Victoire et Butins

*En tournoi : victoire = 5 points - égalité = 3 points - défaite = 1 point.*

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