

CONAN – RESUME DES REGLES

LES HEROS



Début de tour : Déplacer les gemmes sur les caractéristiques vers la fatigue, puis choisir l'état **Actif** ou **Récupération** afin de récupérer les gemmes correspondantes +1 par héros mort.

Phase d'action : Ordre d'action des héros à leur bon vouloir, y compris héros qui a déjà agi plus tôt dans le tour. Fin quand tous les héros le décident et que commence le tour de l'overlord.

Pour agir, placer 1 ou plusieurs gemme(s) disponible(s) sur la caractéristique pour lancer autant de dés de la couleur indiquée + dés de bonus (équipement, défense passive, etc). La valeur en rouge est le nombre maximum de gemmes pouvant être posées sur la caractéristique à chaque tour. Les haches obtenues sont des succès.

Fin de tour : Déplacer les gemmes sur les caractéristiques vers la fatigue.

LES ACTIONS (En récupération : limité aux défenses actives et relances)

Gêne : retirer 1 hache au résultat obtenu et augmenter de 1 le coût en point de mouvement pour chaque adversaire égalant ou dépassant le nombre de héros dans la zone de celui qui agit.



Combat au corps à corps : cibler 1 figurine dans sa zone ou adjacente si l'attaquant n'y a pas de place. Dégâts -2 sans arme.



Combat à distance (GÊNE): cibler 1 figurine dans sa zone ou en ligne de vue de ☉ à ☉. Dénivelé : limite la ligne de vue aux zones directement en contrebas et bonus 1 dé jaune.



*Soustraire automatiquement aux dégâts la **défense passive** si la cible porte un équipement ainsi que la **défense active** si la cible réalise cette action.*



Défense active (dé orange pour l'overlord) : décision d'esquive d'1 attaque après l'annonce de ses dégâts. Appelée « parade » si un équipement est utilisée (bouclier seulement contre une attaque à distance).



Manipulation Complexe (GÊNE) : lancer objet, ouvrir coffre, crocheter serrure. Ouvrir un coffre : 2 succès. Si le contenu est récupéré immédiatement, pas besoin de Manipulations Simples. Lancer un objet d'encombrement 0-3 en vue : 1 zone par succès.

Manipulation Simple : 1 gemme disponible sur la caractéristique sans lancer de dé (lâcher un objet : *gratuit*). prendre, donner, ramasser un objet, réceptionner un lancé.



Relance : 1 gemme par dé à relancer. Un même dé peut être relancé plusieurs fois. Certains équipements offrent gratuitement une relance indifféremment à un des dés lancés de la couleur indiquée.



Mouvement (GÊNE) : A chaque tour, un héros dispose *gratuitement* d'un nombre de points de mouvement. S'interrompre fait perdre le reliquat. Gagner 1 point supplémentaire par gemme dépensée. Se déplacer dans 1 zone adjacente coûte 1 point (+2 briser un mur, éboulis, etc.).



Sortilège (carte) : Déplacer 1+ gemme(s) de la zone disponible sur la carte Sort selon ce qui est requis (min/max) avant d'en appliquer les effets.

☀ : Attaque à effet de zone qui cible toutes les figurines de la zone.

☠ Peut être utilisé en réaction pendant le tour adverse.

L'OVERLORD

TOUR DE JEU

Récupération : déplacer des gemmes de la zone de fatigue vers l'énergie disponible (nombre indiqué par le scénario en fonction du nombre de héros) et Avancer le compteur d'une case sur la piste.

Activation de 0, 1 ou 2 tuile d'unités dans la Rivière : Déplacer le nombre de gemmes requis par la position de la tuile activée vers la fatigue puis replacer la tuile activée à la fin de la Rivière, à l'extrémité droite.

RIVIERE

Tuile des unités : Lorsque toutes les unités de la tuile sont mortes, la tuile meurt. Elle est retournée et placée à l'extrémité droite de la Rivière du Livre de Skelos. Au cours de la partie, elle peut toujours être activée dans le seul but de l'y renvoyer.

Dépolluer la rivière : retirer 1+ tuile morte à son tour en retirant du jeu 2 gemmes par tuile en priorité depuis sa zone de fatigue. Ce n'est pas une action.

RENFORTS (activation de la tuile événement - corbeau) : Coût indiqué sur la tuile pour réapparition de chaque unité de la tuile sur les zones de renfort du plateau.

ACTIVATION DES UNITES : Déplacer toutes les unités de la tuile de tout ou partie de leur mouvement de base puis attaque ou sort des unités (voir héros).

Améliorations possibles : dépenser des gemmes pour chaque unité soit pour gagner des points de mouvement, utiliser la défense active avec le dé orange et/ou relancer.

Défense passive : valeur fixe soustraite automatiquement aux dégâts d'attaque.

Points de vie : 1 pour les sbires, selon scénario pour les autres (pion sur compte-tour).

COMPETENCES D'ATTAQUE (ROUGES)



Allonge : Le personnage peut attaquer au corps à corps une zone adjacente même si elle n'est pas saturée, à condition d'avoir une ligne de vue.



Ambidextre : quand le personnage équipé de deux armes à une main fait une action d'attaque au corps à corps, additionnez le bonus de dégât des deux armes à la puissance du coup. Non utilisable pour la défense active.



Constriction : le personnage qui obtient 2 succès lorsqu'il fait une action d'attaque bloque son adversaire, en plus de lui infliger d'éventuels dégâts. Un insaisissable évite le blocage mais pas les dégâts.



Coup circulaire : quand le personnage équipé d'une arme d'un encombrement de 3+ tue sa cible, les succès restants peuvent être affectés à un 2^e de son choix, puis, s'il meurt à son tour, un 3^e et ainsi de suite.



Coup précis (perçant) : les attaques au corps à corps du personnage ignorent systématiquement le premier point de défense de la cible.



Retour de l'au-delà (ultime attaque) : quand le personnage est tué par une attaque, il peut faire une ultime attaque au corps à corps à 3 dés rouges sans bonus d'équipement ni pénalité de main nues, avant de retirer sa figurine.



Riposte : Après avoir subi une attaque au corps à corps, le personnage peut immédiatement faire une attaque au corps à corps à 1 dé rouge sans bonus d'équipement ni pénalité de main nues.



Tireur d'Elite : les attaques à distance du personnage ignorent la gêne ainsi que l'éventuelle compétence « Sous Protection » dont bénéficierait sa cible.



Tir précis (perçant) : les attaques à distance du personnage ignorent systématiquement le premier point de défense de la cible.

COMPETENCES DE MAGIE (VIOLET)



Lanceur de sort : le personnage peut lancer les sorts prévus. La perte de compétence n'empêche les sorts en court de terminer normalement.



Téléportation : le lanceur n'est pas affecté par la gêne et le blocage.

COMPETENCES DE DEFENSE (BLEUE)



Garde du Corps : Un allié dans la zone peut se défendre en utilisant sa défense passive et la parade (utiliser un équipement, pas d'esquive) du personnage qui a cette compétence.



Intouchable : Le personnage ignore systématiquement le premier succès d'une attaque à distance portée contre lui.



Sacrifice : Le personnage peut rediriger sur lui une attaque qui vient d'être déclarée contre un allié se trouvant dans sa zone. Il est cependant limité à sa défense passive et ne peut pas utiliser de défense active.



Sous Protection : Le personnage ne peut pas être pris pour cible tant que des alliés sans la compétence « Sous Protection » se trouvent dans sa zone, à moins d'être la cible d'une attaque de zone.

COMPETENCES SOCIALES (JAUNE)



Commandement : activer des alliés du personnage 1x/tour en dépensant 1 gemme/allié. Comme OL et monstres : 1 pv en principe, se déplace puis attaque ; dépenser des gemmes du personnage soit pour gagner des points de mouvement, utiliser la défense active (dé orange) et/ou relancer.



Concentration : le personnage ignore la gêne causée par les adversaires dans sa zone quand il doit lancer les dés (le mouvement est toujours gêné).



Crochetage : le personnage ajoute 1 dé rouge aux manipulations de crochetage.



Fascination : le personnage ne peut pas être attaqué par un autre personnage qu'il n'a pas lui-même attaqué au préalable pendant la partie.

Horreur : Les adversaires dépensent 1 point de mouvement supplémentaire pour entrer dans la zone du personnage intimidant.

Insignifiant : le personnage ne provoque pas d'obstruction.



Malchance : le personnage interdit les relance aux adversaires dans sa zone.



Soutien : le personnage offre une relance de dés par action aux alliés dans sa zone, y compris sur un dé déjà relancé gratuitement (par exception).

COMPETENCES DE MOUVEMENT (VERT)

Bloqueur : le personnage empêche toute action de mouvement aux adversaires dans sa zone, à l'exception de ceux bénéficiant de la compétence Insaisissable.



Défoncer les cloisons : Pendant ses mouvements, le personnage peut placer des jetons sur les cloisons de bois (pas celles en pierre) en dépensant 2 points pour chacune. Les zones deviennent adjacentes & en ligne de vue.

Escalade : Pendant ses mouvements, le personnage peut franchir les zones d'escalade en dépensant le nombre de points indiqué.

Insaisissable : Pendant ses mouvements, le personnage ignore la gêne causée par les adversaires dans sa zone.

Nage : Pendant ses mouvements, le personnage peut franchir les zones aquatiques en dépensant 2 points pour chacune.



Projection de toile : Le personnage lance 3 dés d'attaque à distance sans bonus et immobilise la cible sans la blesser, avec au moins 1 succès. Elle doit dépenser 4 points de mouvement pour se défaire du jeton Toile posé sur elle.



Saut : Pendant ses mouvements, le personnage peut franchir les zones de saut représentées en dépensant 2 points et en obtenant le nombre de succès indiqué sur la zone avec 1 dé rouge. Ce test ignore les gênes.

Souplesse féline : Pendant ses mouvements, le personnage furtif ignore 1 des gênes causées par les adversaires dans sa zone.

Volant : Pendant ses mouvements, le personnage ignore toutes les pénalités de mouvement du plateau de jeu.

REGLES DIVERSES

Armes à deux mains signifie arme lourde : N'empêche pas le *bouclier* ou les compétences *Ambidextre* et *Coup Circulaire*.

Attaque de Zone : 1 seul jet d'attaque opposé à tous les occupants de la zone ciblée. Est considéré comme une attaque à distance s'agissant des actions de défense active.

Chutes : points de blessures subis (pas de défense). La victime peut faire des relances.



Encombrement : total que peut transporter le héros, et, dans les autres cases, valeur à partir de laquelle le mouvement est pénalisé de 1 puis de 2 et de laquelle les compétences ne peuvent plus être utilisées.

Les Gemmes des héros

Disponible (vert) : les gemmes sont déplacées vers les caractéristiques puis, vers la **Fatigue (rouge)**. Les gemmes récupérées ou soignées sont déplacées de la fatigue vers l'énergie disponible.

Blessure (noire) : Déplacer 1 gemme par blessure depuis la zone de fatigue, à défaut les caractéristiques, à défaut l'énergie disponible. Mort quand toutes les gemmes y sont : retirer figurine et poser cartes armes et objets à la place.

Soins : depuis la fatigue ou les blessures vers l'énergie disponible.