



CONAN

The title 'CONAN' is rendered in a large, stylized, metallic font with a gold outline. Above the letters is a central skull with a blue gem in its forehead, surrounded by various weapons including axes, spears, and a horned helmet. The background is a dark, hairy texture.



Le Livre des Héros



LES ZONES D'ÉNERGIE DISPONIBLE, DE FATIGUE ET DE BLESSURE



1 La Zone d'énergie disponible :

On y place les gemmes d'énergie bleues qui sont utilisables. Il s'agit de la capacité d'action du personnage jusqu'à sa prochaine récupération.

2 La Zone de fatigue :

On y place les gemmes d'énergie qui ont été utilisées. Il s'agit de l'énergie potentiellement récupérable par le personnage. Lors de chaque Phase de déclaration d'État des Héros, on fera circuler le nombre de gemmes indiqué sur la fiche depuis la Zone de fatigue jusqu'à la Zone d'énergie disponible.

3 La Zone de blessures :

On y place les gemmes perdues au fil des blessures. À 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 puisera par défaut le reliquat parmi celles éventuellement présentes dans les cases de caractéristiques. Si malgré tout il manque encore des gemmes, on prendra alors seulement le reliquat parmi celles de la zone d'énergie disponible.

Points de blessure et points de dégâts

Les points de blessure c'est ce qu'il reste des points de dégâts encaissés par un personnage une fois que l'on y a retranché les points de défense active (parade ou esquive) et passive (armure).

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

LES CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE



Combat au corps à corps :

Pour porter une attaque au corps à corps il faut, sauf exception, être situé dans la même zone que son adversaire.


Au moment de porter une attaque, le joueur choisit l'intensité de son coup, en y 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 Combat au corps à corps. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (du type de celui de la caractéristique Combat au corps à corps du personnage ①) à la puissance du coup. On ajoute ensuite à ces dés le bonus de dégâts de l'arme pour obtenir la puissance totale du coup.

Quels que soient le nombre et la puissance des coups qu'un personnage porte au cours d'un tour de jeu, le nombre de gemmes allouées au total à la case Combat au corps à corps ne peut dépasser son Indice de Saturation ②.

Phénomène de gêne


Les attaques au corps à corps ne sont jamais sujettes au Phénomène de gêne lié aux adversaires présent sur la zone (c.f. p12).

Bonus de surplomb


Lorsqu'un personnage se trouve dans une situation de surplomb par rapport à son adversaire (au corps à corps ou à distance) il reçoit un bonus de  à ses attaques.

Shevatas fait face à un garde sur le pont d'un bateau. Le garde ayant 2 points de défense 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 y ajoutera  de bonus de dégâts (qu'il pourra relancer une fois gratuitement : le symbole « flèche » signifie qu'un dé du type de celui sous la flèche, pas nécessairement ce dé précisément mais n'importe lequel de ce type parmi les dés lancés, peut être relancé une fois gratuitement).

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.

Combat à mains nues des Héros


Lorsque les Héros (les unités de l'Overlord ne sont pas concernées par ce point) attaquent à mains nues, les 2 premiers points de dégâts qu'ils infligent sont ignorés.





Combat à distance :

Une attaque à distance peut être portée vers une cible à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de l'attaquant.

Pour porter une attaque à distance, il faut qu'il existe une ligne de vue entre la zone ciblée et la zone d'origine de l'attaque.

On considère qu'il existe une ligne de vue entre deux zones dès lors qu'on peut tracer une ligne droite entre leurs Centres de zones respectifs, sans que celle-ci soit interrompue par un quelconque obstacle (mur, mât, porte, etc.). Les centres de zone sont signalés par le pictogramme .

Au moment de porter une attaque à distance, le joueur choisit l'intensité de son tir/lancer, en y 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 combat à distance. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (du type de celui de la caractéristique combat à distance du personnage ) à la puissance du tir/lancer. On ajoute ensuite à ces dés le bonus de dégâts de l'arme pour obtenir la puissance totale du tir/lancer.



Quels que soient le nombre et l'intensité des tirs/lancers qu'un personnage porte au cours d'un tour de jeu, le nombre de gemmes allouées au total à la case Combat à distance ne peut dépasser son Indice de Saturation .

Phénomène de gêne

Les Attaques à distance sont sujettes au Phénomène de gêne (c.f. p12) lié aux adversaires présents sur la zone (sauf exception).

Dans le village picte, Conan se trouve immobilisé par le serpent géant (qui dispose de la capacité « bloqueur »). À une zone de là se trouve Zogar Sag, le chaman 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 jet, ce qui lui permettra de lancer  auxquels il ajoutera  relançable gratuitement de bonus de dégâts. 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.

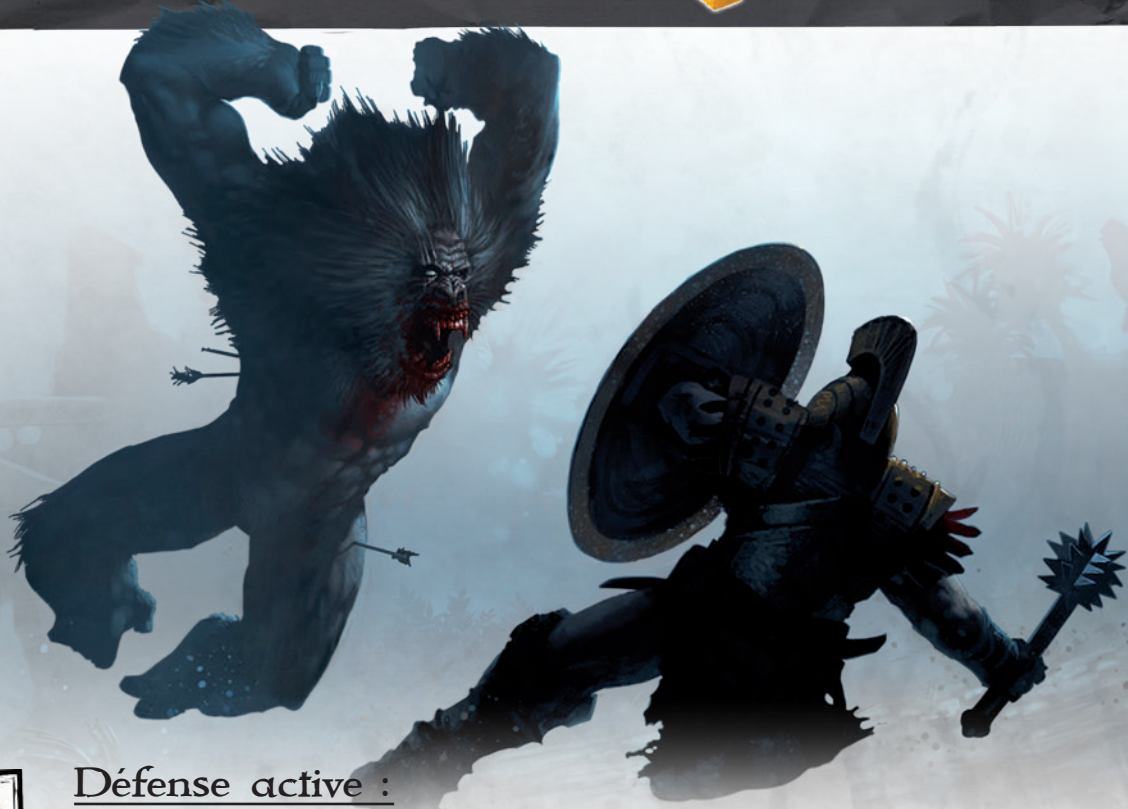


Lignes de vue et dénivelé

D'une façon générale, en présence d'un fort et brutal dénivelé, seules les zones directement en surplomb partagent des lignes de vue avec les zones en contrebas. En cas de doute sur l'existence ou non d'une ligne de vue on s'en remet au bon sens des joueurs.

Bonus de surplomb

Lorsqu'un personnage se trouve dans une situation de surplomb par rapport à son adversaire (au corps à corps ou à distance) il reçoit un bonus de  à ses attaques.



Défense active :

Après avoir subi une attaque et que le montant des dégâts a été déclaré, un personnage est libre d'effectuer une action de défense.


Dès lors que le personnage utilise pour sa défense un équipement de parade (c'est-à-dire ajoute à son action de défense son bonus d'arme ou de bouclier), on considère qu'il pare. Par défaut, on considère qu'il esquive.

Seuls les boucliers peuvent être utilisés pour parer les projectiles. À défaut de bouclier, les projectiles ne peuvent être qu'esquivés.

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

Une attaque ne peut faire l'objet que d'une seule défense, dont l'intensité est déclarée une fois pour toutes, avant que ne soient jetés les dés.

Une défense active n'est effective que contre une seule attaque (sauf exception).

Au moment de se défendre, le joueur choisit l'intensité de sa défense active, en y 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 Défense active. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (du type de celui de la caractéristique défense active du Héros ) à l'intensité de la défense. On ajoute ensuite à ces dés le bonus de défense active de l'arme ou du bouclier pour obtenir l'intensité totale de la défense.

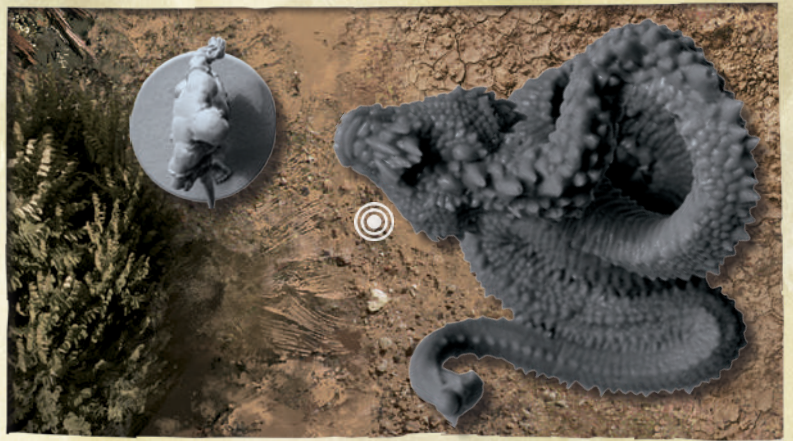
Une seule arme et/ou bouclier peut être utilisé pour une même action de défense.


Les défenses ne sont jamais sujettes au Phénomène de gêne lié aux adversaires présent sur la zone (c.f. p12).

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



ce qui occasionne 5 points de dégâts.



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



Le voleur perd donc 3 points de blessure :




Défense Passive

Ce sont essentiellement les Armures et autres protections qui fournissent les défenses passives. Il s'agit d'une défense « minimale par défaut » qui, contrairement à la défense Active, ne requiert aucune dépense d'énergie.

Qu'un personnage réalise ou non une défense active, il doit (sauf exceptions) prendre en compte sa défense passive lors du calcul des blessures.

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



Il décide de ne pas dépenser d'énergie pour parer et se contente de la protection de son armure de cuir  .

Il lance le dé et obtient :



Il encaisse donc 1 point de blessure.





Manipulation :

La manipulation est utilisée pour toutes les actions autres que le combat qui font appel à la dextérité des personnages, tel qu'ouvrir un coffre, crocheter une serrure, ramasser un objet, se le passer...

On distingue 2 types de Manipulation : les Manipulations Simples et les Manipulations Complexes.

- Les Manipulations Simples ne demandent aucun « test » (jet de dés) et requièrent simplement la dépense d'une gemme d'énergie qu'on alloue à la case « Manipulation ».

Changer d'arme au cours d'un tour, passer ou prendre un objet, le ramasser, revêtir une armure, etc., sont des Manipulations Simples.

Les Manipulations Simples ne sont jamais sujettes au Phénomène de gêne lié aux adversaires présent sur la zone (c.f. p12).

- Les Manipulations Complexes demandent la réalisation d'un « test » (jet de dés).

Au moment de tenter une Manipulation, le joueur en choisit l'intensité, en y 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 (du type de celui de la caractéristique Manipulation du personnage ①) à l'intensité de la manipulation. On ajoute ensuite à ces dés l'éventuel bonus de manipulation de l'équipement pour obtenir l'intensité totale de la manipulation.

Quels que soient le nombre et l'intensité des manipulations qu'un personnage réalise au cours d'un tour de jeu, le nombre de gemmes allouées au total à la case Manipulation ne peut dépasser son Indice de Saturation ②.

Les Manipulations Complexes sont sujettes au Phénomène de gêne lié aux adversaires présent sur la zone (c.f. p12).

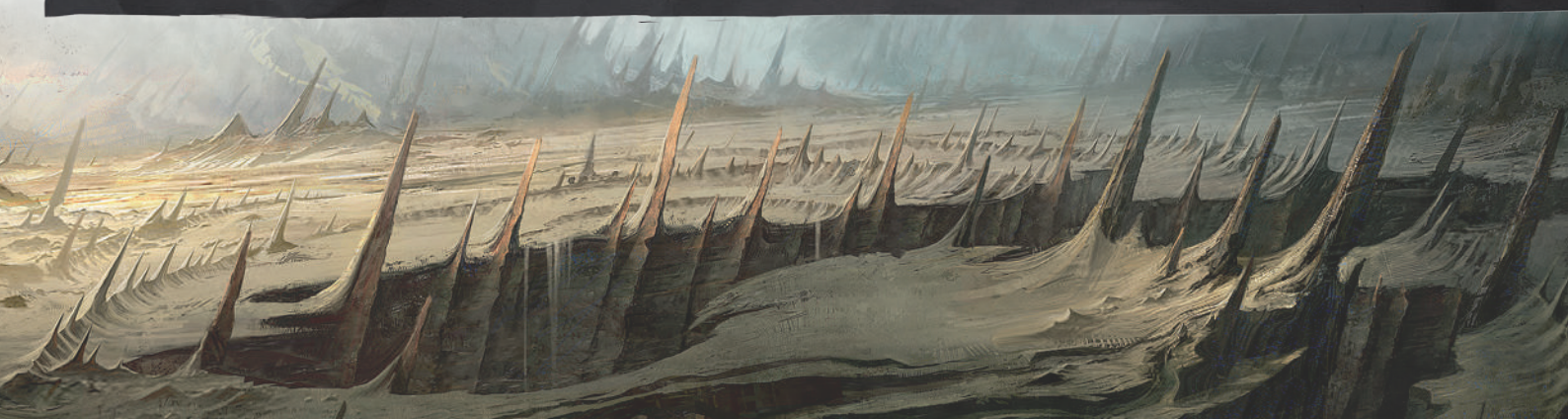
Lancer... et réceptionner un objet

Lancer un objet demande un jet de manipulation qui est sujet au phénomène de gêne (c.f. p12). Le lanceur indique la zone visée puis fait son jet. L'objet parcourt une trajectoire rectiligne vers cette destination d'un nombre maximal de zones égal au nombre de succès obtenus. Si le nombre de succès est suffisant ou supérieur, alors l'objet atterrit dans la zone visée. Si le nombre de succès est insuffisant, l'objet va au plus loin que les succès ont pu le mener. Réceptionner un objet demande simplement la dépense d'une gemme en Manipulation, sans qu'il soit nécessaire de faire un test.

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

Lâcher un objet

Lâcher un objet est une action gratuite qui ne requiert ni test, ni dépense d'énergie.





Relance :

La Relance permet au joueur de relancer les dés dont les résultats ne le satisfont pas. Pour chaque gemme d'énergie allouée à la Relance, le joueur peut relancer l'un de ses dés.

Un joueur est libre de relancer plusieurs fois un même dé, jusqu'à ce qu'il soit satisfait par son résultat ou qu'il ne puisse/veuille plus payer pour sa relance.

Contrairement aux caractéristiques qui précèdent, l'intensité de la relance n'a pas à être anticipée par le joueur. Il est libre de rajouter au fur et à mesure de ses jets des gemmes d'énergie en fonction des résultats obtenus.

Les Relances ne sont jamais sujettes au Phénomène de gêne lié aux adversaires présent sur la zone (c.f. p12).

Conan cherche à ouvrir un coffre dans une hutte picte. Puisque personne ne le gêne, 2 succès sont suffisants pour crocheter la serrure et immédiatement s'emparer de son contenu.



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



Il choisit de relancer l'échec en payant une gemme en relance et obtient à nouveau un échec.



Il décide alors d'insister et investit à nouveau une gemme en relance et obtient cette fois deux haches.



Son score de trois haches lui permet cette fois d'ouvrir le coffre et de s'emparer de son contenu.





Mouvement :

On utilise le mouvement pour déplacer un personnage d'une zone à une autre, c'est-à-dire sortir d'une zone en franchissant la frontière pour gagner une autre zone.

Le Coût de franchissement d'une frontière est variable en fonction des Effets de terrain et de la Gêne éventuellement occasionnée par les adversaires présents dans la zone de départ (c.f. p12).

En dehors de toute contrainte spécifique (Effets de terrain et/ou Gêne), le franchissement d'une frontière coûte un point de mouvement.

Tous les personnages disposent d'une Base de point de mouvements, indiquée par le chiffre situé en bas à droite de la case Mouvement **1**.

La Base de points mouvement correspond à un nombre de Points de mouvement gratuits. Les premiers déplacements réalisés par le personnage dans un tour de jeu sont forcément ceux de sa Base de points de mouvement. Tout déplacement supplémentaire requiert la dépense de Gemmes d'énergie à concurrence d'une gemme par Point de mouvement supplémentaire. Ces Gemmes d'énergie sont déplacées depuis la Zone d'énergie disponible vers la case de Mouvement.

Si, pour une raison ou une autre (attaquer un adversaire, ramasser un objet, etc.), un personnage interrompt son déplacement initial sans avoir utilisé la totalité des points de sa Base de mouvement, il en perd le reliquat pour le reste du tour.

Chaque point de mouvement utilisé pour les déplacements suivants sera donc payé en Gemmes d'énergie.

La case de Mouvement ne peut jamais contenir un nombre de gemmes supérieur à son Indice de Saturation **2**.

Les Mouvements sont sujets au Phénomène de gêne lié aux adversaires présent sur la zone (c.f. p12).

Conan se trouve entouré de 3 gardes dans une zone du village. Il veut rentrer 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 pt de Mouvement), franchir la tenture de la hutte (surcoût en déplacement : +1 pt de Mouvement) et ce, malgré la présence du dernier garde sur sa zone de départ (surcoût de Mouvement : +1 pt de Mouvement). Il lui en coûte donc 3 points de Mouvement. Les deux premiers sont pris dans sa base de Mouvement et le dernier est payé avec une gemme d'énergie allouée à la case Mouvement.

Mouvement, combat et saturation des zones

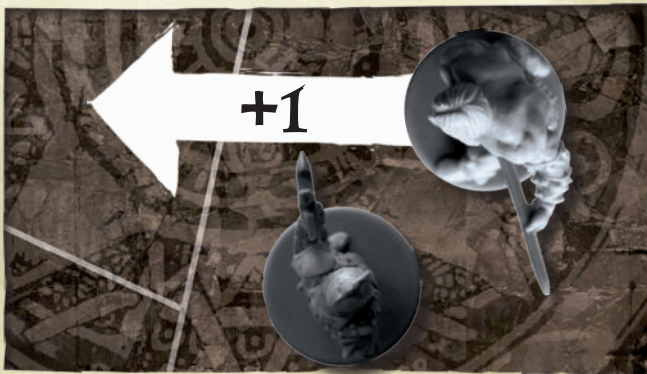
Une zone ne peut pas accueillir plus de socles de personnages qu'elle ne peut physiquement en contenir sans que ceux-ci ne débordent sur les zones adjacentes. Lorsqu'une zone est saturée (donc qu'elle ne peut plus contenir le moindre personnage), il est impossible ni de s'y arrêter, ni de la traverser. En revanche, on la considère désormais à portée d'attaques au Corps à Corps depuis les zones adjacentes permettant d'y accéder.

LE PHÉNOMÈNE DE GÊNE

Le phénomène de gêne est lié à la présence d'adversaires en nombre égal ou supérieur par rapport aux héros. Il impacte les déplacements et toutes les actions des cases « caractéristique » demandant l'exécution d'un test (un jet de dés) à l'exception du combat au corps à corps, de la défense et de la relance (ces tests ne sont pas impactés par le phénomène de gêne).

Impact sur le déplacement :

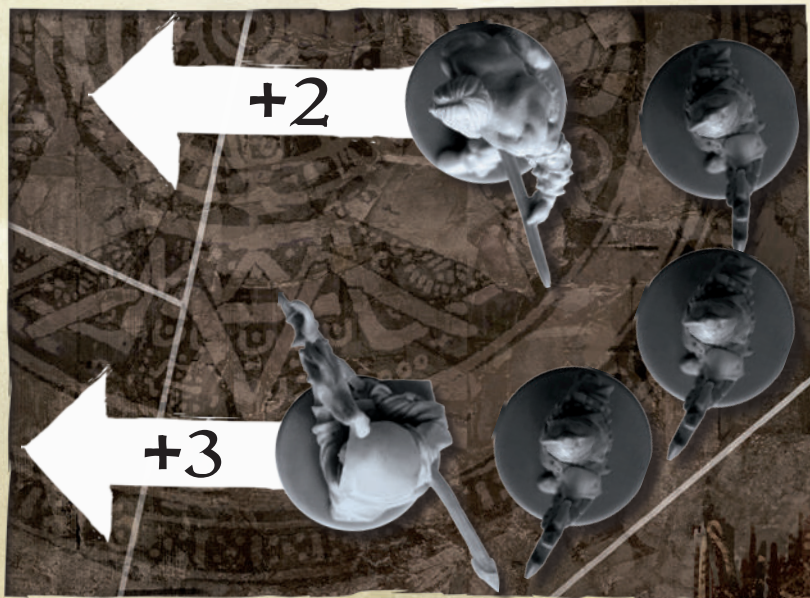
Pour chaque adversaire égal ou supérieur au nombre de Héros sur une même zone, le coût du déplacement augmente d'un point de mouvement.



Par exemple, si un Héros se trouve sur la même zone qu'un adversaire, sortir de cette zone lui coûtera un point de mouvement supplémentaire.

Si, en revanche, un autre Héros est avec lui, on considère qu'il « prend en charge » l'adversaire et que celui-ci ne gêne donc plus le mouvement du premier (le second héros sera par contre à son tour gêné par l'adversaire dès lors que son compagnon aura quitté la zone).





Si, par exemple, deux Héros se trouvent dans la même zone que trois adversaires, sortir de la zone coûtera 2 points de mouvement supplémentaires au premier (soit 3 points de mouvement en tout) et il y aura un surcoût de 3 points de mouvement pour le deuxième Héros (soit 4 points de mouvement en tout) lorsqu'à son tour il quittera la zone, du fait qu'il demeure seul entouré des trois adversaires.

Impact sur les tests :

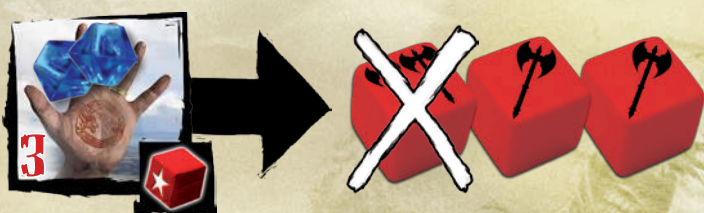
Pour chaque adversaire égal ou supérieur au nombre de Héros sur une même zone, on ignore une Touche sur le résultat du test.



Par exemple, si un Héros cherche à crocheter un coffre alors qu'il est seul avec 3 adversaires dans la même zone que lui, les 3 premières Touches de son jet seront ignorées. Ainsi, si classiquement il lui aurait fallu 2 Touches pour réussir son crochetage, il lui en faudra 5 dans cette configuration.



Si maintenant 2 Héros se trouvent dans la zone occupée par 3 adversaires, seules les 2 premières Touches du test seront ignorées (on considère en effet que l'un des adversaires est « pris en charge » par l'autre héros).



COMPÉTENCES ET ENCOMBREMENT

Chaque Héros dispose d'un certain nombre de compétences. Chacune d'entre elles est représentée sous la forme d'un pictogramme. Le détail des compétences est fourni sur l'aide de jeu « Compétences ».

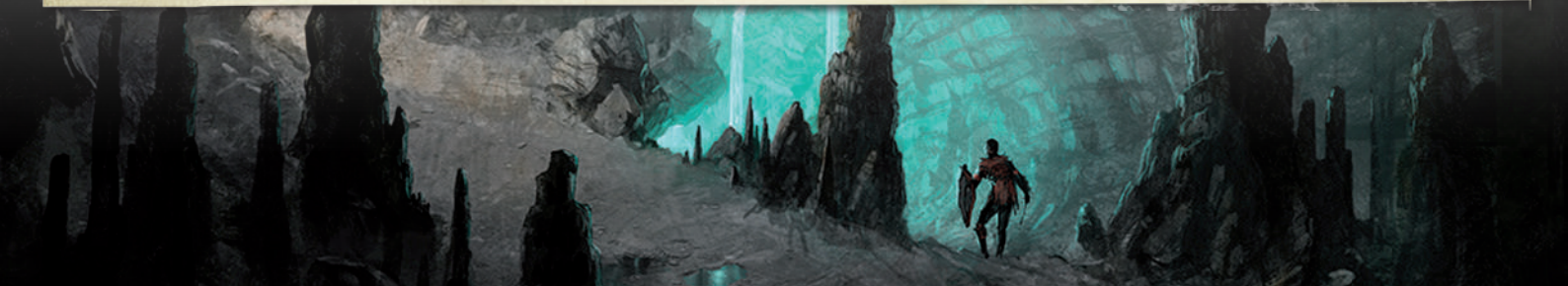


Dans le coin inférieur droit du pictogramme de Compétence figure en rouge l'indice de Surcharge à partir duquel l'encombrement du Héros est trop important pour qu'il continue à disposer de la compétence en question. Le niveau d'Encombrement du Héros est égal à la somme des indices d'Encombrement de chacun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



L'Encombrement pénalise aussi le Mouvement. Le pictogramme de Compétence le plus à droite indique comment est pénalisée la Base de Mouvement du Héros en fonction de son niveau d'Encombrement. Seule la Base de mouvement est ainsi pénalisée, jamais les mouvements supplémentaires payants.

La compétence « insaisissable » de Shevatas lui permet de traverser les zones occupées par des adversaires sans la moindre pénalité de mouvement. 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.

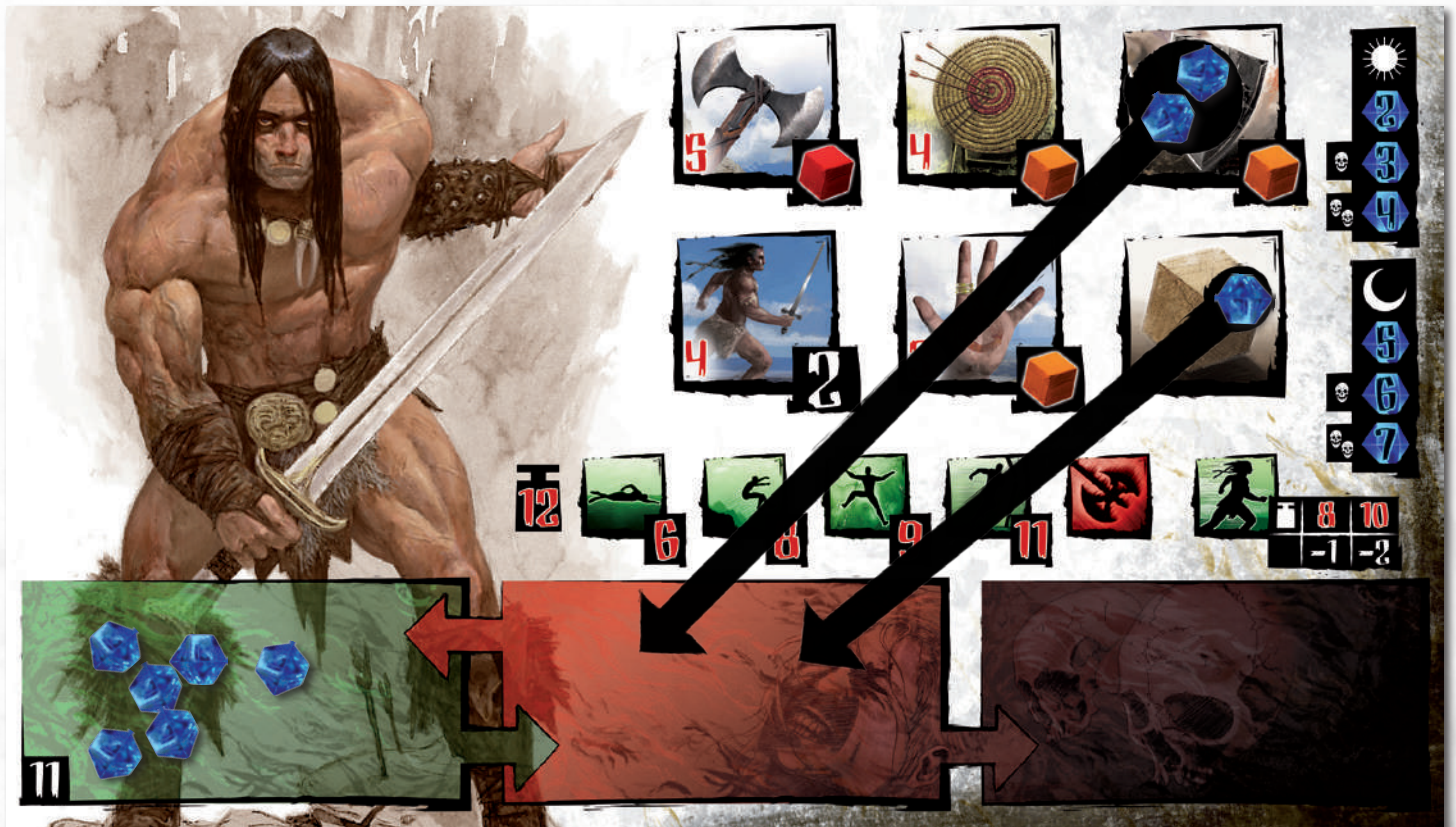


DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU DES HÉROS

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

1) La 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) La phase de Déclaration de l'État des Héros

Chaque joueur doit déclarer l'État de son Héros pour le tour à venir. 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 (déplacements, attaques, manipulations, etc.).

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 (ni déplacement, ni attaque, ni manipulation, ni quoi que ce soit d'autre...).



3) La phase d'action

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 aient décidé 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).

Hadrathus, Shevatas et Conan sont au milieu d'un camp picte, à la recherche d'une princesse retenue prisonnière dans une hutte (cf. scénario^o1). L'Overlord vient de terminer son tour de jeu, c'est donc aux Héros de prendre la main.

Conan et Shevatas qui sont sur la même zone et qui sont encore relativement frais, décident de rester « Actifs » pour le tour (ils récupèrent donc immédiatement 2 gemmes d'énergie chacun). Hadrathus, qui a été épuisé par l'utilisation successive de deux sorts, décide de se mettre « en Récupération » (il récupère donc immédiatement 5 gemmes d'énergie).

Conan prend l'initiative d'entrer dans la hutte la plus proche. Il lui en coûte 2 points de mouvement (1 + 1 dus à la tenture à l'entrée) qui sont absorbés par sa base de mouvement. 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 (pour ce faire, 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 toujours). Il est désormais seul et en sécurité dans la hutte avec le coffre. Malgré la tentation d'ouvrir dès maintenant le coffre, il décide de temporiser, en rendant temporairement la main à Shevatas, de façon à voir si son reliquat d'énergie ne pourrait pas être utilisé d'une meilleure façon...

... Shevatas reprend donc 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 Mouvement. La hutte est vide de Pictes, mais abrite la princesse inconsciente et un coffre. Shevatas hésite à la ramasser, mais, suite à une discussion tactique entre les joueurs, il juge plus opportun de laisser la fille à Conan (en effet, du fait de son Encombrement de 6, porter la princesse le priverait 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 alors qu'il a suffisamment dépensé d'énergie pour ce tour, d'autant plus qu'il lui faut en garder pour se protéger des éventuelles attaques de l'Overlord. Il décide donc de repasser la main à Shevatas...

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

Les deux joueurs s'accordent donc pour rendre la main à l'Overlord...

4) La Phase d'entretien de fin de tour

Après que tous les Héros ont fini d'agir, on rapatrie vers la Zone de fatigue toutes les gemmes qui ont été dépensées au cours du tour.

On repasse la main à l'Overlord qui s'engage alors dans un nouveau tour.



LES CARTES ÉQUIPEMENT

LES CARTES ARMES :

Les cartes Armes sont systématiquement composées des éléments suivants :

- 1 Le nom de l'arme.
- 2 Son illustration.
- 3 Son Indice d'encombrement. Dès qu'il 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 en utiliser une autre en même temps.

Ses caractéristiques :

- 4 Le bonus de dégâts au corps à corps de l'arme.
- 5 Son bonus de parade (lorsque l'arme est utilisée pour la parade plutôt qu'un bouclier : on ne peut pas cumuler les deux bonus).
- 6 Son Bonus de dégâts à distance. Certaines armes **7** peuvent être utilisées au corps à corps et à distance. Ceci est indiqué par ce pictogramme à côté du Bonus de dégâts à distance. Dans ce cas, lorsque l'arme est lancée, sa carte est posée sur la zone ciblée. Elle devra être ramassée (pour un coût d'une gemme d'énergie) avant de pouvoir être utilisée à nouveau.



LES CARTES OBJETS :

Les cartes Objet sont systématiquement 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.



L'utilisation d'un objet est, sauf exception, gratuite (il n'y a aucun coût en énergie qui y est associé). Certains objets ne sont utilisables qu'une fois (c'est par exemple le cas de la plupart des potions), ce qui signifie que la carte est défaussée après usage.

Certains objets ont un nombre d'utilisations limité. On dispose alors sur la carte un nombre de pions correspondant à leur nombre d'utilisation maximal et l'on défausse un pion à chaque fois que l'objet est utilisé. Lorsqu'il n'y a plus de pion dessus, cela signifie que l'objet a entièrement été consommé et que la carte peut être défaussée (à moins que l'objet ne soit « rechargeable » et qu'il soit donc opportun de le conserver en dépit de son poids).

Beaucoup d'objets n'ont pas de limite d'utilisation.

LES CARTES SORTS :

Les cartes Sort sont systématiquement composées des éléments suivants :

- ① Le nom du sort.
- ② Son pictogramme.
- ③ Son coût en énergie.
- ④ Son effet.



À chaque fois que le sort est utilisé, le joueur en paye le prix en posant sur la carte le nombre de gemmes d'énergie adéquat. Le nombre de gemmes posées sur la carte ne peut jamais excéder son Indice de saturation.

Lorsqu'un joueur utilise un sort, il place sur la carte le nombre de gemmes d'énergie correspondant à son coût. À la fin du tour, les gemmes reviennent dans la zone de fatigue du personnage.



LES POISONS :

Les poisons se caractérisent par un indice de Virulence exprimé en Dé(s) et un mode d'inoculation. La Virulence d'un poison s'exprime directement en points de Blessure et non en points de dégâts. En effet les défenses passives ou actives ne sont d'aucun secours contre un poison qui a été inoculé. Une fois inoculé, c'est le joueur qui contrôle le personnage victime du poison qui exécute le jet de Virulence. Ainsi il sera libre de réaliser des relances pour tenter d'atténuer les effets du poison.

Les poisons Aériens :

Les poisons aériens prennent le plus souvent la forme de Nuages empoisonnés. Ils sont automatiquement inoculés à tous les personnages présents sur la zone.

Les poisons intradermiques :

Les poisons intradermiques sont véhiculés par la circulation sanguine. Ils doivent être appliqués sur une arme tranchante ou perforante. L'application du poison est une action de manipulation simple (coût = une gemme). Un pion « dose » est posé sur la carte de l'arme pour signifier que le poison a été appliqué. Lors de la prochaine attaque de l'arme, on considère que le poison est inoculé si les défenses sont passées (donc que l'attaque occasionne au moins 1 point de Blessure). A l'issue de l'attaque, quel que soit son résultat, la dose de poison disparaît.

LES CHUTES

A l'instar des poisons, les dégâts des chutes sont directement exprimés en Points de Blessure (les défenses passives ou actives n'ont aucun effet contre les chutes) et leur jet est exécuté par le joueur contrôlant le personnage victime de la chute (ainsi il sera libre de réaliser des relances pour tenter d'atténuer les effets de la chute). La dangerosité d'une chute est indiquée par le scénario.

LES ATTAQUES À EFFET DE ZONE

Les attaques à Effet de zone (indiquées par ce symbole ✨), de type explosion ou sort (type tempête d'éclairs), ne font l'objet que d'un seul et même jet de dégâts pour tous les occupants de la zone. Les bonus de parade des armes sont inutilisables (en revanche les bonus de parade des boucliers restent utilisables).

