



L'effet des caractéristiques

Vitesse (V) : 1 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 (que si la stature du vainqueur est égale ou supérieure à celle du vaincu).

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

Les actions principales

- **Marcher** : le personnage pourra se déplacer de la totalité de sa caractéristique de vitesse. Mouvement 1 : gratuit, mouvement 2 : 1 PA, mouvement 3 : 2 PA, mouvement 4 : 3 PA etc.

- **Assaut** : coût du MVT + coût d'une attaque / le Safar puis sa ZDC. Attaque : 1ère attaque de l'activation = caractéristiques engagée + stature + ND10 = seuil à défendre.

- **Attaque simple** : 1 PA / ZDC / 1 caractéristique. au choix + ND10. Dégâts = Caractéristique choisie / 2.

- **Attaque standard** : 2 PA / ZDC / 2 caractéristiques au choix + ND10. Dégâts = 1 des Caractéristiques utilisées + l'effet d'1 de ses caractéristiques.

- **Attaque complexe** : 3 PA / ZDC / 3 caractéristiques au choix + ND10. Maximum, 2 fois la même caractéristique. Dégâts = 1 des Caractéristiques utilisées + l'effet de 2 de ses caractéristiques.

- **Enfoncement (Tembo)** : 3 PA / ZDC / 1 x par activation / se déplace vers cible principale en la repoussant elle et les Safars sur sa trajectoire (collisions) / C + A + A + ND10 / C dégâts + sonné + au sol (cible principale) / C/2 dégâts (cible secondaire) et RC = sonné + au sol.

- **Tirs** : 0 toise à 1ère valeur = portée courte (+ 1 dégât) / entre les deux valeurs = portée moyenne / au-delà = portée longue (- 3 dégâts). Si le tireur est plus haut de 2 toises que sa cible : +2. Si le tireur est plus bas de 2 toises que sa cible : -2. Quel que soit le nombre de RC = dégâts x2. EC sur 1 et 2.

- **Tir éclair** : 1 PA / portée de l'arme / V ou A + ND10. Dégâts = V ou A ou dégâts de l'arme divisé par 2. **Les RC n'augmentent pas les dégâts.**

- **Tir basique** : 2 PA / portée de l'arme / AA + ND10. Dégâts = A ou dégâts de l'arme dégâts + effet de A.

- **Tir en mouvement** : 2 PA / portée de l'arme / VV + ND10. Dégâts = V ou dégâts de l'arme + effet de V.

- **Tir standard** : 2 PA / portée de l'arme / AV + ND10. Dégâts = A , V ou dégâts de l'arme + effet de A ou de V. **1, 2 et 3 sont des EC. Le défenseur utilise d'abord sa caractéristique la plus faible entre A et V.**

- **Tir précis** : 3 PA / portée de l'arme / AAV ou VVA + ND10. L'attaque non défendue infligera A , V ou dégâts de l'arme. Permet d'appliquer 2 effets (AA , VV ou A et V) annoncer clairement à son adversaire les effets choisis avant la résolution du tir. **Permet d'ignorer les malus de portée et de dénivelé.**

- **Défense** : le défenseur doit toujours choisir au moins une caractéristique utilisée par l'attaquant.

- **Défense réflexe** : 0 PA / défenseur / ND10. 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, l'attaque est défendue + dégâts d'un montant égal à la valeur d'une des caractéristiques engagées ou un effet.

- **Défense soutenue** : 3 PA / défenseur / 3 caractéristiques + ND10. En cas de réussite, l'attaque est défendue + dégâts d'un montant égal à la valeur d'une des caractéristiques engagées + un effet. Si les défenseurs sont en surnombre par rapport à l'attaquant, les jets de défenses sont majorés de 1 par soutien.

Les autres actions

- **Boire un antidote** : 2 PA / le Safar ou un allié en ZDC. Stoppe 1 malus du poison. Pour 4 PA = stoppe tous les effets du poison. Il faut des mains pour réaliser cette action.

- **Changer d'équipements en mains** : 1 PA / le Safar. Le Safar range des équipements pour en sortir d'autres. Nécessaire que si le combattant n'a pas assez de mains libres pour prendre l'objet souhaité.

- **Convaincre / négocier** : 1 PA / ZDC / I x 2 + ND10 ≥ 13. Doit être libre de tout autre adversaire.

- **Coup de cornes** : 2 PA / ZDC / 1 fois par activation / 2 carac au choix + ND10. 1D5 dégâts, et «saignement 1».

- **Creuser** : 2 PA / ZDC / C + P + ND10 $\geq$ 12. Le Safar doit être libre. Réussite = trou d'1/2 toise de profondeur et d'un diamètre égal à la taille de son propre socle.

- **Crier / avertir** : 1 PA / un Safar allié / 1 fois par cible et par tour. Prévenir un allié dans son aura quand il est la cible d'un tir. Tireur en ligne de vue. L'allié obtient gratuitement une défense non modifiable à 2 caractéristiques.

- **Crocheter** : 1 PA / ZDC / A + I + ND10 $\geq$ 12 ou spécification du scénario. Doit être libre. Il faut des mains pour réaliser cette action.

- **Déposer / ramasser** : 1 PA / ZDC. Permet de poser ou de prendre un objet. Il faut des mains pour réaliser cette action.

- **Détecter** : 2 PA / aura. Sur un 8 + naturel, la figurine détecte tout ce qui se trouve dans son aura.

- **Détruire un objet** : 2 PA / ZDC / C + P + ND10 $\geq$ 12. Dégâts = 1D5-2 PS à l'objet (minimum 1). RC = dégâts x2.

- **Dévoré** : X PA / carcasse en ZDC. Un Safar carnivore regagne 2 PV pour chaque PA. La carcasse est retirée du terrain. Cette action ne permet pas de récupérer plus de PV que la victime n'en possédait initialement. Doit être libre.

- **Donner / prendre** : 1 PA / ZDC. Permet d'échanger un objet avec un allié. Ne peut pas être un équipement 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. Les deux Safars doivent avoir des mains pour réaliser cette action.

- **En alerte** : 1 PA / le Safar. Permet d'ajouter une caractéristique de son choix gratuitement pour sa prochaine défense. Effectif jusqu'au déclenchement volontaire d'une autre action.

- **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.

- **Éteindre le feu** : 1 PA / le Safar ou ZDC / A + I + ND10 $\geq$ 12. Que si de l'eau ou de la glace se trouve dans la ZDC du Safar (peut en ramasser ou en créer via des sorts). Il faut des mains pour réaliser cette action. Se jeter tout entier dans de l'eau éteindra le feu automatiquement.

- **Étouffer les flammes** : 2 PA / le Safar ou ZDC / A + I + ND10 $\geq$ 14. Action réalisable quand il n'y a pas de source d'eau ou de glace. Si l'action est réussie, le feu est éteint.

- **Grimper / escalader / descendre un obstacle prudemment** : 2 PA / le Safar. Mvt divisé par 2. Obligatoire pour un obstacle de plus de 1,5 toises de haut. La marche gratuite ne peut pas servir, et ne peut être réalisée après celle-ci.

- **Lancer un objet** : 2 PA / variable / C + A + ND10 $\geq$ 12 / distance inférieure ou égale à la stature du combattant / Au-delà, difficulté + 2 par toise supplémentaire. / Réussite = touche le Safar ou l'élément visé / échec ou cible un espace vide = jet de déviation : Difficulté 5 ou plus / Réussite : l'objet

reste à l'endroit visé / échec = roule ou rebondit de (5 - résultat du dé) toises dans la direction indiquée par le dé.

- **Lire / déchiffrer** : 2 PA / ZDC / 1 fois par activation / T + I + ND10 $\geq$ 13. Le Safar réussit à comprendre un document, mécanisme, etc. Le Safar doit être libre.

- **Morsure** : 2 PA / ZDC / 1 fois par activation / 2 caractéristiques au choix + ND10. Elle infligera 1D5 dégâts + test de témérité (seuil 10). La morsure inflige « saignement 2 » en cas de RC, au lieu des dégâts supplémentaires.

- **Nager** : 2 PA / le Safar. Impossible de nager avec une armure métallique ou de pierre.

- **Ôter son armure** : 3 PA / le Safar. Le Safar retire son armure et la pose au sol = plus de malus de mouvement. Dans l'eau son armure coule ; elle ne sera pas récupérable. Une armure naturelle ne peut pas être retirée.

- **Ouvrir / fermer** : 1 PA / aucune difficulté. Dans la zone de contrôle de la figurine.

- **Panser** : 2 PA / le Safar ou un allié. Baisse le saignement de 1. On peut dépenser 4 PA = stopper tous les saignements. Il faut des mains pour réaliser cette action.

- **Piétinement** : 2PA / ZDC / 1 fois par activation / C + C + ND10. Inflige C dégâts + la cible est sonnée.

- **Piller** : 1 PA / carcasse en ZDC. Permet de récupérer un unique objet sur une carcasse. 1 arme ébréchée (2 dégâts de moins) que possédait la victime. 2D5 Ko de goal average. 1 arme de lancer ou 1 munition dépensée sur cette cible. Des vivres qui redonnent 2D5 PV en utilisant 3 PA (il faut être libre pour les consommer). La carcasse est ensuite retirée du terrain. Les Khârns n'ont donc pas accès à cette action. Les Fangs doivent réussir un test de témérité en augmentant le seuil de réussite de leur valeur de « le sang m'attire ». Si le test est raté, elles « dévorent » la carcasse.

- **Porter / transporter** : 0 PA / le Safar. Ramasser la charge. Malus de 2 en V s'il a moins de 4 en P. Malus de 1 en V s'il a 4 ou plus en P. Au moins une main pour réaliser cette action.

- **Réception** : gratuit / le Safar / C + A + 1D10 $\geq$ 10 + 1 / toise de hauteur de chute. En cas d'échec, la figurine subit C dégâts et se retrouve « au sol »

- **Se cacher** : 1 PA / le Safar. Couvert d'une hauteur d'au moins la moitié de sa stature. Ne peut-être ciblé tant que ce couvert bloque la ligne de vue vers lui. Il faut être libre pour effectuer cette action

- **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.