



# CONAN



Le Livre des Héros



# MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

**1** L'*Overlord* choisit un scénario dans son livret.

Dans *Conan* chaque camp possède son propre livret : un pour l'*Overlord* qui contient ses règles ainsi que les scénarios et un autre pour les Héros qui comprend leurs règles.

**2** En fonction du scénario choisi, déployez le plateau correspondant au centre de la table.

La boîte contient 2 plateaux recto-verso, soit 4 environnements différents pour jouer.

**3** L'*Overlord* y place ses figurines et éventuellement des pions en fonction des indications du scénario.

Les figurines de l'*Overlord* sont au nombre de 64 :

- 5 monstres (Khosatral-Khel, Thak, démon des ténèbres, démon noir et serpent géant),
- 5 hyènes,
- 4 lieutenants (Zogar-Sag, Zaporavo, Skuthus et le Capitaine),
- 5 archers Bossoniens,
- 15 pictes,
- 15 pirates et
- 15 gardes.

**4** Il pose ensuite devant lui le Livre de Skelos, y place les tuiles et le nombre de gemmes rouges comme indiqué dans le scénario.

Le Livre de Skelos contient des emplacements en creux destinés à accueillir 14 tuiles et pions en plus des tuiles des figurines et événements. Le jeu contient en tout 42 tuiles Unités et 2 tuiles Événements. Les gemmes rouges sont au nombre de 25.

**5** Pour finir, l'*Overlord* place la piste compte-tour à côté du Livre de Skelos. Il y pose le pion compte-tour ainsi que les pions de points de vie comme indiqué dans le scénario.

La piste compte-tour est accompagnée d'un pion compte-tour ainsi que de 11 pions de points de vie.

**6** Pendant ce temps, les autres joueurs choisissent chacun un Héros puis prennent leur fiche de personnage et la figurine correspondante.

Les figurines de Héros sont au nombre de 4 :

- 1 Conan,
- 1 Bêlit,
- 1 Shevatas et
- 1 Hadrathus.

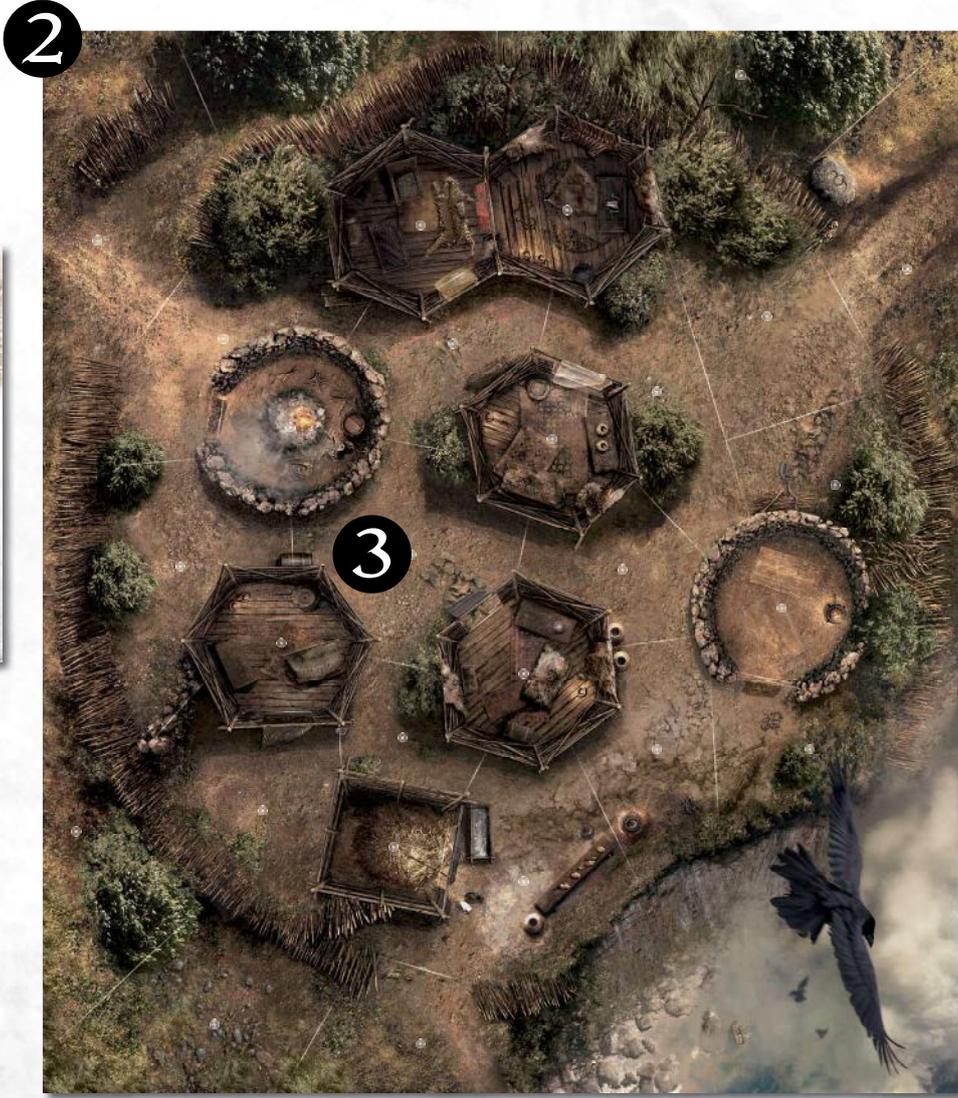
Ces 4 Héros sont accompagnés de 6 figurines d'alliés :

- 5 gardes de Bêlit et
- 1 princesse.

**7** Les 9 dés sont posés sur la table à portée de main.

**8** Les Héros placent ensuite sur la zone verte de leur fiche de personnage le nombre de gemmes bleues indiqué en bas à gauche de cette zone ainsi qu'une gemme rouge pour l'état de leur personnage.

Chacun des 4 Héros est fourni avec sa fiche de personnage et le nombre nécessaire de gemmes bleues. La boîte contient 50 gemmes bleues.



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



## ① Zone d'énergie disponible :

On y place les gemmes d'énergie bleues utilisables. Il s'agit de la capacité d'action du personnage.

## ② 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 (cf. p.15), le nombre de gemmes indiqué sur la fiche est déplacé de la zone de fatigue à la zone d'énergie disponible.

## ③ 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 de caractéristiques. 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.7-8).

$$\text{Points de blessure} = \text{points de dégât} - (\text{défense active} + \text{défense passive})$$

# 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 ou que son adversaire soit dans une zone adjacente saturée en figurines.

Au moment de porter une attaque, le joueur détermine sa cible puis choisit l'intensité de son coup 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 combat au corps-à-corps. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (identique à 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 dégât 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 total de gemmes allouées à la case combat au corps-à-corps ne peut pas dépasser son indice de saturation **2**.

## Phénomène de gêne

Les attaques au corps-à-corps ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. p.12).

*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.*

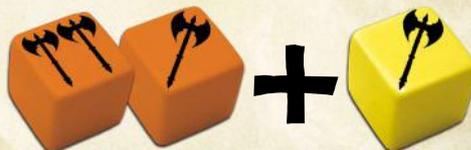


*Il choisit d'investir 2 gemmes d'énergie dans son coup, qui lui permettront de lancer*



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

*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 dégât qu'ils infligent sont ignorés.



## Combat à distance :

Une attaque à distance peut être portée vers une cible située 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 que l'on peut tracer une ligne droite entre leurs centres de zone respectifs, sans que celle-ci ne soit interrompue par un obstacle (mur, mât, porte, etc.). Les centres de zone sont signalés par le pictogramme .

Au moment de porter une attaque à distance, le joueur détermine sa cible puis choisit l'intensité de son tir 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 combat à distance. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (identique à celui de la caractéristique combat à distance du personnage ) à la puissance du tir. On ajoute ensuite à ces dés le bonus de dégât de l'arme pour obtenir la puissance totale du tir.

Quels que soient le nombre et l'intensité des tirs qu'un personnage effectue 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 .

## Phénomène de gêne

Sauf exception, les attaques à distance sont sujettes au phénomène de gêne (cf. p.12).

**D**ans 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.

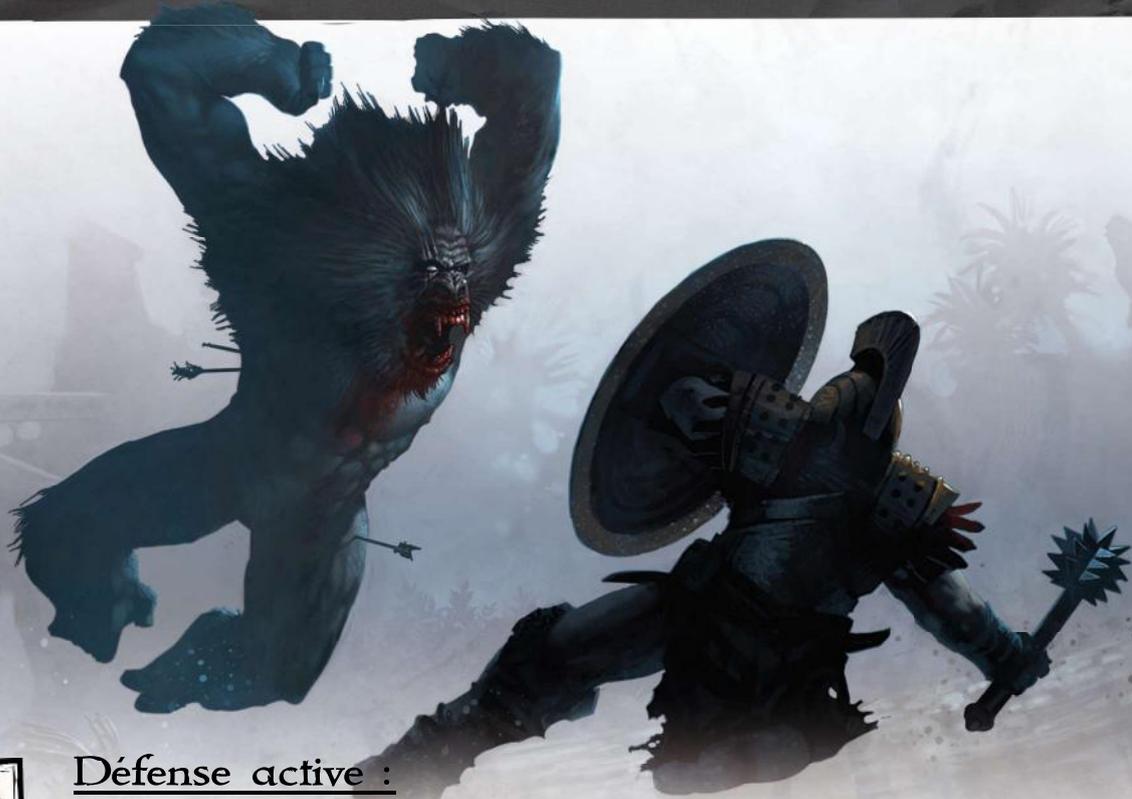


## Lignes de vue et dénivelé

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, il faut s'en remettre au bon sens des joueurs.

## Bonus de surplomb

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



### Défense active :

Après avoir subi une attaque et une fois 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 qu'il 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 tirs. À défaut de bouclier, les tirs 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 active, dont l'intensité est déclarée une fois pour toutes, avant de jeter 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 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 défense active. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (identique à celui de la caractéristique défense active du Héros **1**) 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 la puissance totale de la défense.

Un seul bouclier et/ou arme peut être utilisé pour une même action de défense.

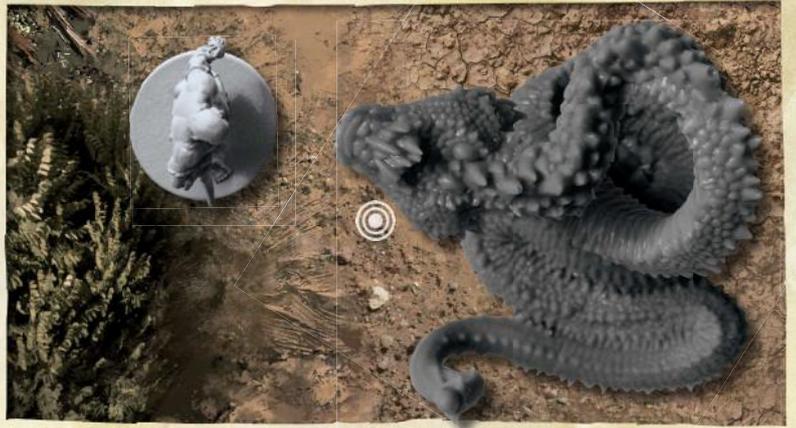
## Phénomène de gêne

Les défenses ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. p.12).

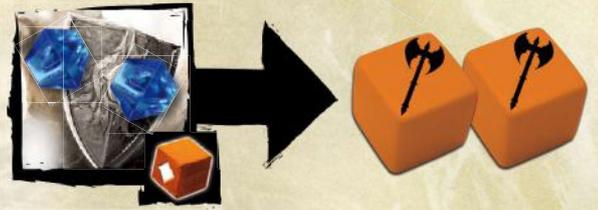
Shevatas fait face au serpent géant.  
 La créature se jette sur lui dans une attaque meurtrière et obtient :



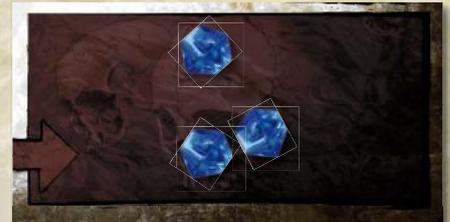
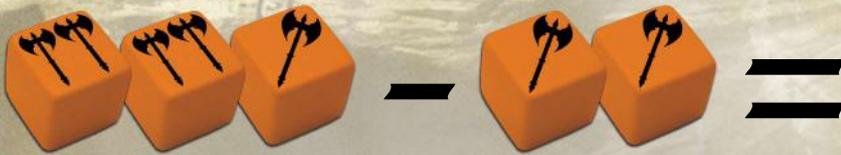
ce qui occasionne 5 points de dégât.



N'ayant ni bouclier ni arme permettant de parer, Shevatas se lance dans une 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 points de blessure.

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

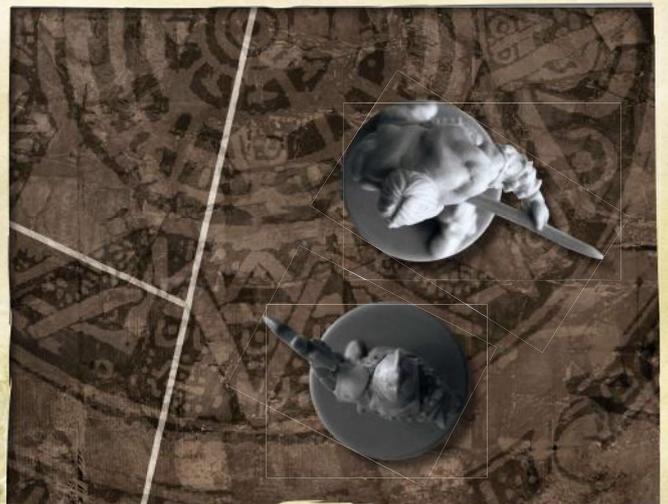


Il décide de ne pas dépenser d'énergie pour parer et se contente de la protection de son armure de cuir  .

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, 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.

- 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.

Passer un objet, le prendre, le ramasser ou le réceptionner sont des manipulations simples.

### Phénomène de gêne

Les manipulations simples ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. p.12).

- Les manipulations complexes demandent un jet de dés.

Au moment de tenter une manipulation, 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 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.

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.

### Phénomène de gêne

Les manipulations complexes sont sujettes au phénomène de gêne (cf. p.12).

### Lancer... et réceptionner un objet

Lancer un objet demande un jet de manipulation qui est sujet au phénomène de gêne (cf. p.12). 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 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. Réceptionner un objet demande simplement la dépense d'une gemme en manipulation, sans qu'il soit nécessaire de faire un jet.

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 jet, ni dépense d'énergie.

### 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 coffre reste ouvert mais il faudra par la suite dépenser une gemme pour se saisir de chaque objet qu'il contient (manipulation simple).



## Relance :

La relance permet au joueur de relancer les dés dont le résultat ne le satisfait 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 de son résultat ou qu'il ne puisse ou ne 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 des gemmes d'énergie au fur et à mesure de ses jets, en fonction des résultats obtenus.

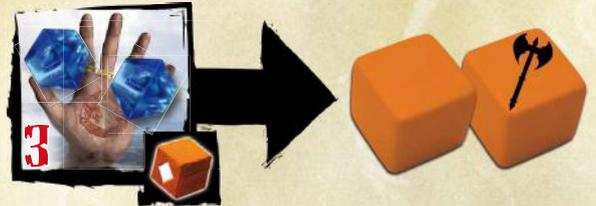
## Phénomène de gêne

Les relances ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. p.12).

**C**onan 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 obtient à nouveau un échec.*



*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.*





## 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 limite pour aller sur une autre zone.

Le coût de franchissement d'une limite est variable en fonction des effets de terrain et du phénomène de gêne éventuellement occasionné par la présence d'adversaires dans la zone de départ (cf. p.12).

En dehors de toute contrainte spécifique (effets de terrain et/ou phénomène de gêne), le franchissement d'une limite coûte un point de mouvement.

Tous les personnages disposent d'une base de points de mouvement **1**.

La base de points de 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. Il n'est pas nécessaire de placer une gemme d'énergie sur la case mouvement pour se déplacer en utilisant 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 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.

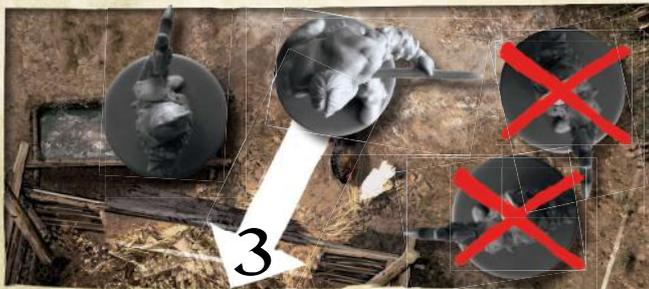
Chaque point de mouvement utilisé pour les déplacements suivants est donc payé en gemmes d'énergie.

La case mouvement ne peut jamais contenir un nombre de gemmes supérieur à son indice de saturation **2**.

## Phénomène de gêne

Les mouvements sont sujets au phénomène de gêne (cf. p.12).

**C**onan 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). 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.

## Mouvement, combat et saturation des zones

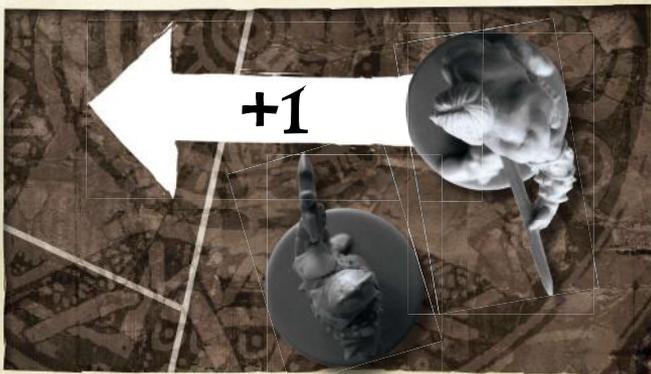
Une zone ne peut pas accueillir plus de socles de figurine qu'elle ne peut physiquement en contenir sans que ceux-ci ne débordent sur les zones adjacentes. Lorsqu'une zone est saturée (donc qu'elle ne peut plus contenir la moindre figurine), il est impossible de s'y arrêter ou de la traverser. En revanche,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

### LE PHÉNOMÈNE DE GÊNE

Le phénomène de gêne est lié à la présence 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).

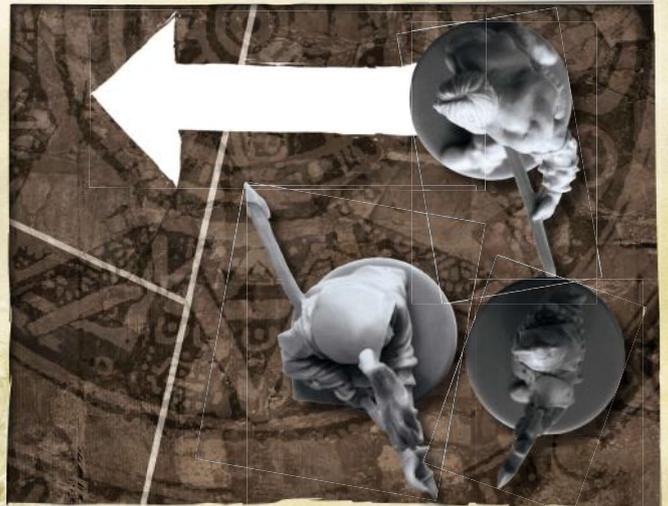
#### Impact sur le déplacement :

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.



*Si un Héros se trouve sur la même zone qu'un adversaire, sortir de cette zone lui coûtera 1 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 déplacement du premier (le second Héros sera par contre à son tour gêné par l'adversaire dès que son compagnon aura quitté la zone).*





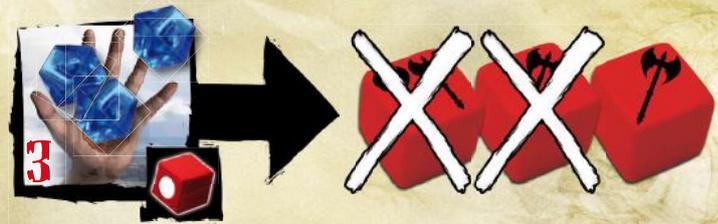
*Si deux Héros se trouvent dans la même zone que trois adversaires, sortir de la zone coûtera 2 points de mouvement supplémentaires au premier (soit 3 points de mouvement en tout). Il y aura un surcoût de 3 points de mouvement pour le deuxième Héros (soit 4 points de mouvement en tout) lorsqu'il quittera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

Impact sur les jets de dés :

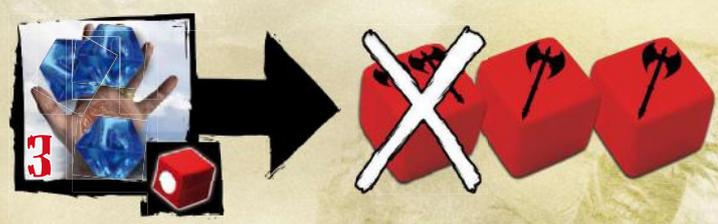
On ignore un symbole sur le résultat du jet, pour chaque adversaire dont le nombre est supérieur ou égal à celui des Héros sur une même zone.



*Si un Héros 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 crochitage, il lui en faudra 5 dans cette configuration.*



*Si maintenant deux Héros se trouvent dans la zone occupée par les 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 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. Les compétences sont détaillées dans l'aide de jeu « Compétences ».



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 ne peut pas excéder son indice d'encombrement maximum.



Dans le coin inférieur droit du pictogramme de compétence figure en rouge l'indice de surcharge à partir (supérieur ou égal) 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 déplacement. Le pictogramme de compétence le plus à droite indique de combien 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 points de mouvement supplémentaires payants.

La compétence *Insaississable* 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.



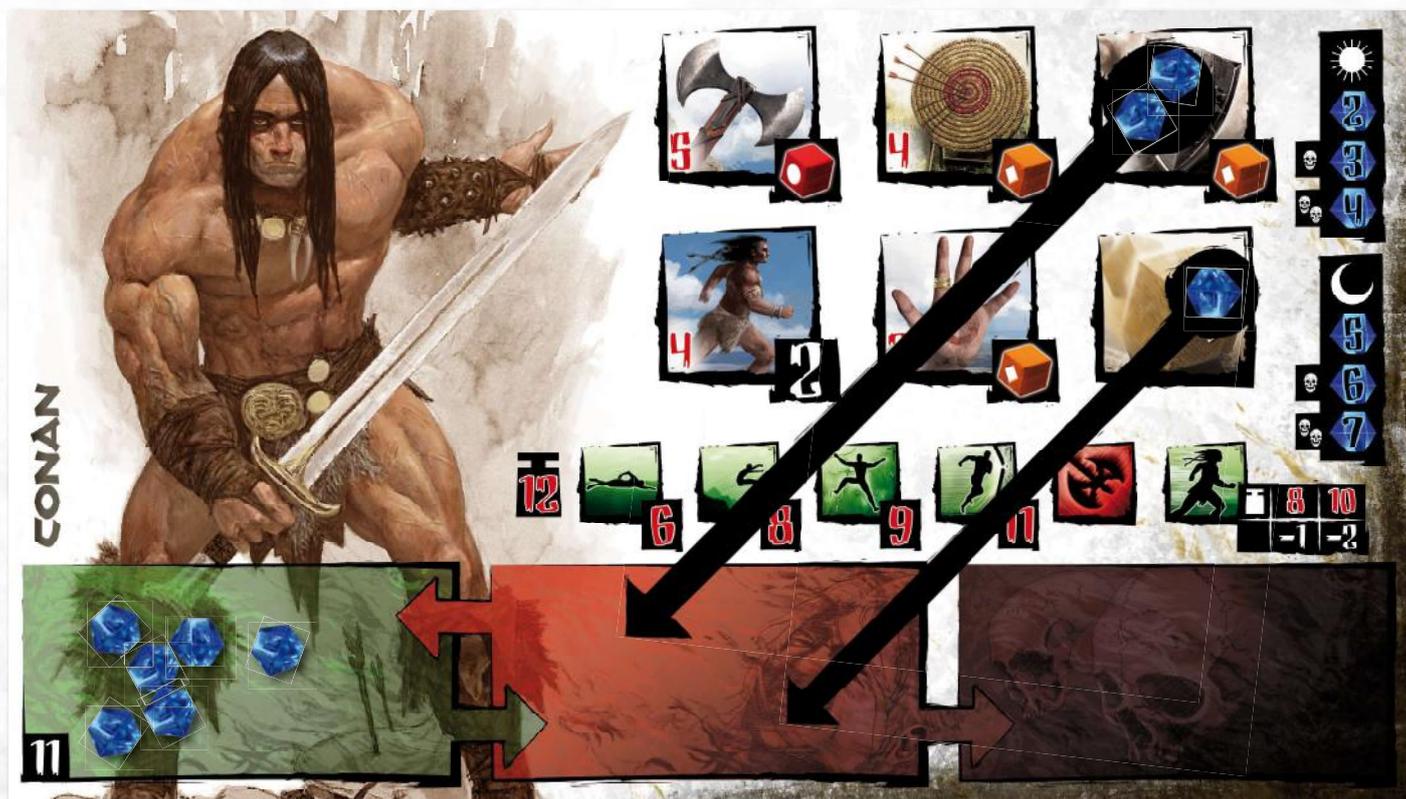
# LE TOUR DE JEU DES HÉROS

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

- 1) 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 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 déplacements, ni attaques, ni manipulations, ni quoi que ce soit d'autre...).



### 3) 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 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.

**H**adrathus, 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). Hadrathus, épuisé par l'utilisation de deux sorts successifs, 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 pour le franchissement de la limite de zone + 1 pour franchir 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 (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). 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 alors 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 donc de repasser la main à Shevatas...

... Ce dernier choisit alors 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 rendre la main à l'Overlord...

#### 4) 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 ÉQUIPEMENTS

## 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 dégât 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 dégât à distance. Certaines armes peuvent être utilisées au corps-à-corps et à distance. Dans ce cas, lorsque l'arme est lancée, sa carte est posée sur la zone ciblée. Elle devra être ramassée (pour le coût d'une gemme d'énergie) avant de pouvoir être utilisée à nouveau. Ceci est indiqué par le pictogramme  à côté du bonus de dégât à distance.



## LES CARTES OBJETS :

Les cartes Objets 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 (aucun coût en énergie ne lui est associé).



## Potion de vie

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

- \* le Héros qui l'utilise peut 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 CARTES SORTS :

Les cartes Sorts sont systématiquement composées des éléments suivants :

- 1 le nom du sort,
- 2 son pictogramme,
- 3 son coût en énergie,
- 4 son indice de saturation,
- 5 son effet,
- 6 des pictogrammes. Le premier  indique qu'il s'agit d'un sort qui cible une zone entière. Le deuxième  indique que le sort peut être lancé en réaction pendant le tour adverse.



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



## LES CHUTES

Les dégâts dus aux 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 le symbole ) , de type explosion ou sort (par exemple, Tempête d'éclairs), ne font l'objet que d'un seul et même jet de dégât 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).

# CRÉDITS

Auteur : Frédéric Henry.

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

Sculpteurs : Arnaud Boudoir, Grégory Clavier, 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, Nicolas Marfeuil & 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, Truliludi, Hon Ho, Budala, Monsieur Phal, Docteur Mops, Guillaume Chifoumi, Patrice Louinet, Isaac Shalev, Lance Myxter, Barry Doublet, Paul Grogan, Chad Krizan, Tom Vassel, Dan King, Robert Searing, Ralf Togler, Rodney Smith, Wil Wheaton, Eric Martin, Beasts of Wars, Olivier Noël, Julien Martini, Pascal Bernard, la communauté Trictrac (Vinssounet, SentMa, JMT, 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.

