RÈGLES DE DÉMARRAGE RAPIDE

Ces règles de démarrage rapide vous permettent d'appréhender le moteur de combat ainsi que d'apercevoir les techniques de tir et de magie de notre nouveau jeu : Khârn-Âges©...

Les règles complètes, beaucoup plus riches en terme d'actions, de compétences, d'équipements et de sorts sont disponibles pendant la campagne Kickstarter sous forme d'un livre cartonné dans les Offres « Érudit », « Stratège » et « Archiviste ».

Déroulement d'une partie

En l'absence de scénario, déployez vos Fers de Lance sur deux bords opposés de la surface de jeu de 60x60cm, dans une zone de 2 toises (1" = 4cm).

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de niveau commence la partie. Il active une figurine et réalise toutes les actions qu'il souhaite tant qu'il peut en payer le coût en PA. Puis il passe la main et son adversaire fait de même, jusqu'à ce que toutes les figurines aient été jouées 1 fois.

On enchaîne les tours de jeu jusqu'à la victoire d'un des 2 camps.

Description d'une carte de profil.

Recto :

Le nom du Safar : chaque personnage du continent sur lequel se déroule l'action, Safar, est unique il est donc limité à un seul exemplaire dans votre Fer de Lance.

La photo ou le concept de la figurine qui permet de l'identifier.

Le logo de sa faction : il regroupe tout ceux qui peuvent combattre ensemble.

Le coût de recrutement : indiqué en Kouronnes, la monnaie officielle des Royaumes. Vous n'avez qu'à additionner le coût de chacune de vos figurines et de leurs équipements pour connaître la valeur de votre Fer de Lance.

Limitation : de nombreuses troupes accompagnent les héros au combat, vous pouvez en jouer simultanément autant que leur limitation l'indique. Cette limitation est propre à chaque niveau d'une même figurine.

Niveau : plus un combattant est redoutable, plus son niveau, de I à III est élevé. Il détermine le nombre de dés que vous lancez (pour en choisir un seul) lorsque vous réalisez une action donnée.

Verso :

PA : points d'actions, utilisez ces PA pour réaliser des actions avec votre Safar. Il regagne l'ensemble de ses PA quand il est activé à nouveau.

PV : nombre de points de vie de la figurine, lorsque ce total tombe à 0, remplacez cette dernière par un marqueur de carcasse.

Caractéristiques : utilisées lors d'une attaque ou d'une défense réussie, elles peuvent octroyer un effet bonus :

V **: vitesse**, elle détermine la valeur de déplacement de la figurine ; une action de mouvement peut aller de 0 toise à cette valeur de V. Le premier déplacement est gratuit, puis coûte 1 PA de plus par mouvement supplémentaire.
Si V est utilisée en combat elle permet de se déplacer de la moitié de son MVT.

P **: puissance**, en combat elle permet d'ajouter 1 aux dégâts occasionnés.

A **: agilité**, en combat elle octroie une attaque à 1 PA gratuite.

C **: corpulence**, en combat elle permet de repousser de la moitié de sa valeur un adversaire dont la stature est inférieure ou égale à la sienne.

T **: témérité**, utilisée lors des tests d'effroi ou de témérité.

I **: intelligence**, utilisée pour la magie et la réalisation de certaines actions.

Stature ( ): représente la taille et le volume occupés par le combattant, permet de déterminer le bonus de couvert et l'application ou non des effets de C.

- Vous ajoutez sa valeur au seuil de la 1ère attaque qui suit une charge.
- Vous ajoutez sa valeur aux dégâts en cas de réussite critique, 1 seule quel que soit le nombre de RC.

Armure ( ): certaines figurines possèdent une armure. On coche une case à chaque utilisation, quand il n'y en a plus elle est détruite. Lorsqu'elles doivent subir des dégâts, on lance un dé : en dessous du seuil indiqué, elle protège autant de dégâts que précisé à gauche du seuil, si le lancé est égal ou supérieur elle protège des dégâts à droite de ce seuil.

Compétences : reportez-vous à la liste des compétences pour connaître les effets de celles que possède votre figurine.

Équipement : une figurine possède des équipements de base, listés sur sa carte de profil. Un coût négatif y est parfois associé, si vous ne les utilisez pas, vous disposez de ce montant en Kouronnes pour équiper votre figurine autrement.

Dé(s) de maîtrise ( ): permet de relancer un unique dé d'un jet lors d'une action parmi celles présentes sur ce dé de maîtrise.

Combat : Attaque, Défense et Tir.

Vous jouez à l'aide de dés à 10 faces (D10), vous lancez autant de D10 que le niveau de votre figurine et choisissez celui que vous voulez pour déterminer le résultat de l'action.

Sur un résultat de 1 (échec critique ou EC), l'action est ratée.

Vous relancez et additionnez les 10 (réussite critique ou RC).

Vous choisissez combien de PA vous dépensez pour réaliser une attaque ou une défense. Ce choix détermine combien de caractéristiques vous ajoutez à votre D10 ainsi que les effets de l'action.

ATTAQUE			DÉFENSE		
PA	*Nombre de Caractéristiques*	*Effets si action réussie*	PA	*Nombre de Caractéristiques*	*Effets si action réussie*
0	NA	NA	0	0	Défendu
1	1	Dégâts/2	1	1	Défendu
2	2	Effet + dégâts	2	2	Défendu et effet
3	3	2 effets + dégâts	3	3	Déf.+effet et dégâts

Attention :

- En défense, si vous utilisez au moins une caractéristique, vous devez toujours en choisir au moins une parmi celles utilisées par l'attaquant.
- On ne peut jamais choisir plus de 2 fois la même caractéristique.
- Lors d'une attaque à 3 PA, si vous choisissez 2 fois la même caractéristique pour effet, il est doublé.

Techniques de tir :

TIR		
PA	*Caractéristiques*	*Effets si action réussie*
1	A ou V	Dégâts/2
2	A + A	Dégâts + effet de A
	V + V	Dégâts + effet de V
	A + V	Dégâts + effet de V ou de A
	EC sur 1 et 2 + le défenseur utilise la plus faible entre A et V	
3	A + A + V	Pas de malus de portée ou de hauteur pour le tireur
	V + V + A	

Les tirs gratuits obtenus grâce à l'effet de A s'effectuent à une seule caractéristique, ne peuvent pas générer d'effet ou d'effet critique. Les effets éventuels de l'arme utilisée s'appliquent cependant, et consomment des munitions de la même manière qu'un tir classique.

Un EC sur la résolution d'un tir dans un corps à corps touche une autre figurine que celle désignée initialement. Si plusieurs figurines sont éligibles, déterminez aléatoirement la nouvelle cible (excluant la cible initiale).

Hauteurs et tirs :

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.

Distance de Tir

Chaque arme de tir ou objet utilisable à distance (couteaux de lancé, javelots, etc.) possède une indication de portée, présentée comme dans cet exemple :

Arc long : *6 / 11.* Signifie que l'arc long a une portée efficace entre 6 et 11 toises. Son utilisation est possible au-delà de 11 toises, avec un malus de 3 aux dégâts, et en deçà de 6 toises, avec un bonus de 1.

À noter qu'un combattant doit être libre pour effectuer un tir ou un lancé, c'est-à-dire n'être dans aucune zone de contrôle adverse, à moins que son profil ou un quelconque effet de jeu ne précise le contraire.

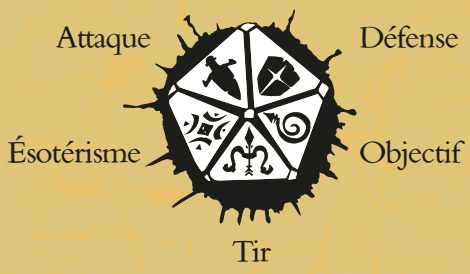
Magie :

Dans Khârn-Âges© la magie est omniprésente, on utilise son intelligence pour lancer un sort ou s'en protéger :

MAGIE / Lancement d'un SORT			Défendre contre un SORT	
PA	Nombre de Caractéristiques	Effets	PA	Nombre de Caractéristiques
0	NA	NA	0	D10
1	⌇	Défense - 2	1	⌇
2	⌇ x 2		2	⌇ x 2
3	⌇ x 3	Défense + 2	3	⌇ x 3

Dés de maîtrise :

Les dés de maîtrise servent à relancer les jets qui ne vous satisfont pas ; c'est un pouvoir énorme, mais il faut l'utiliser à bon escient.



Si vous possédez un dé de maîtrise dans le type d'action que vous tentez, vous pouvez relancer un unique dé de votre lancer en cochant ce dé de maîtrise, mais attention vous lancerez alors 1 dé de moins jusqu'à votre prochaine activation.

Vous pouvez tenter de relancer autant de fois que vous avez de dés de maîtrise pour ce type d'action.

Si vous n'avez plus qu'un dé, vous pouvez le relancer une unique fois sans crainte : vous en conservez toujours 1 au minimum jusqu'à votre prochaine activation.

Vous récupérez tous vos dés à votre activation.

Moral :

Certaines situations de combat provoquent la peur dans l'esprit de votre combattant. Pour y résister, il doit effectuer un test de Témérité (T):

- Un ennemi provoquant la Terreur.
- Le combattant se retrouve seul de son camp. (Ignoré en mode «Démo»)
- Suite à une action spéciale ou une imposition du scénario.

T + NIV + D10 ≥ 10 *(+ Niveau de la figurine terrifiante, le cas échéant)*.

Compétences du Pack Démo :

Allonge : peut réaliser des actions de combat à 2 toises (la ZdC classique est d'1/2").

Foi inébranlable : réussit automatiquement ses jets de moral.

Peau dure : subit le saignement 1 seule fois, puis perd l'état.

Charge brutale 1 : augmente sa V de 1 pour le dernier MVT avant l'assaut.

N'hésitez pas à vous référer à notre plateforme dédiée: www.kharn-ages.com et notre chaîne Youtube :TG CM

Vous pourrez aussi découvrir la vie des personnages que vous allez incarner en lisant le premier roman basé sur l'univers du jeu: « Khârn-Âges: L'embrasement ».