

Important

Ce compendium de règles est actuellement en cours de rédaction vérifiez régulièrement sur le forum que vous avez une version à jour.

Rendez vous sur le forum en cliquant ici.

Introduction

Ce compendium de règles n'est pas officiel et est réalisé par des membres du forum Cwowd (<http://www.cwowd.com>).



Remarques importantes

Elle est actuellement en cours de rédaction à partir des informations relevées sur différents sites et forums. Si vous voulez participer à sa rédaction, **rendez vous sur le forum en cliquant ici.**

Si vous relevez des erreurs n'hésitez pas à nous les signaler sur le forum. En effet il s'agit d'informations collectées sur des forums et pas toutes officielles. Il peut donc y avoir des erreurs...

En vert les informations pas vraiment confirmées / validées

Les règles de maps sont particulièrement sujettes à modification par les scénarios, il s'agit ici principalement d'une reprise des règles génériques liées à chaque Map.

Ces règles incluent les règles communes des scénarios officielles mais aussi des points réglés par la FAQ.

FAQ

Pour les questions plus liées à la lecture de règles, ou liées aux scénarios en eux même, merci de vous référer à la FAQ réalisée par la même équipe.

Lien vers la FAQ
<http://bit.ly/Conan-FAQ>

Avancement du projet

Ce projet est en cours de réalisation, voici l'état d'avancement :

- Règles générales : 100%
- Règles des Héros : 100%
- Règles de l'Overlord : 100%
- Compétences : 100%
- Sorts et Equipement : Scénarios King
- Règles de Maps : Boite de base
- Règles v2 intégrées (Héros)

Règles - Généralités

Attaque

Les principes d'attaques entre un Héros et un personnage de l'Overlord ou un allié peuvent sensiblement varier, principalement sur le Pool de dés d'Attaque.

Néanmoins une grande partie des règles étant commune nous avons regroupés les règles d'Attaque de ces deux types de personnage sous cette rubrique.

Dans tous les cas les dégâts portés à la cible sont égaux aux résultats des dés lancés. La cible peut alors tenter de les défendre (voir « Défense »).

Remarque : On ne peut jamais volontairement attaquer un personnage ami (par exemple pour augmenter la récupération des Héros). Ils peuvent malgré tout être la cible d'attaques à effet de zone par exemple.

On se base sur le "fair play" des joueurs pour la nuance entre l'attaque ayant pour but de tuer un ami vs celle d'atteindre l'objectif de groupe.

Corps à corps

Pour porter une attaque au Corps à Corps il faut être situé dans la même zone que sa cible.

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 Pool de dés d'Attaque sera composés d'autant de dés du type Combat Corps à Corps de ce Héros que de gemmes dépensées, auxquels on ajoute les dés de combat au corps à corps de l'arme utilisée (voir « Lancer des dés »).

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

CAS DE L'OVERLORD ET DES ALLIÉS

Les personnages contrôlés par l'Overlord et les Alliés lancent toujours les dés correspondant à leur Attaque au Corps à Corps (symbole Hache).

La seule manière d'améliorer le résultat est par des relances (voir « Lancer les dés »), 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)

BONUS

Bonus de surplomb : Si un personnage réalise une attaque au corps à corps contre une cible située plus bas qu'elle, il ajoute 1 dé Jaune à son Pool de dés d'Attaque.

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

A distance

Soumis 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.

Ajouter symbole "arme lancée"

CAS DES HÉROS

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 Pool de dés d'Attaque sera composés d'autant de dés du type Combat à Distance de ce Héros que de gemmes dépensées, auxquels on ajoute les dés de combat à Distance de l'arme utilisée (voir « Lancer des dés »).

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

CAS DE L'OVERLORD ET DES ALLIÉS

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

La seule manière d'améliorer le résultat est par des relances (voir « Lancer les dés »), 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

Bonus de surplomb : Si un personnage réalise une attaque à distance contre une cible située plus bas qu'elle, il ajoute 1 dé Jaune à son Pool de dés d'Attaque.

Attaques à Effet de Zone

Les Attaques à Effet de Zone sont indiquées par un logo « explosif ».

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.

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 figurines 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 par exemple d'utilisation de Compétences Sacrifice*).

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 ou sur les « règles de la Map ».

Remarque : Si un personnage "Chute" en portant 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*).

Coffres

Pour ouvrir un coffre, un Héros doit obtenir 2 succès avec un jet de dés de Manipulation. (*voir « Manipulations Complexes »*)

CONTENU DES COFFRES

Dans la plupart des scénarios il sera indiqué une liste d'objets que les Héros pourront trouver dans les coffres. Lors de la préparation les cartes correspondant à ces objets formeront une pioche dans lequel le Héros ouvrant un coffre piochera pour déterminer l'objet qu'il trouve.

Défense

Une fois les dégâts d'une attaque attribués à un personnage celui ci peu se défendre de différentes manières : Défense Passive et Défense Active.

Pour se défendre, le joueur crée un Pool de dés de Défense composé de ses dés de Défense Passive et de ses Dés de Défense Active et le lance (*voir "Lancer les dés"*) 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 que une Défense Passive Fixe*).

On aura donc :

$$\text{Défense} = \text{Pool de Défense} + \text{Défense Passive Fixe}$$

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 Pool 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.

Dans ce cas on ajoutera directement la valeur de la Défense Passive Fixe au résultat du Pool de dés de Défense.

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*).

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

Remarque : On ne peut pas ajouter de dés au pool 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 lié à cette Caractéristique.

ESQUIVE

L'Esquive peut être réalisée par l'Overlord, un Héros ou un Alliés. 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 Pool 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.

Attaques à distance : Une attaque à distance ne peut être 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 Pool 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 que 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.

Attribution des dégâts restants

Le nombre de dégâts réellement subis par le personnage sont donc :

Dégâts - Défense

La Défense étant le résultat du Pool de dés de Défense auquel on a bien pensé à ajouter l'éventuelle Défense Passive Fixe (voir ci-dessus).

CAS DES HÉROS

Si il subit des dégâts, le Héros transfère autant de gemmes que de dégâts subits dans sa zone de blessure.

Ces gemmes sont prises en priorité dans la Zone de Fatigue, puis sur les cases Caractéristiques et enfin en Zone d'Énergie Disponible.

Si un Héros à toutes ses gemmes en Zone de Blessure, il meurt.

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, si ils subissent au moins 1 dégât 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 subits de dégâts. Si leur marqueur arrive sur Zéro, ils meurent.

Lancer les dés

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

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

Relances gratuites

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 pool qui relançable, il s'agit de n'importe quel dé de cette couleur.

Par exemple : on lance un pool contenant 3 dés Rouges dont 1 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 côté les dés déjà relancés.

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

Relances payantes

Une fois les relances gratuites terminées, il est possible au joueur de payer une gemme pour relancer un dé de son choix du pool.

Le joueur n'a pas à décider à l'avance de son nombre de relance, 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.

Remarque : La gemme est payée en zone de Fatigue pour l'Overlord, en zone de Relance pour les Héros.

Lancer un sort

Soumis au phénomène de gène

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 cout en gemmes indiqué sur sa carte. Lorsque le sort est déclenché le personnage paie le cout 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 « Eclair ») fonctionnent en réaction et peuvent être déclenché à tout moment.

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

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 (et ce pour les deux camps).

Remarque : Les sorts ne sont soumis au phénomène de gène que si ils demandent un lancé de dés (la Compétence « Concentration » permet d'ignorer la gène).

Lignes de vue

On considère qu'il y a une ligne de vue entre deux zones dès lors que l'on peut tracer une ligne droite entre leurs centres (marqués d'un rond) sans qu'elle soit interrompue par un obstacle (mur, porte, etc.)

Les obstacles coupant la ligne de vue, et les principales lignes de vues litigieuses pour chaque Map sont détaillés dans le chapitre « règles des maps » 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)

Mise en place

Ceci correspond à une procédure de mise en place générique qui devrait s'appliquer à la plupart des scénarios.

- ▶ Commencez par choisir un scénario et installez le plateau de jeu correspondant.
- ▶ Installez tous les éléments de décors : Portes, Coffres, etc.
- ▶ Si le scénario possède des coffres il y aura généralement une pioche à créer pour le contenu de ces coffres. Prenez les cartes indiquées dans le scénario et mélangez celles-ci pour créer une pioche face cachée.
- ▶ Vérifiez si le scénario aura besoin d'objets spéciaux et préparez les cartes ou pions correspondants que vous placerez à côté de l'espace de jeu.
- ▶ Répartissez vous 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, réalise donc la mise en place pour chacun de ses Héros.

HÉROS

- ▶ Chaque joueur reçoit un des Héros prévu par le scénario : sa Fiche Héros et la Figurine associée.
- ▶ Si le Héros à la Compétence Commandement et des troupes à contrôler il prend la Tuile correspondant à ces troupes (identiques à celles de l'Overlord)

▶ Chaque Héros reçoit les cartes équipement prévues par le scénario.

▶ Chaque Héros reçoit le nombre de gemmes d'énergie indiquées en bas à gauche de la Zone d'Energie Disponible. Il place ensuite le nombre de gemmes indiqué par le scénario en Zone de Fatigue, puis il place le reste en Zone d'Energie Disponible.

▶ Chaque Héros reçoit une gemme rouge pour symboliser son état (Voir : « Héros - Etat Actif ou Passif »).

Remarque : Si vous manquez de gemmes rouges vous pouvez utiliser un autre marqueur quel qu'il soit.

OVERLORD

▶ Préparer le livre de Skelos en mettant la tuile de récupération de gemmes correspondant au scénario et la valeur d'activation des tuiles (sauf indication contraire de 1 à 8 dans l'ordre).

▶ Préparez toutes les tuiles d'unités dont vous aurez besoin pour la partie. Préparez 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).

▶ Pour chaque tuile d'unité prenez le nombre de figurines correspondant : une pour les Lieutenants et Monstres, en général plusieurs pour les Sbires (auxquels on ajoutera généralement des sous-socles de la même couleur que leur tuile pour les différencier).

Sauf indication contraire le nombre de Sbires correspondant à une tuile sera le nombre en place sur la mise en place du scénario (il vous faudra les compter sur la mise en place).

▶ Si des renforts supplémentaires sont prévus par le scénario préparez les figurines sur leur socle à côté de l'espace de jeu.

▶ 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.

DÉBUT DE LA PARTIE

▶ Placez le compteur de tours à côté de l'espace de jeu. Le "pion sablier", qui sert de compteur de tour, est généralement placé sur le Tour 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.

Mouvement

Soumis au phénomène de gène

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 cout de déplacement par défaut est de 1 Point de Mouvement pour chaque déplacement d'une zone à une zone adjacente.

Chaque personnage dispose de Mouvement Gratuit (*aussi appelé Mouvement Initial*). 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 Gratuit.

Une fois son Mouvement Gratuit utilisé, un personnage peut dépenser une gemme en Mouvement pour obtenir un Point de Mouvement supplémentaire (*attention aux limites*).

Certains éléments de décors ou actions entraîneront des **surcouts en Points de Mouvement**, cela signifie qu'il faut payer ce surcout en Points de Mouvement **en plus** des Points de Mouvement habituels (*grimper sur une table, éboulis, tentures...*)

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

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 Gratuit** avant d'avoir utilisé l'intégralité de celui-ci le solde est perdu.

Un Héros ne peut pas dépenser plus de gemmes de Mouvement Payant que l'indice de saturation de sa caractéristique de Mouvement (*attention cet indice est indiqué en bas à droite de la caractéristique de Mouvement, à ne pas confondre avec le Mouvement Gratuit en rouge en bas 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'éventuels mouvements payants. Sinon leur mouvement gratuit est perdu. (*voir "Overlord - Activation" et la compétence "Commandement"*)

Ces personnages ne peuvent pas dépenser plus de points de Mouvement Payant que la valeur de leur Mouvement Gratuit

Objectifs

PERSONNAGES

Dans certains cas l'objectif est basé sur un personnage qu'il faut par exemple sauver, ou qui est vital à la suite du scénario.

Dans ce cas, si un camp viens à tuer le personnage (*attaque à effet de zone par exemple*), alors ce camp perd immédiatement la partie.

OBJECTIFS SECRETS

Si le scénario précise que l'Overlord doit choisir quelque chose secrètement ou placer un marqueur face cachée, alors l'information n'est pas disponible pour les Héros.

Dans tous les autres cas, toutes les informations du scénario doivent être fournies aux Héros.

Phénomène de gêne

Le phénomène de gêne est lié à la présence, dans sa 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).

Dans ce livret les actions soumises au Phénomène de Gêne seront indiquées avec ce texte violet:

Soumis au phénomène de gêne

Mouvements

Le cout de déplacement d'un personnage quittant une zone en étant soumis au phénomène de gêne augmente d'un Point de Mouvement par point de Pénalité de Gêne.

Dans l'exemple précédent Conan aurait du payer 3 Points de Mouvement pour quitter sa zone (1 point habituel, plus 2 points de Pénalité de Gêne)

Impact sur les lancers de dés

Lors d'un lancé de dés soumis au Phénomène de Gêne, on ignore un succès par point de Pénalité de Gêne.

Dans l'exemple précédent si Conan tentait d'ouvrir un Coffre fermé, il lui aurait fallu 4 succès aux dés (2 succès habituels, plus 2 succès annulés par la Pénalité de Gêne).

Dans le cas d'une action "à distance" (par exemple une attaque à distance), on calcule toujours la Pénalité de Gêne en comptant les personnages dans la zone où est situé celui qui réalise l'action (et non pas la zone de destination).

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 par contre pas vraie*).

Dans le cas d'un élément de décors 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 une 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.

Règles - Overlord

Activation

Lors de chacun de ses tours de jeux l'Overlord peut activer, à son choix, entre 0 et 2 tuiles de la Rivière.

L'Overlord doit payer un cout d'activation égal à la position de la tuile dans la rivière pour chaque tuile qu'il souhaite activer. Ce cout est payé directement en déplaçant des gemmes de la zone active à la zone de fatigue.

Une fois activée, et le cout en gemmes payé, la tuile est déplacée à la fin de la rivière et il peut jouer la totalité des personnages contrôlés par cette tuile.

ORDRE DES ACTIONS

- **Mouvement gratuit** de l'ensemble des personnages contrôlés par la tuile.
- **Attaque**, un par un, des personnages contrôlés par la tuile.

L'ensemble des mouvements gratuits doivent être réalisés avant la première attaque, les éventuels reliquats sont perdus.

Pour les mouvements et attaques l'Overlord les réalise un personnage à la fois, il n'est pas obligé d'annoncer leur ordre, il choisit le personnage suivant après avoir fini l'action du précédent.

MOUVEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

L'Overlord peut dépenser une gemme pour offrir 1 point de Mouvement supplémentaire à un personnage.

Ces points de mouvement supplémentaires peuvent être utilisés avant ou après l'Attaque.

Attention : Le nombre de points de Mouvement supplémentaires ajoutés à un personnage ne peuvent jamais dépasser son nombre de point de Mouvement de base.

Points de vie

Lorsqu'un personnage n'a plus de points de vie il meurt et sa figurine est retirée du plateau. Si tous les personnages d'une tuile sont morts, la tuile est considérée comme morte (voir « Tuile Morte »).

Les Sbires n'ont qu'un seul point de vie.

Les lieutenants et les monstres ont un nombre de points de vie définis par le scénario (valeur indiquée sous leur tuile dans la mise en place). Leurs points de vie sont symbolisés par un marqueur à leur effigie que l'on place sur la piste compte tour (à la valeur de leurs points de vie restants).

Renforts

Généralement les Sbires sont susceptible d'apparaître ou de réapparaître en cours de partie.

Lorsque c'est le cas un indice de renfort figure en bas à droite de leur tuile, il s'agit du nombre de points de renfort à dépenser pour l'apparition ou la réapparition d'une figurine de la tuile.

Les renforts si ils sont possibles pour le scénario en cours seront amenés par le déclenchement d'un des événements (voir « Tuiles événement »). Le nombre de points de renfort disponibles sera indiqué dans la description de l'évènement (les renforts d'un même évènement peuvent être utilisés pour faire revenir des unités de différentes tuiles).

Pour chaque scénario, les **emplacements par lequel les renforts peuvent arriver** (zones de renforts) seront symbolisés par une flamme. Sauf indication contraire chaque figurine de renfort pourra être placé sur une des zones de renfort du choix de l'Overlord

POINTS DE RENFORTS

La description de l'évènement amenant des Renforts indiquera généralement les troupes à apporter en renfort ou un nombre de Points de Renforts.

Dans le cas de Points de Renforts on pourra faire revenir autant de figurine qu'on le souhaite dans la limite de ce nombre de points. Chaque figurine à un cout en point de renfort indiqué sur sa tuile dans un symbole "flamme" (si la tuile n'a pas cette valeur cela signifie que la ou les figurines de la tuile ne peuvent pas revenir en renfort).

LIMITE DU NOMBRE DE RENFORTS

Par défaut, les renforts ne sont possibles qu'avec les figurines tuées pendant le scénario. Il n'est donc pas possible de renforcer une unité (tuile) au-delà du nombre initial de personnages qui la composaient en début de scénario (sauf indication contraire dans le scénario).

TUILES MORTES

Dans le cas de **renforts pour une Tuile Morte** (voir « Tuile Mortes »), la tuile est remise sur sa face normale mais ne change pas de place dans la rivière.

ZONES SATURÉES

Si la zone de renforts est saturée on peut placer les renforts dans les zones adjacentes.

Tuiles événement

Lorsque la tuile Événement est activée, l'Overlord doit réaliser un des événements proposés par le scénario. Dans les certains scénarios, la tuile Événement permet de déclencher plusieurs événements simultanés.

Le nombre, la nature et la modalité des événements dépendent entièrement du scénario.

Sauf si le contraire est précisé par le scénario, l'Overlord doit impérativement déclencher un et un seul des événements proposés.

Une fois la tuile événement jouée elle est remise au bout de la rivière dès que l'Overlord paie son coût d'activation. Si l'événement amène de nouvelles tuiles elles seront donc placées après la tuile événement dans la rivière.

Tuiles mortes

Quand les Héros éliminent la dernière figurine liée à une tuile, on dit que la Tuile est une Tuile Morte, on la retourne alors sur sa face "Morte" et on la place en dernière position dans la rivière (*à droite*).

La tuile circulera ensuite normalement, augmentant le cout d'activation des tuiles qui viendront s'empiler après elle.

Cas particulier : Si plusieurs tuiles passent à l'état de Tuile Morte simultanément (*suite à une Attaque à Effet de Zone par exemple*), elles sont remise à la fin de la rivière dans le même ordre que celui qu'elles avaient précédemment.

DÉPOLLUER LA RIVIÈRE

L'Overlord peut dépolluer la rivière en retirant définitivement la tuile du jeu, pour cela il doit écarter définitivement 2 de ses gemmes pour le reste de la partie (*prises en priorité en fatigue, puis en actives*).

Dépolluer ainsi la rivière ne compte pas comme une activation pour l'Overlord.

Attention néanmoins, au fait que cette tuile ne permettra donc plus de faire revenir de renforts.

ACTIVER UNE TUILE MORTE

On peut payer le cout d'activation de la tuile morte pour la renvoyer à la fin de la rivière (*ce qui comptera dans les deux activations du tour pour l'Overlord*)

RENFORTS

Si des figurines d'une Tuile Morte reviennent avec un événement de Renforts, alors la tuile est retournée sur sa face active, mais reste à sa place actuelle dans la rivière (*voir « Renforts »*).

Règles - Héros

Caractéristiques

Les Caractéristiques sont communes à tous les Personnages, et sont représentée sur leur fiche de personnage par des cases où seront placées les gemmes utilisées pour les actions liées à chacune d'elle.

Toute action permise par une Caractéristique est limitée par un nombre de gemmes maximum que l'on peut utiliser pour chaque tour des Héros, il s'agit de son Indice de Saturation (*indiqué par un chiffre en bas à droite de la case de Caractéristique*).

Les Caractéristiques Défense Active et Relance n'ont pas d'Indice de Saturation et peuvent donc toujours être utilisées sans limitation autre que les gemmes disponibles.

Pour pouvoir utiliser une Caractéristique quelle qu'elle soit il faut toujours au moins dépenser une gemme (*la seule exception étant le Mouvement Gratuit*).

Combat à Distance

Voir « Règles Générales - Attaque »

En dépensant au moins une gemme dans cette Caractéristique, un Héros pourra utiliser une arme (*le permettant*) pour une Attaque à Distance.

Pour chaque gemme dépensée sur cette Caractéristique, le Héros pourra ajouter un dé indiqué à son Pool de Dés.

Combat au Corps à Corps

Voir « Règles Générales - Attaque »

En dépensant au moins une gemme dans cette Caractéristique, un Héros pourra utiliser une arme ou ses mains nues pour une Attaque au Corps à Corps.

Pour chaque gemme dépensée sur cette Caractéristique, le Héros pourra ajouter un dé indiqué à son Pool de Dés.

Défense Active

Voir « Règles Générales - Défense »

En dépensant au moins une gemme dans cette Caractéristique, un Héros pourra faire une Esquive ou une Parade en Défense Active.

Pour chaque gemme dépensée sur cette Caractéristique, le Héros pourra ajouter un dé indiqué à son Pool de Dés.

Manipulations

Voir « Règles Héros - Manipulations »

En dépensant au moins une gemme dans cette Caractéristique, un Héros pourra faire tenter une Manipulation.

Lorsqu'il doit lancer des dés (*Manipulation Complexe*), pour chaque gemme dépensée sur cette Caractéristique, le Héros pourra ajouter un dé indiqué à son Pool de Dés.

Mouvement

Voir « Règles Générales - Mouvement »

La caractéristique de Mouvement est représentée par un symbole « Course ».

Par défaut, pour chaque gemme dépensée le Héros pourra se déplacer d'une Zone (*attention au Phénomène de Gène qui augmente ce cout*).

Le cout des Mouvements payants n'est pas influencé par l'encombrement.

POINTS DE MOUVEMENT

De nombreuses actions dans le jeu peuvent vous demander de dépenser des Points de Mouvement (*par exemple monter sur une table*), dans ce cas il peut s'agir de Mouvements Gratuits, ou de Mouvements payés par une gemme (*1 gemme = 1 Point de Mouvement*), ou d'un mix des deux (*en commençant toujours par dépenser le mouvement gratuit dans son intégralité*).

De nombreux éléments de décors (*tentes, décombres, etc*) peuvent augmenter le cout en points de Mouvement pour passer d'une zone à une autre.

MOUVEMENT GRATUIT

La valeur de Mouvement Gratuit est indiquée, sur un fond noir, en bas à droite de la case de la Caractéristique Mouvement.

Le mouvement gratuit doit être le premier Mouvement du Héros et ne peut pas être fractionné (*Voir « Règles Générales - Mouvement »*).

Le Mouvement Gratuit est impacté par l'encombrement. Un petit graphique situé à la fin des Compétences du Héros indique la Pénalité de Mouvement Gratuit à appliquer suivant l'encombrement (*si l'encombrement est supérieur ou égal à cette valeur on applique la pénalité*).

Remarque : la Pénalité peut faire que le Héros n'ait plus aucun Mouvement Gratuit.

Relances

Voir « Règles Générales - Lancer des Dés »

Pour chaque gemme dépensée sur Relancer le joueur peut relancer un dé par dé (*il n'y a pas à annoncer à l'avance le nombre de dés que l'on relancera*).

Contrairement aux Relances Gratuites, le même dé peut être relancé plusieurs fois si on paye à chaque fois la gemme nécessaire.

Encombrement

Chaque héros possède sur sa fiche un encombrement maximum qu'il ne peut pas dépasser. Il ne peut tout simplement pas prendre un objet qui lui ferait dépasser cette valeur d'encombrement.

L'encombrement total d'un Héros correspond à la somme des encombrements des cartes Objets et Armes de son inventaire (armes, armures, objets divers, etc.)

Remarque : Par simplification, les Cartes Objets et les Cartes Armes sont généralement regroupées sous le terme « un objet » dans ce compendium.

CALCUL DE L'ENCOMBREMENT

L'encombrement est calculé "en temps réel". Donc par exemple si un lanceur de sorts prend un objet qui lui fait dépasser sa surcharge pour cette Compétence, tous ses sorts permanents sont annulés, et même si il se débarrasse ensuite d'objets pour repasser sous cette valeur il devra relancer ces sorts.

Remarque : le fait de prendre un objet dans un coffre en l'ouvrant (voir « Coffres ») une réorganisation gratuite de l'inventaire et on ne vérifiera donc son encombrement que après cette réorganisation.

COMPÉTENCES

Dans le coin inférieur droit du pictogramme de chaque Compétence on trouve l'indice de surcharge lié à cette Compétence.

Si l'encombrement du Héros égale ou dépasse cette valeur, le Héros n'a plus du tout accès à cette compétence.

Remarque : certaines Compétences n'ont pas d'indice de surcharge.

MOUVEMENT

Le pictogramme de compétence de mouvement comprend lui plusieurs valeurs de surcharge.

Chaque valeur indique le nombre de points de Mouvement Gratuits que perd le Héros quand la valeur de son encombrement est au moins égal à la valeur indiquée.

La pénalité d'encombrement ne concerne que le Mouvement Gratuit, les Mouvement Payants sont inchangés.

Etats : Actif / En Récupération

Au début de chaque Tour des Héros, chaque joueur doit indiquer si son Héros est Actif ou en Récupération. Cela doit être indiqué avant que les Héros ne commencent la moindre action.

Suivant l'état dans lequel est le Héros il récupérera au début de ce tour plus ou moins de gemmes de la Zone de Fatigue vers la Zone d'Energie Disponible (Voir la fiche de Héros en haut à droite, ce nombre de gemmes est aussi impacté par le nombre de Héros morts depuis le début de la partie.)

Utilisez une gemme rouge posée sur la zone de récupération Actif ou Passif en début de tour pour symboliser l'état de votre Héros.

Le nombre de gemmes récupérées est impacté par le nombre de Héros morts depuis le début de la partie. Il s'agit bien de Héros morts, ceux sortis du plateau ne sont pas décomptés.

Héros Actif

Un Héros Actif peut agir normalement sans limitations, il peut utiliser ses Compétences, Caractéristiques, interagir avec son environnement.

Héros en Récupération

Un Héros en Récupération ne peut rien faire à ce tour à part se défendre (y compris une défense active) et payer pour des relances.

Il ne lui est pas possible entre autre de :

- ▶ se déplacer, y compris avec son mouvement gratuit
- ▶ interagir avec l'environnement
- ▶ donner ou recevoir des objets (Voir « Manipulations Simples »)
- ▶ utiliser sa Compétence Commandement sur des Alliés

Inventaire

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 : bien que cela puisse parfois sembler étrange dans le cas par exemple des armures, l'encombrement des objets fait que au final les Héros auront rarement beaucoup d'équipement inutile.

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

Manipulations

Manipulations simples

Les manipulations simples ne demandent aucun jet de dés et ne sont pas soumises au « phénomène de gêne ».

Elles demandent uniquement la dépense d'une gemme en Manipulation et réussissent automatiquement.

LÂCHER UN OBJET

Lâcher un objet est une manipulation simple particulière : **elle est gratuite** (pas besoin de dépenser de gemme), l'objet est posé sur la zone où se tiens le Héros (il ne compte pas dans la « saturation de zone »)

Remarques :

- on peut lâcher autant d'objet qu'on le souhaite par tour.
- il faut malgré tout être actif (pas en récupération et pendant le tour des Héros) pour pouvoir lâcher un objet.
- lâcher un objet explosif le fait automatiquement exploser

PASSER, PRENDRE, RAMASSER UN OBJET

Il s'agit de manipulations simples, ne demandant pas de jet de dés mais la dépense d'une gemme en Manipulation.

Pour se passer un objet entre deux Héros seul un des deux doit payer une gemme en Manipulation, **mais les deux doivent être actifs.**

Pour se passer plusieurs objets il faut payer une gemme par objet.

Remarque : on peut s'échanger autant d'objet qu'on le souhaite par tour tant qu'on en paye le prix en gemmes.

RÉCEPTIONNER UN OBJET

Réceptionner un objet lancé par un autre Héros, si le lancé est réussi (*en cas d'échec on ne dépense pas la gemme*), demande simplement la dépense d'une gemme en Manipulation.

Il n'y a aucun jet de dé nécessaire.

Manipulations complexes

Soumis au phénomène de gêne

Les manipulations complexes demandent un jet de dé et sont soumises au « phénomène de gêne ». Si le jet de dé n'est pas réussi la manipulation échoue.

Au moment de tenter la manipulation le Héros attribue un nombre de gemmes en Manipulation de son choix.

Chaque gemme dépensée lui apportera un dé du type de sa compétence de Manipulation, on ajoutera à ce pool de dés d'éventuels bonus liés à l'équipement.

Le nombre de succès à obtenir avec le pool de dés pour réussir une manipulation complexe est généralement indiqué dans le scénario.

LANCER UN OBJET

Lancer un objet demande un jet de Manipulation.

Le lanceur désigne la zone visée puis fait son jet de dés. L'objet parcourt une trajectoire rectiligne vers cette zone.

Chaque zone nécessite un succès au jet de Manipulation, si le nombre de succès est supérieur ou égal au nombre de zones à traverser l'objet arrive dans la zone visée.

Si par contre il n'y a pas assez de succès, l'objet parcourt autant de zones qu'il y a de succès avant de tomber au sol (*et d'exploser si c'était un objet explosif*).

Remarque : Pour calculer le nombre de zones traversées on ne compte pas la zone de départ, mais chaque zone traversée et la zone d'arrivée.

Attention:

- Un objet dont l'encombrement est strictement supérieur à 3 ne peut pas être lancé.
- Il faut une ligne de vue valide entre la zone du lanceur et la zone de destination pour lancer un objet

Prévoir une image d'exemple

OUVRIR UN COFFRE

Sauf exception lié au scénario ouvrir un coffre nécessite deux réussites sur un jet de Manipulation.

Au moment où il ouvre le coffre le Héros peut immédiatement en récupérer le contenu et le placer dans son inventaire. S'il ne récupère pas celui ci est placé au sol dans la zone où était le coffre.

Remarque : il peut avant de récupérer le contenu du coffre lâcher au sol des objets de son inventaire si il le souhaite, le tout simultanément (ouverture du coffre, lâcher d'objets et prise du contenu du coffre) donc sans jamais dépasser son encombrement maximum.

Compétences

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 « Compétence - Insaisissable ») n'est pas bloqué par la Constriction, par contre il en subit normalement les des dégâts.

A préciser :

- Est ce qu'il peut en bloquer plusieurs (sur plusieurs attaques)?

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 ai 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 touche : 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...*)

... Si 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 ai 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 (Voir « Règles Générales - Défense »).

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

On peut payer des gemmes pour effectuer des relances ou obtenir des relances liées à des Compétences comme « Soutien ».

Tireur d'élite

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. [Corrigée]

Tir précis

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

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.

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 allié*)

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 que 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 de l'Overlord que le Héros qui les contrôle pose à côté de sa fiche personnage. 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 ou 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 1 dé Rouge.

Ce bonus ne s'applique que au crochetage de serrure (*porte, coffre...*), et nécessite de dépenser au moins une gemme de manipulation.

Le dé Rouge en bonus est ajouté au pool 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 sa zone 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*).

Magie

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 seront spécifiés par le scénario, il peut arriver qu'un Lanceur de Sort n'ai aucun sort a 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.

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 déplac-

er 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 surcout en Points de Mouvement lié à la difficulté du franchissement.

Lorsqu'il utilise cette compétence le personnage doit payer 1 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.

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 (*Voir : « Règles Générales - Zones Saturées »*).

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.

Natation

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

Il n'y a pas de surcout pour entrer dans une zone liquide, et le cout 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 coutera 4 points de mouvement dépensés en une seul fois.

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

A préciser :

- Défense passive, ou possibilité d'utiliser une défense active et des relances payantes ?

- Que ce passe-t-il avec la téléportation ?

Saut

Le personnage peut sauter par dessus des endroits prévus à cet effet. Pour ce faire il lance 1 dé Rouge et doit égaliser ou dépasser l'indice de difficulté.

Le saut n'est pas soumis au phénomène de gênes.

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.

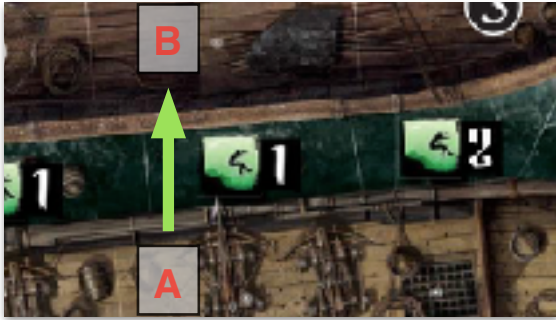
En cas d'échec au lancé du dé, les points de mouvement sont perdus, mais le résultat de l'action est spécifiée par le scénario (*rien ne se passe, chute, etc.*).

On saute toujours d'une zone adjacente au symbole de difficulté, à la zone la plus proche de l'autre coté 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.

Exemple de Saut



Pour sauter de A à B 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 en B.
- 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 1 le malus de déplacement lié à la gêne pour chacune des zones qu'il traverse.

Cette réduction de la gêne ne s'applique que aux actions de mouvement, pas aux autre 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)

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 gênes.

Evidemment le vol n'ignore les murs (*par exemple*) que sur les maps extérieures. 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 que aux actions de mouvement, pas aux autre 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.

Cartes Equipement

UTILISATION PAR L'OVERLORD

Sauf indication contraire du scénario, les troupes de l'Overlord ne peuvent jamais interagir avec les Cartes Equipement (*utiliser les armes ou objets, ou même simplement les prendre ou les ramasser*).

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*).

Armes lancées

Les armes lancées sont : la **Dague**, la **Dague de Parade**, le **Kriss**, le **Poignard Yuetshi**, 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.

Si une arme possède un symbole « main avec une flèche vers la droite » à côté de ses dés d'attaque à distance on considère que c'est l'arme que l'on lance pour cette Attaque à Distance.

Quand le Héros utilise cette arme pour une Attaque à Distance (*voir « Règles Générales - Attaques à Distance »*), il prend la carte de cette arme et la pose sur la zone ciblée, elle devra être ramassée en dépensant une gemme de Manipulation avant de pouvoir être utilisée à nouveau (par lui même ou un autre Héros, et à condition d'être dans la zone où est l'arme).

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 (*voir « Règles Générales - Défense Passive »*).

Boucliers

Les boucliers sont : le **Bouclier**, le **Bouclier Tribal** et l'**Ecu**.

Les boucliers offrent tous une Défense Active (*voir « Règles Générales - Défense Active »*).

De plus seuls les Boucliers permettent de parer une Attaque à Effet de Zone ou une Attaque à Distance.

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.

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 (*voir « Règles Générales - Attaques à Effet de Zone »*). Pour utiliser l'Orbe le Héros doit le lancer à l'aide d'une Manipulation Complexe (*Voir* : « Règles des Héros - Manipulations Complexes »). 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 (*Voir* : « Règles des Héros - Manipulations Simples »). Par contre on ne peut pas lancer l'Orbe à un autre Héros (*celle-ci explose à l'arrivée*).

Poignard Yuetshi

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 soin

Un Héros Actif peut, sans dépenser de gemme, boire la potion pour transférer 2 gemmes de sa Zone de Blessure à sa Zone d'Energie 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 casser, même si elle tombe avant d'atteindre le destinataire (*faute d'un nombre suffisant de succès*).

Cartes Sorts

SORTS UTILISABLES EN RÉACTION

Les sorts possédant un éclair sur leur cartes peuvent être utilisés « en réaction », c'est à dire que après que l'adversaire ai attribué ses dégâts au personnage possédant ce sort, celui ci peut le lancer immédiatement, mais avant tout jet de défense (*active ou passive*)

Les sorts utilisables en réaction sont indiqués dans ce compendium par ce texte violet :

Utilisable en réaction

SORTS ET ENCOMBREMENT

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

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.

Coût : 1 gemme + 1 gemme par zone supplémentaire
Saturation : 3

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 un même tour pour déplacer plusieurs personnages.

A préciser : quid du saut ou de l'escalade par exemple ?

Don de Vie

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

Coût : 2 gemmes
Saturation : 2

Il s'agit bien d'un transfert de gemmes d'un Héros vers un autre, les gemmes dont 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 lui reste des gemmes en Zone d'Energie Disponible après avoir lancé le sort pour pouvoir faire le Don de Vie.

Si il ne reste qu'une seule gemme en Zone d'Energie 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'Energie Disponible, le Héros qui reçoit le Don de Vie peut donc avoir plus de gemmes utilisables qu'en début de partie.

Guérison de Mitra

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

Coût : 2 gemmes
Saturation : 2

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

Le pool 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

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.

Coût : 3 gemmes pour activer le Halo
Saturation : 3

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 que une fois la réorganisation terminée.

Halo de Set

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
Saturation : 2

Voir « Halo de Mitra »

Morsure de Set

Le Lanceur de Sorts peut cibler un personnage dans sa ligne de vue avec la Morsure de Set. La cible du sort doit transférer 1 gemme de sa Zone d'Énergie Disponible à sa Zone de Fatigue, puis elle subit 2 dés Orange de dégâts.

Coût : 2 gemmes
Saturation : 2

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

Le pool 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 que un seul personnage par activation (*il ne peut être activé que une fois par tour à cause de sa saturation*).

A préciser : que se passe-t-il si pas de gemmes en disponible ?

Possession de Set

Le Lanceur de Sort cible un personnage à 2 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 pourra se déplacer mais perdra à la place cette Compétence pour son tour.

Coût : 2 gemmes
Saturation : 4

Il n'y a 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'OL elle ne pourra pas se déplacer lors de la prochaine activation d'une tuile le concernant. Si 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 » si ils ne sont pas activés entre deux tours ou le Lanceur de Sort utilise ce Sort.

A préciser : y a-t-il un marqueur pour indiquer la possession?

Rage de Bori

Le lanceur de sort inflige 2 dés Orange de dégâts à un personnage dans sa ligne de vue.

Coût : 2 gemmes
Saturation : 2

Le pool 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 que un seul personnage par activation (*il ne peut être activé que une fois par tour à cause de sa saturation*).

Téléportation

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

Coût : 1 gemme + 1 gemme par zone
Saturation : Illimitée

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 ou 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 (*pas en 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 1 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 ne tenant compte d'aucun obstacle (*bloquant, avec un surcout, saut, etc.*).

Prévoir un exemple

TÉLÉPORTATION ET 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

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

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

Voir : « Règles générales - Attaque à effet de zone »

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

Règles des maps

Auberge

Lignes de vue



En rouge les lignes de vue impossibles non évidentes
En bleu les murs intérieurs qui coupent la ligne de vue

Liste des éléments coupant la ligne de vue :

Murs, portes fermées.

Chambres

- n'ont de ligne de vue avec le couloir que si on peut tracer une ligne de centre de zone à centre de zone
- elles n'ont pas de ligne de vue possible avec le rez de chaussée.

Pièce marquée d'un « X »

- Elle est située au rez de chaussé, on ne peut donc pas :
- sauter de la balustrade ou par dessus la rambarde de l'escalier pour tomber dedans
 - défoncer les murs autre que celui donnant sur le bas de la pièce (et donc avec la porte)

Escalier et étage

Escaliers

- monter et descendre "normalement" un escalier est un mouvement classique
- sauter par dessus la rambarde de l'escalier pour atterrir sur la zone adjacente au rez de chaussée *coûte 1 Point de Mouvement (gratuit ou payant)*. De plus la figurine subit 2 dés Jaunes de dégâts si elle ne possède pas la compétence Saut et 1 dé Jaune si elle la possède (*pas de défense possible*).

Il y a trois niveaux dans l'auberge pour les bonus de surplomb :

- Le sol de la salle
- Les escaliers, sur le bar et sur les tables
- La balustrade

Balustrade

- sauter du haut de la balustrade vers le rez de chaussée *coûte 1 Point de Mouvement (gratuit ou payant)*. De plus la figurine subit 2 dés Oranges de dégâts si elle ne possède pas la compétence Saut et 1 dé Orange si elle la possède (*pas de défense possible*).
- grimper sur la balustrade depuis une zone adjacente au rez de chaussée nécessite la compétence "escalade" et *coûte 2 gemmes en Manipulation*.

Mobilier

Bar

- on peut monter sur le bar, cela *coûte 1 point de mouvement supplémentaire*, mais ne demande pas de compétence spéciale (*il faut donc payer deux points de mouvement pour passer d'une zone adjacente à une zone "sur le bar"*)
- descendre du bar ne *coûte pas de point de mouvement supplémentaire*
- sur le bar on bénéficie d'un bonus de surplomb (+1 dé jaune) quand on attaque un ennemi au sol en tir à distance, ou dans zone adjacente au corps à corps (*il s'agit là d'une exception à la règle pour le corps à corps vers une zone adjacente*)
- il ne coupe pas la ligne de vue

Table

- on peut monter sur une table pour 1 Point de Mouvement mais sans avoir besoin de compétence spéciale
- sur la table on bénéficie d'un bonus de surplomb (+1 dé jaune) quand on attaque un ennemi au sol au corps à corps ou à distance
- une table ne peut pas accueillir plus de figurines que les celles dont les socles tiennent sur sa surface.

Précisions :

- Soumis à la gêne ?

Tabourets, chaises, bancs

- peuvent être utilisés pour le combat au corps à corps, ils ajoutent +1 dé jaune au bonus de l'arme. Une fois utilisé le mobilier est détruit.

Précisions :

- Faut il une gemme pour les prendre?
- Peut on combattre à mains nues avec un tabouret, est ce que c'est dans ce cas avec une arme ou a mains nues ?
- Peut on utiliser un tabouret comme arme à distance ?

Autres éléments de décors

Murs intérieurs

- tous les murs situés sur un même étage peuvent être défoncés (*défoncer les cloisons*)

Murs d'enceinte

- ne peuvent pas être défoncés

Portes

Sauf indication contraire, elles peuvent être ouvertes de deux manières :

- avec une Manipulation complexe et 2 succès
- avec une Attaque au Corps à Corps faisant 5 dégâts

Dans les deux cas, en cas de succès la porte est retirée du jeu.

Remarque : Les troupes de l'Overlord peuvent les traverser gratuitement en les laissant fermées.

Bateaux

Lignes de vue

Mats

Seuls les centre des mats (*le mat en lui même pas la zone*) bloquent la ligne de vue.

Zone de mat

On a toujours une ligne de vue vers et depuis une zone autour d'un mat.

Escaliers

On a toujours une ligne de vue vers et depuis la zone d'escaliers.

Saut entre les bateaux

- Seul des personnages avec la compétence Saut peuvent sauter entre les bateaux

Echec d'un saut

- Si un Héros et un Lieutenants rate un saut il ne tombe pas à l'eau, il ne se passe rien et il perd son mouvement (*mais doit le payer tout de même*)

- Si un Sbire ou un Allié rate son Saut il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins

Difficulté du saut

La difficulté du saut est indiqué sur le plan dans les zones d'eau, si il n'y a pas de difficulté d'indiquée le saut n'est pas possible à cet endroit.

De plus il faut être dans une zone adjacente à l'indicateur de difficulté pour pouvoir sauter et on atterri sur la zone adjacente du même indicateur sur l'autre bateau.

Cout du saut

Il faut payer deux points de Mouvement pour sauter d'un bateau à l'autre.

Autres éléments de décors

Une baliste peut tirer pour une gemme dépensée en Manipulation par un Héros présent sur la zone. Elle inflige 1 dé rouge de dégât au bateau ennemi (*on peut payer pour relancer le dé*).

Chaque zone avec des balistes ne peut tirer que 1 fois par tour

On considère que toutes les balistes de la zone tirent et infligent en tout 1 dé Rouge de dégâts (*on ne lance pas 1 dé par baliste présente sur l'illustration*)

Escaliers

On peut tirer dans et à partir des escaliers, et on bénéficie d'un bonus de surplomb quand on tire vers cette zone depuis le pont.

On peut sortir et entrer de la zone d'escalier uniquement par la zone en face de l'escalier.

On considère que les lignes de vue s'appliquent normalement entre l'escalier et le reste de la map.

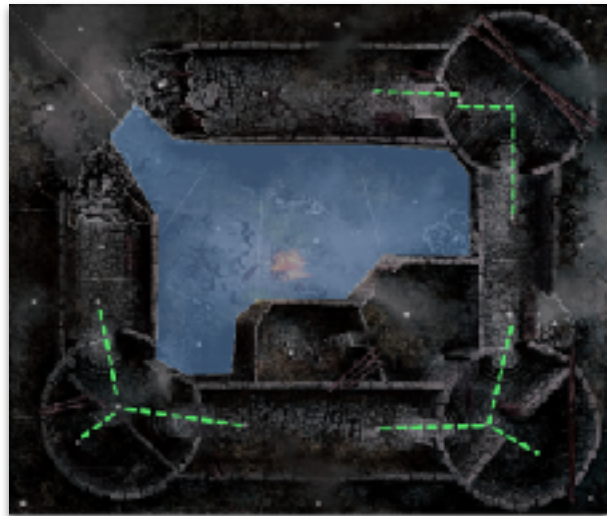
L'escalier est considéré comme sous le pont, toutes les attaques ciblant un personnage dans l'escalier bénéficient donc du Bonus de Surplomb.

Précisions :

- les zones de saut a cheval entre deux zones d'arrivée?
- Poupes en surplomb ?
- L'escalier est dessous mais il y a une ligne de vue de partout et vers partout ?

Forteresse

Lignes de vue



En **vert** lignes de vue depuis et vers les tours et les pièces.
En **bleu** la zone représentant la cour.

Remparts

Depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toute la cour (*zone bleue sur la carte*).

Tours

Seules les zones de rempart directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec l'intérieur.

Les tours sont situées au niveau de la cour (*il y a un fort dévers avec les remparts symbolisé par les marches*).

Autres éléments de décors

Remparts

Pour **sauter du haut des rempart** vers la cour il faut dépenser **1 Point de Mouvement**. De plus la figurine subit 2 dés Rouges de dégâts si elle ne possède pas la compétence Saut et 1 dé Rouge si elle la possède (*pas de défense possible*).

- **Attaquer du rempart** vers la cour ou l'intérieur d'une tour donne le droit au bonus de surplomb (*+1 dé Jaune*)

Eboulis

L'éboulis fonctionne comme un escalier, il s'agit d'une zone sur intermédiaire entre la cour et les remparts.

Cela coûte 2 points de Mouvement supplémentaire, pour entrer dans la zone de l'éboulis, que ce soit pour monter ou descendre.

Néanmoins, si la figurine possède la compétence Escalade alors il n'y a alors pas de surcout.

Village Picté

Lignes de vue



En **vert** les lignes de vues possible

Liste des éléments coupant la ligne de vue :

Arbres, huttes, tentures, murs.

Les huttes

Tentures

- coupent la ligne de vue
- gênent le déplacement, +1 point de mouvement pour les franchir (*pour entrer ou sortir*)
- il y a une tenture entre les deux pièces de la hutte double

Murs de huttes en pierre

- ne peuvent pas être défoncés
- les deux huttes rondes sont intégralement en pierre

Murs de huttes en bois

- peuvent être défoncés (*défoncer les cloisons*)
- Toutes les huttes en hexagonales sont intégralement en bois

Autres éléments de décors

Murs d'enceinte

- ne peuvent pas être défoncés (*y compris le petit morceau au dessus de la hutte en pierre du haut*)
- ne peuvent pas être escaladés

Arbres

- les héros peuvent se tenir dessus (*ne gênent pas la saturation*)

Eboulis

- demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires pour être franchis

Sommaire

Règles - Généralités	2	Inventaire	11
Attaque	2	Manipulations	11
<i>Corps à corps</i>	2	<i>Manipulations simples</i>	11
<i>A distance</i>	2	<i>Manipulations complexes</i>	12
Attaques à Effet de Zone	3	Compétences	13
Chutes	3	Attaque	13
Coffres	3	<i>Allonge</i>	13
Défense	3	<i>Ambidextre</i>	13
<i>Défense passive</i>	3	<i>Constriction</i>	13
<i>Défense active</i>	3	<i>Coup Circulaire</i>	13
<i>Attribution des dégâts restants</i>	4	<i>Coup précis</i>	13
Lancer les dés	4	<i>Retour de l'Au-delà</i>	13
<i>Relances gratuites</i>	4	<i>Riposte</i>	13
<i>Relances payantes</i>	4	<i>Tireur d'élite</i>	14
Lancer un sort	4	<i>Tir précis</i>	14
Lignes de vue	5	Défense	14
Mise en place	5	<i>Garde du corps</i>	14
Mouvement	5	<i>Intouchable</i>	14
Objectifs	6	<i>Sacrifice</i>	14
Phénomène de gêne	6	<i>Sous protection</i>	14
<i>Mouvements</i>	6	Diverses	14
<i>Impact sur les lancés de dés</i>	6	<i>Alchimie</i>	14
Zone saturée	6	<i>Commandement</i>	14
Règles - Overlord	8	<i>Concentration</i>	15
Activation	8	<i>Crochetage</i>	15
Points de vie	8	<i>Fascination</i>	15
Renforts	8	<i>Horreur</i>	15
Tuiles événement	9	<i>Malchance</i>	15
Tuiles mortes	9	<i>Poison</i>	15
		<i>Soutien</i>	15
Règles - Héros	10	Magie	15
Caractéristiques	10	<i>Lanceur de sorts</i>	15
<i>Combat à Distance</i>	10	Mouvement	15
<i>Combat au Corps à Corps</i>	10	<i>Bloqueur</i>	15
<i>Défense Active</i>	10	<i>Défoncer les cloisons</i>	15
<i>Manipulations</i>	10	<i>Escalade</i>	16
<i>Mouvement</i>	10	<i>Insaisissable</i>	16
<i>Relances</i>	10	<i>Intangible</i>	16
Encombrement	11	<i>Natation</i>	16
Etats : Actif / En Récupération	11	<i>Projection de toile</i>	16
<i>Héros Actif</i>	11	<i>Saut</i>	16
<i>Héros en Récupération</i>	11	<i>Souplesse féline</i>	17
		<i>Vol</i>	17
		Cartes Equipement	18
		Armes à deux mains	18
		Armes lancées	18
		Armures	18
		Boucliers	18
		Objets divers	18
		Orbe Explosif	18
		Poignard Yuetshi	18

Potion de soin	19
<u>Cartes Sorts</u>	20
Contrôle Mental	20
Don de Vie	20
Guérison de Mitra	20
Halo de Mitra	20
Halo de Set	21
Morsure de Set	21
Possession de Set	21
Rage de Bori	21
Téléportation	21
Tempête d'éclairs	22
<u>Règles des maps</u>	23
Auberge	23
<i>Lignes de vue</i>	23
<i>Escalier et étage</i>	23
<i>Mobilier</i>	23
<i>Autres éléments de décors</i>	23
Bateaux	24
<i>Lignes de vue</i>	24
<i>Saut entre les bateaux</i>	24
<i>Autres éléments de décors</i>	24
Forteresse	25
<i>Lignes de vue</i>	25
<i>Autres éléments de décors</i>	25
Village Picte	26
<i>Lignes de vue</i>	26
<i>Les huttes</i>	26
<i>Autres éléments de décors</i>	26
<u>Sommaire</u>	27