

CONAN

Compendium des règles Héros & Overlord

(Fan Made non officiel) Version du 24/11/16

Ce compendium de règles et éclaircissements a pu être établi sur la base de la Version 2 du Livret des Héros, et de L'Overlord éditée par Monolith.

La plupart des précisions fournies ici proviennent d'un gros travail de compilation issu des Forums du site CWOWD et aussi d'échanges sur TRICTRAC.

MONOLITH

BIENVENUE AVENTURIER!

Sache, ô Prince, qu'entre l'époque qui vit l'engloutissement de l'Atlantide et des villes étincelantes et celle de l'avènement des Fils d'Aryas, il y eut un Âge insoupçonné, au cours duquel des royaumes resplendissants s'étaient à la surface du globe tels des manteaux bleus sous les étoiles : la Némédie, la Brythunie, l'Hyperborée, Zamora, avec ses femmes aux cheveux noirs et ses tours mystérieuses aux horreurs arachnéennes, Zingara et sa chevalerie, Koth, qui jouxtait les prairies de Shem, la Stygie et ses tombes protégées par les ombres, l'Hyrcanie, dont les cavaliers étaient vêtus d'acier, de soie et d'or. Mais le plus illustre des royaumes de ce monde était l'Aquilonie, dont la suprématie était incontestée dans l'Occident rêveur. C'est en cette contrée que vint Conan, le Cimmérien – cheveux noirs, regard sombre, épée au poing, un voleur, un pillard, un tueur, aux accès de mélancolie tout aussi démesurés que ses joies – pour fouler de ses sandales les trônes constellés de joyaux de la Terre.

- *Les Chroniques Némédiennes, Robert E. Howard.*

VUE GÉNÉRALE

Conan est un jeu de plateau avec figurines pour 2 à 5 joueurs dans lequel vous rejoignez le célèbre barbare dans ses aventures et vivez avec lui ses combats les plus glorieux au travers d'un système de jeu asymétrique et ouvert. Chaque partie oppose deux camps : l'un des joueurs va endosser le rôle de « l'Overlord » et contrôlera les hordes maléfiques pour réaliser ses funestes desseins, tandis que les autres joueurs incarneront chacun un Héros unique et coopéreront pour atteindre leurs objectifs.

Chaque partie de *Conan* se déroule sur la base d'un scénario. Chaque scénario indique le lieu dans lequel il se déroule, le contexte de la mission ainsi que la mise en place nécessaire et les objectifs à atteindre par chacun des camps pour remporter la victoire.

Chaque Héros dispose d'une fiche de personnage qui lui permet de contrôler sa figurine sur le champ de bataille en

réalisant diverses actions comme se déplacer, combattre, se défendre ou crocheter la serrure d'un coffre.

Les Héros devront jouer en coopération pour réaliser leurs actions de la manière la plus efficace possible tout en se défendant des assauts de l'Overlord.

Contrairement aux Héros qui contrôlent un seul protagoniste chacun, l'Overlord a devant lui une tablette, nommée le Livre de Skelos, qui lui permet de contrôler une multitude de personnages.

Les troupes de l'Overlord sont matérialisées sous forme de tuiles regroupant les figurines dont les caractéristiques sont identiques et qui agissent simultanément comme les Guerriers Pictes ou les Pirates. Parfois une tuile ne représente qu'un seul personnage central au scénario comme le terrible sorcier Zogar Sag ou l'impitoyable Capitaine Zaporavo.



MATÉRIEL

Les figurines x 74 (Barbarian) / x 106 (King*)



Chaque Héros possède une figurine de couleur blanche qui sert à le représenter sur le plateau de jeu.

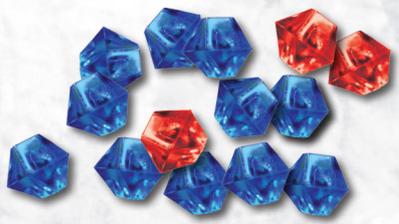
Les troupes de l'Overlord sont représentées par des figurines de couleur grise.

Les livrets de règles x 2



Le présent Livre des Héros et le Livre de l'Overlord expliquent les règles de jeu de chacun des camps ainsi que la mise en place et la description des scénarios.

Les gemmes x 75



Elles servent à déterminer la quantité d'énergie dont disposent les Héros et l'Overlord. Chaque gemme représente une unité d'énergie.

Les dés x 9 (Barbarian) / x 15 (King*)



Ils servent à résoudre certaines actions comme combattre, ou se défendre. Chaque hache sur une face du dé représente un succès. Les dés, dont les chances de succès vont en s'améliorant, sont de 3 couleurs : le dé jaune représente celui avec le moins de chances de succès, puis vient le dé orange, et enfin le dé rouge qui donne les meilleures chances de succès.

Les plateaux de jeu x 2



Chaque plateau de jeu est double-face et représente le lieu de l'affrontement entre les Héros et l'Overlord. Il est divisé en zones dans lesquelles évoluent les figurines. Le plateau de jeu à utiliser est indiqué dans le scénario.

La piste compte-tour x 1



Numérotée de 0 à 15, elle sert à suivre le nombre de tours joués dans un scénario ainsi que les points de vie des personnages principaux de l'Overlord. La piste compte-tour peut aussi avoir diverses utilisations en fonction du scénario.

Le pion compte-tour x 1



Il se place sur la piste compte-tour et progresse pour indiquer le nombre de tours joués dans le scénario. Le pion compte-tour avance au début du tour de l'Overlord (cf. Livre de l'Overlord).

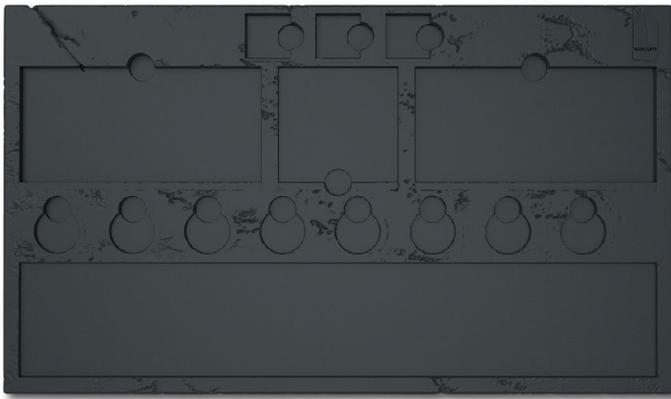
Les tuiles de l'Overlord x 45 (Barbarian) / x 63 (King*)



Les personnages que contrôle l'Overlord sont matérialisés par des tuiles regroupant les figurines dont les caractéristiques sont identiques et qui agissent simultanément comme les Guerriers Pictes ou les Pirates. Leur utilisation est expliquée en détail dans le Livre de l'Overlord.

(*) la version King de la boîte de base de Conan correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.

Le Livre de Skelos x 1



Il s'agit du plateau de jeu de l'Overlord grâce auquel il contrôle ses troupes. Son utilisation est expliquée en détail dans le Livre de l'Overlord.

Les cartes Sorts x 16



Certains personnages maîtrisent les arcanes magiques et sont capables de lancer de puissants sorts. Les cartes Sorts dont dispose un Héros sont indiquées par le scénario et sont placées face visible près de sa fiche de personnage, ou près du Livre de Skelos dans le cas d'une figurine contrôlée par l'Overlord. L'utilisation des sorts est expliquée page 16 de ce livret.

Les cartes Sorts sont composées des éléments suivants :

Les cartes Équipements x 39



Elles représentent les divers équipements, armes et objets que les Héros peuvent utiliser pendant leur mission. Lorsque le scénario le demande, on mélange les cartes Équipements indiquées pour former le « paquet d'Équipements ». Quand un joueur se procure un équipement, il place la carte face visible près de sa fiche de personnage ou du Livre de Skelos pour l'Overlord.

Les aides de jeu x 4



Elles donnent la signification de chacun des pictogrammes de compétences présents sur les fiches de personnage des Héros et sur les tuiles Unité de l'Overlord.

(*) la version King de la boîte de base de Conan correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.

Les sous-socles x 25



Il en existe de 5 couleurs différentes et ils se fixent sous les figurines de l'Overlord afin d'associer celles-ci au bord coloré d'une tuile Unité.

Les pions Points de vie x 10 (Barbarian) / x 13 (King*)



Il existe un pion Points de vie pour chaque personnage contrôlé par l'Overlord qui dispose d'un nombre de points de vie. Le nombre de points de vie d'un personnage est indiqué dans chaque scénario sous la Rivière de l'Overlord. Le pion Points de vie est placé sur la piste compte-tour et est déplacé vers le « 0 » quand le personnage est blessé ou vers le « 15 » quand celui-ci est soigné. Les autres personnages contrôlés par l'Overlord (les Chasseurs Pictes, les Pirates...) ont 1 point de vie et n'ont pas de pion Points vie.

Les pions Renforts x 6 (Barbarian) / x 9 (King*)



Ils sont placés comme précisé par le scénario pour indiquer la zone dans laquelle les renforts de l'Overlord apparaissent.

Les pions Halos x 2



Halo de Mitra



Halo de Set

Lorsqu'un personnage lance le sort « Halo de Mitra » ou « Halo de Set », il place un de ces pions autour du socle de la figurine de son personnage. Lorsque le sort s'épuise, le pion est retiré.

Les pions Coffres x 10



Ils servent à indiquer la zone dans laquelle se situe un coffre. On le retire du plateau lorsque le coffre est ouvert.

Les pions Portes x 12



Ils servent à indiquer l'emplacement des portes comme précisé dans le scénario.

Les pions numérotés x 13



Le pion Énergie x 1



Les pions Tonneaux x 6



Le pion Invocation x 1



Les pions Escaliers x 4



Les pions Chaises x 9



Les pions Trésors x 13



Les pions Fosses x 3



Les pions Flammes x 12 (Barbarian) / x 16 (King*)



Les pions Tables x 3



Les pions « Défoncer cloisons »
x 6 (Barbarian) / x 9 (King*)



Les pions Toiles x 3



Le pion Puits x 1



Les pions Eau x 6



Les pions Barricades x 3



Les pions Éboulis x 4

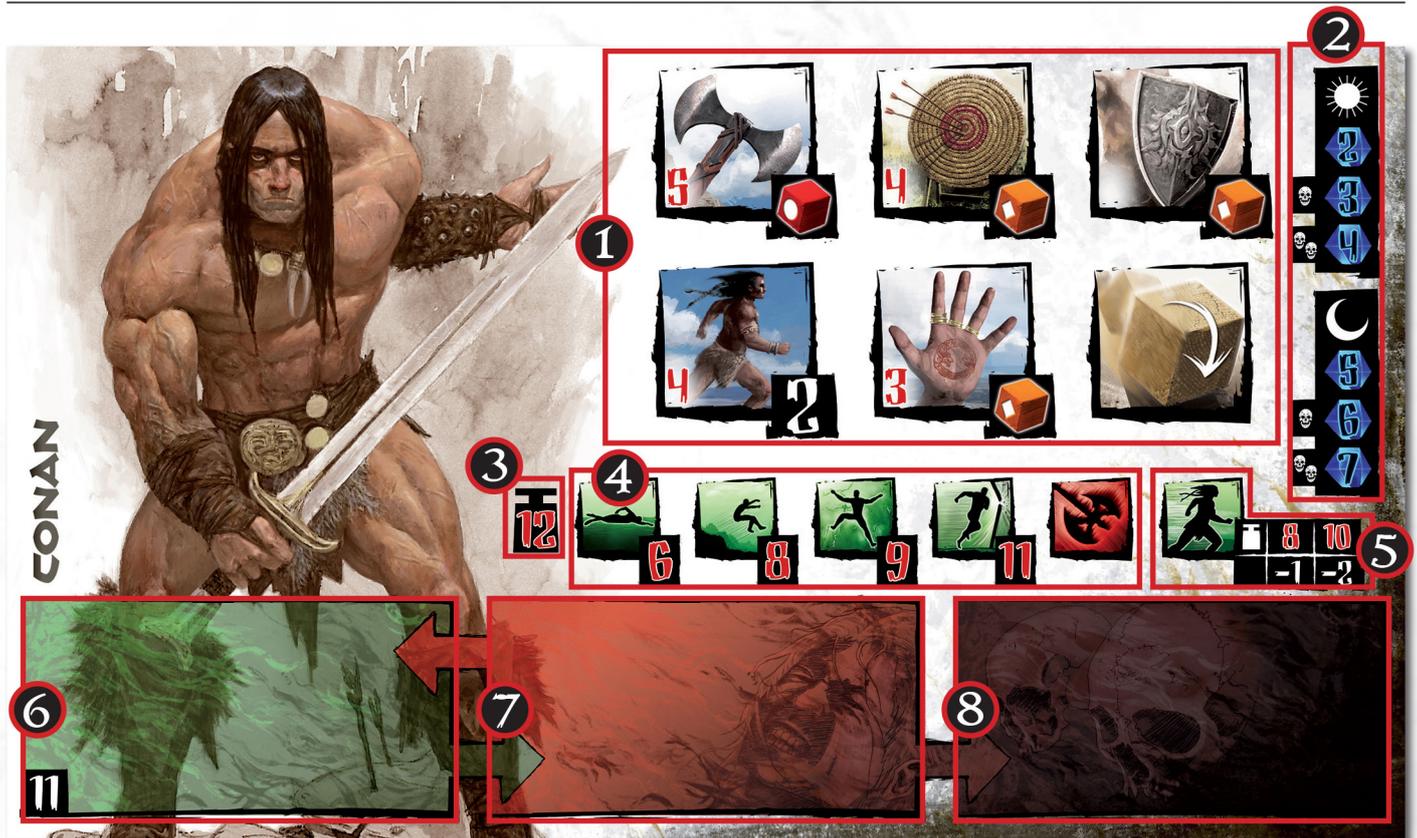


Les pions Points de vie des barricades x 3



Les pions du Livre de Skelos sont décrits dans le Livre de l'Overlord

(*) la version King de la boîte de base de Conan correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.



Chaque Héros dispose d'une fiche reprenant son nom, ses cases d'Actions, le tableau de Récupération, ses cases de Compétences, le tableau d'Encombrement ainsi que les zones d'Énergie disponible, de Fatigue et de Blessure.

1 Cases d'Actions

Elles représentent les 6 actions que peut réaliser un Héros ainsi que leur indice de saturation et la caractéristique du Héros pour chacune de ces Actions. Le niveau de la caractéristique est indiqué par la couleur du dé associé à l'action ou par la valeur de sa base de mouvement pour l'action Mouvement (cf. page 15).

2 Tableau de Récupération

Il indique le nombre de gemmes que le Héros récupère en fonction de son état et du nombre de ses camarades morts au combat (cf. page 8).

3 Encombrement maximum

Il indique l'encombrement maximum d'un Héros (cf. page 19).

4 Cases de Compétences

Elles représentent les aptitudes particulières des Héros. La signification des Compétences est donnée dans les aides de jeu. La valeur indiquée sur certaines Compétences indique l'encombrement à partir duquel le Héros perd cette Compétence (cf. page 19).

5 Tableau d'Encombrement

Il indique l'encombrement à partir duquel le Héros commence à perdre des points de sa base de points mouvement (cf. page 19).

6 Zone d'Énergie disponible

On y place les gemmes d'énergie bleues utilisables par le Héros. Au début de la partie, on y place autant de gemmes bleues que le numéro indiqué en bas à gauche de cette zone. Ceci représente à la fois la capacité d'action du personnage et ses points de vie.

7 Zone de Fatigue

On y place les gemmes d'énergie qui ont été utilisées. Il s'agit de l'énergie qui pourra être récupérée par le personnage. Lors de chaque phase de déclaration d'état des Héros, un certain nombre de gemmes sera déplacé de la zone de Fatigue à la zone d'Énergie disponible en fonction de l'état du Héros (cf. page 8).

8 Zone de Blessure

On y place les gemmes perdues au fil des blessures. Chaque fois que le personnage subit un certain nombre de points de blessure, on y place autant de gemmes, en les transférant en priorité depuis la zone de Fatigue. S'il n'y a pas suffisamment de gemmes sur la zone de Fatigue, on puise celles qui manquent parmi celles présentes sur les cases d'Actions, cartes Sorts, tuiles Alliés... Si malgré tout il manque encore des gemmes, on prendra finalement le reste dans la zone d'Énergie disponible. Quand toutes les gemmes d'un Héros se retrouvent dans sa zone de Blessure, on considère qu'il est mort. Le joueur retire alors sa figurine du plateau de jeu et les cartes Armes et Objets qu'il transportait sont laissées sur la zone du plateau où il se trouvait.

Points de blessure et points de dégât

Les points de blessure ce sont les points de dégât encaissés par un personnage après y avoir retranché les défenses active (parade ou esquive) et passive (armure) (cf p.19)

Points de blessure = points de dégât - (défense active + défense passive)

(*) la version King de la boîte de base de Conan correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.

LE TERRAIN

1. Terrain et scénario

Le terrain est constitué de l'un des plateaux de jeu disponible et choisi en fonction du scénario qui sera joué.

Le plateau de jeu pourra être enrichis de divers accessoires de décor (coffres, passages secrets...etc), qui seront alors placés selon les directives de ce scénario.

Lorsque des coffres sont mis en place, ceux-ci sont souvent associés à des cartes équipements ou sorts qui représentent alors leur contenu. Consulter la mise en place des divers scénarios pour préparer votre partie.

2. Zones du plateau

Les plateaux de jeu sont divisés en zones. La limite de ces zones est soit matérialisée par un trait séparant deux d'entre elles, soit un dessin de mur ou palissades ou tout autre «obstacle».

On dit que deux zones sont adjacentes si elles partagent une même limite de zone.

Une zone est identifiable par ces limites et un cercle disposé sur elle, généralement au plus près de son centre.

Un changement de zone s'effectue par un mouvement d'un personnage, et ce dernier n'est possible que si aucun obstacle infranchissable tel qu'un mur ne les sépare (voir plateaux de jeu en fin de document.)

Certains obstacles ne font que ralentir ce mouvement, telles les tentures à l'entrée des huttes du village picte.

Zone saturée

Une zone ne peut pas accueillir plus de socles de figurines qu'elle ne peut physiquement en contenir sans que ceux-ci ne débordent sur des zones adjacentes.

Lorsqu'une zone ne peut pas accueillir une figurine parce que son socle n'y entre pas on dit que c'est une zone saturée "pour cette figurine".

Il est impossible pour une figurine d'entrer ou de traverser une zone saturée.

Tous les personnages des zones adjacentes à une zone saturée pour eux peuvent attaquer au corps à corps n'importe quel personnage présent dans cette zone (la réciproque n'est pas vraie).

Dans le cas d'un élément de décor gênant le mouvement (par exemple une tenture), mais ne fermant pas la zone (par exemple une porte fermée ferme la zone), on considère qu'une zone d'un coté de cet élément de décor est accessible, sans pénalités, en combat au corps à corps si elle est saturée.

Exemple : dans le village Picté si une hutte est saturée, on considère que l'on peut attaquer au corps à corps un ennemi de l'autre coté de la tenture. Par contre, cela ne fonctionnerait pas dans l'auberge à travers une porte fermée.

2. Obstacles du plateau

Les obstacles du plateau sont divers et fonction des divers environnements représentés dans leur dessin. Voir la description plus loin des plateaux du jeu.

En dehors de ceux dessinés, les scénarios pourront prévoir la pose de pions portes constituant un obstacle ou un ralentissement aux mouvements selon les scénarios.

Les murs séparant la ou les zones représentant une pièce ou une habitation sont raisonnés en deux types simples, les murs en pierre ou les murs en bois.

Cette différenciation est essentiellement exploitée dans le jeu pour permettre à certains personnages de les enfoncer ou non. Les murs en bois pourront ainsi éventuellement être détruits et remplacés par un pion «trou» au contraire des murs en pierre. Tant qu'un mur n'est pas ainsi détruit, il reste un obstacle à la vue et au mouvement.

3. Ligne de Vue

La «vision» des personnages sur une zone est conditionnée de base par un repère simple qui est le cercle matérialisé en son centre.

Une Ligne de Vue est dès lors une droite virtuelle que l'on trace d'un centre d'une zone, (celle où se situe l'observateur), au centre de la zone que l'on observe.

On considère qu'il y a une ligne de vue entre deux zones dès lors que cette ligne droite entre leurs centres (marqués d'un rond) n'est pas interrompue par un obstacle (mur, porte, etc.)

Les obstacles coupant la ligne de vue, et les principales lignes de vues litigieuses pour chaque plateau sont détaillés dans le chapitre « règles des plateaux » de ce document.

Les figurines amies ou ennemies ne coupent pas la ligne de vue.

Sauf cas particulier une ligne de vue est toujours réciproque (si une zone à une ligne de vue sur une autre, la réciproque est vraie)

Dénivelés

En cas de fort dénivelé (balustrade, remparts, etc.) seules la première zone du haut partage une ligne de vue avec le bas. Exemple : Dans l'auberge la salle n'a de ligne de vue que avec la balustrade, pas avec les chambres de l'étage (et réciproquement).

4. Phénomène de Gêne (détails p.22)

Le phénomène de gêne est lié à la présence, dans une même zone, d'un nombre de personnages adverses en nombre supérieur ou égal au nombre de personnages amis.

Il impacte le déplacement et toutes les actions demandant un lancé de dés, à l'exception du combat au corps à corps.

La Pénalité de Gêne est égale à la différence entre le nombre de personnages adverses et de personnages amis.

Exemple : Conan et Shevatas sont dans une zone avec 3 gardes. La Pénalité de Gêne lorsque Conan veut faire une action soumise au Phénomène de Gêne est donc de 2 (3 adversaires - 1 ami).

Afin de mieux repérer les actions soumises à la gêne (p.14 et suivantes), ces actions sont accompagnées du logo :



lorsque celles-ci y sont soumises.



LES BASES DU JEU

1. Forces en présence

Le jeu est basé sur l'affrontement d'un groupe de Héros devant accomplir un ou des objectifs lié à un scénario contre un Overlord représentant les forces du Mal.

Selon le nombre de joueurs, le joueur de l'Overlord pourra ainsi se mesurer à plusieurs joueurs représentant chacun un Héros ou à un simple adversaire qui les contrôlera tous. L'esprit du jeu étant «coopératif», il est plus passionnant d'avoir des joueurs différents pour contrôler les Héros.

Les Forces en présence sont matérialisées dans le jeu par les figurines fournies, chaque Héros ayant sa propre figurine spécifique et chaque combattant de l'Overlord est représenté de même avec des figurines identiques lorsqu'un groupe est géré globalement.

Forces de l'Overlord

L'Overlord contrôle tout un ensemble de combattants soit agencés en groupes, on parle alors de sbires, soit contrôlables individuellement, auquel cas il s'agira d'un personnage ou d'un monstre.

Lorsque plusieurs groupes de combattants du même type sont présents dans la partie, chaque figurine est repérable dans un groupe par la couleur d'un sous-socle qu'on clipse pour distinguer les divers groupes entre eux.

Les personnages et monstres se passent de ce repérage car ils sont activés séparément.

2. Structure du Tour

Un tour de jeu est divisé en deux parties principales :

Le tour des Héros.

Le Tour de l'Overlord.

Chacun de ces «tours» est divisé en phases permettant de contrôler divers processus du jeu.

La notion de tour de jeu est ici spécifique à Conan : on verra que les Héros ne jouent pas vraiment «à leur tour» mais peuvent se passer la main entre eux pour accomplir diverses actions, quitte à ce qu'un Héros ayant déjà joué reprenne le cours de ses actions, jusqu'à ce que l'ensemble des Héros ait décidé de «finir leur tour» pour laisser l'Overlord jouer.

3. La base du jeu : l'énergie

Cette notion «éclatée» du tour de jeu repose sur la gestion de l'énergie de chaque camp. L'énergie est représentée par des gemmes disponibles en nombre fixe que chaque joueur doit dépenser par héros, (ou par combattant ou groupe de combattants pour l'Overlord), pour accomplir ses actions.

Ainsi, la plupart des actions étant payantes, c'est au joueur de décider quand il désire s'arrêter d'agir afin de conserver suffisamment d'énergie pour les tours suivants et / ou pendant le tour de l'adversaire, s'il désire pouvoir «payer» aussi pour se défendre.

Au-delà de ce coût de base, chaque action entreprise pourra se voir «intensifiée» par le paiement de gemmes supplémentaires accordant soit des dés en plus, soit des relances de dés, pour «assurer» le succès de l'action.

Indice de saturation d'une action

Ces améliorations «payantes» ne sont toutefois pas infinies et sont contraintes par une limite de gemmes qu'on ne peut dépasser par action : on parle d'indice de saturation de l'action.

L'entretien des combattants

Chaque tour des Héros ou de l'Overlord contient des phases d'entretien ayant pour but de gérer les gemmes dans diverses zones des fiches de jeu : la fatigue, les blessures, l'énergie disponible. Chaque début de tour de chaque camp débute aussi par une telle phase, avec la possibilité pour les Héros de faire le choix d'être actif ou inactif ce qui conditionne la quantité d'énergie récupérée mais aussi la capacité à combattre ou non sur ce tour.

4. La notion d'Activation, les Dés

L'activation de combattant(s) consiste à le(s) désigner et à commencer à lui(leur) faire accomplir un certain nombre d'actions. Les actions sont variées : se déplacer, combattre au corps-à-corps ou à distance, ouvrir un coffre ou une porte, lancer, passer ou récupérer un objet...

Parmi toutes ces actions il faut distinguer :

- Les actions «gratuites» qui ne demandent pas de coût en énergie.
- Les actions courantes (par défaut) qui, elles, seront payées par des gemmes d'énergie.

Action et dés

La plupart des actions, à part le mouvement, sont liées à des taux de réussites ou résolues par des jets de dés.

Les dés sont de trois types différenciés en trois couleurs, jaune, orange et rouge.



Les divers types offrent des faces spécifiques dont la fréquence est plus ou moins élevée, de zéro à trois symboles de Haches.

Ces dés ont représentés dans les divers supports de jeu : case action des fiches de Héros, cartes équipements etc...

Cette iconographie reprend aussi certains de ces dés complétés d'une flèche : dans ce cas cela signifie que ce dé bénéficie d'UNE relance gratuite, cette relance, si elle est effectuée, annule le résultat précédent.

Pot de Dés

Lorsque l'on doit lancer des dés pour une action, le joueur rassemble l'ensemble des dés qu'il doit lancer, et il crée ce que l'on appelle "un pot de dés"

Il lance ensuite son pot de dés en une seule fois.

Si certains dés sont relançables gratuitement ils peuvent être relancés un par un, en décidant à chaque fois si un dé sera encore relancé ou pas, et lequel.

Quand un dé d'une couleur inclus dans le pot est relançable, il s'agit de n'importe quel dé de cette couleur.

Par exemple : on lance un pot contenant 3 dés Rouges dont un est relançable, le joueur pourra décider après le lancer si il souhaite relancer un dé Rouge et lequel.

Attention : Chaque dé ne peut être relancé gratuitement que une seule fois, il est donc important de mettre de coté les dés déjà relancés.

Remarque : la compétence Soutien permet par contre de relancer un dé qui à déjà été relancé gratuitement.



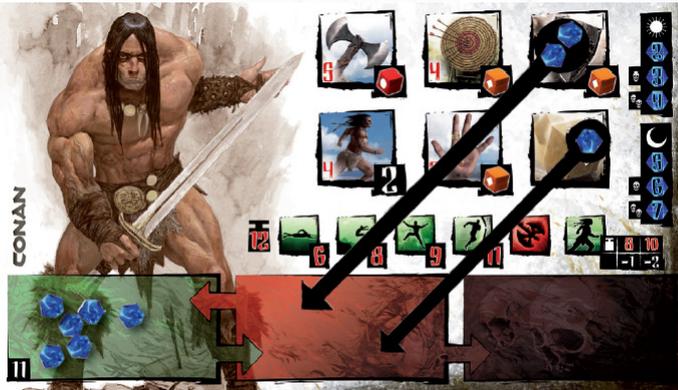
L'ACTIVATION DES HEROS

Le tour de jeu des Héros se déroule toujours selon quatre phases qui s'enchaînent dans l'ordre suivant :

- 1) phase d'entretien de début de tour,
- 2) phase de déclaration de l'état des Héros,
- 3) phase d'action,
- 4) phase d'entretien de fin de tour.

1. Phase d'entretien de début de tour

Toutes les gemmes d'énergie qui ont été utilisées par les Héros au cours du tour de l'Overlord doivent être rapatriées vers la zone de Fatigue.



2. Phase de déclaration de l'état des Héros

Chaque joueur doit déclarer l'état de son Héros pour la prochaine phase d'action. Soit son Héros sera actif, soit il sera en récupération.

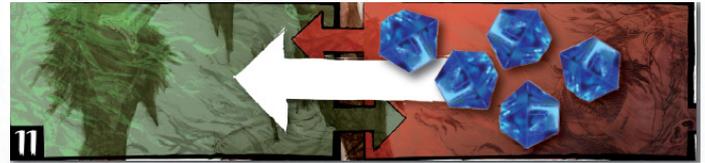


Si le Héros est déclaré actif, son marqueur d'état est posé sur la position « actif » (☀️), il récupère le nombre de gemmes d'énergie indiqué sur sa fiche (2 gemmes si tous ses compagnons sont en vie, 3 gemmes si l'un d'eux est décédé, 4 gemmes si deux ou plus de ses compagnons sont morts) en les déplaçant de la zone de Fatigue à la zone d'Énergie disponible. Un Héros actif sera libre de réaliser toutes les actions qu'il est en mesure de payer lors de la phase d'action.



Si le Héros est déclaré en récupération, son marqueur d'état est posé sur la position « en récupération » (🌙). Il récupère le nombre de gemmes d'énergie indiqué sur sa fiche (5 gemmes si tous ses compagnons sont en vie, 6 gemmes si l'un d'eux est décédé, 7 gemmes si deux ou plus de ses compagnons sont morts) en les déplaçant de la zone de Fatigue à la zone d'Énergie disponible. Un Héros en récupération ne pourra réaliser que des actions de défense et de relance. Un Héros en récupération ne pourra

pas se déplacer, attaquer au corps-à-corps, attaquer à distance, manipuler, lâcher un objet ou lancer un sort (sauf sort utilisable en réaction)...



3. Phase d'action

Lorsque tous les Héros ont déclaré leur état, ceux qui sont actifs peuvent alors réaliser les actions de leur choix. Dans Conan, les Héros n'agissent pas selon un tour de jeu classique, mais coordonnent librement entre eux chacune de leurs actions. Pour ce faire, un joueur réalise les actions de son choix (dans la mesure où il peut les payer), puis passe la main à l'un de ses camarades (peu importe lequel) qui à son tour réalisera un certain nombre d'actions avant de, lui aussi, passer la main (à un nouveau joueur ou au joueur qui a agi précédemment) et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Héros décident de cesser d'agir et de dépenser leur énergie. Il est d'ailleurs fortement conseillé de conserver un peu d'énergie disponible afin de pouvoir se défendre lors du tour de jeu de l'Overlord.

Les actions de chaque Héros sont marquées et gérées au travers de sa propre fiche de Héros.

Note : Durant la phase d'action des Héros, les combattants de l'Overlord gardent la possibilité de se défendre s'ils sont attaqués.

Remarque importante : certains scénarios peuvent prévoir des **Alliés** activables au travers d'un Héros ayant la compétence «Commandement». Ces Alliés disposent d'une Tuile comme les sbires de l'overlord et ont un mode action proche de ces derniers, mais combattent au côté des Héros.

Les actions des combattants seront examinées dans la section du même nom.

4 Phase d'entretien de fin de tour

Une fois que tous les Héros ont décidé ensemble de finir d'agir, on rapatrie vers la zone de Fatigue toutes les gemmes qui ont été dépensées au cours du tour sur les cases actions, sur les sorts ou sur les tuiles Alliés.

On passe alors la main à l'Overlord.



L'ACTIVATION DE L'OVERLORD

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

- 1) phase d'entretien de début de tour, avance du compte-tours
- 2) phase d'activation des tuiles et action des combattants,
- 3) phase d'entretien de fin de tour.

Contrairement aux Héros qui sont activés et dont les actions sont gérées grâce à leurs fiches personnelles, l'Overlord dispose

d'une tablette, Le Livre de Skelos, pour gérer ses combattants. La Rivière du Livre de Skelos (ci-dessous) contient des tuiles qui représentent soit un personnage soit un groupe de combattants, les tuiles d'unités.

A chaque tour, l'Overlord peut ainsi activer 0, 1 ou 2 tuiles situées dans la Rivière.

Le Livre de Skelos



- | | |
|---------------------------------------|---|
| 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 du Livre de Skelos

Les Tuiles du Livre de Skelos sont définies par chaque scénario et constituent les forces de l'Overlord. Leur ordre initial dans la Rivière est également précisé et doit être scrupuleusement observé lors de la mise en place de la partie.

En plus des Tuiles d'Unités, le scénario peut prévoir la présence d'une tuile particulière : la Tuile évènement.

Les Tuiles d'unités

Elles se présentent comme suit :



- 1) Nom de l'Unité.
- 2) Illustration du type de combattant/personnage.
- 3) Couleur de socle du groupe de combattants (contour tuile).
- 4) Caractéristique de mouvement.
- 5) Défense passive des combattants.
- 6) Caractéristique d'attaque (ici corps-à-corps) des combattants.
- 7) Compétence.
- 8) Indice (Point) de renfort de chaque combattant de l'Unité.

Note : Certains scénarios pourront prévoir la présence de DEUX tuiles identiques de personnage dans la Rivière : cela permet à l'Overlord d'activer deux fois ce même personnage dans un tour et c'est pourquoi certaines Tuiles sont fournies en double dans le jeu.

Les Tuiles Unités contrôlent un nombre variable de combattants. Ce peut être un personnage unique (un «Leader» ou un monstre) ou un groupe de combattants dont le nombre et la couleur sont spécifiés dans le scénario. (Utiliser alors les sous-socles). Le nombre de combattants d'une Tuile d'Unités varie donc d'une partie à l'autre, mais aussi en cours de partie selon les pertes essuyées ou les renforts réalisés.

La Tuile évènement :



La plupart des scénarios prévoient une tuile évènement dans le Livre de Skelos.

Lorsque l'Overlord veut activer cette tuile, il choisit soit l'un des évènements proposés soit de réaliser le rappel de renforts. (voir plus loin).

1. Phase de début de tour de l'Overlord

L'Overlord commence son tour par la récupération de gemmes d'énergie de sa zone de fatigue vers sa zone d'énergie disponible sur le Livre de Skelos, selon le nombre indiqué par la plaquette centrale de récupération préparée en accord avec les prescriptions du scénario.



Il avance ensuite le pion sablier d'une case sur la fiche compte-tours.



2. Phase d'action de l'Overlord

L'Overlord peut décider d'activer de zéro à deux tuiles de la Rivière du Livre de Skelos.

Il est donc libre du nombre de tuiles à activer dans la limite maximum de deux tuiles.

A chaque fois qu'il active une Tuile, l'Overlord doit payer son coût en gemmes d'énergie correspondant à la position de la Tuile dans la Rivière :



Ci-dessus, l'Overlord devra payer 3 gemmes pour activer la tuile des Hyènes.

Ensuite, il extrait la Tuile de sa position et la replace en bout à droite de la Rivière, décalant toutes les tuiles vers la gauche.



Il peut alors jouer la totalité des personnages correspondant à la tuile activée.

Il doit commencer par réaliser tout ou partie des mouvements de base de tous les combattants de la Tuile, avant de réaliser des attaques.

Si un ou des sbires de la Tuile attaque un Héros avant son mouvement de base, ce mouvement gratuit est perdu.

Pour les actions des sbires, voir la section actions des combattants.

Après l'activation et les actions de la première Tuile, l'Overlord peut en activer une deuxième et paye à nouveau le coût de l'emplacement de cette tuile.

Ce peut être la même Tuile que précédemment : elle sera toutefois plus « coûteuse » du fait de son remplacement dans la Rivière. Le même processus que ci-dessus sur les sbires est appliqué à la deuxième Tuile activée.

(Sauf s'il s'agit de la Tuile événement : voir ci-dessous).

Activation de la Tuile événement, Renforts

Les renforts sont précisés par scénario sous la forme de « points de Renfort » et appelés par l'activation de la Tuile événement.

Le scénario peut en outre proposer un ou des événements particuliers à l'activation de cette tuile : l'Overlord choisit alors s'il utilise les Renforts ou un événement quand il l'active.

Comme une tuile unité, la tuile événement est payée en gemmes en fonction de son emplacement dans la Rivière.

Les Renforts sont rappelés parmi les figurines disponibles qui ont été précédemment retirées de la partie lors de pertes.

Les points de renfort proposés sont un « budget » renfort permettant de racheter des sbires disparus du terrain en fonction de l'indice de renfort de la tuile correspondante.

Pour 4 points de renforts, par exemple, on peut rappeler 4 sbires ayant un indice de renfort de 1, ou 2 sbires ayant un indice de renfort de deux.



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.

Les zones de renforts où sont replacés les figurines ainsi rapelées sont signalées dans les scénarios par un ou plusieurs pions :



(Si cette zone est saturée, on choisit une zone adjacente).

Tuiles mortes

Lorsque tous les combattants liés à une tuile sont tués et retirés du plateau, la tuile est retournée dans la Rivière sur sa face ensanglantée et décalée en bout de Rivière. On dit que la Tuile est morte. Si des renforts ramènent des figurines de cette tuile, on la retourne alors sur sa face « active ».

Une tuile morte peut être activée comme une tuile normale pour la décaler en bout de Rivière par exemple.

Dans ce cas, bien sûr, aucune figurine n'est activée, puisque celles-ci ont été retirées du plateau.

Dépolluer la Rivière

A tout moment, lors de son tour de jeu, L'Overlord peut décider d'enlever une Tuile morte de la Rivière en payant DEUX gemmes qu'il perd définitivement (elles sont retirées du jeu), en même temps que la Tuile concernée est retirée.

Cette « action » n'est pas comptée comme une activation de Tuile. Elle permet à L'Overlord de décaler les Tuiles dans la Rivière en se débarrassant de celles qui ne lui sont plus utiles pour optimiser le coût de celles restées actives en gagnant ainsi un emplacement.

L'Overlord peut dépolluer la Rivière autant de fois qu'il le désire dans son tour, dès lors qu'il peut payer les deux gemmes correspondant.

3. Phase de fin de tour de l'Overlord

En fin de son tour, l'Overlord déplace tous ses gemmes déposées dans les cases mouvement, défense active, relance du Livre de Skelos vers sa zone de Fatigue.

L'overlord est aux prises avec trois Héros qui investissent son village pictes. 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 Pictes), 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.

ACTIONS DES COMBATTANTS

1. Attaques au corps-à-corps

Pour porter une attaque au corps-à-corps il faut être situé dans la même zone que sa cible (Sauf zone saturée).

La cible doit toujours être indiquée avant de lancer les dés.



Cas des Héros

Le joueur détermine le nombre de gemmes qu'il souhaite dépenser pour cette attaque en Combat au Corps à Corps. Le nombre de gemmes doit être précisé avant de lancer les dés.



Le Pot de dés d'Attaque sera composé d'autant de dés du type Combat Corps à Corps de ce Héros **1** que de gemmes dépensées (avec un minimum de une gemme), auxquels on ajoute les dés de combat au corps à corps de l'arme utilisée (voir « Action et dés » p.9). Une seule arme de corps-à-corps est alors choisie.

Un Héros peut réaliser plusieurs fois l'action Combat au corps-à-corps pendant la phase d'action, sur la même cible ou sur des cibles différentes. Quel que soit le nombre et la puissance des coups qu'un personnage porte au cours d'un tour de jeu, le nombre total de gemmes déposées sur la case combat au corps-à-corps ne peut pas dépasser son indice de saturation porté en **2**.

Combat à main nues : Lorsque les Héros attaquent sans utiliser d'arme, les deux premiers points de dégâts qu'ils infligent sont ignorés.

Bonus de surplomb : Si un personnage réalise une attaque au corps à corps contre une cible située plus bas qu'elle, il ajoute UN dé Jaune à son Pot de dés d'Attaque.

Les attaques au corps à corps ne sont jamais soumises au phénomène de gêne.



Cas de L'Overlord, des Alliés

Les personnages contrôlés par l'Overlord et les Alliés lancent toujours les dés correspondant à leur Attaque au corps-à-corps (ci-dessous).



La seule manière d'améliorer le résultat sont des relances (voir « action des dés » p.9, et « Relances » ci-après), on ne peut jamais ajouter de dés supplémentaires pour les attaques de ces personnages.

Exceptions :

- Un personnage avec la compétence Allonge peut attaquer une cible dans une zone adjacente (voir la compétence)
- On peut attaquer au corps-à-corps une cible dans une zone adjacente Saturée (avec les mêmes contraintes que la compétence Allonge ci-dessus).

Shevatas fait face à un garde sur le pont d'un bateau. Le garde ayant 2 points de défense passive et 1 point de vie, Shevatas devra donc occasionner au moins 3 points de dégât pour le tuer.

- Il choisit d'investir 2 gemmes d'énergie dans son coup, qui lui permettront de lancer .



- De plus, parce qu'il utilise son kriss, il ajoutera de bonus de dégât. Le symbole flèche signifie qu'il pourra relancer gratuitement une seule fois n'importe quel dé de cette couleur.



- Il lance donc les dés et obtient :



- soit 4 points de dégât. Il décide de ne pas relancer le et d'en rester là pour ce coup. Il pourra ensuite attaquer de nouveau au corps-à-corps pendant cette phase d'action tant qu'il ne dépasse pas son indice de saturation de 4. Il pourra donc attaquer 2 fois en investissant 1 gemme à chaque fois ou 1 seule fois en investissant 2 gemmes.

2. Attaques à distance gêne

Les attaques à distance sont soumises au phénomène de gêne. Une attaque à distance peut être portée vers une cible située dans ou à l'extérieur de la zone de l'attaquant, il suffit qu'il y ait une ligne de vue (voir « Lignes de vue ») entre la zone de l'attaquant et la zone de la cible.

La cible doit toujours être indiquée avant de lancer les dés.



Cas des Héros

Un Héros ne peut faire une attaque à distance que s'il possède une arme pouvant être lancée ou dotée de cette caractéristique.

Le joueur détermine le nombre de gemmes qu'il souhaite dépenser pour cette attaque à distance. Le nombre de gemmes doit être précisé avant de lancer les dés.



Le Pot de dés d'Attaque sera composé d'autant de dés du type Combat à Distance de ce Héros porté en **1** que de gemmes dépensées (au minimum

une gemme), auquel on ajoute les dés de combat à distance de l'arme utilisée (voir « Actions et dés » p.9).

Remarque : Si un Héros n'a pas d'arme possédant le symbole d'attaque à distance il ne peut pas faire ce type d'attaque.

Un Héros peut réaliser plusieurs fois l'action Combat à distance pendant la phase d'action, sur la même cible ou sur des cibles différentes. Quel que soit le nombre et la puissance des coups qu'un personnage porte au cours d'un tour de jeu, le nombre total de gemmes allouées à la case combat à distance ne peut pas dépasser son indice de saturation porté en **2**.



Cas de l'Overlord, des alliés

Les personnages contrôlés par l'Overlord et les Alliés lancent toujours les dés correspondant à leur Attaque à distance (symbole cible ci-dessous).



La seule manière d'améliorer le résultat sont des relances (voir « Lancer les dés » p.9 et « relances » plus loin), on ne peut jamais ajouter de dés supplémentaires pour les attaques de ces personnages.

Remarque : Si un personnage n'a pas le symbole d'attaque à distance il ne peut pas faire d'attaques à distance.

Bonus de surplomb : Si un personnage réalise une attaque à distance contre une cible située plus bas qu'elle, il ajoute UN dé Jaune à son Pot de dés d'Attaque.

Portée : Dans *Conan*, il n'y a pas de notion de distance de tir. L'existence d'une ligne de vue est suffisante sur la cible.

Dans le village picte, Conan se trouve immobilisé par le serpent géant (qui dispose de la compétence Bloqueur). À une zone de là se trouve Zogar Sag, le sorcier picte que Conan a pour mission d'assassiner.



- Ne pouvant le rejoindre sur sa zone, il décide de lui envoyer sa hache au visage. Il investit 3 gemmes d'énergie dans ce tir, ce qui lui permettra de lancer  auxquels il ajoutera  de bonus de dégât. Il lance donc les dés et obtient :



- soit un total de 4 points de dégât. La carte hache repose désormais sur la zone où se situe Zogar Sag.



Phénomène de gêne

Sauf exception, les attaques à distance sont sujettes au phénomène de gêne

Attaques à effet de zones

Les Attaques à Effet de Zone sont indiquées par un logo 

Un unique Lancé de Dés de dégât est effectué, et son résultat s'applique indépendamment à chaque personnage dans la zone (y compris l'attaquant).

La « défense passive » s'applique normalement contre ces attaques (voir ci-après).

Pour la défense active, les bonus de parade des armes sont inutilisables contre ces attaques, par contre ceux des boucliers restent utilisables et on peut toujours esquiver une Attaque à Effet de Zone (voir « Défense Active »).

Le résultat du jet de dé(s) est appliqué à chaque figurine dans la zone, l'une après l'autre, et dans l'ordre choisi par le responsable de l'Attaque à Effet de Zone (cela peut être important dans le cas de défenses actives ou lors de l'utilisation de la Compétence Sacrifice).

3. Défenses

Une fois les dégâts d'une attaque attribués à un personnage celui-ci peut se défendre de différentes manières par :

- Défense Passive.
- Défense Active.

Pour se défendre, le joueur crée un Pot de dés de Défense composé de ses dés de Défense Passive et de ses Dés de Défense Active et le lance (voir "Actions et dés" p.9) pour obtenir la valeur de sa Défense.

Il pourra dans certains cas ajouter une valeur de Défense Passive Fixe à ce total (cas principalement de l'Overlord et des Alliés qui n'ont eux qu'une Défense Passive Fixe).

On aura donc :

Défense = Pot de dés de Défense + Défense Passive Fixe

Défense passive



Cas des Héros

La défense passive représente principalement les armures et autres protections par défaut.

Il s'agit d'une défense « minimale par défaut » qui ne requiert aucune dépense de gemmes.

Dans le cas des Héros il s'agira principalement d'armures qui apporteront le plus souvent un ou plusieurs dés supplémentaires au Pot de dés de Défense.



Cas de l'Overlord et des Alliés

Dans le cas de personnages contrôlés par l'Overlord, ou des Alliés, la valeur de Défense Passive sera un nombre de dégâts automatiquement absorbés.

Ce nombre de dégâts est porté sur la tuile près de l'icône :



Dans ce cas on ajoutera directement la valeur de la Défense Passive Fixe au résultat du Pot de dés de Défense si jet de dés il y a.

(Aucun jet de dés ne sera effectivement nécessaire si la défense passive absorbe la totalité des dégâts de l'attaque).

Note importante : suite à une erreur d'impression, toutes les tuiles livrées avec les add-ons de Conan, portent par erreur l'icône bouclier de la défense active. Il s'agit en fait de défense passive.

Défense active

La défense active se fait en dépensant des gemmes pour Parer ou Esquiver (on ne peut pas faire les deux, on doit choisir l'une des deux actions).

Sauf exception toutes les attaques peuvent faire l'objet d'une défense active.

Remarque : On ne peut pas ajouter de dés au pot une fois qu'il est lancé, on doit déclarer avant le nombre de gemmes que l'on souhaite dépenser.

Remarque : Il faut dépenser au moins une gemme pour avoir une défense active, on ne bénéficie d'aucune défense gratuite liée à cette Caractéristique.

Esquive

L'Esquive peut être réalisée par l'Overlord, un Héros ou un Allié. Pour esquiver il n'y a pas besoin d'arme ayant un bonus de parade, ni de bouclier.

Le joueur décide combien de gemmes il souhaite dépenser en Défense Active et ajoute autant de dés à son Pot de Défense que de gemmes dépensées.

L'Overlord et les Alliés utilisent toujours des dés Orange non relançables gratuitement, le type de dé peut varier pour les Héros en fonction de leur Caractéristique de Défense Active.

Ce type est porté en **1** dans la case action de défense active :



Attaques à distance : Une attaque à distance ne peut être qu'esquivée si le personnage n'a pas de bouclier.

Parade

Seuls les Héros peuvent parer, et ils doivent pour cela avoir une arme permettant de parer ou un bouclier.

Pour parer le héros doit dépenser au moins une gemme en défense active.

Dans le cas de la parade on ajoute au Pot de Défense autant de dés que de gemmes dépensées, ainsi que les dés de Parade de l'arme ou du bouclier utilisé.

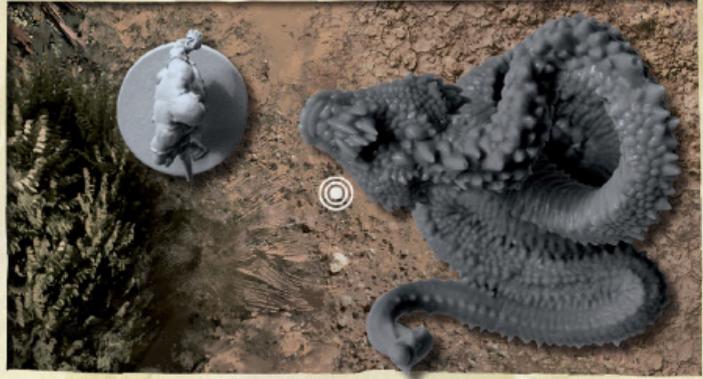
Remarque : On ne peut utiliser qu'une arme ou un bouclier pour une action de Parade. Les objets utilisables pour Parer ont un symbole "+" à côté de leur valeur de Défense.

Attaques à distance : Seul un bouclier peut Parer une attaque à distance (carte bouclier, écu).

Shevatas fait face au serpent géant. La créature se jette sur lui dans une attaque meurtrière et obtient :



- Ce qui occasionne 5 points de dégât.



- N'ayant ni bouclier ni arme permettant de parer, Shevatas se lance dans une esquivé pour laquelle il investit 2 gemmes d'énergie, ce qui lui permet de lancer  avec lesquels il obtient :



- Le voleur subit donc 3 points de blessure. Il doit déplacer 3 gemmes vers sa zone de Blessure.



Conan subit l'attaque d'un garde qui lui inflige un dégât :



Il décide de dépenser une gemme d'énergie en défense active pour obtenir un dé orange . Il ajoute à son jet de défense un dé jaune  pour représenter la défense passive de son armure de cuir dont il bénéficie à chaque attaque qu'il subit.

- Il lance les dés et obtient :



- Il encaisse donc 1 point de blessure.



4. Relances (payantes)



Une fois les relances gratuites terminées (voir action et dés, p.9), il est possible au joueur de payer une gemme pour relancer un dé du pot de son choix.

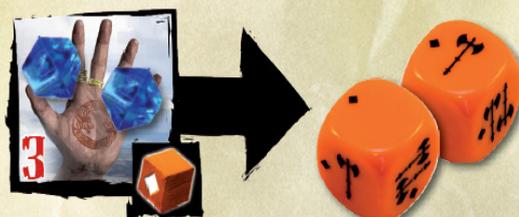
Le joueur n'a pas à décider à l'avance de son nombre de relances, il paye pour faire une relance et si le nouveau résultat ne lui convient pas il peut recommencer.

Les relances payantes ne sont pas limitées tant que le joueur peut payer la gemme nécessaire à une relance.

Conan cherche à ouvrir un coffre dans une hutte picte. Puisque personne ne le gêne, l'obtention de 2 symboles est suffisante pour crocheter la serrure et s'emparer immédiatement du contenu.



- Il décide d'investir 2 gemmes d'énergie en manipulation et obtient un résultat insuffisant.



- Il choisit de relancer l'échec en payant 1 gemme en relance et n'obtient pas suffisamment de symboles.



- Il décide alors d'insister, investit à nouveau 1 gemme en relance et obtient cette fois 2 symboles.



- Son score de 3 symboles lui permet cette fois d'ouvrir le coffre et de s'emparer de son contenu.



Attribution des blessures, points de vie.

Le nombre de blessure réellement subis par le personnage est donc :

Dégâts de l'attaque - Défense.

La Défense étant le résultat du Pot de dés de Défense auquel on a bien pensé à ajouter l'éventuelle Défense Passive Fixe (voir ci-dessus) et après les relances éventuelles des dés du pot.



Cas des Héros

S'il subit des dégâts, le Héros transfère autant de gemmes que de dégâts subis dans sa zone de blessure.

Ces gemmes sont prises en priorité dans la Zone de Fatigue, puis sur les cases Actions et enfin en Zone d'énergie Disponible. Si un Héros à toutes ses gemmes en Zone de Blessure, il meurt. Remarque importante : Afin de ne pas «dé-saturer» artificiellement en cours de tour des cases actions ayant déjà des gemmes déposées et si la zone fatigue ne suffit pas à absorber les dégâts, placer autant de gemmes rouges en zone blessure pour rappel.

En phase de fin de tour, lorsque les gemmes déposées sur les cases actions sont rapatriées en zone de fatigue, prenez dans cette zone autant de gemmes que nécessaire pour remplacer les gemmes rouges marquant les blessures dans la zone blessure. Retirer les gemmes rouges ainsi remplacées.



Cas de l'Overlord et des Alliés

La majorité des personnages gérés par l'Overlord et des Alliés n'ont qu'un seul Point de Vie. S'ils subissent au moins une blessure ils meurent donc immédiatement. Dans le cas des Lieutenants et des Monstres qui ont plusieurs Points de Vie, on utilise leur marqueur sur la piste de temps pour décompter autant de Points de Vie qu'ils ont subi de dégâts. Si leur marqueur arrive sur Zéro, ils meurent.

5. Manipulation

La manipulation est utilisée pour toutes les actions, autres que le combat, qui font appel à la dextérité des personnages, telles qu'ouvrir un coffre, crocheter une serrure, ramasser un objet, se le passer... On distingue deux types de manipulation : Les manipulations simples et les manipulations complexes.

Manipulations simples

Les manipulations simples ne demandent aucun jet de dés et requièrent simplement la dépense d'une gemme d'énergie que l'on place sur la case manipulation. La réussite de l'action est automatique.

Passer un objet, le prendre, le ramasser ou le réceptionner sont des manipulations simples et on considère que l'objet est immédiatement équipé par le Héros. Lorsqu'un Héros veut donner un objet à un autre Héros, l'un ou l'autre de ces deux Héros doit réaliser une manipulation simple.

Manipulations complexes gêne

Les manipulations complexes demandent un jet de dés.

Au moment de tenter une manipulation complexe, le joueur en choisit l'intensité en lui allouant un plus ou moins grand nombre de gemmes d'énergie (au minimum une) qu'il déplace de la zone d'énergie disponible vers la case manipulation. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (identique à celui de la caractéristique manipulation du personnage en 1) à l'intensité de la manipulation. On ajoute ensuite à ces dés l'éventuel bonus de manipulation de l'équipement pour obtenir la puissance totale de la manipulation.

Un Héros peut réaliser plusieurs fois l'action Manipulation pendant la phase d'action. Quels que soient le nombre et l'intensité des manipulations qu'un personnage réalise au cours d'un tour de jeu, le nombre total de gemmes allouées à la case manipulation ne peut dépasser son indice de saturation 2.

Le nombre de symboles à obtenir pour réussir une manipulation complexe est indiqué dans chaque scénario.

Les manipulations complexes sont sujettes au phénomène de gêne.

Lancer... et réceptionner un objet

Lancer un objet demande un jet de manipulation complexe (voir plus haut) qui est sujet au phénomène de gêne. Le lanceur indique la zone visée sur laquelle il dispose d'une ligne de vue puis fait son jet. L'objet parcourt une trajectoire rectiligne vers cette destination, d'un nombre maximal de zones égal au nombre de symboles obtenus. Si le nombre de symboles est suffisant ou supérieur, l'objet atterrit dans la zone visée. Si le nombre de symboles est insuffisant, l'objet va au plus loin que les symboles ont pu le mener. Si le lanceur n'obtient aucune réussite sur son jet de dés (à cause du phénomène de gêne par exemple), l'objet tombe dans sa zone.

Exemple : Un Héros veut lancer l'orbe explosif et son dé de manipulation est orange. Il veut viser une cible dans sa ligne de vue située à 3 zones de distance. Pour assurer son lancer, il paye 2 gemmes et son pot de dés est de deux dés orange. Il obtient 2 symboles haches. S'il se contente de ce résultat, l'orbe atterrit à 2 zones de lui. L'explosion provoque 2 dés rouges (carte orbe) sur tous les occupants de cette zone.

Réceptionner un objet demande la réalisation d'une manipulation simple (voir plus haut), sans qu'il soit nécessaire de faire un jet.

Note : un objet dont l'indice d'encombrement est supérieur à 3 ne peut pas être lancé.

Lâcher un objet

Lâcher un objet est une action gratuite qui ne requiert ni jet de dés, ni dépense d'énergie. La carte représentant l'objet est alors déposée dans la zone du Héros qui l'a lâchée. S'il s'agit d'un objet à effet de zone, l'effet est déclenché comme si l'objet avait été lancé.

Ouvrir un coffre

Ouvrir un coffre est une manipulation complexe. Sauf exception liée au scénario, ouvrir un coffre demande l'obtention de deux symboles sur les dés. Au moment où il ouvre le coffre, le Héros peut immédiatement et gratuitement en récupérer le contenu. S'il ne le récupère pas immédiatement, le contenu est déposé dans la zone du coffre et il faudra par la suite réaliser une manipulation simple pour se saisir de chaque objet ainsi laissé au sol.

6. Mouvement gêne

On utilise le Mouvement pour déplacer un personnage d'une zone à une zone adjacente sans obstacle bloquant l'ensemble de la limite entre les zones (murs, portes, etc.).

Le coût de déplacement par défaut est de UN Point de Mouvement pour chaque déplacement d'une zone à une zone adjacente.

Chaque personnage dispose d'un Mouvement de base gratuit qui ne coûte aucune gemme. Cette valeur représente le nombre de Points de Mouvements que le personnage peut utiliser gratuitement à chaque Activation.

Il n'est pas nécessaire de dépenser une gemme pour utiliser son mouvement de base. Une fois son Mouvement de base utilisé, un personnage peut dépenser une gemme pour obtenir un Point de Mouvement supplémentaire (attention aux limites ci-après).

Certains éléments de décors ou certaines actions entraînent des surcoûts en Points de Mouvement, cela signifie qu'il faut payer ce surcoût en Points de Mouvement en plus des Points de Mouvement habituels (grimper sur une table, éboullis, tentures...)

Dans le cas d'un surcoût en Points de Mouvement, on peut dans un premier temps utiliser des Points de Mouvement Gratuits puis compléter si besoin avec des Points de Mouvement Payants, ou payer en une fois plusieurs Mouvements supplémentaires (attention aux limites ci-après).

Remarque : le mouvement est soumis au phénomène de gêne.



Cas des Héros

Les Héros peuvent réaliser leur Mouvement Gratuit quand ils le souhaitent pendant leur activation. Néanmoins ils doivent l'utiliser avant d'utiliser des Mouvements Payants, sinon il est perdu.

Si pour une raison ou une autre (attaque, manipulation, etc), un personnage interrompt son Mouvement de base -(2 points dans la case action ci-contre)- avant d'avoir utilisé l'intégralité

de celui-ci le solde est perdu.



Un Héros ne peut pas dépenser plus de gemmes pour des Mouvements supplémentaires que l'indice de saturation de sa caractéristique de Mouvement (4 en rouge indiqué ici à gauche).



Cas de l'Overlord et des Alliés

Les personnages contrôlés par l'Overlord et les Alliés doivent toujours réaliser leur mouvement gratuit avant d'attaquer ou d'effectuer d'éventuels mouvements supplémentaires. Sinon leur mouvement gratuit est perdu. (voir "Overlord - Activation" et la compétence "Commandement"). Ces personnages ne peuvent pas dépenser plus de points de Mouvement supplémentaire que la valeur de leur Mouvement de base.

Chutes

Les dégâts dus aux chutes sont directement des points de blessure, et leur jet est effectué par le joueur contrôlant le personnage qui les subit.

Le joueur peut décider de faire des relances payantes des dés de dégât liés à la chute.

Les défenses passives ou actives n'ont aucun effet sur les chutes. Le nombre et le type de dés à lancer pour les dégâts liés à la chute seront indiqués par le scénario.

Remarque : Si un personnage qui chute en porte un autre (par exemple une princesse), chaque personnage subit les dégâts de la chute (on réalise un seul lancé de dés, et le personnage porté bénéficie des éventuels Bonus comme l'usage de la Compétences « Saut » du personnage le portant).

Conan est entouré de trois gardes dans une zone du village. Il veut entrer dans une hutte adjacente.



- Il décide de commencer par se débarrasser d'une partie de ses adversaires grâce à un grand coup circulaire de hache qui en tue deux.

- Il réalise alors son déplacement. Il doit se déplacer d'une zone à une autre (coût : 1 point de mouvement), franchir la tenture de la hutte (surcoût en déplacement : + 1 point de mouvement) et ce, malgré la présence du dernier garde sur sa zone de départ (surcoût en déplacement : + 1 point de mouvement en raison du phénomène de gêne). Il lui en coûte donc au total 3 points de mouvement. Les 2 premiers sont pris dans sa base de mouvement et le dernier est payé avec une gemme d'énergie allouée à la case mouvement.

7. Lancer un sort

Certains personnages sont capables d'utiliser la magie et de lancer des sorts (voir la Compétence « Lanceur de sorts »).

Chaque déclenchement de sort a un coût en gemmes indiqué sur sa carte (1). Lorsque le sort est déclenché le personnage paie le coût en déposant les gemmes sur la carte.

Par défaut un sort ne peut être lancé que pendant l'activation du personnage. Néanmoins, certains sorts (marqués d'un « éclair ») fonctionnent en réaction et peuvent être déclenchés à tout moment.

En aucun cas le nombre de gemmes présentes sur la carte ne peut dépasser son « seuil de saturation » (indiqué en rouge, 2).

A la fin du tour des Héros et à la fin du tour de l'Overlord toutes les gemmes posées sur les cartes sorts sont déplacées en zone de fatigue du personnage ou du Livre de Skelos.



RÉSUMÉ DES ATTAQUES / DÉFENSES

Structure d'une attaque d'un Héros

Le Héros :

- choisit sa cible,
- choisit l'intensité de son attaque (non modifiable),
- choisit l'arme utilisée ou d'attaquer à mains nues,
- lance les dés,
- utilise ou non des relances gratuites et/ou payantes,
- applique l'éventuel phénomène de gêne et malus de combat à mains nues, les bonus de surplomb,
- calcule les dégâts. À ce stade, le Héros ne peut plus modifier ses dégâts.

Structure d'une défense de l'Overlord

- défalque des dégâts le bonus donné par sa défense passive
- lance ses sorts et/ou utilise ses compétences en réaction (personnage)
- choisit l'intensité de sa défense s'il décide de se défendre activement (non modifiable)
- lance les dés
- utilise ou non les relances gratuites et/ou payantes
- calcule sa défense
- calcule les éventuelles blessures subies et retire les sbires tués
- retourne la tuile face "morte" si tous les sbires ou le personnage de la tuile est tué.

Structure d'une attaque de l'Overlord

- l'Overlord choisit sa cible
- lance les dés impartis à son attaque (avec bonus d'équipement s'il ya lieu)
- utilise ou non les relances gratuites et/ou payantes
- applique l'éventuel malus de gêne, les bonus de surplomb,
- calcule les dégâts provoqués à la cible.

Structure d'une défense d'un Héros

Le Héros :

- lance ses sorts et/ou utilise ses compétences en réaction (Sacrifice, Halo de Mitra...),
- choisit l'intensité de sa défense s'il décide de se défendre activement (non modifiable),
- choisit un équipement pour la défense active s'il a décidé de se défendre activement,
- ajoute les éventuels dés de défense passive,
- lance les dés,
- utilise ou non des relances gratuites et/ou payantes,
- calcule sa défense (à ce stade, le Héros ne peut plus modifier sa défense),
- calcule les éventuelles blessures subies.



LE PHÉNOMÈNE DE GÊNE

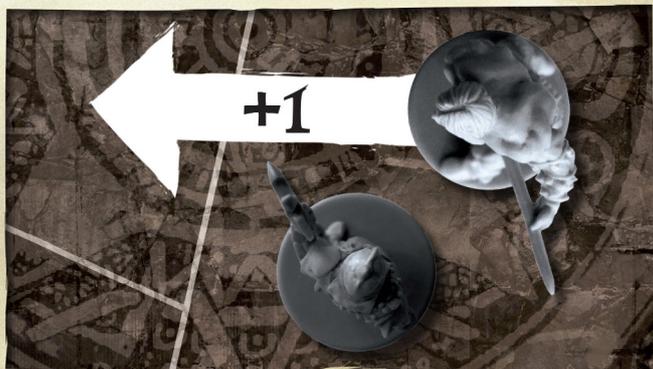
Le phénomène de gêne est lié à la présence dans la même zone d'adversaires en nombre égal ou supérieur aux Héros. Il impacte les déplacements et toutes les actions demandant l'exécution d'un jet de dés, à l'exception du combat au corps-à-corps, de la défense et de la relance (ces jets ne sont pas impactés par le phénomène de gêne).

Les lancers de sorts ne sont également pas soumis à la gêne.

Impact sur le déplacement

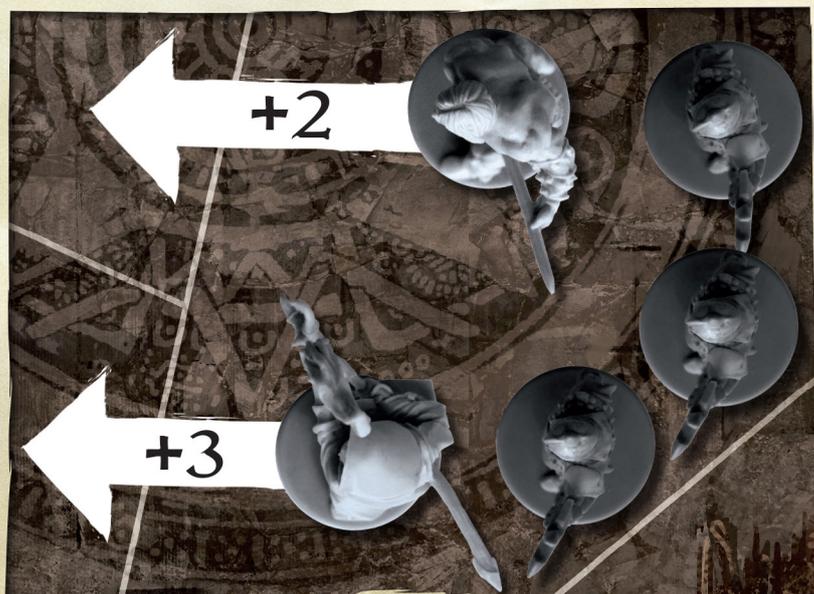
Le coût du déplacement des Héros augmente d'un point de mouvement, pour chaque adversaire dont le nombre est supérieur ou égal à celui des Héros sur une même zone.

Important : les figurines de l'*Overlord* sont aussi pénalisées par le phénomène de gêne.



Conan se trouve sur la même zone qu'un adversaire. Il y a autant d'ennemis que de Héros dans la zone. Sortir de cette zone coûtera donc à Conan 1 point de mouvement supplémentaire.

Conan et Hadrathus se trouvent sur la même zone qu'un adversaire. Cette fois-ci, il y a moins d'ennemis que de Héros dans la zone. On considère qu'Hadrathus « prend en charge » l'adversaire et que celui-ci ne gêne donc plus le déplacement de Conan. Par contre, après le déplacement de ce dernier, Hadrathus sera à son tour gêné par l'adversaire.



Conan et Hadrathus se trouvent dans la même zone que 3 adversaires. Il y a plus d'ennemis que de Héros dans la zone. Sortir de la zone coûtera 2 points de mouvement supplémentaires à Conan (soit 3 points de mouvement en tout). Après le déplacement de ce dernier, sortir de la zone coûtera à Hadrathus 3 points de mouvement supplémentaires (soit 4 points de mouvement en tout).

Impact sur les jets de dés

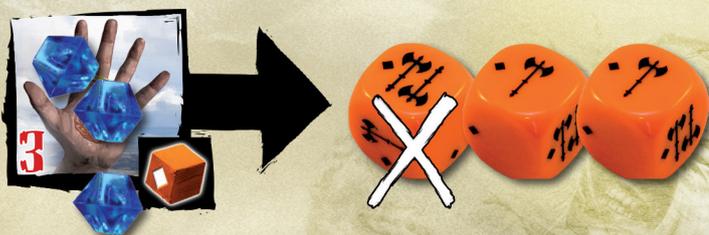
On ignore un succès sur le résultat du jet, pour chaque adversaire dont le nombre est supérieur ou égal à celui des Héros sur une même zone.



Conan cherche à crocheter un coffre alors qu'il est seul avec trois adversaires dans la même zone que lui. Les 3 premiers symboles de son jet seront ignorés. Ainsi, si classiquement il lui aurait fallu 2 symboles pour réussir son crochetage, il lui en faudra 5 dans cette configuration.



Conan et Bêlit se trouvent dans la zone occupée par trois adversaires. Seuls les 2 premiers symboles du jet seront ignorés (on considère en effet que l'un des adversaires est « pris en charge » par Bêlit).



COMPÉTENCES ET ENCOMBREMENT

Chaque Héros dispose d'un certain nombre de compétences. Chacune d'entre elles est représentée par un pictogramme. Les compétences sont détaillées sur les aides de jeu « Compétences » et précisées à la fin de ce livret.

12

Ce pictogramme indique l'encombrement maximum du Héros. C'est-à-dire que la somme des indices d'encombrement de chaque objet qu'il transporte (cf. pages 4 et 5) ne peut pas être supérieure à son indice d'encombrement maximum.



Dans le coin inférieur droit du pictogramme de compétence figure en rouge l'indice de surcharge à partir duquel (supérieur ou égal) l'encombrement du Héros est trop important pour qu'il continue à disposer de la compétence en question. Le niveau d'encombrement du Héros est égal à la somme des indices d'encombrement de chacun des objets qu'il porte.



L'encombrement pénalise aussi le déplacement. Le tableau d'Encombrement indique de combien est pénalisée la base de points de mouvement du Héros en fonction de son niveau d'encombrement. Seule la base de points de mouvement est ainsi pénalisée, jamais les points de mouvement supplémentaires payants. Cette pénalité s'applique immédiatement.

Armes à une et à deux mains

Arme à une main

Une arme à une main est une arme de corps-à-corps dont l'indice d'encombrement est égal ou inférieur à 2.

Arme à deux mains

Dès que l'indice d'encombrement d'une arme est égal ou supérieur à 3, on considère que l'arme est une arme à deux mains. Un personnage avec une telle arme ne peut donc pas utiliser une autre arme lors d'une même action.

La compétence *Insaisissable* de Shevatas lui permet de traverser les zones occupées par des adversaires sans que son mouvement soit impacté par le phénomène de gêne. Seulement, à partir d'un niveau d'encombrement de 5, cette compétence n'est plus effective. Aussi, lorsque dans une hutte il trouve une cotte de maille (encombrement 3) alors qu'il porte déjà son kriss (encombrement 1) et une arbalète (encombrement 3), la question de la revêtir ou non se pose sérieusement.



≥



+



+



EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Hadrathus, Shevatas et Conan sont au milieu d'un camp picte, à la recherche d'une princesse retenue prisonnière dans une hutte. L'Overlord vient de terminer son tour de jeu, c'est donc aux Héros de prendre la main.



Conan et Shevatas, placés sur la même zone et encore relativement frais, décident de rester « actifs » pour le tour (ils récupèrent donc immédiatement 2 gemmes d'énergie chacun).

La hutte abrite trois Pictes et un coffre ! Nulle trace de la princesse... Sans plus attendre, Conan, d'un grand coup de hache, décapite ses trois adversaires (il a utilisé 4 gemmes d'énergie en combat au corps-à-corps, ce qui lui a permis, grâce à son bonus d'arme, de lancer 5 dés rouges, dont l'un peut être relancé gratuitement, grâce à la hache).



Hadrathus, épuisé par l'utilisation de deux sorts successifs décide de se mettre « en récupération » (il récupère donc immédiatement 5 gemmes d'énergie).



Il est désormais seul et en sécurité dans la hutte avec le coffre. Malgré la tentation de l'ouvrir dès maintenant, il décide de temporiser, rendant provisoirement la main à Shevatas de façon à voir si son reliquat d'énergie ne pourrait pas être utilisé d'une meilleure façon...



... Shevatas prend la main et décide de visiter une hutte dont l'intérieur est situé à trois zones de là. Il lui faut donc 4 points de mouvement pour s'y rendre (1 point par zone + 1 point pour franchir la tenture à l'entrée). Il utilise donc ses 3 points de mouvement gratuits (sa base de mouvement) auxquels il ajoute une gemme d'énergie qu'il place dans sa case déplacement.



La hutte, vide de Pictes, abrite la princesse inconsciente et un coffre. Shevatas hésite à la porter, mais, suite à une discussion tactique entre les joueurs, il juge plus opportun de laisser Conan s'en charger (en effet, du fait de son encombrement de 6, porter la princesse priverait Shevatas de ses compétences Insaisissable et Intouchable)...



... Conan reprend donc la main et, plutôt que de gâcher son énergie à ouvrir le coffre, décide de ressortir (pour un coût de 1 + 1 point de mouvement à cause de la tenture, intégralement payés en gemmes d'énergie) pour se rapprocher de l'autre hutte.

Il considère qu'il a suffisamment dépensé d'énergie pour ce tour, d'autant qu'il doit en garder pour se protéger des éventuelles attaques de l'Overlord. Il décide de repasser la main à Shevatas...

... Ce dernier choisit d'utiliser une gemme d'énergie supplémentaire pour crocheter le coffre et se saisir du bien qu'il contient. Le voleur n'a plus aucune raison, lui non plus, de dépenser de l'énergie pour ce tour.



Les deux joueurs s'accordent donc pour terminer leur phase d'action. Ils procèdent à la phase d'entretien de fin de tour en passant toutes les gemmes utilisées pendant cette phase d'action dans leurs zones de Fatigue respectives. Ils passent alors la main à l'Overlord...



EQUIPEMENTS

L'utilisation d'un objet est, sauf exception, gratuite (aucun coût en énergie ne lui est associé).

• Les cartes Armes sont composées des éléments suivants :



- ① le nom de l'arme,
- ② son illustration,
- ③ son indice d'encombrement.

Ses caractéristiques :

- ④ le bonus de dégât au corps-à-corps de l'arme,
- ⑤ son bonus de défense,
- ⑥ son bonus de dégât à distance.
Certaines armes peuvent être utilisées au corps-à-corps et à distance. Elles présentent le pictogramme  à côté du bonus de dégât à distance. Lorsqu'une telle arme est utilisée pour son bonus de dégât à distance, sa carte est posée sur la zone dans laquelle se trouve la figurine ciblée. Elle devra ensuite être ramassée (pour le coût d'une gemme d'énergie) avant de pouvoir être utilisée à nouveau.
- ⑦ Le symbole flèche au-dessus d'un dé signifie que n'importe quel dé de cette couleur pourra être relancé gratuitement une seule fois.

• Les cartes Objets sont composées des éléments suivants :



- ① le nom de l'objet,
- ② son illustration,
- ③ son indice d'encombrement,
- ④ des pictogrammes explicites quant à sa fonction.

Potion de vie



La carte Objet Potion de vie est une carte spéciale car son fonctionnement n'est pas identique aux autres :

- Un Héros actif peut l'utiliser (sans dépenser de gemmes d'énergie, comme tout Objet) pour transférer 2 gemmes d'énergie de sa zone de Fatigue ou de sa zone de Blessure vers sa zone d'Énergie disponible,
- une fois utilisée la carte est défaussée.

Les Héros ont en permanence accès à l'intégralité de leur inventaire, il n'y a pas de notion d'objets équipés ou d'arme en main par exemple.

Les Héros peuvent utiliser pour chacune de leurs actions n'importe quel équipement de leur inventaire.

Remarque : Pour échanger des objets entre Héros voir les « Manipulations simples ».

Armes à deux mains

Les armes à deux mains sont : la Hache de Bataille, et la Hallebarde.

Une arme est considérée comme étant « à deux mains » si son poids est supérieur ou égal à 3. Le fait qu'une arme soit à deux mains ou non n'influe que sur son utilisation pour les Compétences « Coup Circulaire » et « Ambidextre » (sauf règle spéciale de scénario).

Objets divers

Les Objets Divers sont la Clef, le Sceptre de Sorcier, le Fétiche Picte, l'Artefact Stygien, la Couronne de Xuthal, le Grimoire, les Outils et les Coffres Vides.

Ce sont divers objets utilisés par les scénarios, et ils n'ont donc pas de règles génériques qui leurs sont associées.

Armes lancées



Les armes lancées sont : la Dague, la Dague de Parade, le Kriss, le Poignard Yuetschi, la Masse Tribale, la Lance d'Ornement, le Javelot, l'Épée de Conan, la Hache de Bataille.

Attention : Ne pas les confondre avec les armes à distance classiques pouvant être utilisées de manière illimitées.

La plupart de ces armes (à l'exception du Javelot) peuvent aussi servir aux Attaques au Corps à Corps.

Remarque : même en cas d'échec de l'attaque, l'arme est toujours posée sur la zone où est située la cible.

Armures

Les armures sont les Armures de Cuir, la Cotte de Maille et l'Armure d'Ecailles.

Elles offrent toutes une Défense Passive.

Orbe Explosif

L'Orbe Explosif peut être lancé par un héros dans une zone où il explosera en faisant 2 dés Rouges de dégâts à tous les personnages présents dans la zone (la carte est défaussée après usage).

L'Orbe Explosif permet de faire une Attaque à Effet de Zone. Pour utiliser l'Orbe le Héros doit le lancer à l'aide d'une Manipulation Complexe. Il faut nécessairement une ligne de vue sur la zone ciblée.

On peut gratuitement (sans dépenser de gemme de manipulation) lâcher l'Orbe sur sa Zone et il explose automatiquement. Il n'y a pas de moyen de poser l'Orbe sur sa zone sans qu'il n'explose.

On peut passer l'Orbe à un autre Héros présent dans sa Zone à l'aide d'une Manipulation Simple. Par contre on ne peut pas lancer l'Orbe à un autre Héros (celle ci explose à l'arrivée).

Poignard Yuetschi

Ce poignard permet de réduire l'armure de Khosatral Khel à 3 quand on l'utilise contre lui (au lieu de 12 avec une arme normale).

Remarque : Cet objet pourrait avoir d'autres usages pour certains scénarios, mais il est issu d'une nouvelle de Howard où il avait cet usage sur ce personnage.

Potion de Vie

Un Héros Actif peut, sans dépenser de gemme, boire la potion pour transférer 2 gemmes de sa Zone de Blessure à sa Zone d'Énergie Disponible (la carte est défaussée après usage).

Si le Héros n'a pas assez de gemmes en Zone de Blessure il peut compléter avec des gemmes en Zone de Fatigue.

On peut poser au sol ou se lancer la Potion sans qu'elle risque de se casser, même si elle tombe avant d'atteindre le destinataire (faute d'un nombre suffisant de succès).



SORTS

Lorsqu'un personnage perd la compétence Lanceur de sort (du fait de son encombrement par exemple), les sorts déjà actifs le restent jusqu'à ce qu'ils s'épuisent comme décrit par le sort.

Contrôle Mental

Coût : 1 gemme + 1 gemme par zone supplémentaire

Saturation : 3.

Le Lanceur de Sort cible un personnage adverse sans avoir besoin de ligne de vue, ni de limite de distance.

Il peut alors déplacer la cible de 1 zone + 1 zone par gemme supplémentaire dépensée.

Ce sort ne peut affecter qu'un personnage adverse.

Le déplacement doit respecter les restrictions habituelles de déplacement, et le déplacement ne doit pas faire risquer des dégâts au personnage contrôlé (Chute par exemple).

Le Contrôle Mental à une saturation de 3, et peut donc être utilisé sur un même tour pour déplacer plusieurs personnages.

Don de Vie

Coût : 2 gemmes

Saturation : 2

Le Lanceur de Sort peut transférer 2 gemmes de sa zone d'énergie disponible vers la Zone d'Énergie Disponible d'un autre Héros dans sa ligne de vue.

Il s'agit bien d'un transfert de gemmes d'un Héros vers un autre, les gemmes sont donc définitivement perdues pour le Héros qui fait le don de vie.

Les 2 gemmes transférées ne sont pas celles utilisées pour lancer le sort, et il faut donc impérativement qu'il reste des gemmes en Zone d'énergie Disponible après avoir lancé le sort pour pouvoir faire le Don de Vie.

Si il ne reste qu'une seule gemme en Zone d'énergie Disponible on peut malgré tout lancer le sort en ne transférant que 1 gemme au lieu de 2.

Il n'y a pas de limite au nombre de gemmes d'un Héros, ni à son nombre de gemmes en Zone d'énergie Disponible, le Héros qui reçoit le Don de Vie peut donc avoir plus de gemmes utilisables qu'en début de partie

Guérison de Mitra

Coût : 2 gemmes

Saturation : 2

Le Lanceur de Sort cible un Héros dans sa zone. Ce Héros transfère immédiatement 1 dé Orange x gemmes de sa Zone de Blessure à sa Zone d'énergie Disponible.

Le Lanceur de Sort peut lancer la Guérison de Mitra sur lui-même.

Le pot de dé ne peut pas être amélioré, par contre on peut faire des relances en dépensant des gemmes ou grâce à des Compétences (Soutien par exemple).

Halo de Mitra

Coût : 3 gemmes pour activer le Halo

Saturation : 3

Utilisable en réaction

Le Halo de Mitra lorsqu'il est actif offre 2 Points de Défense Passive au Lanceur de Sorts.

Le Lanceur de Sorts perd le halo au début d'un tour où il se déclare actif si il était inactif lors du tour précédent (donc aussi longtemps qu'il reste actif ou inactif avec le Halo activé, le lanceur de sort ne perd pas son Halo).

Si le personnage est joué par l'Overlord le Halo est perdu dès que sa tuile est activée.

Le Halo offre une Défense Passive de 2 Points, le Lanceur de sort ignore donc grâce au Halo les deux premiers points de chaque attaque. Cette défense est cumulable avec d'autres défenses passives ou actives.

Le lanceur de sort ne peut lancer le Halo que sur lui-même.

Si son encombrement dépasse l'encombrement maximum de sa Compétence Lanceur de Sorts il perd immédiatement l'effet du Halo, et il devra relancer le sort pour en bénéficier à nouveau.

Remarque : dans le cas d'une réorganisation gratuite lors par exemple de l'ouverture d'un coffre on considère les choses comme simultanées et on ne vérifie l'encombrement qu'une fois la réorganisation terminée.

Halo de Set

Saturation : 2

Voir « Halo de Mitra »

Utilisable en réaction.

Le Halo de Set fonctionne exactement comme le Halo de Mitra mais n'offre que 1 Point de Défense Passive.

Coût : 2 gemmes pour activer le Halo

Morsure de Set

Coût : 2 gemmes

Saturation : 2

Le Lanceur de Sorts peut cibler un personnage dans sa ligne de vue avec la Morsure de Set. La cible du sort doit transférer une gemme de sa Zone d'Énergie Disponible à sa Zone de Fatigue, puis elle subit 2 dés Orange de dégâts.

On déplace la gemme de la Zone d'Énergie Disponible à la Zone de Fatigue, puis on applique les dégâts.

Le pot de dé ne peut pas être amélioré, par contre on peut faire des relances en dépensant des gemmes ou grâce à des Compétences (Soutien par exemple).

Le sort ne peut viser qu'un seul personnage par activation (il ne peut être activé qu'une fois par tour à cause de sa saturation).

Possession de Set

Coût : 2 gemmes

Saturation : 4

Le Lanceur de Sort cible un personnage à deux zones de distance ou moins, et lors de sa prochaine activation la cible ne pourra pas se déplacer.

Si la cible disposait de la Compétence Bloqueur, elle peut se déplacer mais perdra à la place cette Compétence pour son tour.

Il n'est pas besoin d'avoir une ligne de vue pour lancer ce sort, aucun obstacle d'aucun type ne le bloquant : on compte simplement le nombre de zones séparant le Lanceur de Sorts de sa cible.

Si la cible est un personnage de l'Overlord, elle ne pourra pas se déplacer lors de la prochaine activation de la tuile le concernant. S'il s'agit d'un Héros il ne pourra pas se déplacer lors du prochain Tour des Héros où il sera actif.

Ce sort à une saturation de 4 et peut donc être lancé deux fois par tour, néanmoins plus de 2 personnages peuvent être marqués comme « Possédés » s'ils ne sont pas activés entre deux tours ou le Lanceur de Sort utilise ce Sort.

Rage de Borï

Coût : 2 gemmes

Saturation : 2

Le lanceur de sort inflige deux dés Orange de dégâts à un personnage dans sa ligne de vue.

Le pot de dé ne peut pas être amélioré, par contre on peut faire des relances en dépensant des gemmes ou grâce à des Compétences (Soutien par exemple).

Le sort ne peut viser qu'un seul personnage par activation (il ne peut être activé qu'une fois par tour à cause de sa saturation).

Téléportation

Coût : 1 gemme + 1 gemme par zone

Saturation : Illimitée

Le sort de Téléportation permet au lanceur de sorts de se déplacer immédiatement vers un autre point du plateau, même s'il n'a pas du tout de ligne de vue vers cette zone (aucun obstacle ne peut empêcher la téléportation).

L'usage de ce sort n'est possible que pour le lanceur de sort lui-même, il ne peut en aucun cas téléporter un autre personnage avec lui ou à sa place (Sauf précision du scénario, ou cas où le personnage est assimilé à un objet comme la princesse.)

Mais attention dans ce cas à l'encombrement du personnage et au fait que le lanceur de sort ne perde pas sa Compétence.

L'ensemble des gemmes dépensées l'est sur la carte de sort (et non pas la case Mouvement), le sort n'ayant pas de valeur de saturation il peut être utilisé sans aucune limite tant que le Lanceur de Sorts à assez de gemmes disponibles (ne pas oublier de dépenser une gemme d'activation en plus des gemmes par zone pour chaque activation du sort).

Coût du sort

Pour le calcul du coût du sort, on compte la zone de destination mais pas la zone de départ, comme pour un mouvement classique, mais en ignorant tout obstacle.

Téléportation & mouvement

Ce sort n'est pas un mouvement, et n'est donc par exemple ni soumis au Phénomène de Gêne ni au blocage. De plus la téléportation peut être réalisée avant ou après le mouvement gratuit du lanceur de sort.

Remarque : Le lanceur de sort se téléporte, il ne passe donc physiquement sur aucune des zone entre lui et sa destination, il arrive directement à destination

Tempête d'éclairs

Coût : 3 gemmes pour lancer une Attaque à Effet de Zone

Saturation : 3

La tempête d'éclairs est un sort qui permet de faire une Attaque à Effet de Zone qui inflige 2 dés Rouges de dégâts.

Il faut que le lanceur de sorts ai une ligne de vue sur la zone ciblée pour pouvoir lancer ce sort.



COMPETENCES

Compétences d'Attaque



Allonge : Le personnage peut attaquer au Corps à Corps une cible sur une zone adjacente s'il n'y a pas d'obstacle entre lui et sa cible (mur, porte fermée, tenture, barreaux...)
Il faut impérativement une ligne de vue entre les deux zones pour pouvoir utiliser l'allonge.



Ambidextre : S'il dispose de deux armes à une main, le personnage peut cumuler leurs bonus lors de chacune de ses attaques.

Une arme est considérée à une main quand son encombrement est de 1 ou 2.

Cette compétence ne s'applique que lors des Attaques en combat au Corps à Corps, on ne peut pas l'utiliser pour la Défense ou pour les Attaques à Distance.

Rappel : il n'y a pas de notion d'équipement en main ou pas en main dans le jeu. Le joueur peut donc pour chaque attaque choisir si il utilise une arme à deux mains ou deux armes à une main de son inventaire avec cette Compétence.



Constriction : Si lors de son attaque, la créature avec cette compétence obtient au moins une face avec "2 Haches" sur un de ses dés, alors sa cible est "saisie" en plus des blessures infligées.

La figurine du personnage saisi est ramenée au contact de la créature et est considéré comme bloquée tant qu'ils sont dans la même zone.

Les deux Haches du dé ayant bloqué l'ennemi sont bien comptabilisées en dégâts.

Exemple : le Serpent fait 1-2-0 avec ses 3 dés contre Conan, Conan subit donc 3 dégâts et il est "bloqué" par le Serpent. La figurine est bloquée tant que le monstre est en vie ou qu'il n'a pas quitté la zone dans laquelle elle se trouve.

Un personnage Insaisissable (voir cette Compétence) n'est pas bloqué par la Constriction, par contre il en subit normalement les dégâts.



Coup Circulaire : Avec toute arme de corps à corps à deux mains, le personnage peut donner un Coup Circulaire. Si l'attaque tue le premier adversaire désigné, le reliquat de dégâts est reporté sur le suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de reliquat de dégâts à attribuer.

Dans le cas d'un Coup circulaire, le joueur ayant déclenché l'attaque attribue toutes les touches à une première cible, puis le joueur contrôlant la cible décide de défendre ou pas...

On déduit ensuite du nombre de touches : la défense passive de la cible, puis les défenses actives éventuelles puis si il reste des touches les points de vie restant de la cible (1 dans le cas des sbires...)

S'il reste encore des touches après cela on recommence la procédure de choix de cible, défense, absorption des dégâts, etc. Et ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dégâts à attribuer.

Une arme est considérée à deux mains quand son encombrement est supérieur ou égal à 3.



Coup précis : Lorsqu'il réalise une attaque au corps à corps, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense (Active ou Passive) de sa cible.



Retour de l'au-delà : Juste après sa mort, le personnage peut porter une ultime attaque d'une puissance de 3 dés Rouges, sans bonus d'arme, sur n'importe quel ennemi au corps-à-corps.

Cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues et ne peut bénéficier d'aucun bonus d'arme. Cette attaque doit être exécutée immédiatement quand le personnage meurt, aucune relance ni bonus ne sont possibles pour cette attaque.



Riposte : Chaque fois que le personnage est attaqué au corps à corps, il peut gratuitement riposter de 1 dé Rouge, sans bonus d'arme.

La riposte se fait après la résolution des dégâts de l'attaquant (elle ne peut donc avoir lieu que si le personnage est encore en vie).

On peut toujours défendre normalement sur une riposte.

Cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues et ne peut bénéficier d'aucun bonus d'arme.



Tireur d'élite : le personnage ignore les effets du Phénomène de Gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. De plus, il ignore la compétence Sous Protection de sa cible.



Tir précis : Lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense (Active ou Passive) de sa cible.

Compétences de défense



Garde du corps : Le personnage peut parer, à leur place, les attaques portées contre des figurines amies présentes dans sa zone.

L'usage de la compétence remplace la Défense Active de la cible, mais pas sa Défense Passive.

Il faut impérativement un Bouclier ou une Arme permettant une Parade pour pouvoir utiliser cette compétence, on peut néanmoins y ajouter normalement des dés de Défense Active.

Une fois les dégâts de la Défense Passive de la cible initiale et de la Défense Active du "Garde du Corps" déduits, les dégâts restants sont appliqués à la cible initiale.



Intouchable : Le personnage est en permanence en mouvement, ce qui lui confère 1 point de Défense Passive contre les Attaques à Distance.



Sacrifice : Le personnage peut subir une attaque à la place de la cible initiale. Il ne peut par contre ni la parer ni l'esquiver. On ne peut donc dépenser de gemmes pour obtenir des dés de Défense Active.

Le joueur qui contrôle le personnage doit déclarer l'utilisation de la compétence Sacrifice avant que son adversaire ne lance les dés d'Attaque.



Sous protection : Le personnage ne peut être attaqué tant qu'il y a sur sa zone au moins une figurine amie dépourvue de cette compétence. Les attaques de zone ne sont pas soumises à l'effet de cette compétence.

Cette compétence protège le personnage contre les attaques au corps à corps et les attaques à distance.

Deux personnages ayant cette Compétence ne peuvent pas se protéger mutuellement, aucun des deux n'est donc protégé.



Compétences diverses

Alchimie : Alchimie est une compétence générique pouvant être utilisée dans certains scénarios



Commandement : Pour qu'un Héros possédant la compétence Commandement puisse jouer un ou des Allié(s), il faut tout d'abord que cela soit spécifié dans le scénario (par exemple sur le scénario « Dans les griffes des Pictes » en configuration 5 joueurs, Belit vient sans alliés).

Le joueur contrôlant le héros ayant Commandement prend alors la tuile Allié correspondante et la pose à côté de sa fiche héros. Il peut alors pour une gemme en fatigue activer une figurine d'allié.

Chaque figurine d'allié ne peut être activée qu'une seule fois par tour.

Le Héros possédant la Compétence Commandement doit être actif pour pouvoir l'utiliser. En Récupération le Héros ne peut dépenser des gemmes pour ses alliés que pour leurs Défenses Actives et leurs Relances.

Un Allié fonctionne comme une unité de l'Overlord, et est d'ailleurs représenté par une tuile identique à celles de l'Overlord. Il peut effectuer à chaque activation un mouvement gratuit puis une attaque, obligatoirement dans cet ordre (sinon le mouvement gratuit est perdu).

On peut dépenser des gemmes supplémentaire pour ses Alliés.

Une gemme par mouvement supplémentaire (dans la limite du mouvement gratuit), une gemme par relance, ou enfin une gemme par dé Orange de défense.

Commandement permet de commander un Allié, peu importe avec qui il est arrivé.

Les gemmes dépensées pour les Alliés sont placées directement en zone de fatigue du Héros qui les a utilisées. Y compris celles de relance, défense ou mouvement additionnel.

Un Héros peut commander un Allié où qu'il soit sur le plateau, il n'a pas besoin d'être dans sa zone ou d'avoir une Ligne de Vue vers lui.



Concentration : Le personnage ignore toutes les pénalités liées au phénomène de gêne pour toutes les actions nécessitant un lancer de dé.



Crochetage : Chaque fois qu'il tente une manipulation complexe pour crocheter une serrure, le personnage dispose d'un bonus de un dé Rouge. Ce bonus ne s'applique qu'au crochetage de serrure (porte, coffre...), et nécessite de dépenser au moins une gemme de manipulation.

Le dé Rouge en bonus est ajouté au pot de dés classique, on ne peut pas l'utiliser seul sans dépenser de gemmes en Manipulation.



Fascination : Le personnage ne peut pas être attaqué par un personnage si il ne l'a pas lui même attaqué au préalable. L'attaque contre le personnage n'a pas besoin d'avoir fait des dégâts pour que celui ci puisse par la suite attaquer le personnage avec cette compétence.

Une fois qu'il à subit une attaque le personnage concerné peut attaquer le personnage jusqu'à la fin de la partie.



Horreur : Le personnage à une apparence si hideuse qu'il provoque la terreur chez ses adversaires.

Chaque adversaire qui se trouve dans sa zone voit le niveau de saturation limité à 2 pour toutes ses caractéristiques autres que Défense et Relance.

La défense et la relance restent illimités.



Malchance : Les adversaires du personnage présents sur sa zone ne peuvent faire aucune relance payante ou gratuite. Cela concerne entre autre les relances gratuites, relances payantes et relances liées à la compétence Soutien.



Poison : Poison est une compétence générique pouvant être utilisée dans certains scénarios.



Soutien : Les personnages amis présents sur la zone de ce personnage bénéficient d'une relance gratuite d'un dé de leur choix à chaque fois qu'ils réalisent une action.

On peut grâce à cette compétence relancer un dé déjà relancé d'une autre manière.

Cette compétence s'applique à l'ensemble des personnages amis, pour les Héros cela inclus les alliés (peut importe avec qui ils sont arrivés).

Compétences Magiques



Lanceur de sorts : Le personnage est capable d'utiliser les cartes de sorts à sa disposition, en leur allouant des gemmes d'énergie requises.

Les sorts disponibles sont spécifiés par le scénario, il peut arriver qu'un Lanceur de Sort n'ai aucun sort à disposition pour certains scénarios.

Les gemmes utilisées pour lancer un sort sont posées sur la carte du sort, et déplacée en fin de tour sur la Zone de Fatigue. Les sorts peuvent avoir un Indice de Saturation (en rouge à coté de la valeur pour activer le sort), dans ce cas le personnage ne pourra pas dépenser en un tour plus de gemmes que cet indice pour ce sort.

Attention au fait que la capacité Lanceur de Sort peut être limitée par le poids transporté pour les Héros.

Compétences de Mouvement



Bloqueur : Le personnage bloque tout mouvement des adversaires présents dans sa zone, à l'exception de ceux possédant la compétence insaisissables. Les adversaires concernés ne peuvent donc plus se déplacer pour sortir de la zone à l'aide d'une action de mouvement (gratuite ou payante), y compris des mouvements de type Saut ou Escalade.

Les déplacements réalisés par l'intermédiaire d'un sort (comme Téléportation) ne sont pas concernés par cette compétence.



Défoncer les cloisons : Le personnage peut traverser les cloisons et portes en bois.

Pour ce faire, pendant son mouvement il doit dépenser 2 points de mouvement supplémentaire, et il laisse derrière lui une ouverture (symbolisée par un pion prévu à cet effet)

Le mouvement doit impérativement se terminer de l'autre coté de la cloison ou de la porte défoncée. Le cout est donc de 3 points de mouvement : 1 point de mouvement pour se déplacer dans la zone adjacente + 2 points supplémentaires pour « défoncer la cloison ». On peut payer ce mouvement avec le mouvement gratuit, ou des points de mouvement payants, ou un mix des deux (attention à la saturation du Mouvement).

Les deux zones deviennent adjacentes (sans pénalité de mouvement pour passer de l'une à l'autre) et l'ouverture donne une ligne de vue entre ces deux zones.



Escalade : Le personnage est capable de franchir les limites de zone qui requièrent cette compétence, en payant le surcoût en Points de Mouvement lié à la difficulté du franchissement.

Lorsqu'il utilise cette compétence le personnage doit payer 1e Point de Mouvement classique pour se déplacer vers une zone adjacente plus un nombre de Points de Mouvement correspondant à la difficulté (il peut utiliser ses Points de Mouvement gratuits).



Insaisissable : Le personnage ignore toute pénalité de mouvement liée à la présence d'adversaires dans sa zone, y compris ceux ayant la compétence Bloqueur.

Les personnages avec cette compétence ne sont donc pas impactés par le phénomène de gêne quand ils se déplacent d'une zone à une autre.



Natation : Le personnage est capable de se déplacer à travers les zones liquides. Le surcoût pour quitter une zone liquide est de 1 point de mouvement.

Il n'y a pas de surcoût pour entrer dans une zone liquide, et le coût de déplacement à l'intérieur de celle-ci reste de 1 point de mouvement pour aller vers une zone adjacente.



Projection de toile : Plutôt que de réaliser une attaque classique, le personnage peut projeter une toile sur un adversaire.

Pour cela il réalise une attaque à distance avec 3 dés Oranges. Si l'attaque dépasse la défense de la cible, elle n'engendre pas de blessure mais la victime est immobilisée (on place un pion toile contre son socle).

Pour s'en extraire il lui en coûte 4 points de mouvement dépensés en une seule fois.

On peut mixer points de mouvements gratuits et payants pour s'extraire de la toile.



Saut : Le personnage peut sauter par dessus des endroits prévus à cet effet. Pour ce faire il lance 1 dé Rouge et doit égaler ou dépasser l'indice de difficulté. Le saut n'est pas soumis au phénomène de gêne.

Le personnage qui effectue un saut doit dépenser autant de points de Mouvement (gratuits ou payants) qu'il va franchir de zones, comme si il avait effectué un déplacement classique.

En cas d'échec au lancé du dé, les points de mouvement sont perdus, mais le résultat de l'action est spécifiée par le scénario (rien ne se passe, chute, etc.).

On saute toujours d'une zone adjacente où figure le symbole de difficulté, à la zone la plus proche de l'autre côté du symbole. On ne peut pas sauter de plus loin, ou aller plus loin. Dans certains scénarios, cette compétence permet de réduire les dégâts subits suite à une chute (volontaire ou non).

Remarque : Sauter est considéré comme un mouvement et ne fait donc pas perdre le reliquat de Points de Mouvements gratuits.



Pour sauter, une figurine devra dépenser 2 points de mouvement, puis lancer 1 dé Rouge :

- Si elle obtient 1 succès (difficulté de 1) ou plus aux dés elle réussie et est déplacée vers l'emplacement du haut.
- Sinon il ne se passe rien (où cela sera spécifié dans le scénario).



Souplesse féline : Lors de ses déplacements le personnage ignore un point du malus lié à la gêne.

Si il traverse plusieurs zone en un seul déplacement il réduit de un le malus de déplacement lié à la gêne pour chacune des zones qu'il traverse.

Cette réduction de la gêne ne s'applique qu'aux actions de mouvement, pas aux autres actions nécessitant un jet de dés (manipulation, attaque à distance, etc.).

Exemple : si il quitte une zone où il est seul avec 3 ennemis, il ne devra dépenser que 3 points de Mouvement 1 normal + 2 pour la gêne (le 1er des trois ennemis étant ignoré).



Intangible : Le personnage peut traverser un obstacle normalement infranchissable en dépensant des points de mouvement comme s'il s'agissait d'une limite de zone normale. Le personnage n'est jamais affecté par le phénomène de gêne.

Un personnage peut par exemple passer d'une pièce à une autre adjacente, ou à travers une porte fermée, en dépensant un seul point de Mouvement.

Le personnage n'est pas affecté par la gêne, ni pour ses déplacements, ni pour ses actions nécessitant un jet de dés (manipulation, attaque à distance, etc.).

Le personnage est normalement affecté par la saturation de zone, et ne peut donc ni traverser ni s'arrêter dans une Zone Saturée. Même si il n'est pas affecté par la gêne, il gêne ses adversaires normalement et réduit aussi normalement la gêne de ses alliés en « prenant en charge » un adversaire.



Vol : Le personnage peut voler par dessus les éléments du décor. Il ignore les contraintes liées au décor.

Le Vol n'est pas soumis au phénomène de gêne.

Evidemment le vol n'ignore les murs (par exemple) que sur les plateaux en décor extérieur. Il est nécessaire de pouvoir "Voler" par dessus pour ignorer un élément de décor quel qu'il soit.

Pour les personnages dotés de cette capacité, l'absence de gêne ne s'applique qu'aux actions de mouvement, pas aux autres actions nécessitant un jet de dés (manipulation, attaque à distance, etc.).

La compétence Vol permet de passer au dessus d'une zone Saturée, mais pas de s'y arrêter.

MISE EN PLACE

Les lignes ci-dessous sont destinées à servir d'aide à une procédure de mise en place générale applicable à la plupart des scénarios.

Préparation générale

- 1) Choisir un scénario et installer le plateau de jeu correspondant.
- 2) Installer tous les décors : Portes, Coffres, etc.
- 3) Si le scénario possède des coffres il y aura généralement une pioche à créer pour le contenu de ces coffres. Prendre les cartes indiquées dans le scénario et les mélanger pour créer une pile de pioche face cachée.
- 4) Vérifier si le scénario a besoin d'objets spéciaux et préparer les cartes ou pions correspondant, placés à côté de l'espace de jeu.
- 5) Répartir les rôles : un joueur prend le rôle de l'Overlord et les autres se répartissent les Héros.

Remarques:

- Il est possible de changer les Héros et l'équipement mais au risque de totalement déséquilibrer le scénario.
- Un joueur peut évidemment jouer plusieurs Héros, il réalise donc la mise en place pour chacun de ses Héros.



Préparation des Héros

- 1) Chaque joueur reçoit un des Héros prévu par le scénario : sa Fiche Héros et la Figurine associée.
- 2) Si le Héros a la Compétence Commandement et des Alliés à contrôler il prend la Tuile correspondant à ces Alliés (Tuile de format identique à celles de l'Overlord), et les figurines associées.
- 3) Chaque Héros reçoit les cartes équipement prévues par le scénario.
- 4) Chaque Héros reçoit le nombre de gemmes d'énergie indiquées en bas à gauche de la Zone d'énergie Disponible. Il place ensuite le nombre de gemmes indiqué par le scénario en Zone de Fatigue, puis il place le reste en Zone d'énergie Disponible.
- 5) Chaque Héros reçoit une gemme rouge pour symboliser son état (Voir :fiche du Héros et phase entretien).
Remarque : Si vous manquez de gemmes rouges vous pouvez utiliser un autre marqueur quel qu'il soit.
- 6) Placer toutes les figurines du camp des héros sur le plateau de jeu en fonction du schéma du scénario.



Préparation de l'Overlord

- 1) Préparer le livre de Skelos en plaçant :
 - La tuile de récupération de gemmes correspondant au scénario
 - Les pions valeur d'activation des tuiles (sauf exception de 1 à 8)
 - Les plaques zone d'énergie (verte) et zone de fatigue (rouge),
 - Les fonds de case mouvement, défense et relance.
- 2) Préparez toutes les tuiles d'unités dont vous aurez besoin pour la rivière du livre de Skelos conformément à la mise en place du scénario (attention certaines tuiles peuvent être en plusieurs exemplaires et certaines en réserve pour des renforts).
- 3) Pour chaque tuile d'unité prenez le nombre de figurines correspondant : une pour les Lieutenants et Monstres, en général plusieurs pour les Spires (auxquels on ajoutera généralement des sous-socles de la même couleur que leur tuile pour les différencier).
Sauf indication contraire le nombre de Spires correspondant à une tuile sera le nombre en place sur la mise en place du scénario (il vous faudra les compter sur le schéma de mise en place).
- 4) Si des renforts supplémentaires sont prévus par le scénario préparez les figurines sur leur socle à côté de l'espace de jeu.
- 5) Si l'Overlord joue des Monstres ou des Lieutenants ceux-ci auront un nombre de points de vie indiqués par un chiffre sous leur tuile sur la mise en place du scénario. Placez le marqueur avec l'illustration du personnage correspondant sur ce nombre sur le compteur de tour, ce marqueur servira de compteur de points de vie.
- 6) Placer toutes les figurines du camp de l'Overlord sur le plateau de jeu en fonction du schéma du scénario.

Début de partie

Placez le compteur de tours à côté de l'espace de jeu. Le "pion sablier", qui sert de compte-tours, est généralement placé sur la case 0 (sauf indication contraire du scénario).
Le scénario indiquera quel camp commence à jouer, vous pouvez alors lancer la partie en commençant par ce camp, en effectuant sa première phase d'entretien.



CRÉDITS

Auteur: Frédéric Henry.

Illustrateurs: Adrian Smith, Georges Cl4renko, Brom, Xavier Collette, Per Ø. Haagenen, Kekai Kotaki, Naiade, Paolo Parente, Alex Tornberg & Fang Wangli.

Sculpteurs: Arnaud Boudoiron, Grégory Clavilier, Thomas David, Viktor Dragosani, Laslo Forgach, Jacques-Alexandre Gillois, Gautier Giroud, Gaël Goumon, Yannick Hennebo, Mikh, Stéphane Nguyen, Elfried Perochon, Stéphane Simon, Thirdman Studio & Rafal Zelazo.

Relecteurs: Laura Rouquié & David Bertolo.

Scénaristes: Adnane Badi, David Bertolo, Frédéric Henry, Itai Perez, Jérémy Pinget, Jérôme Soffiatti, José Chaves, Julian Lemonnier, Laurent Pouchain, Nicolas Marfeuil, Pascal Bernard & Philippe Villé.

Graphiste: Loïg Hascoët.

Maquettistes: Laura Rouquié & Loïg Hascoët.

Textes d'ambiance: Franck Magoni.

Responsables de la communication: Jamie Johnson & Léonidas Vesperini.

Remerciements: Virginie Renard, Fredrik Malmberg, Jay Zetterberg, Matt John, Camille Lepage, Mathilde Wasilewski, David Preti, Raphaël Guiton, Fabien Delarue, les Space Cowboys, Funcom,

Martin Grandbarbe, Truliduli, Hon Ho, Budala, Monsieur Phal, Docteur Mops, Guillaume Chifoumi, Patrice Louinet, Isaac Shalev, Lance Myxter, Barry Doublet, Paul Grogan, Chad Krizan, Tom Vasel, Dan King, Robert Searing, Ralf Togler, Rodney Smith, Wil Wheaton, Eric Martin, Beasts of Wars, Olivier Noël, Julien Martini, Pascal Bernard, la communauté Trictrac (Vinsounet, SentMa, Igor22, Izobretenik et tous les autres), et surtout les joueurs qui nous ont soutenus, ont essayé, aimé et défendu le jeu, tous ceux qui ont imprimé le PNP, fabriqué le prototype, fait la promotion du jeu ou travaillent déjà sur des scénarios « faits maison ».

© 2016 Conan Properties International LLC (« CPI »). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA, and related logos, characters, names, and distinctive likenesses there of are trademarks or registered trademarks of CPI unless otherwise noted. All Rights Reserved. Used with permission.



Gêne : Figs sur même zone.
Impacte mvt et malus dés SAUF corps à corps, défense, manipulations simples et relances.

Malus dé = -1 par ennemi >= figs amies.
Malus Mvt = +1 par ennemi >= figs amies..

Ligne de vue (LDV) : bloquée entre deux zones si ligne entre les 2 ☉ est interrompue par décor.

MECANISMES DIVERS

Saturation de Zone : Une zone est saturée quand on ne peut plus y mettre de figurines sans chevaucher ses limites. Les attaques au corps à corps peuvent alors y être faites à partir d'une zone adjacente. Une zone saturée ne peut être traversée.
Option : la LDV est bloquée au travers zone saturée.

Surplomb : bonus d'attaque corps à corps ou a distance + 1 dé jaune.

Effets de zone : un seul jet de dégâts pour toutes figs dans même zone. Défense active seule est possible (bouclier).

Réaction : peut être effectué pendant le tour adverse.

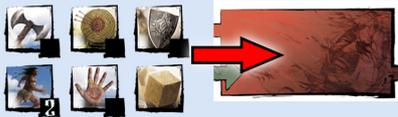
Objet pouvant être lancé et ensuite ramassé.

Chute : dégâts définis par scénario. Relance possible mais pas de défense.

Sorts : Payer Gem de la carte (en blanc). Gem supplémentaires ne peuvent excéder saturation.

Entretien début Tour

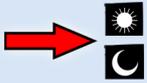
Rapatrier Gem des zones d'actions vers zone de fatigue.



Déclarer son état / Récupération

Choisir par héros si actif ou inactif.

Récupérer Gem en fonction, et selon pertes Héros.



Action

Héros agissent et payent en Gem les actions dans les cadres actions et selon seuil de saturation.



Entretien fin de tour

Rapatrier Gem des zones d'actions vers zone de fatigue.



LES HEROS

Mouvement Mvt de base gratuit mais si interruption, reliquat perdu. Mvt supplémentaire = 1 Gem pour 1 pt de mvt, dans limite saturation.



Attaque corps à corps 1 Gem ou plus. Dé de base x Gem PLUS dés bonus (équipements etc...) Maxi Gem = indice de saturation Mains nues = - 2 dégâts/ attaque.

Attaque à distance 1 Gem ou plus. Dé de base x Gem PLUS dés bonus (équipements etc...) Maxi Gem = indice de saturation **Voir relance**
>> PAS DE LIMITES DE PORTÉE

PENDANT LE TOUR DE L'OL, les héros peuvent payer des Gems pour optimiser leur défense active et/ou passive (+ relances) contre les attaques de l'OL.
PENDANT LE TOUR DES HEROS, l'OL peut payer des Gems pour optimiser la défense active ou des relances pour ses sbires attaqués.

Défense active 1 Gem ou plus. Dé de base x Gem PLUS dés de défense active (1 seule arme ou 1 bouclier)
Voir relance

Défense passive Si disponible, ce bonus d'armure DOIT être utilisé pour réduire dégâts. Cumulable avec défense active. JET = Dé(s) de défense passive.
Voir relance

Encombrement Mvt ou compétences réduites en fonction total poids transporté. Le total encombrement maxi est porté au centre de la carte.

Manipulations A) **gratuites** : jeter/utiliser objet, équiper/ changer d'équipement. prendre dans un coffre. B) **simples** : passer / prendre / ramasser UN seul objet = 1 Gem. C) **complexes** : lancer un objet, ouvrir un coffre, action spéciale scénario = coût du scénario. Lancer un objet (poids <= 3), portée = résultat jet manipulation.

Relance Permet la relance de n'importe quel dé d'une action, y compris le même dé = 1 Gem / relance.

Erreurs Addons : les cartes skelos des addons portent l'icône bouclier de défense active par erreur en lieu et place de la défense passive. Prendre la donnée en regard comme défense passive.

Indice de saturation

S'applique aux cases actions et détermine le nombre maximum de Gem qui peuvent y être déposées dans le tour du Héros.



L OVERLORD (OL)

Récupération / Compte tours

Récupérer Gem selon scénario. Avancer le compte tours.



Activation

1 à 2 tuiles en payant Gem de l'emplacement sur rivière du livre de Slekos.



Déplacement tuile activée au bout de la rivière.

Toutes les figs de la tuile sont activées en commençant par le mvt de base, perdu si attaque en préalable.

On bouge toutes les figurines de la tuile du mvt gratuit et ensuite on procède aux attaques avec les figurines ou a un mvt supplémentaire + attaque. On paye donc, après le mvt gratuit effectué sur toutes les figs, les optimisations ci-contre optionnellement.

Optimisations des figs activées

L'OL peut optimiser les actions d'une fig de la tuile activée en dépensant des Gems. Pour 1 Gem :
- 1 pt mvt supplémentaire (maxi 2 x base)
- 1 dé orange défense active + bonus de la def passive
- 1 relance



PENDANT LE TOUR DE L'OL, les héros peuvent payer des Gems pour optimiser leur défense active et/ou passive (+ relances) contre les attaques de l'OL.

PENDANT LE TOUR DES HEROS, l'OL peut payer des Gems pour optimiser la défense active ou des relances pour ses sbires attaqués.

Capacité spéciale : peut être passive (gratuit) ou active (1 Gem).

Unités détruites

Si ttes figs d'une tuile sont détruites, retourner la tuile et la placer en fin de rivière. Les tuiles "détruites" circulent comme les autres dans la rivière. Elles peuvent être activées pour leur coût et décalées vers la droite MAIS sans activer les figs associées.

Dépolluer la rivière

L'OL peut retirer une ou plusieurs tuiles détruites de la rivière à raison de 2 Gems par tuile, piochées en priorité en zone de fatigue. (Gems retirées du jeu).

Renfort

L'OL peut ramener des sbires en jeu en activant la tuile événement si le scénario le permet et dans la limite des points renforts précisés. Chaque tuile affiche le coût de point renfort.



Actions	page 9, 10, 14	Héros	page 6, 7	Tuile morte	page 13
Actif	page 9	Horreur	page 33	Vol	page 34
Activation Notion	page 8	Inactif	page 9	Vue générale	page 2
Activation Héros	page 9	Insaisissable	page 33	Zones	page 7, 16
Activation Overlord	page 10	Intangible	page 34		
Alchimie	page 32	Intouchable	page 32		
Activation Alliés	page 26, 32	Lancer un sort	page 21		
Alliés	page 26, 32	Lancer un objet	page 19		
Allonge	page 14, 31	Lanceur de sorts	page 33		
Ambidextre	page 31	Ligne de Vue	page 7, 15		
Attaque	page 14, 15, 16, 21, 31	Livre de Skelos	page 4, 10		
Arme à deux mains	page 24, 28	Malchance	page 33		
Armes lancées	page 15, 28	Manipulation	page 19		
Armures	page 28	Matériel	page 3		
Bases du Jeu	page 8	Memento	page 37		
Blessure	page 19	Mise en place	page 35		
Bloqueur	page 33	Morsure de Set	page 29		
Bonus surplomb	page 14, 15	Mortes (tuiles)	page 19		
Cartes équipements	page 4, 20	Mouvement	page 20		
Cartes Sorts	page 4	Natation	page 34		
Case action	page 6	Objets	page 15, 28		
Chûtes	page 20	Obstacles	page 7		
Coffres	page 4, 15	Ouvrir un coffre	page 19		
Combat	page 14	Orbe	page 19, 27, 28		
Combat à distance	page 15	Overlord	page 8		
Commandement	page 32	Parade	page 16		
Compétences	page 24, 31, 32	Phase action	page 9, 10, 14		
Compte-tours	page 3, 11	Phase début tour	page 9, 11		
Concentration	page 32	Pions	page 4, 5		
Constriction	page 31	Plateaux	page 3		
Contrôle mental	page 29	Poignard Yueshi	page 28		
Corps-à-corps	page 14	Points de Vie	page 19		
Coup circulaire	page 31	Poison	page 33		
Coup précis	page 31	Portes	page 4		
Crochetage	page 32	Possession de Set	page 30		
Défense	page 16, 18, 21, 32	Pot de dés	page 8		
Défense active	page 16	Potion de vie	page 27, 28		
Défense passive	page 16	Projection de toile	page 34		
Défoncer les cloisons	page 33	Rage de Borî	page 30		
Dégâts	page 19	Récupération	page 9, 11		
Dénivelé	page 7	Relance	page 8, 18, 26		
Déplacement	page 16	Renforts	page 4, 12		
Dépolluer Rivière	page 13	Retour de l'Au-delà	page 31		
Dés	page 3, 8, 18	Riposte	page 31		
Don de vie	page 29	Sacrifice	page 32		
Effets de zones	page 16, 26	Saturation (indice)	page 6, 14, 15, 19, et page 20		
Encombrement	page 24, 23	Saturation (zone)	page 7, 14		
Energie	page 8	Saut	page 34 (voir chute)		
Entretien Héros	page 9	Sort	page 17, 29		
Entretien Overlord	page 11	Souplesse féline	page 34		
Équipement	page 27	Soutien	page 33		
Escalade	page 33	Sous-socles	page 4		
Esquive	page 16	Sous protection	page 32		
Etat des Héros	page 9	Structure du tour	page 7		
Événement	page 11, 12	Surplomb	page 14, 15		
Fascination	page 33	Téléportation	page 30		
Fiche Héros	page 6	Tempête d'éclairs	page 30		
Figurines	page 3	Terrain	page 7		
Forces en présence	page 8	Tirs	page 15		
Garde du corps	page 32	Tir précis	page 31		
Gemmes	page 3	Tireur d'élite	page 31		
Gêne	page 7, 22, 23	Tour de jeu	page 7, 25, 26		
Guérison de Mitra	page 29	Tuiles Overlord	page 3, 11, 19		
Halo de Mitra	page 4, 29				
Halo de set	page 4, 29				