



Le Livre de l'Overlord



LE LIVRE DE SKELOS

Contrairement aux joueurs des Héros qui disposent chacun d'une fiche leur permettant de contrôler un personnage, l'Overlord dispose devant lui d'une tablette, nommée le Livre de Skelos, qui lui permet de contrôler une multitude de personnages.



- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1 La Rivière | 6 Les Mouvements supplémentaires |
| 2 Les coûts d'activation | 7 La défense active |
| 3 La Zone d'énergie disponible | 8 La relance |
| 4 La Zone de fatigue | 9 Les tuiles |
| 5 L'Indice de récupération | |



LES TUILES

Au début de chaque partie, les Tuiles sont placées, dans un ordre donné par le scénario, dans la Rivière.

Les tuiles de L'Overlord se divisent en deux catégories : les tuiles Unités et la tuile Événement.

• Toutes les tuiles Unités comportent les mêmes éléments :

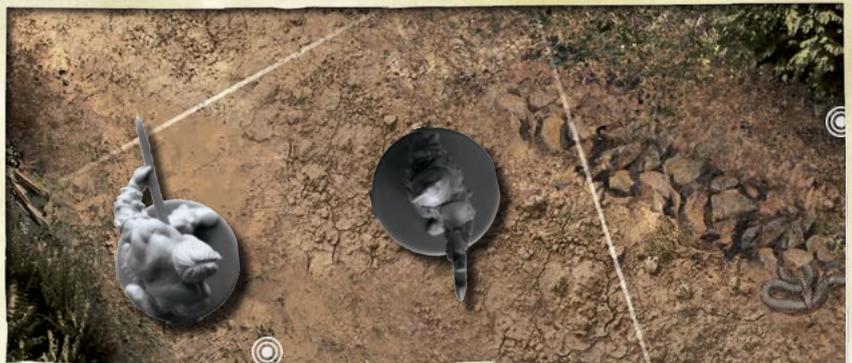
- ① Le Nom de l'unité
- ② L'illustration d'un personnage de l'unité
- ③ La couleur de socle de l'unité
- ④ La Base de points de mouvement de chacun des personnages de l'Unité
- ⑤ La Défense passive de chacun des personnages de l'Unité
- ⑥ La caractéristique de Combat au corps à corps ou à distance de chacun des personnages de l'Unité
- ⑦ La ou les compétences de chacun des personnages de l'Unité
- ⑧ Le coût éventuel de Renfort de chacun des personnages de l'Unité



La Base de défense :

Il s'agit du nombre de points de dégâts qui sont « absorbés » par la défense lors de chaque attaque contre un personnage de la tuile. Il faut donc défalquer l'indice de Défense aux points de dégâts pour obtenir le nombre de points de blessure subi par un personnage de la tuile lors d'une attaque.

Au centre du village, Conan fait face à un garde. Le Cimmérien lui assène un coup de hache provoquant 5 points de dégâts :



② Le chasseur picte dispose d'une Base de défense de 2 points.

Il subit donc 3 Points de blessure (5-2) qui doivent être défalqués à ses points de vie.



Puisqu'il ne dispose que d'un seul point de vie et que l'Overlord ne désire pas dépenser de gemmes pour réaliser une défense active (c.f. Défense active p.8), le garde décède et sa figurine est retirée du plateau.



La Base de points de mouvement :

Il s'agit du nombre de Points de mouvement « gratuits » dont dispose chacun des personnages de la tuile. Ces Déplacements « gratuits » ne peuvent être effectués qu'avant l'attaque. Tout autre déplacement doit être « payé » pour chaque personnage en utilisant les déplacements supplémentaires (cf. Améliorations ponctuelles p.8).

Les mouvements sont sujets au phénomène de gêne (c.f. p12 du livret des Héros).



La caractéristique de Combat au corps à corps :

Il s'agit du nombre et du type de dés que chacun des personnages de la tuile jette lorsqu'il attaque au corps à corps. Les résultats de ces dés peuvent éventuellement être améliorés par le paiement de relances (c.f. Améliorations ponctuelles p.8), mais leur nombre ne peut en aucun cas être augmenté.

Le Combat au corps à corps n'est jamais sujet au phénomène de gêne (c.f. p12 du livret des Héros).



La compétence de Combat à distance :

Il s'agit du nombre et du type de dés que chacun des personnages de la Tuile jette lorsqu'il attaque à Distance. Les résultats de ces dés peuvent éventuellement être améliorés par le paiement de relances (cf. Améliorations ponctuelles p.8), mais leur nombre ne peut en aucun cas être augmenté.

Le Combat à distance est sujet au phénomène de gêne (c.f. p12 du livret des Héros).



Les Compétences :

Les compétences sont exprimées sous la forme de pictogrammes. Le détail de chaque compétence est expliqué dans l'aide de jeu Compétences.

Le nombre de Points de vie :

Lorsqu'un personnage n'a plus de points vie, il est décédé et sa figurine est retirée du plateau. Lorsque tous les personnages d'une même tuile sont décédés, la tuile considérée comme « morte ». Elle est alors retournée et replacée ainsi tout au bout de la file sur la Rivière. Elle continuera à circuler normalement. Si un ou plusieurs personnages de la tuile viennent en Renfort, on la retournera alors à nouveau à l'endroit où elle se trouve sur le moment.

Une tuile « morte » peut être activée de façon à retourner au bout de la file, mais elle est alors comptabilisée comme l'une des deux activations autorisées par tour.

Les Sbiros n'ont qu'un seul point de vie. Les Lieutenants et les Monstres en ont plusieurs et leur nombre est indiqué sur chaque scénario. Les points de vie des Lieutenants et des Monstres sont symbolisés par un poion à l'effigie de la figurine qu'on place sur la piste compte-tour.

Dépolluer la rivière

A tout moment lors de son tour de jeu, l'Overlord peut « dépolluer la rivière » en retirant du jeu une ou plusieurs Tuiles mortes. Pour ce faire, il lui en coûte 2 gemmes d'énergie par Tuile qu'il doit également retirer du jeu en les extrayant en priorité de sa Zone de fatigue. Dépolluer la rivière n'est pas comptabilisé comme une action et il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qui peuvent être extraites du Livre de Skelos, tant que l'Overlord peut/veut en payer le coût.

Le coût de Renfort :

 La plupart des sbires (personnages mineurs et impersonnels) sont susceptibles d'apparaître ou de réapparaître en cours de partie. Lorsque c'est le cas, un Indice de Renfort figure sur la tuile : il s'agit du coût, en Points de Renfort, de l'apparition ou de la réapparition de chacun des personnages de la tuile. Les Points de Renfort, lorsque le scénario en propose, sont fournis par l'activation de la tuile Événement et figurent parmi les Événements proposés. Les « zones de Renfort » sont signalées par le pictogramme ci-contre sur les plateaux.



Q quatre des « chasseurs pictes » ont été tués plus tôt dans la partie. Leurs figurines sont donc disponibles pour un Renfort.

L'Overlord estime que c'est le moment opportun pour leur retour en jeu et décide d'activer la tuile Événement pour réaliser l'événement « Renfort : 4 points ». Il en paye donc le coût soit 7 gemmes (sa position dans la Rivière).



Il peut maintenant jouer l'événement « Renfort » et choisit, pour 1 point chacun (leur coût de Renfort respectif), de faire revenir les quatre guerriers qu'il fait réapparaître sur les Zones de Renfort.

Attention : les tuiles « Unité » contrôlent un nombre variable de personnages. Ainsi, certaines tuiles contrôlent un personnage unique (c'est souvent le cas avec les « Leaders », qui sont des personnages uniques) tandis que d'autres peuvent contrôler de multiples personnages, tous identiques (de simples sbires la plupart du temps). Le nombre de personnages que contrôle une même tuile Unité varie d'une partie à l'autre mais également en cours de partie en fonctions des pertes et des Renforts éventuels.

- La plupart des scénarios proposent une tuile Événement sur le Livre de Skelos :



Lorsque la tuile Événement est activée, l'Overlord doit réaliser l'un des événements proposés par le scénario. Le nombre, la nature et les modalités de déclenchement des Événements dépendent entièrement du scénario.

LE LIVRE DE SKELOS

Le tour de jeu de l'Overlord se déroule selon 2 phases qui s'enchaînent dans l'ordre suivant :

1) La phase de Récupération et de progression du marqueur Temps

L'Overlord commence son tour par transvaser un nombre de gemmes d'énergie (égal à son indice de récupération) depuis la zone de Fatigue vers la zone d'énergie disponible.

L'indice de récupération de l'Overlord est indiqué par le scénario et varie en fonction de la mise en place et du nombre de Héros qui lui font face au début de la partie.

Dans cet exemple, l'indice de récupération de l'Overlord est de 5. Au début de son tour, l'Overlord transvase donc 5 gemmes de la zone de Fatigue (à droite en rouge) vers la zone d'énergie disponible (à gauche en vert). Au début de son tour, il aura donc 10 gemmes disponibles.



Le marqueur temps progresse d'une case sur la piste compte-tour.

Dans cet exemple, l'Overlord déplace le pion compte-tour d'une case et commence donc son tour 3.



2) La phase d'Activations

Lors de chacun de ses tours de jeu, l'Overlord a la possibilité d'activer entre 0 et 2 tuiles (donc zéro, une ou deux) de la Rivière.

A chaque fois qu'il active une tuile l'Overlord doit en payer le Coût d'activation, en passant le nombre de Gemmes d'énergie adéquat depuis la Zone d'énergie disponible vers la Zone de fatigue. Le Coût d'activation d'une tuile correspond à sa position sur la Rivière. Très exactement il s'agit du nombre inscrit juste au-dessus de la tuile.



Ensuite, il extrait la tuile pour la repositionner tout au bout de la ligne.



Alors seulement il joue la totalité des personnages contrôlés par la tuile, en commençant systématiquement par réaliser tout ou partie des Mouvements de base de tous les personnages contrôlés par la tuile, avant de pouvoir réaliser les attaques de chacun.

Les Mouvements de base inutilisés avant les attaques sont perdus.

La seconde tuile activée peut être la même que la première, auquel cas sa deuxième activation devra être payée à son nouveau coût.

Améliorations ponctuelles

Il est possible pour l'Overlord d'améliorer ponctuellement certaines capacités des personnages qu'il contrôle en dépensant des gemmes. Chaque dépense de gemmes n'est effective que pour un seul personnage et doit donc être renouvelée indépendamment pour chaque personnage que l'on veut voir amélioré. Ces améliorations sont au nombre de trois :



Mouvements supplémentaires :

Après avoir réalisé les déplacements du ou des personnages d'une tuile, l'Overlord est libre d'« acheter » des Points de mouvements supplémentaires. Chaque Point de mouvement supplémentaire coûte une gemme d'énergie, qui doit être déplacée depuis la Zone d'énergie disponible vers la Zone de fatigue. Un personnage ne peut jamais faire plus que doubler sa base de points de mouvement de cette manière. La dépense en Points de mouvements supplémentaire peut se faire avant ou après l'attaque. C'est donc la seule façon pour les personnages de l'Overlord de se déplacer après avoir attaqué.



Défense Active :

A l'instar des Héros, les personnages de l'Overlord sont capables de se protéger via une dépense de gemmes d'énergie. Pour chaque gemme ainsi dépensée le personnage peut lancer  dont le ou les résultats viennent s'ajouter à la Défense passive du personnage. L'Overlord doit choisir une fois pour toute l'intensité de cette défense active (le nombre de gemmes qu'il y consacre) après quoi il ne pourra plus y ajouter de dé. Une seule défense est possible par attaque.



Relance :

A l'instar des Héros, l'Overlord peut relancer les dés dont les résultats ne le satisfont pas, en dépensant une gemme d'énergie par relance.

Lancer un sort

Certains personnages contrôlés par l'Overlord sont capables de manipuler la magie et disposent pour cela de cartes Sort.

Chaque déclenchement de sort a un coût en gemmes d'énergie indiqué sur sa carte. Ce coût peut être fixe ou variable selon le sort. Lorsque le sort est déclenché l'Overlord en paie le coût en déposant sur la carte le nombre de gemmes adéquat, qu'il prend dans sa Zone d'énergie disponible.

Certain sorts fonctionnent « en réactions » et peuvent être activés à tout moment. Ils sont signalés par la présence du pictogramme « en réaction » sur la carte, tandis que les autres (la majorité) ne peuvent être déclenchés que par un personnage dont la tuile a été activée. En aucun cas le nombre de gemmes présents sur la carte Sort ne peut dépasser son Indice de saturation.

Les effets d'un sort sont indiqués sur sa carte.

A la fin du tour (que ce soit celui de l'Overlord ou celui des Héros) les gemmes posées sur la carte Sort regagnent la Zone de fatigue.

L'overlord est aux prises avec trois Héros qui investissent son village picte. Ils viennent de terminer leur tour de jeu et lui repasse la main. C'est donc à son tour d'agir...

... Il commence par récupérer 5 gemmes (le nombre est indiqué par le scénario) qu'il transfère depuis sa Zone de fatigue jusqu'à sa Zone d'énergie disponible, puis fait progresser le Marqueur de temps d'une case.

Conan se situant dangereusement à proximité de la hutte de Zogar Sag (le chef Pict), l'Overlord décide de le bloquer en envoyant sur lui ses 3 guerriers Pictes (qui sont dotés de la compétence « bloqueur »). Pour ce faire, il « active » la tuile « guerriers Pictes » qui est située en 3^e position sur la Rivière (il lui en coûte donc 3 gemmes d'énergie qui sont transvasées depuis la Zone d'énergie disponible vers la Zone de fatigue). Après avoir payé, il extrait la tuile de la Rivière, fait coulisser vers la gauche toutes les tuiles qui peuvent l'être (c'est-à-dire la rangée de tuiles qui se trouvaient à droite de la tuile activée) et replace la tuile tout au bout de la file. Il peut maintenant la jouer.

Il déplace alors les 3 guerriers contrôlés par la tuile. Pour les deux premiers, la Base de mouvement suffit tandis que pour le troisième (qui se trouve sur la même zone qu'Hadrathus), il est nécessaire de dépenser une gemme afin d'acheter un point de mouvement supplémentaire de façon à ce qu'il se désengage (phénomène de gêne) et franchisse les deux frontières qui le séparent de Conan.

Une fois les déplacements de chacun effectués, les guerriers Pictes peuvent attaquer. Chacun d'eux va donc tour à tour lancer son attaque . Le premier obtient deux touches que Conan décide d'encaisser avec sa seule armure . L'armure le protège partiellement avec un résultat de 1 et il encaisse donc 1 Point de blessure. Le second obtient trois touches. Cette fois, en plus de son armure, Conan décide de réaliser une défense active pour laquelle il dépense une gemme. Il obtient une réussite pour son armure et une réussite pour son esquive. Il encaisse donc au final 3 -2 (soit 1) point de blessure. Enfin le troisième guerrier obtient deux réussites... qui seront intégralement absorbés par l'armure et une nouvelle défense active.

C'en est terminé de l'action de la tuile « guerriers pictes ». L'overlord a maintenant la possibilité d'activer une seconde tuile (potentiellement là même à son nouveau coût d'activation). Il a déjà dépensé 4 gemmes précédemment et décide d'être économe pour le reste de son tour. Aussi il se contente d'activer la première tuile de la rivière. Il ne lui en coûte donc qu'une seule gemme. A nouveau il extrait la tuile de la rivière, fait glisser vers la gauche toutes les autres et la replace tout au bout de la file. Cette tuile contrôle les 4 « chasseurs pictes à socle rouge », qu'il fait simplement sortir de leur hutte avec leur seule base de mouvement. Il décide de ne pas se lancer dans une coûteuse dépense de Points de mouvement supplémentaires pour les amener jusqu'à un adversaire... et rend donc la main aux Héros qui vont pouvoir entamer un nouveau tour de jeu.

