Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

BIENVENUE AVENTURIER !

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

- Les Chroniques Némédiennes, Robert E. Howard.

VUE GÉNÉRALE

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

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

Chaque Héros dispose d'une fiche de personnage qui lui permet de contrôler sa figurine sur le champ de bataille en réalisant diverses actions comme se déplacer, combattre, se défendre ou crocheter la serrure d'un coffre.

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

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

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

MATÉRIEL

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

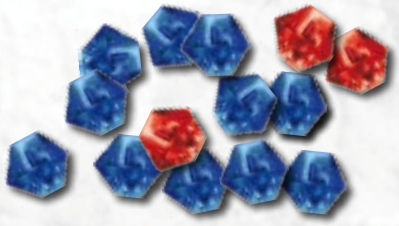
Chaque Héros possède une figurine de couleur blanche qui sert à le représenter sur le plateau de jeu.

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

Les livrets de règles x 2

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

Les gemmes x 75



Elles servent à déterminer la quantité d'énergie dont disposent les Héros (gemmes bleues) et l'*Overlord* (gemmes rouges). Chaque gemme représente une unité d'énergie.

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

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

Les plateaux de jeu x 2

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

La piste compte-tour x 1

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

Le pion compte-tour x 1

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

Les tuiles de l'*Overlord* x 45 (Barbarian) / x 62 (King*)

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

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

Le Livre de Skelos x 1

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

Les cartes Sorts x 16

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

Les cartes Sorts sont composées des éléments suivants :

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 et **toutes les figurines qui s'y trouvent** (le lanceur du sort, les figurines alliées comme les figurines ennemies). Le deuxième ⚡ indique que le sort peut être lancé en réaction pendant le tour adverse.

Les cartes Équipements x 39

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

- **Les cartes Armes** sont composées des éléments suivants :

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

Ses caractéristiques :

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

- **Les cartes Objets** sont composées des éléments suivants :

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

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 :

- Un Héros actif (cf. page 8) peut l'utiliser (sans dépenser de gemmes d'énergie, comme tout Objet) pour transférer 2 gemmes d'énergie de sa zone de Fatigue ou de sa zone de Blessure vers sa zone d'Énergie disponible,
- une fois utilisée la carte est défaussée.

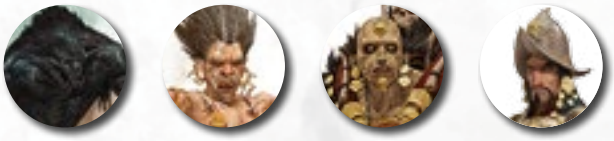
Les aides de jeu x 4

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

Les sous-socles x 25

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

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



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

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

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

Les pions Halos x 2

Halo de Mitra

Halo de Set

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

Les pions Coffres x 10

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

Les pions Portes x 12

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

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

Les pions numérotés x 13

Les pions Tonneaux x 6

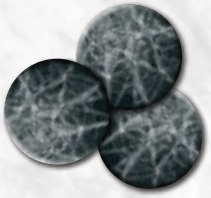
Les pions Escaliers x 4

Les pions Trésors x 13

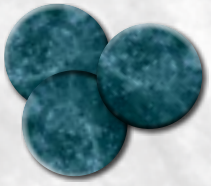
Les pions Flammes
x 12 (Barbarian) / x 16 (King*)

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

Les pions Toiles x 3



Les pions Eau x 6



Les pions Éboulis x 4

Les pions Points de vie des barricades x 3

Le pion Énergie x 1

Le pion Invocation x 1

Le pion Alarme x 1

Les pions Chaises x 9

Les pions Fosses x 3

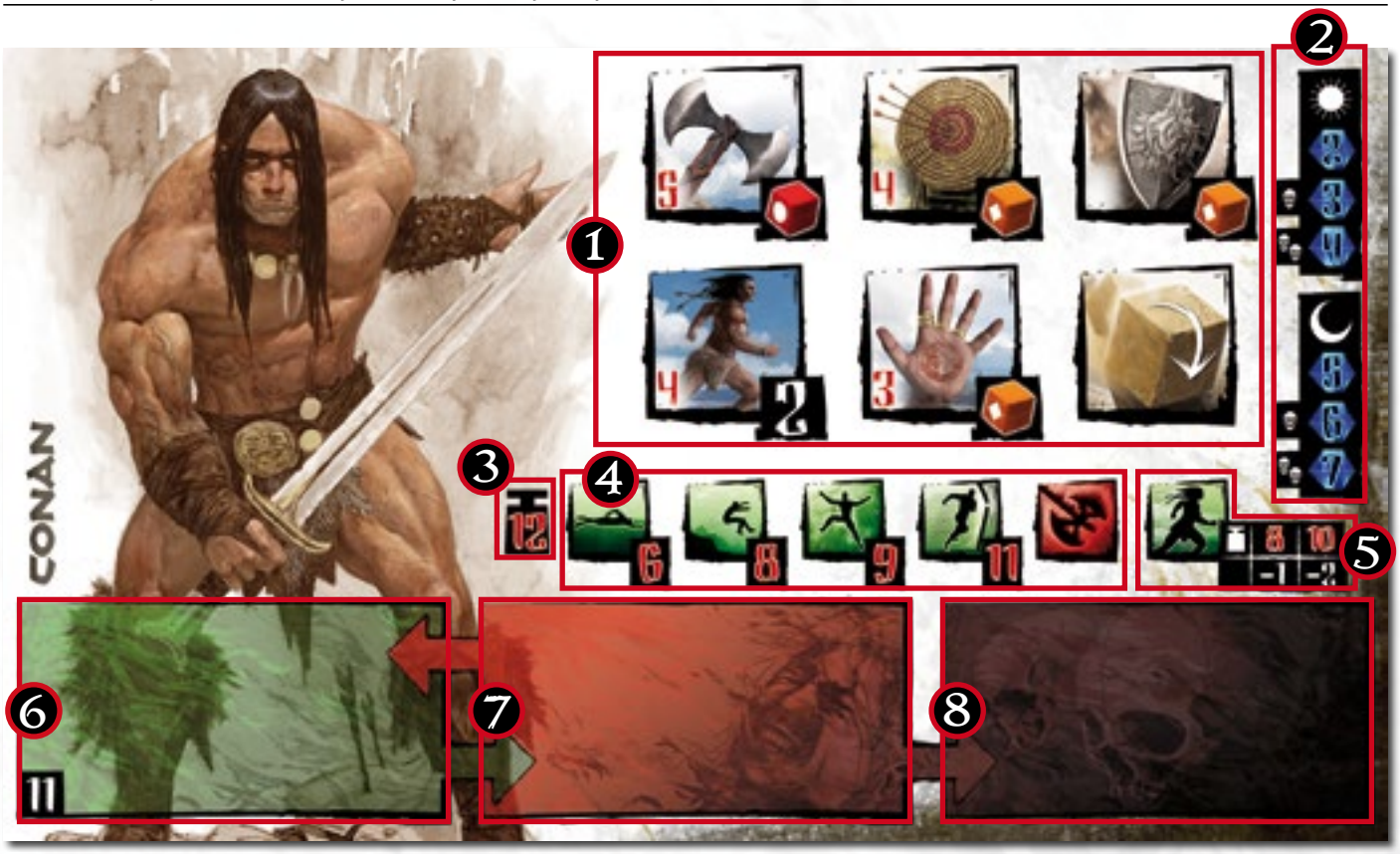
Les pions Tables x 3

Le pion Puits x 1

Les pions Barricades x 3

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

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



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

1 Cases d'Actions

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

2 Tableau de Récupération

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

3 Encombrement maximum

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

4 Cases de Compétences

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

5 Tableau d'Encombrement

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

6 Zone d'Énergie disponible

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

7 Zone de Fatigue

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

8 Zone de Blessure

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

Points de blessure et points de dégât

Les points de blessure sont les points de dégât encaissés par un personnage après y avoir retranché les défenses active (parade ou esquive) et passive (armure) (cf. page 11).

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

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

Structure du tour

Dans *Conan*, deux camps s'affrontent : celui des **Héros** qui jouent en coopération et celui de l'*Overlord*, seul maître de ses troupes.

Chaque camp joue à tour de rôle en commençant par le camp indiqué par le scénario.

Dans *Conan*, les Héros n'agissent pas selon un tour de jeu défini, mais coordonnent librement chacune de leurs actions. Pour ce faire, un Héros peut réaliser les actions de son choix (comme combattre, se déplacer ou tenter d'ouvrir un coffre), puis passer la main à l'un de ses camarades. Celui-ci pourra à son tour réaliser un certain nombre d'actions avant de, lui aussi, passer la main à un autre Héros ou à celui qui a agi précédemment et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Héros décident de cesser d'agir et de mettre fin à leur tour de jeu (parce qu'ils n'ont plus de gemmes disponibles à utiliser ou parce qu'ils souhaitent en conserver pour les tours futurs). C'est ensuite au tour de l'*Overlord*.

À son tour de jeu, l'*Overlord* pourra jouer 0, 1 ou 2 tuiles présentes dans la Rivière afin d'activer ses troupes et de les lancer à l'attaque des Héros. Chaque tuile représente une figurine ou un groupe de figurines dont l'*Overlord* prend le contrôle lorsqu'il active cette tuile. Une fois que l'*Overlord* a terminé ses activations, c'est au tour des Héros de jouer.

Les deux camps jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux remplisse son objectif comme indiqué par le scénario. Ce camp remporte alors la partie.

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

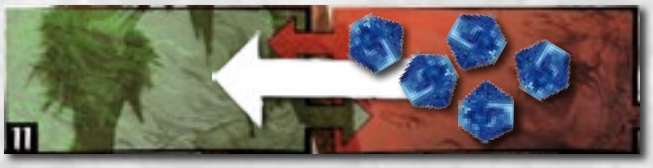
Toutes les gemmes d'énergie qui ont été utilisées par les Héros au cours du tour de l'*Overlord* doivent être rapatriées vers la zone de Fatigue.

2. Phase de déclaration de l'état des Héros

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

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

Si le Héros est déclaré **en récupération**, son marqueur d'état est posé sur la position « **en récupération** » . Il récupère le nombre de gemmes d'énergie indiqué sur sa fiche (5 gemmes si tous ses compagnons sont en vie, 6 gemmes si l'un d'eux est décédé, 7 gemmes si deux ou plus de ses compagnons sont morts) en les déplaçant de la zone de Fatigue à la zone d'Énergie disponible. **Un Héros en récupération ne pourra réaliser que des actions de défense et de relance.** Un Héros en récupération ne pourra pas se déplacer, attaquer au corps-à-corps, attaquer à distance, manipuler, lâcher un objet ou lancer un sort (sauf sort utilisable en réaction)…



3. Phase d'action

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

Voici la liste des actions que peut réaliser un Héros :

Combat au corps-à-corps

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

Au moment de porter une attaque, le Héros indique 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 corps-à-corps de l'arme pour obtenir la puissance totale du coup. À chaque attaque, le Héros doit choisir une seule arme de corps-à-corps avec laquelle attaquer.

Un Héros peut réaliser plusieurs fois l'action Combat au corps-à-corps pendant la phase d'action, sur la même cible ou sur des cibles différentes. 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

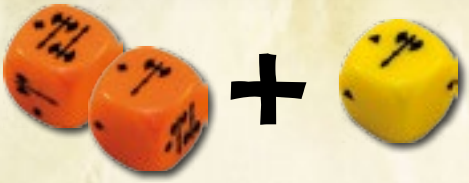
Les attaques au corps-à-corps ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).

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

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

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

- *Il lance donc les dés et obtient :*



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

Combat à mains nues des Héros

Lorsqu'un Héros n'utilise pas d'arme au corps-à-corps pour attaquer, on considère qu'il attaque à mains nues. Dans ce cas, les 2 premiers points de dégât qu'il inflige sont ignorés. Les unités de l'*Overlord* ne sont pas concernées par cette règle.

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 . Les figurines amies comme ennemies ne bloquent pas la ligne de vue mais peuvent générer de la gêne (cf. page 17). La distance entre deux zones ne rentre pas en ligne de compte dans la détermination de la ligne de vue.

Au moment de porter une attaque à distance, le Héros indique 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 1) à la puissance du tir. On ajoute ensuite à ces dés le bonus de dégât à distance de l'arme pour obtenir la puissance totale du tir.

Un Héros peut réaliser plusieurs fois l'action de Combat à distance pendant la phase d'action, sur la même cible ou sur des cibles différentes. 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 2 .

Phénomène de gêne

Sauf exception, les attaques à distance sont sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).

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

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

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

Lignes de vue et dénivelé

Généralement, 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 par l'*Overlord*, un Héros est libre d'effectuer une action de défense.

Au moment de se défendre, le Héros 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.

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).

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

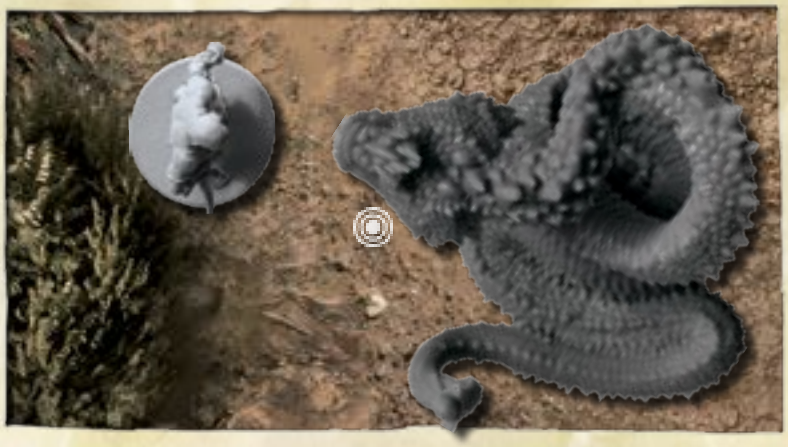
Seuls les boucliers peuvent être utilisés pour parer les attaques à distance et les attaques de zone. À défaut de bouclier, les attaques à distance ne peuvent être qu'esquivées.

Un seul bouclier 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. page 17).

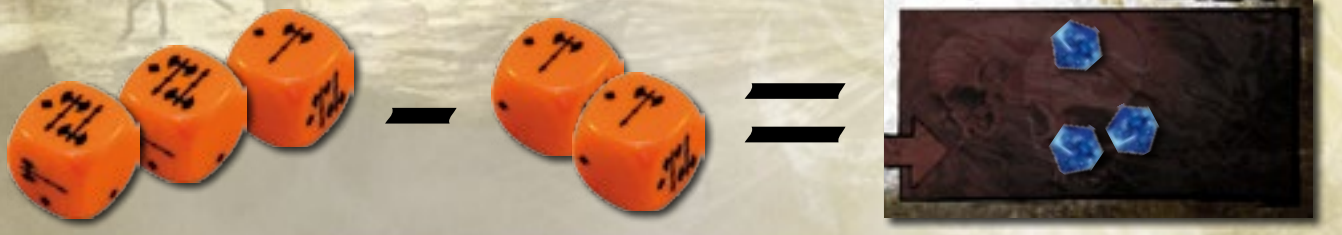
Shevatas fait face au serpent géant. La créature se jette sur lui dans une attaque meurtrière et obtient :



- *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 subit donc 3 points de blessure. Il doit déplacer 3 gemmes vers sa zone 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 ne requiert aucune dépense d'énergie et dont le Héros bénéficie automatiquement à chaque attaque qu'il subit.

Qu'un Héros **réalise ou non** une défense active (cf. page 11), il bénéficie de sa défense passive lors du calcul des points de blessure.

Cependant, il doit déclarer s'il se défend activement ou non avant d'utiliser sa défense passive.

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

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

- *Il lance les dés et obtient :*

- *Il encaisse donc 1 point de blessure.*

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. La réussite de l'action est automatique.

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

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

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

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

Phénomène de gêne

Les manipulations **simples** ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).
Les manipulations **complexes** sont sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).

Lancer… et réceptionner un objet

Lancer un objet demande un jet de **manipulation complexe** (voir plus haut) qui est sujet au phénomène de gêne (cf. page 17). Le lanceur indique la zone visée sur laquelle il dispose d'une ligne de vue (cf. page 10) puis fait son jet. L'objet parcourt une trajectoire rectiligne vers cette destination, d'un nombre maximal de zones égal au nombre de symboles obtenus. Si le nombre de symboles est suffisant ou supérieur, l'objet atterrit dans la zone visée. Si le nombre de symboles est insuffisant, l'objet va au plus loin que les symboles ont pu le mener. Si le lanceur n'obtient aucune réussite sur son jet de dés (à cause du phénomène de gêne par exemple), l'objet tombe dans sa zone. Réceptionner un objet demande la réalisation d'une **manipulation simple** (voir plus haut), sans qu'il soit nécessaire de faire un jet.
Note : un objet dont l'indice d'encombrement est supérieur à 3 ne peut pas être lancé.

Lâcher un objet

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

Ouvrir un coffre

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

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 un seul 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 actions 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. page 17).

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

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

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

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

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

On utilise le mouvement pour déplacer un personnage d'une zone à une autre, c'est-à-dire sortir d'une zone en 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. 17).

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 dont le Héros bénéficie dès lors qu'il est actif pour cette phase d'action.

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.

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.

Tout déplacement supplémentaire requiert la dépense de gemmes d'énergie. Chaque gemme d'énergie ainsi dépensée permet de gagner 1 point de mouvement supplémentaire qui doit être dépensé immédiatement. Ces gemmes d'énergie sont déplacées depuis la zone d'Énergie disponible vers la case mouvement.

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

Note : dans *Conan* les actions d'un Héros sont réalisées dans l'ordre qu'il le souhaite. Il peut donc tout à fait commencer sa phase d'action par attaquer au corps-à-corps un ennemi dans sa zone, puis se déplacer en utilisant sa base de points de mouvement gratuits puisqu'il s'agit de son premier déplacement dans cette phase d'action.

Phénomène de gêne

Les mouvements sont sujets au phénomène de gêne (cf. page 17).

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

- *La phase d'action des Héros débute. Conan décide de commencer par se débarrasser d'une partie de ses adversaires grâce à un grand coup circulaire de hache qui en tue deux.*

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

Lancer un sort

Les cartes Sorts dont dispose un Héros sont placées face visible près de sa fiche de personnage.

Lorsqu'un joueur utilise un sort, il place sur la carte le nombre de gemmes d'énergie correspondant à son coût (1) depuis sa zone d'Énergie disponible, comme il le ferait pour toute autre action. Le nombre de gemmes posées sur la carte ne peut jamais excéder son indice de saturation (2). Lors de la phase d'entretien de fin de tour, les gemmes reviennent dans la zone de Fatigue du personnage.

Phénomène de gêne

Le lancement d'un sort n'est jamais sujet au phénomène de gêne (cf. page 17).

Structure d'une attaque d'un Héros

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

Structure d'une défense d'un Héros

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

4. Phase d'entretien de fin de tour

Une fois 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 sur les cases actions, sur les sorts ou sur les tuiles Alliés.

On passe alors la main à l'*Overlord*.

Le phénomène de gêne

Le phénomène de gêne est lié à la présence dans la même zone d'adversaires **en nombre égal ou supérieur** aux Héros. Il impacte les déplacements et toutes les actions demandant l'exécution d'un jet de dés, **à l'exception des cas indiqués précédemment (combat au corps-à-corps, défense, relance, manipulations simples, et lancement d'un sort).**

Impact sur le déplacement

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

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

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

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

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

Impact sur les jets de dés

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

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

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

COMPÉTENCES ET ENCOMBREMENT

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

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

Dans le coin inférieur droit du pictogramme de compétence figure en rouge l'indice de surcharge. Si l'encombrement total du héros atteint ou dépasse ce seuil, la compétence n'est plus utilisable tant que le héros est ainsi encombré. Le niveau d'encombrement du Héros est égal à la somme des indices d'encombrement de chacun des objets qu'il porte.

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

Armes à une et à deux mains

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

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

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

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

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

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

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 payés par sa base de points 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 ses 3 points de mouvement gratuits (sa base de points de mouvement) auxquels il ajoute une gemme d'énergie qu'il place dans sa case déplacement.

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

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

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

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

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

Les chutes

Les dégâts dus aux chutes sont directement des 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. Une chute ne fait pas perdre le reliquat de la base de points de mouvement. Si un personnage en porte un autre, les deux subissent les mêmes dégâts et c'est le joueur contrôlant le porteur qui peut réaliser des relances.

Les attaques à effet de zone

Les attaques à effet de zone (indiquées par le symbole ✸), de type explosion ou sort (comme Tempête d'éclairs), font l'objet 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 l'esquive, la défense passive et les bonus de parade des boucliers restent utilisables. Lorsqu'un objet portant ce symbole (comme l'orbe explosif) est utilisé, la carte le représentant est ensuite défaussée. Si l'attaque touche plusieurs figurines, toutes les figurines subissent la totalité des dégâts et c'est l'attaquant qui détermine l'ordre dans lequel les cibles sont touchées.

Saturation de zone

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. Pour être considéré dans une zone, le socle d'une figurine doit être entièrement à l'intérieur des limites de cette zone. Une figurine ne peut ni s'arrêter ni traverser une zone si cette zone ne peut accueillir son socle. En revanche, on considère désormais cette zone comme à portée d'attaques au corps-à-corps depuis les zones adjacentes qui permettent d'y accéder. Cependant, il n'est pas possible d'attaquer au corps-à-corps depuis cette zone saturée vers les zones adjacentes non saturées.

Relances

Certains dés sont relançables gratuitement comme indiqué par le symbole de relance (cf. page 4). Un tel dé peut être relancé gratuitement une seule fois. Les relances supplémentaires devront donc être payées en énergie. Certaines compétences (comme Soutien), permettent de relancer gratuitement un dé déjà relancé.

Activation des Alliés

Un Héros doté de la compétence Commandement peut donner des ordres à tous les Alliés présents sur le champ de bataille, sauf indication contraire dans le scénario.

Lorsque le scénario l'indique, placez la tuile correspondant à ces figurines d' Alliés près de la fiche d'un Héros doté de cette compétence.

Un Héros actif pendant la phase d'action des Héros peut activer les figurines de l'unité Alliés en dépensant des gemmes sur cette tuile :

- Une gemme dépensée active un Allié. Chaque Allié ne peut être activé qu'une seule fois par phase d'action. Lorsqu'un Allié attaque, il perd sa base de points de mouvement pour cette activation.
- Le Héros, en dépensant des gemmes, peut acheter des points de mouvement supplémentaires (1 gemme = 1 point de mouvement pour un Allié) une fois son mouvement de base effectué et avant ou après son attaque. Un Héros ne peut pas acheter de cette façon plus de points de mouvement que la valeur de la base de points de mouvement de l'Allié.

Le Héros actif ou en récupération peut aussi défendre un Allié en dépensant des gemmes. Chaque gemme dépensée donne de défense active à un Allié.

Le Héros actif ou en récupération peut relancer les dés d'un Allié dont le résultat ne le satisfait pas, en dépensant une gemme d'énergie par dé et par relance.

Sauf mention contraire, un Allié dispose d'un seul point de vie.

Une fois la phase d'action terminée, les gemmes placées sur cette tuile sont transférées vers la zone de Fatigue du Héros. Si tous les Héros dotés de la compétence Commandement meurent, les Alliés sont retirés de la partie.

Le Livre de l'Overlord

Vous avez désormais toutes les règles de jeu des Héros. La plupart des règles de jeu de l'*Overlord* sont communes avec celles des Héros (Combat, Mouvement, Phénomène de gêne, etc.). Pour jouer une partie de *Conan*, vous devez désormais poursuivre votre lecture avec le Livre de l'*Overlord* qui contient, en plus des règles de jeu de l'*Overlord*, les informations de mise en place et les scénarios.

CRÉDITS

Auteur : Frédéric Henry.
Illustrateurs : Adrian Smith, Georges Cl4renko, Brom, Xavier Collette, Per Ø. Haagensen, Kekai Kotaki, Naiade, Paolo Parente, Alex Tornberg & Fang Wangli.
Sculpteurs : Arnaud Boudoiron, Grégory Clavilier, Thomas David, Viktor Dragosani, Laslo Forgach, Jacques-Alexandre Gillois, Gautier Giroud, Gaël Goumon, Yannick Hennebo, Mikh, Stéphane Nguyen, Elfried Perochon, Stéphane Simon, Thirdman Studio & Rafal Zelazo.
Relecteurs : Laura Rouquié & David Bertolo.
Scénaristes : Adnane Badi, David Bertolo, Frédéric Henry, Itai Perez, Jérémy Pinget, Jérôme Soffietti, José Chaves, Julian Lemonnier, Laurent Pouchain, Nicolas Marfeuil, Pascal Bernard & Philippe Villé.
Graphiste : Loïg Hascoët.
Maquettistes : Laura Rouquié & Loïg Hascoët.
Textes d'ambiance : Franck Magoni.
Responsables de la communication : Jamie Johnson & Léonidas Vesperini.
Remerciements: Virginie Renard, Fredrik Malmberg, Jay Zetterberg, Matt John, Camille Lepage, Mathilde Wasilewski, David Preti, Raphaël Guiton, Fabien Delarue, les Space Cowboys, Funcom, Martin Grandbarbe, Truliduli, Hon Ho, Budala, Monsieur Phal, Docteur Mops, Guillaume Chifoumi, Patrice Louinet, Isaac Shalev, Lance Myxter, Barry Doublet, Paul Grogan, Chad Krizan, Tom Vasel, Dan King, Robert Searing, Ralf Togler, Rodney Smith, Wil Wheaton, Eric Martin, Beasts of Wars, Olivier Noël, Julien Martini, Pascal Bernard, la communauté Trictrac (Roolz, Vinssounet, SentMa, Igor22, Izobretenik et tous les autres), et surtout les joueurs qui nous ont soutenus, ont essayé, aimé et défendu le jeu, tous ceux qui ont imprimé le PNP, fabriqué le prototype, fait la promotion du jeu ou travaillent déjà sur des scénarios « faits maison ».
© 2016 Conan Properties International LLC (« CPI »). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA, and related logos, characters, names, and distinctive likenesses there of are trademarks or registered trademarks of CPI unless otherwise noted. All Rights Reserved. Used with permission.

Précisions sur les compétences

Compétences d'attaque

Allonge : pour déterminer si un personnage ayant cette compétence peut attaquer dans une zone adjacente, on doit aussi vérifier qu'il existe une ligne de vue entre ces deux zones.

Ambidextrie : cette compétence ne peut être utilisée que pour les actions d'attaque au corps-à-corps et ne peut pas être utilisée pour la défense.

Constriction : un personnage ayant la compétence Insaisissable ignore le blocage dû à Constriction, pas les dégâts associés à l'attaque.

Coup précis : lorsqu'il réalise une attaque au corps-à-corps, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.

Retour de l'Au-delà : cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues (cf. page 9) et ne peut pas bénéficier d'un bonus d'arme.

Riposte : cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues (cf. page 9) et ne peut pas bénéficier d'un bonus d'arme. La Riposte est une attaque au corps-à-corps résolue après l'attaque (que l'attaque ait causé des dégâts ou non) et n'est possible que si le personnage doté de cette compétence survit à l'attaque.

Tireur délite : le personnage ignore les effets du phénomène de gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. De plus, il ignore la compétence Sous protection de sa cible.

Tir précis : lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.

Coup Circulaire : l'attaquant décide de l'ordre dans lequel les dégâts sont attribués aux figurines adverses. On résout normalement l'attaque sur une figurine (détermination des dégâts, défense…) avant de passer à la figurine suivante s'il reste des dégâts à attribuer.

Compétences diverses

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

Malchance : aucune relance d'aucune sorte (payante ou gratuite) n'est autorisée dans la zone d'un adversaire ayant cette compétence.

Soutien : permet la relance gratuite d'un seul dé, y compris sur un dé déjà relancé gratuitement (exception à la règle page 22).

Compétences de défense

Sacrifice : un personnage utilisant cette compétence ne peut utiliser que sa défense passive pour se défendre. Ce personnage encaisse donc la totalité des dégâts causés par l'attaque à la place de la cible initiale.

Intouchable : le personnage ayant cette compétence ignore le premier succès d'une attaque à distance portée contre lui.

Garde du corps : le personnage ayant cette compétence ne peut que parer, c'est-à-dire utiliser un équipement pour défendre contre cette attaque (un bouclier par exemple) ; il ne peut pas simplement esquiver (cf. page 11). La cible initiale de l'attaque ne peut ni parer, ni esquiver, mais peut toujours utiliser son armure passive, en plus de la défense de son garde du corps. C'est la cible initiale de l'attaque qui en subit les éventuelles blessures.

Sous protection : deux personnages ayant tous les deux cette compétence ne peuvent pas se protéger mutuellement.

Compétences de mouvement

Défoncer les cloisons : ce sont des points de mouvement qui sont dépensés pour utiliser cette compétence. Le pion utilisé pour symboliser l'ouverture laissée est celui-ci : . 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. Le personnage utilisant cette compétence se déplace de l'autre côté de la cloison qu'il vient de défoncer. Il n'est pas possible de défoncer une cloison en pierre.

Projection de toile : le pion utilisé pour symboliser une projection de toile est celui-ci : .

Saut : sauter coûte 1 point de mouvement par limite de zone traversée. Par exemple, sauter d'un bateau à l'autre fait traverser 2 limites de zone au personnage ; il lui en coûtera donc 2 points de mouvement pour sauter.

Compétences magiques

Lanceur de sort : 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.

Téléportation : le lanceur de sort n'est pas soumis au phénomène de gêne ni à la compétence Bloqueur.

Le Livre de l'Overlord

Avertissement : il est fortement conseillé de lire au préalable le Livre des Héros.

VUE GÉNÉRALE

Ce livret est destiné à expliquer les règles de jeu de l'*Overlord*.

Dans *Conan*, l'*Overlord* est un acteur du jeu à part entière qui permet à un joueur de contrôler des hordes destructrices, de puissants nécromants et des bêtes monstrueuses pour atteindre ses propres objectifs en déployant sa stratégie. **Les Héros cherchent à forger leur légende ; l'*Overlord* est là pour la détruire !**

Contrairement aux Héros qui disposent chacun d'une fiche leur permettant de contrôler un personnage, l'*Overlord* a devant lui une tablette, nommée le Livre de Skelos, qui lui permet de contrôler une multitude de personnages au travers d'un système de jeu simple et tactique.

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

LE LIVRE DE SKELOS

Il s'agit du plateau de jeu de l'*Overlord* grâce auquel il contrôle ses troupes.

❶ Pions Améliorations ponctuelles x 3

Ils se placent dans les trois emplacements supérieurs du Livre de Skelos et permettent à l'*Overlord* d'augmenter la capacité de mouvement de ses unités, de les défendre ou de relancer les dés dont le résultat ne le satisfait pas (cf. page 8).

❷ Tuile Énergie disponible de l'*Overlord* x 1

Il se place dans l'emplacement principal de gauche du Livre de Skelos et représente la zone d'Énergie disponible de l'*Overlord*. Les gemmes rouges placées dans cette zone représentent la capacité d'action de l'*Overlord*.

❸ Tuile Fatigue de l'*Overlord* x 1

Il se place dans l'emplacement principal de droite du Livre de Skelos et représente la zone de Fatigue de l'*Overlord*. On y place les gemmes rouges utilisées par l'*Overlord* pour réaliser ses actions.

❹ Tuiles Récupération x 2

Selon le scénario, on place l'un des deux jetons entre les zones d'Énergie disponible et de Fatigue et représente le nombre de gemmes que l'*Overlord* transfère de sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible lors de sa phase de récupération (cf. page 4).

❺ Pions Coûts d'activation x 8

Ils se placent dans les emplacements prévus du Livre de Skelos, de gauche à droite dans l'ordre croissant. Ils représentent le coût d'activation des tuiles de l'*Overlord* (cf. page 5).

❻ Rivière

L'*Overlord* y place ses tuiles dans l'ordre indiqué par le scénario.

❼ Les tuiles de l'*Overlord* x 45 (Barbarian) / x 62 (King*)

Chaque tuile représente une ou plusieurs figurines dont les caractéristiques sont identiques ou des événements qu'il pourra utiliser. L'*Overlord* peut activer une tuile parmi celles présentes dans sa Rivière pour prendre le contrôle de ses figurines ou utiliser les événements (cf. page 5).

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

Les tuiles

Les tuiles de l'*Overlord* se divisent en deux catégories : les tuiles Unités et les tuiles Événement.

Au début de chaque partie, les Unités et Événements sont placées dans la Rivière, selon l'ordre donné par le scénario.

Les tuiles Unités

Toutes **les tuiles Unités** comportent les mêmes éléments :

1. le nom de l'unité,
2. l'illustration d'une figurine de l'unité,
3. la couleur de socle de l'unité. On utilisera les sous-socles de couleur pour différencier les unités. Un contour de tuile Unités gris signifie qu'on n'utilisera pas de sous-socle,
4. la base de points de mouvement de chaque figurine de l'unité,
5. la défense passive de chaque figurine de l'unité,
6. la caractéristique combat au corps-à-corps ou à distance de chaque figurine de l'unité,
7. la ou les compétences de chaque figurine de l'unité,
8. le coût de renfort éventuel de chaque figurine de l'unité.

Les tuiles Événements

La plupart des scénarios proposent au moins une **tuile Événements** :

Lorsque la tuile Événements est activée, l'*Overlord* doit réaliser **l'un** des événements décrits par le scénario. Dans certains scénarios, la tuile Événement permet de déclencher plusieurs événements à chaque activation de la tuile. Le nombre, la nature et les modalités de déclenchement des événements dépendent entièrement du scénario.

Structure du tour

Dans *Conan*, deux camps s'affrontent : celui des Héros qui jouent en coopération et celui de l'*Overlord*, seul maître de ses troupes.

Chaque camp joue à tour de rôle en commençant par le camp indiqué dans le scénario.

Une fois le tour des Héros terminé, c'est à l'*Overlord* de jouer.

À son tour de jeu, l'*Overlord* peut jouer 0, 1 ou 2 tuiles de la Rivière afin d'activer ses troupes et de les lancer à l'attaque des Héros. Chaque tuile représente une figurine, un groupe de figurines dont l'*Overlord* prend le contrôle lorsqu'il active cette tuile, ou des événements. Une fois que l'*Overlord* a terminé ses activations, c'est au tour des Héros de jouer.

Le tour de jeu de l'Overlord

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

1. la phase de récupération,
2. la phase de progression du pion compte-tour,
3. la phase d'activation,
4. la phase d'entretien de fin de tour.

1. La phase de récupération

L'*Overlord* commence par rapatrier toutes les gemmes qu'il a utilisées pendant le tour des Héros (pour défendre ses unités, pour ses sorts en réaction...) vers sa zone de Fatigue. Puis il transfère un nombre de gemmes d'énergie égal à son indice de récupération depuis la zone de Fatigue vers la zone d'Énergie disponible. L'indice de récupération de l'*Overlord* est indiqué par le scénario et varie en fonction de la mise en place et du nombre de Héros qui lui font face au début de la partie.

*L'indice de récupération de l'*Overlord *est de 5. Pendant la phase de récupération, l'*Overlord *transfère donc 5 gemmes de la zone de Fatigue (à droite en rouge) vers la zone d'Énergie disponible (à gauche en vert). Au début de son tour, il aura donc 10 gemmes disponibles.*

2. La phase de progression du pion compte-tour

*L'*Overlord *fait avancer le pion compte-tour d'une case. Dans cet exemple, l'*Overlord *commence le 3e tour de jeu.*

3. La phase d'activation

Lors de la phase d'activation, l'Overlord a la possibilité d'activer 0, 1 ou 2 tuiles Unités ou Événements de la Rivière.

Chaque fois qu'il active une tuile Unités ou Événements, l'*Overlord* doit en payer le coût d'activation en transférant le nombre de gemmes d'énergie adéquat depuis sa zone d'Énergie disponible vers sa zone de Fatigue. **Le coût d'activation d'une tuile dépend de sa position sur la Rivière et correspond au nombre inscrit au-dessus de la tuile.**

L'*Overlord* peut aussi activer une tuile morte (cf. page 7). Celle-ci compte dans la limite des deux tuiles que l'*Overlord* peut activer durant sa phase d'activation.

L'*Overlord* transfère 3 gemmes de sa zone d'Énergie disponible vers sa zone de Fatigue. Ensuite, il extrait la tuile pour la repositionner tout au bout de la Rivière en faisant glisser les autres tuiles vers la gauche.

Alors seulement il joue la **totalité des personnages contrôlés par la tuile**, en commençant par utiliser tout ou partie de la base de points de mouvement de tous les personnages contrôlés par la tuile, avant de pouvoir effectuer les attaques de chacun. Chaque personnage de la tuile peut effectuer une attaque par activation. Les points de la base de points de mouvement inutilisés avant les attaques sont perdus. La seconde tuile activée peut être la même que la première, mais sa deuxième activation devra être payée à son nouveau coût.

4. La phase d'entretien de fin de tour

À la fin du tour, les gemmes dépensées sur les cartes Sorts et toutes les autres gemmes dépensées par l'*Overlord* sont rapatriées dans sa zone de Fatigue.

Caractéristiques d'une tuile

La défense passive

Un certain nombre de points de dégât sont automatiquement absorbés par la défense passive lors de chaque attaque contre un personnage contrôlé par cette tuile. Il faut donc soustraire la défense passive aux points de dégât pour obtenir le nombre de points de blessure subis par un personnage contrôlé par cette tuile lors de chaque attaque contre ce personnage.

Au centre du village, Conan fait face à un garde. Le Cimmérien lui assène un coup de hache provoquant 5 points de dégât :

Le garde dispose de 2 points de défense passive.

Il subit donc 3 points de blessure (5 - 2) qui doivent être soustraits de ses points de vie.

Puisqu'il ne dispose que d'un seul point de vie et que l'Overlord ne désire pas dépenser de gemmes pour réaliser une défense active (cf. page 8 Défense active), le garde meurt et sa figurine est retirée du plateau.

La base de points mouvement

Il s'agit du nombre de points de mouvement gratuits dont dispose chaque figurine de la tuile. Ces déplacements gratuits ne peuvent être effectués qu'avant l'attaque de n'importe quel figurine associée à la tuile. Si tous les déplacements gratuits n'ont pas été utilisés avant l'attaque, le reliquat est perdu. Tout autre déplacement doit être payé, pour chaque figurine, en utilisant des points de mouvement supplémentaires (cf. page 8 Points de mouvement supplémentaires).

La caractéristique de combat au corps-à-corps

Il s'agit du nombre et du type de dés que chaque personnage contrôlé par cette tuile lance lorsqu'il attaque au corps-à-corps. Les résultats de ces dés peuvent éventuellement être améliorés par des relances (cf. page 8 Relance), mais leur nombre et leur type ne peuvent en aucun cas être augmentés.

La caractéristique de combat à distance

Il s'agit du nombre et du type de dés que chaque personnage contrôlé par cette tuile lance lorsqu'il attaque à distance. Les résultats de ces dés peuvent éventuellement être améliorés par des relances (cf. page 8 Relance), mais leur nombre et leur type ne peuvent en aucun cas être augmentés.

Phénomène de gêne (cf. page 17 du Livre des Héros)

Les mouvements sont sujets au phénomène de gêne.
Le combat au corps-à-corps n'est jamais sujet au phénomène de gêne.
Le combat à distance est sujet au phénomène de gêne.

Les compétences

Les compétences sont représentées par des pictogrammes. Elles sont détaillées dans les aides de jeu « Compétences ».

Le nombre de points de vie et les tuiles mortes

Lorsqu'un personnage n'a plus de points de vie, il est mort et sa figurine est retirée du plateau. Lorsque tous les personnages d'une même tuile sont morts, la tuile est considérée comme morte. Elle est repositionnée à droite, tout au bout de la Rivière (comme si elle avait été activée), puis elle est retournée sur sa face « ensanglantée ». Elle continuera à circuler normalement dans la Rivière. Si un ou plusieurs personnages de la tuile viennent en renfort (cf. ci-dessous), on la retourne à nouveau en la laissant à sa position actuelle dans la rivière. L'*Overlord* peut activer une tuile morte. Celle-ci compte dans la limite des deux tuiles que l'*Overlord* peut activer durant sa phase d'activation. Dans ce cas, il ne joue aucune figurine et déplace normalement la tuile à la fin de la rivière.

Les sbires (personnages mineurs et impersonnels comme les Chasseurs pictes ou les Pirates) n'ont qu'un seul point de vie. Les lieutenants et les monstres en ont plusieurs, leur nombre est indiqué sur chaque scénario sous la Rivière. Les points de vie des lieutenants et des monstres sont symbolisés par un pion, à l'effigie de leur figurine, que l'on place sur la piste compte-tour.

Dépolluer la Rivière

À tout moment lors de son tour, l'*Overlord* peut « dépolluer la Rivière » en retirant du jeu une ou plusieurs tuiles mortes. Il lui en coûte deux gemmes d'énergie par tuile qu'il doit également retirer définitivement du jeu en les prenant en priorité dans sa zone de Fatigue puis, si sa zone de Fatigue est vide, dans les zones d'améliorations ponctuelles ou sur les cartes sorts et enfin dans sa zone d'Énergie disponible . Dépolluer la Rivière ne compte pas comme une action et il n'y a pas de limite au nombre de tuiles qui peuvent être extraites du Livre de Skelos, tant que l'*Overlord* peut ou veut en payer le coût. Les figurines d'une tuile Unités ainsi retirée du jeu ne peuvent plus revenir dans la partie (y compris par un événement de renfort).

Le coût de renfort

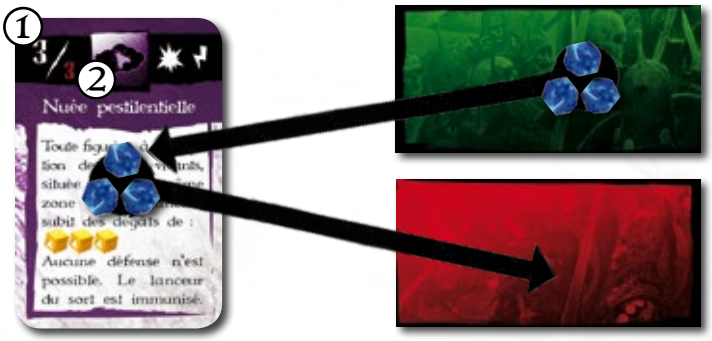
La plupart des sbires sont susceptibles d'apparaître ou de réapparaître en cours de partie dans les zones de renfort. Lorsque c'est le cas, un indice de renfort figure sur la tuile : il s'agit du coût à payer, en points de renfort, pour l'apparition ou la réapparition de chaque figurine de la tuile. Les points de renfort, lorsque le scénario en propose, sont obtenus par l'activation de la tuile Événement. Dans chaque scénario, les zones de renfort sont signalées par le pictogramme ci-dessus. Si une zone de renfort est saturée (cf. page 22 du Livre des Héros), l'*Overlord* peut choisir de faire réapparaître ses renforts dans la zone adjacente. Si la zone adjacente est elle aussi saturée, il n'est pas possible de faire apparaître de renforts dans cette zone.
Sauf mention contraire, les renforts de l'*Overlord* ne sont possibles qu'avec les figurines tuées pendant le scénario.
Si un ou plusieurs personnages d'une tuile morte (cf. ci-dessus) réapparaissent en renfort, on retourne la tuile à nouveau en la laissant à sa position actuelle dans la rivière.

Trois des chasseurs pictes verts ont été tués plus tôt dans la partie. Leurs figurines sont donc disponibles pour un renfort.

L'Overlord estime que c'est le moment opportun pour leur retour en jeu et décide d'activer la tuile Événement pour réaliser l'événement « Renfort : 4 points ». Il en paye donc le coût soit 7 gemmes (sa position dans la Rivière).

La tuile Événements passe normalement à la fin de la rivière, puis l'Overlord joue l'événement « Renfort : 4 points ». Il choisit de faire revenir, pour 1 point chacun (leur coût de renfort respectif), les trois chasseurs qu'il fait réapparaître sur les zones de renfort. N'ayant plus de figurines à faire réapparaître, le dernier point de renfort est perdu.

Attention : les tuiles Unités contrôlent un nombre variable de personnages. Ainsi, certaines tuiles contrôlent un personnage unique (c'est souvent le cas avec les lieutenants, qui sont des personnages uniques) tandis que d'autres peuvent contrôler de multiples personnages, tous identiques (de simples sbires la plupart du temps). Le nombre de personnages contrôlés par une même tuile Unités varie d'une partie à l'autre, mais également en cours de partie, en fonction des pertes et des renforts éventuels. Par défaut et sauf indication contraire dans le scénario, le nombre de figurines associées à une tuile ne peut pas dépasser le nombre indiqué en début de scénario. À noter qu'un personnage unique peut aussi être contrôlé par plusieurs tuiles dans la Rivière.



Certains personnages contrôlés par l'*Overlord* sont capables de manipuler la magie et disposent pour cela de cartes Sorts.

Elles sont placées face visible près du Livre de Skelos. Pour lancer un sort, l'*Overlord* doit d'abord activer la tuile du personnage doté de ce sort. Une fois cette tuile activée, l'*Overlord* peut lancer le sort en plus des déplacements et attaque du personnage.

Lancer un sort a un coût, en gemmes d'énergie, indiqué sur sa carte (1). Ce coût peut être fixe ou variable selon le sort. Lorsque le sort est lancé, l'*Overlord* en paie le coût en déposant sur la carte le nombre de gemmes adéquat prises dans sa zone d'Énergie disponible.

Les effets d'un sort sont indiqués sur sa carte.

Certains sorts fonctionnent en réaction et peuvent être activés à tout moment. Ils sont signalés par la présence du pictogramme sur la carte. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'activer la tuile du personnage pour lancer le sort pendant le tour des héros.

En aucun cas le nombre de gemmes présentes sur la carte Sorts ne peut dépasser son indice de saturation (2).

À la fin du tour, les gemmes posées sur la carte Sorts regagnent la zone de Fatigue de l'*Overlord*.

Améliorations ponctuelles

Il est possible pour l'*Overlord* d'améliorer ponctuellement certaines caractéristiques des personnages qu'il contrôle en dépensant des gemmes. Chaque dépense de gemmes n'est effective que pour un seul personnage et doit donc être renouvelée indépendamment pour chaque personnage dont on veut améliorer les caractéristiques. Ces améliorations sont au nombre de trois.

Points de mouvement supplémentaires

Après avoir dépensé la base de points de mouvement du ou des personnages d'une tuile, l'*Overlord* est libre d'acheter des points de mouvement supplémentaires. Chaque point de mouvement supplémentaire coûte une gemme d'énergie, qui doit être déplacée depuis la zone d'Énergie disponible vers la zone de Fatigue. Un personnage ne peut jamais dépasser le double de sa base de points de mouvement grâce aux améliorations ponctuelles. L'achat des points de mouvement supplémentaires peut se faire avant ou après l'attaque. C'est donc la seule façon pour les personnages de l'*Overlord* de se déplacer après avoir attaqué. Cette amélioration ponctuelle n'est utilisable que pendant le tour de l'*Overlord*.

Défense active

À l'instar des Héros, les personnages de l'*Overlord* sont capables de se défendre en dépensant des gemmes d'énergie. **Pour chaque gemme ainsi dépensée le personnage peut lancer dont le résultat vient s'ajouter à la défense passive du personnage**. L'*Overlord* doit choisir une fois pour toutes l'intensité de cette défense active (le nombre de gemmes qu'il y consacre), après quoi il ne pourra plus y ajouter de dés. Une seule défense est possible par attaque.

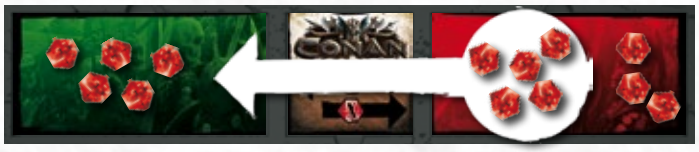
Relance

À l'instar des Héros, l'*Overlord* peut relancer les dés dont le résultat ne le satisfait pas, en dépensant une gemme d'énergie par relance. Cette amélioration ponctuelle est utilisable à tout moment par l'*Overlord*, y compris pendant le tour des Héros pour relancer ses jets de défense par exemple.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

L'Overlord est aux prises avec trois Héros qui investissent son village picte. Ils viennent de terminer leur tour de jeu et lui passent la main. C'est donc à son tour d'agir…

…Il commence par récupérer 5 gemmes (le nombre indiqué par le scénario) qu'il transfère depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible, puis fait progresser le pion compte-tour d'une case.



L'Overlord décide de bloquer Conan, qui se situe dangereusement près de la hutte de Zogar Sag, en envoyant sur lui ses trois Guerriers pictes, dotés de la compétence Bloqueur. Pour ce faire, il active la tuile Guerriers pictes située en 3e position sur la Rivière (il lui en coûte donc 3 gemmes d'énergie). Après avoir payé, il extrait la tuile de la Rivière, fait glisser vers la gauche toutes les tuiles qui peuvent l'être (c'est-à-dire la rangée de tuiles qui se trouvaient à droite de la tuile activée) et replace la tuile tout au bout de la Rivière. Il peut maintenant jouer les figurines correspondant à la tuile Guerriers pictes.

Il déplace alors les trois guerriers contrôlés par la tuile. Pour les deux premiers, la base de points de mouvement suffit.

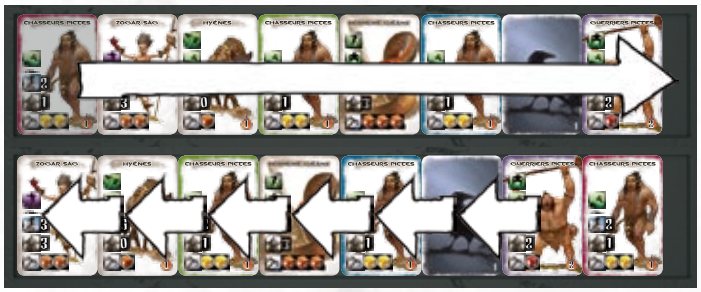
Pour le troisième (qui se trouve sur la même zone qu'Hadrathus), il est nécessaire de dépenser une gemme afin d'acheter un point de mouvement supplémentaire de façon à compenser le phénomène de gêne et franchir les deux limites de zone qui le séparent de Conan.

Une fois les déplacements de chacun effectués, les Guerriers pictes peuvent attaquer. Chacun d'eux va donc lancer un dé rouge pour son attaque. Le premier obtient deux symboles que Conan décide de défendre uniquement avec son armure de cuir en lançant un dé jaune. Avec un résultat de 1, l'armure le protège partiellement et il encaisse la différence, soit un point de blessure.

Le second guerrier obtient 3 symboles. Cette fois, en plus de son armure, Conan décide de réaliser une défense active pour laquelle il dépense 1 gemme. Il obtient 1 symbole pour son armure et 1 symbole pour son esquive. Il encaisse donc finalement 3 - 2 (soit 1) point de blessure.

Enfin, le troisième guerrier obtient 2 symboles qui sont intégralement absorbés par l'armure et une nouvelle défense active. C'en est terminé de l'action de la tuile Guerriers pictes.

L'Overlord a maintenant la possibilité d'activer une seconde tuile (potentiellement la même à son nouveau coût d'activation). Il a déjà dépensé 4 gemmes précédemment et décide d'être économe pour le reste de son tour. Aussi, se contente-t-il d'activer la première tuile de la Rivière. Il ne lui en coûte donc qu'une seule gemme. À nouveau, il extrait la tuile de la Rivière, fait glisser vers la gauche toutes les autres et la replace tout au bout de la Rivière.



Cette tuile contrôle les trois Chasseurs pictes à socle rouge, qu'il fait simplement sortir de leur hutte grâce à leur base de points de mouvement. Il décide de ne pas se lancer dans une dépense de points de mouvement supplémentaires pour les amener jusqu'à un adversaire et rend la main aux Héros qui vont pouvoir entamer un nouveau tour de jeu.

Mise en place d'une partie

❶ Les joueurs choisissent un scénario parmi ceux de ce livret (cf. à partir de la page 12) ou parmi ceux disponibles en ligne sur **www.monolithedition.com** puis désignent un *Overlord*.

❷ En fonction du scénario choisi, les joueurs déplient le plateau de jeu correspondant au centre de la table et placent les dés à proximité.

❸ Chaque Héros choisit le personnage qu'il incarnera parmi ceux proposés par le scénario puis prend la fiche de personnage et la figurine correspondantes. Il place sa figurine dans la zone du plateau de jeu indiquée par le scénario.

❹ Chaque Héros prend les cartes Équipements, Sorts et Objets indiquées par le scénario et les place face visible près de sa fiche de personnage.

❺ Chaque Héros prend le nombre de gemmes bleues indiqué en bas à gauche de la zone d'Énergie disponible de sa fiche de personnage et les répartis entre sa zone d'Énergie disponible et sa zone de Fatigue comme indiqué par le scénario. Enfin, chacun des Héros place une gemme rouge sur son tableau de récupération sur la position « actif ».

❻ Pendant ce temps, l'*Overlord* pose devant lui le Livre de Skelos, y place le nombre de gemmes rouges indiqué par le scénario et les réparti entre sa zone d'Énergie disponible et sa zone de Fatigue.

❼ Selon les indications du scénario, l'*Overlord* place ses tuiles dans la Rivière et prend ses éventuelles cartes Équipements, Sorts et Objets qu'il dispose face visible devant lui.

❽ L'*Overlord* dispose sur le plateau de jeu ses figurines, en utilisant si besoin les sous-socles de couleur et les pions éventuels, en fonction des indications du scénario.

❾ L'*Overlord* place la piste compte-tour près du Livre de Skelos et pose le pion compte-tour sur la position « 0 », ainsi que les éventuels pions Points de vie de ses personnages comme indiqué par le scénario.

❿ Tous les joueurs prennent connaissance des Règles spéciales, forment éventuellement le paquet de cartes Équipements et disposent les autres éléments de jeu (réserve de figurines, tuiles additionnelles...). Sauf indication contraire, aucune information du scénario n'est cachée aux Héros ou à l'*Overlord*.

Il s'agit de la mise en place du scénario «Dans les griffes des pictes» à 4 joueurs.

Les scénarios

Les pages qui suivent proposent des scénarios pour jouer à *Conan* mais vous êtes libre d'inventer les vôtres ou de jouer ceux que vous pourrez trouver sur notre site internet (www.monolithedition.com).

Le nombre de corbeaux dans le bandeau à droite du titre indique leur niveau : 1 corbeau = peu complexe, 2 corbeaux = intermédiaire, 3 corbeaux = complexe. Le nombre de joueurs est indiqué dans le bandeau à gauche du titre.

4-5 Dans les griffes des Pictes

Alors que résonnent les tambours de guerre des tribus pictes installées au-delà de la Rivière Noire et que leurs incursions jusqu'au Fleuve Tonnerre se multiplient, nombre de colons quittent précipitamment le territoire du Conajohara pour regagner les terres plus sûres du royaume d'Aquilonie. Conan, éclaireur le long de la frontière pour le compte de Valannus, Commandant de Fort Tuscelan, est témoin du massacre d'une colonne de réfugiés en provenance de Velitrium. Les Pictes se retirent victorieux avec une prisonnière et Conan reconnaît en elle Yselda, la fille du gouverneur de la cité. Le Cimmérien sait que les heures d'Yselda sont comptées et qu'elle sera prochainement sacrifiée sur l'autel de Jhebbal Sag, le Seigneur des Bêtes. De retour à Fort Tuscelan, Conan choisit de former un petit groupe de combattants expérimentés afin de venir en aide à la fille du gouverneur et de ramener la tête de Zogar Sag comme le lui demande Valannus.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent trouver Yselda, couper la tête de Zogar Sag puis sortir du village avec Yselda et la tête.

À l'issue du tour 8, les Pictes arrivent en nombre afin d'assister au sacrifice et les Héros ne peuvent plus s'échapper. La partie est alors remportée par l'*Overlord*.

La partie débute par le tour des Héros.

3 Héros : nous vous suggérons d'utiliser :
- Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Hadrathus commence avec son Halo de Mitra activé.

4 Héros : nous vous suggérons de rajouter Bêlit (lance d'ornement). Elle se déploie sur la même zone que l'un des autres Héros.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

3 Héros : l'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

4 Héros : l'*Overlord* commence avec 11 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort.

Zogar Sag : ne dispose pas de sort pour ce scénario.

5 8

Si vous ne possédez pas de figurines de Guerriers Pictes (socle violet), utilisez les figurines de Chasseurs pictes pour les représenter sur le plateau de jeu.

Règles spéciales :

- **Yselda :** avant le déploiement des Héros, l'*Overlord* choisit secrètement un des pions chiffrés. Celui-ci désigne la hutte où Yselda est retenue. À chaque nouvelle hutte visitée par les Héros, l'*Overlord* doit indiquer si Yselda s'y trouve. Si c'est le cas, il doit retourner le pion face visible et placer la figurine de princesse dans la hutte correspondante. Yselda est inconsciente, un Héros peut la porter en réalisant une manipulation simple. Il prend alors le pion qu'il place près de sa fiche de personnage. Son encombrement est de 6. Yselda n'a qu'un seul point de vie et aucune armure. Elle est tuée si elle subit une attaque (comme une attaque de zone par exemple). Le camp qui la tue perd immédiatement la partie.
- **Zogar Sag :** il ne peut pas sortir du village. Lorsqu'il est tué, sa tête représentée par son pion de Points de vie tombe au sol. Un Héros peut la ramasser en réalisant une manipulation simple. Il place alors ce pion près de sa fiche de personnage. Sa tête a un encombrement de 2.
- **Fuite du village :** si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.
- **Tentures :** entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.
- **Huttes en bois :** les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.
- **Escalade :** franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.
- **Coffres :** un coffre est placé dans chacune des huttes, soit 8 coffres au total. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 orbes explosifs, 2 potions de vie, 1 cotte de mailles, 1 arbalète, 1 écu et 1 arc bossonien.

Frédéric Henry

4-5 La chasse à la tigresse

Cela fait des mois que le navire pirate La Tigresse écume les eaux des côtes de Stygie et des Royaumes Noirs, mettant ainsi à mal le fructueux commerce de l'or et de l'ivoire au grand dam du roi Ctesphon. Alors que la flotte stygienne semble incapable de mettre un terme aux agissements de la Reine de la Côte Noire, le roi promet une somme colossale à qui rapportera la tête de Bêlit.

Tandis que le navire de Bêlit a accosté pour se ravitailler et qu'une bonne partie de l'équipage est à terre, voici que surgit de nulle part Le Vandale, vaisseau du capitaine zingaréen Zaporavo bien décidé à toucher l'énorme prime et à tirer quelque gloire de cette chasse aux pirates.

Soutenus par une rangée d'archers et par la magie noire de Skuthus, nécromancien stygien envoyé par Ctesphon, le mercenaire zingaréen et ses troupes prennent rapidement pied sur le pont de La Tigresse. Seuls Conan, le maître-voleur Shevatas et une poignée de guerriers qui n'ont pas encore débarqué peuvent venir en aide à Bêlit.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent protéger Bêlit jusqu'au retour des marins ou tuer Zaporavo et Skuthus.

Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer Bêlit avant la fin du tour 8.

La partie débute par le tour des Héros.

Bêlit et ses gardes se déploient comme indiqué sur le plan ci-dessus. Les autres Héros se déploient sur la zone 1.

3 Héros : nous vous suggérons d'utiliser :
- Conan (épée et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Bêlit (lance d'ornement et bouclier tribal) et ses 5 gardes.

4 Héros : nous vous suggérons d'ajouter Hadrathus (dague et 2 sorts : Halo de Mitra et Rage de Bori). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

3 Héros : l'*Overlord* commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

4 Héros : l'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.

Renfort : 6 points de renfort.

Feu à volonté : toutes les troupes de l'*Overlord* peuvent effectuer une attaque à distance gratuite si elles en ont la capacité.

Loué soit Set : Skuthus se sacrifie pour invoquer le Démon des ténèbres. Skuthus est donc mort et l'un des deux objectifs des héros est réalisé. La tuile du démon remplace celle de Skuthus dans la rivière. Le démon des ténèbres a 6 points de vie.

Skuthus dispose de 2 sorts : Drain d'énergie et Halo de Set. Il commence avec son Halo de Set activé.

8 3

Règles spéciales :

* **Saut :** si un Héros ou Zaporavo échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate ou un garde de Bêlit échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.

* **Coffres :** 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosif et 1 coffre vide.

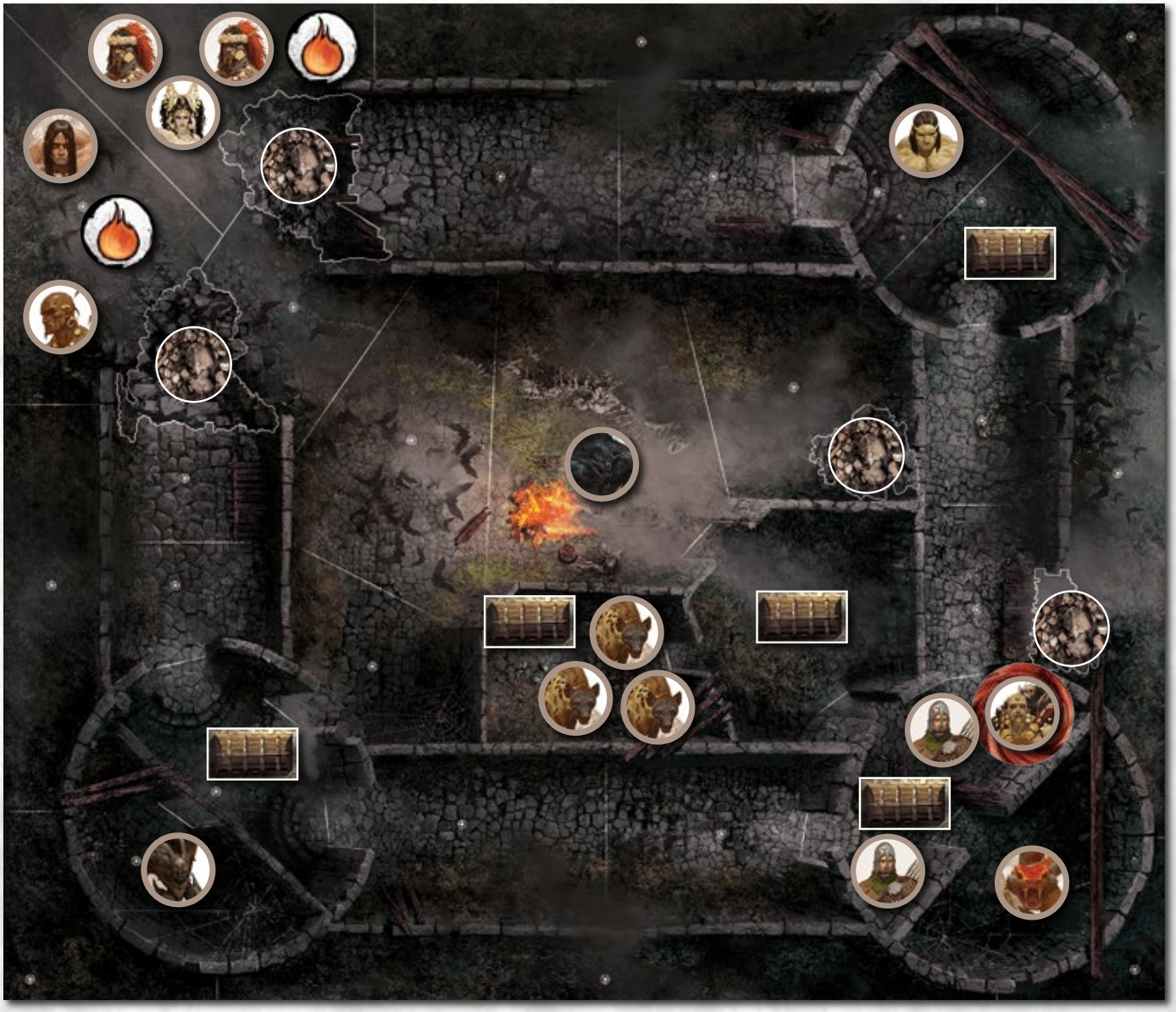
4 Au coeur des ténèbres

La Tigresse sillonne les eaux moroses du fleuve Zarkheba dont les rives mystérieuses sont recouvertes par une jungle lugubre. La Reine de la Côte Noire sait que se cache, derrière le mur de végétation, une très ancienne cité renfermant de fabuleux trésors. Mais de sinistres légendes rapportent que le lieu est hanté et les tribus noires l'évitent soigneusement.

Après plusieurs heures à longer les berges du fleuve dans un silence surnaturel, Conan aperçoit, au détour d'un nouveau coude, les crocs noirs de tours se dressant parmi les arbres. Une fois le navire amarré à d'anciens quais délabrés, les pirates ne peuvent que constater que la jungle a tout envahi et que les vestiges exhalent la décadence et la désolation.

Faisant fi de la crainte superstitieuse de ses hommes, Bêlit débarque avec son amant cimmérien, Shevatas et quelques hommes peu rassurés. La découverte d'une poignée de gemmes multicolores et d'un étrange couteau à la lame incurvée dans la crypte d'un temple les encourage à aller de l'avant.

Ils gagnent bientôt le centre de la ville où se dresse une petite forteresse dissimulant sous une végétation vénéneuse des tours délabrées et des murs écroulés. Ce n'est qu'en entendant résonner d'une voix sépulcrale « Restituez-moi mes biens, profanateurs impies ou j'inonderais l'autel de Set avec votre sang ! » qu'ils comprennent qu'ils sont tombés dans un piège tendu par Skuthus.



Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer Skuthus.

Pour gagner, l'*Overlord* doit faire en sorte que Skuthus soit encore en vie à l'issue du tour 8. Il termine son incantation et se transforme en vautour pour s'enfuir dans les airs.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :
- Conan (épée, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Bêlit (lance d'ornement, poignard Yuetshi) et 2 de ses gardes.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort .

Libération d'un monstre : les trois monstres dans les tours sont pétrifiés et inattaquables. L'*Overlord* peut lever le charme qui emprisonne un des monstres :
- le Démon des ténèbres (6 points de vie),
- le Serpent géant (8 points de vie),
- Khosatral Khel (7 points de vie).

La tuile du monstre libéré est placée à la fin de la Rivière.
Skuthus ne peut contrôler que deux monstres en même temps. Il ne peut pas y avoir sur la Rivière plus de deux tuiles de monstre actives en même temps (Démon noir compris).

Skuthus dispose de 2 sorts : Morsure de Set et Halo de Set. Il commence avec son Halo de Set activé. Il perd le Halo de Set chaque fois que sa tuile est activée.

6 5

Règles spéciales :

- **Poignard Yuetshi :** ce poignard permet de réduire l'armure de Khosatral Khel à 3.
- **Lignes de vue :** depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
- **Saut/Escalade depuis les remparts :** sauter depuis les remparts inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
- **Éboulis :** entrer dans une zone d'éboulis coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.
- **Coffres :** 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 2 orbes explosifs et 1 javelot.

David Bertolo

4 Le dernier rituel

La province du Conajohara est à feu et à sang. Les Pictes ont franchi massivement la Rivière Noire sous l'impulsion du shaman Zogar Sag qui est parvenu à unifier plusieurs clans dans le but de décimer tous les colons aquiloniens et anéantir Fort Tuscelan.

Conan et son groupe d'éclaireurs parcourent la frontière sans relâche afin de sauver ceux qui peuvent encore l'être.

Ayant atteint la lisière méridionale de la province, où s'étendent de vastes marécages, ils arrivent à l'orée d'un village que des colons paniqués devant l'avancée picte sont en train de fuir. Seule une courageuse prêtresse de Mitra est restée en arrière afin de retarder les sauvages guerriers et empêcher un massacre inéluctable.

Conan et ses alliés gagnent le village afin d'installer des barricades de fortune. La prêtresse se lance dans un rituel magique complexe, utilisant les six reliques de son village, pour barrer la route aux troupes de Zogar Sag et laisser aux colons le temps de s'enfuir.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent protéger la prêtresse de Mitra jusqu'à l'accomplissement du rituel. Le rituel est accompli si le pion invocation atteint 0 sur la piste compte-tour ou, par défaut, à la fin du 12e tour.

Pour gagner l'*Overlord* doit éliminer la prêtresse de Mitra ou tous les Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

La partie débute par le tour de l'*Overlord*.

L'*Overlord* commence avec 12 gemmes en zone d'Énergie disponible. Il récupère 5 gemmes par tour.

Lorsque la tuile Événement est activée, l'*Overlord* doit appliquer tous les événements dans l'ordre :

Renfort : tous les Guerriers et Chasseurs pictes tués apparaissent aux entrées du village, sur les zones de renfort, tant qu'il reste de la place sur la zone.

Hâte bestiale : l'*Overlord* choisit une tuile de Pictes qui viennent d'arriver en renfort. Chacune des figurines de cette tuile qui viennent d'arriver en renfort dispose de 2 points de mouvement immédiatement utilisables.

Incantation : un des Héros lance autant de (sans relance possible) que de reliques encore intactes. Pour chaque symbole obtenu, il déplace le compteur Invocation (posé sur la case 10 au début de la partie) d'une case vers le 0. Si le pion atteint ou dépasse 0, l'incantation de la prêtresse de Mitra est terminée et les Héros ont gagné.

6

Règles spéciales :

- **Barricades :** les barricades sont infranchissables et bloquent les lignes de vue mais peuvent être attaquées selon les règles normales de combat. Les Pictes les attaquent tous ensemble en une fois. Chaque barricade a 12 points de vie en début de partie. Une fois à 0, on retire le pion Barricade et la voie est libre. Les barricades n'ont aucun point de défense passive et les attaques dirigées contre elles peuvent bénéficier de relances selon les règles normales.
- **Reliques :** au début du tour de l'*Overlord*, si l'une de ses figurines se trouve sur une zone contenant une relique , celle-ci est automatiquement détruite et l'on retire le pion Relique du plateau.
- **Prêtresse de Mitra :** elle ne se déplace pas et ne peut pas être portée. Si l'une des figurines de l'*Overlord* se trouve sur la zone de la prêtresse au début du tour de l'*Overlord*, cette dernière est automatiquement tuée et l'*Overlord* remporte la partie. La prêtresse ne peut pas être attaquée normalement.
- **Tentures :** entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.
- **Huttes en bois :** les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.
- **Escalade :** franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Nicolas Marfeuil

4 POUR TOUT L'OR D'OPHIR

Conan arpente sa cellule tel un lion en cage. Pendant que ses yeux d'un bleu incandescent scrutent chaque recoin à la recherche d'une échappatoire, il enrage littéralement d'avoir failli à sa mission de protection de la princesse Olivia, fille du roi d'Ophir.

L'intégralité du détachement chargé d'escorter la princesse en visite dans le sud du royaume a été massacrée par des soldats kothiens. Le Cimmérien, après avoir réalisé une sanglante moisson, a finalement succombé sous le nombre des ennemis et la fureur d'un étrange homme-singe surpuissant.

Olivia et Conan sont désormais prisonniers du Capitaine Arbanus, homme de confiance du roi Strabonus de Koth. Ce dernier a préféré la ruse et le rapt à de coûteuses opérations militaires pour s'approprier les mines d'or qui font la richesse d'Ophir.

Les Kothiens, rapidement repérés et traqués après leur forfait, sont parvenus à se retrancher dans un ancien fortin situé à la frontière des deux royaumes. Tandis que les troupes ophiriennes prennent position en installant des machines de guerre, les compagnons d'armes du Cimmérien infiltrent les lieux pour tenter une délicate mission de sauvetage. La volonté du roi d'Ophir est explicite : sa fille ne doit pas tomber vivante entre les mains de Strabonus.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent sauver Olivia et l'évacuer en dehors du plateau.

À l'issue du tour 8, les Ophiriens anéantissent le fort à l'aide de leurs trébuchets, tuant tous ses occupants. La partie est alors remportée par l'*Overlord*.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 8 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort .

Chute d'un rocher : un rocher catapulté par l'armée ophirienne s'abat sur une zone choisie par l'*Overlord*. Chaque figurine présente dans cette zone subit une attaque de zone de .

6 8

Règles spéciales :

- **Olivia :** Olivia est inconsciente, les Héros doivent la porter (placer sur le plateau la figurine de la princesse et prendre le pion correspondant). Son encombrement est de 6. Olivia n'a qu'un seul point de vie et aucune armure. Elle est tuée si elle subit une attaque (comme une attaque de zone par exemple). Le camp qui la tue perd immédiatement la partie.
- **Porte renforcée :** une porte renforcée barre l'entrée de la zone où se trouve Olivia. Elle ne peut être ouverte qu'avec une clef que porte Arbanus de Koth (représenté par la figurine du capitaine). Récupérer la carte Clef après avoir tué Arbanus est une manipulation simple et coûte 1 gemme. Ouvrir la porte avec la clef est une manipulation simple et coûte 1 gemme en manipulation.
- **Emprisonné :** ouvrir la porte de la cellule de Conan est une manipulation complexe de difficulté 2.
- **Portes :** les portes simples (autres que celles qui retiennent Conan et Olivia) coûtent 1 point de mouvement supplémentaire la 1re fois qu'elles sont franchies. Elles sont ensuite retirées du jeu. Les hyènes ne peuvent pas franchir une porte fermée.
- **Lignes de vue :** depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
- **Saut/Escalade depuis les remparts :** sauter depuis les remparts inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
- **Éboulis :** entrer dans une zone d'éboulis coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.
- **Coffres :** 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, 1 cotte de mailles et 1 arbalète.

Frédéric Henry

2 La colère d'Anu

Deux audacieux voleurs, un déserteur du Gunderland et un barbare cimmérien, se sont forgé en quelques mois une solide réputation parmi les cités-États de Corinthe en dérobant d'importantes richesses et en s'en prenant aux caravanes qui empruntent la Route des rois.

Un prêtre d'Anu corrompu, tout à la fois receleur et espion au service de la police de l'une des cités, dénonce les deux larrons et provoque la capture du Gunderman qui est immédiatement pendu. Conan, dans toute l'impétuosité de sa jeunesse, venge la mort de son associé et rétablit la justice en pillant le temple d'Anu et en éviscérant le prêtre responsable.

Le Cimmérien, lors de sa fuite, est malheureusement victime de la « Colère d'Anu », un puissant sortilège capable de lui faire perdre la raison en quelques jours sous l'emprise de terrifiantes hallucinations. Il n'a que peu de temps pour retrouver le prêtre à l'origine de cette malédiction et la briser.

Lors d'une procession religieuse entre deux cités-États, Conan saisit l'occasion d'agir. Les prêtres d'Anu, leur escorte de soldats et l'étrange homme-singe qu'ils exhibent le long du parcours font halte dans une auberge.

Objectifs :

Pour gagner, Conan doit parvenir à quitter l'auberge libéré de la malédiction. Il doit trouver le prêtre à l'origine du sortilège et le contraindre à l'annuler ou tuer le prêtre. Si Conan quitte l'auberge en ayant tué des prêtres, l'*Overlord* lui indique si l'un d'eux était à l'origine de la malédiction et si Conan gagne la partie.

L'*Overlord* gagne la partie si Conan est tué ou s'il quitte l'auberge avec la malédiction.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser Conan (épée et armure de cuir).

Conan débute avec 0 gemme en zone de Fatigue. Le Héros joue sa phase de déclaration de l'état des Héros comme si aucun Héros n'était mort pendant la partie.

L'*Overlord* commence avec 4 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.

Les événements deviennent disponibles en fonction de l'avancement du Héros. Chaque fois qu'un prêtre parle ou est tué, un événement supplémentaire est utilisable par l'*Overlord* :

- **0 prêtre :** 2 points de renfort ,
- **1 prêtre :** renfort d'une unité de 2 Gardes (ajout de la tuile à la fin de la Rivière, 4 unités max.),
- **2 prêtres :** toutes les figurines d'une tuile de Gardes gagnent immédiatement 2 points de mouvement,
- **3 prêtres :** Thak est libéré (ajout de la tuile à la fin de la Rivière). Thak a 10 points de vie.

L'*Overlord* place 5 pions numérotés de 1 à 5 face cachée sur le plateau pour représenter les prêtres. Celui avec le plus petit numéro représente le prêtre à l'origine de la malédiction.

Règles spéciales :

- **Interrogatoire :** Conan doit faire parler les prêtres pour trouver lequel est à l'origine de la malédiction. Sur la zone d'un prêtre, il peut dépenser 1 gemme en combat au corps-à-corps et lancer sans relance possible. Le nombre de symboles obtenus détermine ce qu'il se passe :
  - 0 : échec, rien ne se passe.
  - 1 ou 2 : réussite, le prêtre avoue s'il est à l'origine de la malédiction et la retire.
  - 3 : échec, le prêtre meurt avant de parler, mais il était peut-être à l'origine de la malédiction.
- **Libération de Thak :** au 12e tour, Thak se libère quoi qu'il arrive, excité par l'agitation qui règne dans l'auberge. Il n'y a pas de limite en nombre de tours, mais la libération de Thak accélère grandement la fin de la partie. Si Conan entre dans la cellule de Thak avant qu'il ne soit libéré, celui-ci est immédiatement mis en jeu comme si l'événement « 3 prêtres » avait été déclenché. On résout l'événement au moment où Conan entre dans la zone de Thak.
- **Renfort :** Il y a 2 types de zone de renfort utilisable pour l'événement Renfort :
  - celle qui se trouve dans la chambre (1 seul pion) est consommable. Le pion est retiré après usage.
  - celle qui se trouve devant l'auberge (2 pions) est illimitée.
- **Murs :** tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
- **Saut/Escalade depuis la balustrade :** sauter de la balustrade inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- **Saut/Escalade depuis un escalier :** sauter des escaliers inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la zone d'un escalier par la rambarde sur le côté coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade. Emprunter l'escalier normalement n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.
- **Coffres :** 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 3 potions de vie, 2 orbes explosifs et 1 coffre vide.

David Bertolo

3 La poursuite infernale 1/2

Ayant flairé un guet-apens lors d'un rendez-vous avec des pirates des îles Baracha, Conan a fui Tortage et a rejoint l'équipage du Capitaine Zaporavo, sur Le Vandale. En quelques semaines, la personnalité du Cimmérien et ses connaissances de marin l'ont rendu très populaire auprès des flibustiers ; devenu un meneur influent, il a réussi à capter l'attention de la voluptueuse Sancha, la favorite du mercenaire zingaran.

Zaporavo est cependant resté très méfiant vis-à-vis de celui qu'il perçoit désormais comme un rival qu'il faudra tôt ou tard éliminer. Mais l'heure n'est pas au règlement de compte, car les voiles d'un vaisseau marchand argosséen apparaissent à l'horizon. Les hommes d'équipage du Vandale rejoignent leur poste de combat et s'attaquent avec succès à cette proie facile qui n'offre finalement que peu de résistance. Le bateau capturé étant intact, Zaporavo souhaite en tirer profit tout autant que de sa cargaison. Décision est prise de faire voile en direction du port zingaran le plus proche.

Tandis que Conan se retrouve sur le navire argosséen avec une partie des marins qui lui est favorable, il choisit de forcer le destin et déclenche une mutinerie pour non seulement s'emparer du vaisseau marchand, mais aussi s'attaquer au Vandale pendant que celui-ci est affaibli.

Objectifs :

Pour passer à la seconde partie du scénario, les Héros doivent rattraper le bateau de Zaporavo. Les deux bateaux avancent à peu près à la même vitesse. Les Héros vont devoir faire avancer plus rapidement leur bateau pour rattraper celui de Zaporavo. Il faut pour cela faire avancer de « 6 lieues » (6 cases) le pion sur la piste compte-tour.

Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer tous les Héros.

Note 1 : il n'y a pas de limite de tours dans ce scénario. Le pion compte-tour est utilisé pour compter les 6 lieues séparant les deux bateaux.

Note 2 : seule une partie du plateau est utilisée pour ce scénario. L'autre bateau n'est pas accessible.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille et armure de cuir),
- Shevatas (dague de parade, lames de lancer et armure de cuir).

Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort . L'*Overlord* ne peut pas contrôler plus de 5 pirates avec une même tuile Pirates.

Vague scélérate : une vague gigantesque secoue le bateau. L'*Overlord* lance (relance permise) et déplace autant de figurines que le nombre de symboles obtenus. Les Héros peuvent être déplacés jusqu'à 3 zones sans jamais passer par-dessus bord, les pirates mutins basculent automatiquement par-dessus bord et se noient.

Tourner casaque : l'*Overlord* lance (relance permise). Pour chaque symbole obtenu, remplacez un pirate mutin par un pirate de la réserve (si possible).

5

Règles spéciales :

- **Activation des pirates mutins :** les pirates rouges sont des mutins et ils sont considérés comme les Alliés des Héros pour ce scénario. À tout moment du tour des Héros et une seule fois par tour, un Héros peut activer tous les pirates mutins. Ils sont activés gratuitement et de la même manière que les sbires de l'*Overlord* (déplacement + attaque), à la différence qu'ils ne peuvent pas bénéficier d'amélioration ponctuelle.
- **Avec moi !:** le charismatique Conan persuade d'autres pirates de rejoindre la mutinerie. Au début de chaque nouveau tour de jeu des Héros, le joueur incarnant Conan lance (relance permise). Pour chaque symbole obtenu, placez 1 pirate mutin rouge (provenant de la réserve) dans la zone où se trouve Conan, ou dans une zone adjacente si celle-ci est saturée. Il ne peut y avoir au maximum que cinq pirates mutins en jeu.
- **Navigation :** pour chaque zone de contrôle du navire (les 2 mâts et la poupe) occupée en majorité par le camp des Héros, tous les pirates mutins présents sur la zone doivent sacrifier leur action de combat et un Héros présent dans la même zone doit dépenser 1 gemme en manipulation pour faire avancer le bateau d'une lieue supplémentaire. La Navigation n'est possible qu'une fois par tour, par zone et par figurine.
- **Coffres :** 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 1 orbe explosif et 1 arbalète.

Philippe Ville

3 La Poursuite infernale 2/2

Ce scénario ne peut être joué indépendamment du premier opus de La Poursuite infernale à la fin duquel les joueurs laissent tout en place sur le plateau. Les Héros laissent leur fiche de personnage dans le même état (répartition des gemmes, équipements…). La partie reprend au tour où la première partie s'est arrêtée.

L'Overlord déploie Zaporavo et 2 Archers comme indiqué ci-dessous puis place tous les Pirates bleus et verts morts dans le scénario précédent et issus de la réserve aux emplacements indiqués sur Le Vandale : ① ② ③

Si nécessaire, retournez face visible et/ou replacez à la fin de la Rivière les tuiles Pirates verts, Pirates bleus dans cet ordre puis rajoutez la tuile Archers à la fin de la Rivière.

Enfin, placez la tuile de Zaporavo à la fin de la Rivière avec 7 points de vie.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer Zaporavo ou couler *Le Vandale* en réalisant 8 points de dégât de tir de baliste.

Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer tous les Héros.

Note : il n'y a pas de limite de tours dans ce scénario. Le pion compte-tour est utilisé pour compter les dégâts infligés au *Vandale*.

Renfort : 4 points de renfort .

Baliste enrayée : l'*Overlord* lance (relance permise). S'il obtient au moins 1 symbole, l'*Overlord* indique une zone avec baliste. Celle-ci ne peut pas être utilisée lors du prochain tour des Héros.

Règles spéciales :

* **Saut :** si un Héros ou Zaporavo échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut. Si un pirate échoue, il tombe à l'eau et meurt dévoré par les requins. La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan.
* **Tir de baliste :** pour chaque zone avec une baliste tournée vers *Le Vandale* et occupée en majorité par le camp des Héros, tous les Pirates mutins présents sur la case doivent sacrifier leur action de combat et un Héros doit réaliser une manipulation simple pour déclencher un tir de baliste. Le camp des Héros lance (relance permise), chaque symbole inflige 1 dégât au *Vandale*. Chaque baliste ne peut tirer qu'une seule fois par tour.

Philippe Lille

4 FAITS COMME DES RATS

Les rires et les vociférations fusent tandis que résonne le tintement des chopes remplies d'ale qui s'entrechoquent. Conan et ses compagnons festoient, dilapidant les restes de leur dernière solde, perçue il y a peu alors qu'ils servaient encore dans l'armée du royaume d'Ophir.

Aujourd'hui, ils sont bruyamment attablés à la taverne du Rat, car Conan est de retour en Corinthe dans la cité-État dirigée par le Prince Murilo, qu'il a autrefois aidé à se débarrasser d'un puissant rival en la personne du prêtre rouge Nabonidus. Le Cimmérien a reçu un message du Prince, lui signifiant son intention de le rencontrer hors protocole officiel. Rendez-vous a ainsi été pris à la taverne.

Mais Conan et ses compagnons ne se doutent pas qu'ils ont été attirés dans un vil traquenard. De puissants notables, dont le projet est de renverser Murilo, ont drogué leurs boissons et les ont emprisonnés dans la salle basse de la taverne.

Les conspirateurs sont aidés par Jenna, une catin proche de Nabonidus et humiliée par Conan : elle est partie délivrer la créature du prêtre rouge, Thak, gardée captive depuis sa confrontation avec Conan et désireuse de se venger.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent s'échapper de la taverne par les fenêtres de l'étage car l'entrée de l'auberge et celle de la cave sont sous bonne garde. Les fenêtres des chambres à l'étage et celle du sous-sol ont été condamnées avec des barreaux métalliques. Ils devront donc trouver le matériel nécessaire en fouillant tous les coffres de l'auberge. À l'issue du tour 10, le reste de la garde entre dans la taverne et les Héros se retrouveront à nouveau en cellule.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (épée),
- Shevatas (kriss et bouclier),
- Hadrathus (lance d'ornement et 3 sorts : Guérison de Mitra, Possession de Set et Contrôle mental).

Tous les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 1 gemme en zone d'Énergie disponible et 11 en zone de Fatigue. Il récupère 2 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort .

La vengeance de Thak : le numéro de la salle dans laquelle arrive Thak est déterminé par l'*Overlord* en lançant . La somme des symboles obtenus détermine dans quelle salle Thak entre en jeu. L'*Overlord* peut dépenser des gemmes pour modifier ce résultat. Chaque gemme lui permet d'augmenter ou de diminuer de 1 le numéro de la salle. Les 2 tuiles de Thak sont placées en position 3 et 6 sur la Rivière. Cet événement ne peut être joué qu'à partir du tour 6 et une seule fois pendant la partie. Thak a 6 points de vie. Le sort Contrôle mental ne fonctionne pas sur lui.

1

L'*Overlord* place l'équipement des Héros dans différentes pièces de l'auberge (sauf dans la salle 11) comme il le souhaite. Il utilise pour cela des pions numérotés qu'il place sur chaque tas de cartes comprenant l'équipement des Héros. L'Overlord peut dissimuler les équipements dans des pièces différentes mais il ne peut pas disperser les équipements d'un même Héros. Hadrathus conserve ses sorts.

3

Règles spéciales (partie 1):

- **Démunis:** les Héros commencent la partie sans leur équipement qui a été caché dans l'auberge par l'*Overlord*. Fouiller une chambre est une manipulation complexe de difficulté 1. Si la chambre contient l'équipement, alors le Héros s'en équipe immédiatement et gratuitement.
- **Libres comme l'air:** crocheter et ouvrir la porte de la cellule des Héros (salle 11) est une manipulation complexe de difficulté 5.
- **Tapis dans l'ombre:** il fait nuit, les Héros profitent de la pénombre et de l'assoupissement de leurs geôliers. Tant que l'alerte n'a pas été donnée :
  - les Héros et les sbires de l'*Overlord* ne peuvent pas attaquer à distance ;
  - l'*Overlord* ne peut pas utiliser de gemmes pour augmenter le mouvement de ses troupes, les défendre ou faire de relance ;
  - l'*Overlord* ne peut activer qu'une seule tuile par tour.
- **Ni vu, ni connu:** tant que l'alerte n'a pas été donnée, la figurine d'un sbire éliminé est couchée dans la zone où elle se trouve. Un Héros peut dépenser 1 gemme en manipulation pour cacher le cadavre du sbire, à condition que la zone soit vide d'ennemis. On replace alors la figurine dans la réserve.
- **Alerte! :** l'alerte est donnée si l'une des conditions suivantes est remplie :
  - Conan utilise sa compétence Défoncer les cloisons ou un Héros utilise un orbe explosif.
  - Au début du tour de l'*Overlord*, l'une de ses figurines est encore vivante après avoir croisé, sur la même zone, un Héros ou une figurine couchée.

Sinon, à la fin du tour 4, l'alerte est donnée : les geôliers découvrent l'évasion des prisonniers lors d'une ronde. Lorsque l'alerte est donnée, retirez du plateau toutes les figurines couchées et placez immédiatement 5 Gardes verts dans la zone d'entrée de l'auberge. L'*Overlord* place la tuile correspondante en 1re position sur la Rivière et il récupère désormais 5 gemmes à chacun de ses tours. La règle spéciale Tapis dans l'ombre ne s'applique plus.

Règles spéciales (partie 2):

* **Évasion:** lorsque le 4e coffre est fouillé, le Héros obtient, en plus de la carte Équipements contenue dans le coffre, la carte Outils symbolisant le matériel nécessaire pour couper les barreaux métalliques d'une fenêtre à l'étage. Un Héros muni de la carte Outils doit réaliser une manipulation complexe de difficulté 3 pour forcer les barreaux d'une sortie. La carte Outils est ensuite défaussée. Une fois la sortie créée, un Héros doit dépenser 1 point de mouvement pour fuir l'auberge.
* **Murs:** tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
* **Saut/Escalade depuis la balustrade:** sauter de la balustrade inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
* **Saut/Escalade depuis un escalier:** sauter d'un escalier inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur l'escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.
* **Coffres:** 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie et 2 orbes explosifs.

Scénarios additionnels du King Pledge

4 L'AUBE ROUGE

La situation est critique. La province aquilonienne du Conajohara est sur le point de disparaître, submergée par l'assaut massif des tribus pictes unifiées et dirigées par le redoutable shaman Zogar Sag. Depuis des jours, Conan et son groupe d'éclaireurs arpentent la frontière délimitée par la Rivière Noire et livrent de féroces combats afin de protéger les colons en fuite face aux massacres.

Atteignant un petit village, ils se rendent bien vite compte que toute la population a été décimée. Sur certains corps la peau est noircie et ratatinée alors que d'autres semblent avoir été atrocement mutilés par quelque terrible bête sauvage. « Ne vous y trompez-pas, grogne soudain le Cimmérien, il s'agit bien de l'œuvre de Zogar Sag. Il commande aux bêtes sauvages et j'ai déjà vu d'autres victimes de la mort noire des marécages... » Ils quittent les lieux, l'humeur sombre, et s'en retournent vers la rivière.

Au crépuscule, ils découvrent un autre village déserté par ses habitants, mais encore intact. Exténués, ils décident de passer la nuit sur place. Conan les met en garde : « Soyez certains que les Pictes viendront bientôt rayer cet endroit de la carte. Aussi, prenons un peu de repos tant que nous le pouvons et ensuite, nous leur ferons payer leurs crimes ! »

Lorsque l'aube rouge se lève, Conan lui-même a fini par sombrer dans le sommeil ; mais la civilisation n'a jamais altéré son infaillible instinct et il est déjà debout avant que le premier Picte n'ait pénétré dans le village.

Objectifs :

À la fin du tour 8, si les Héros ont marqué plus de points que l'*Overlord* ou, en cas d'égalité, si l'idole Yag-Kosha a quitté le plateau, les Héros gagnent.

À la fin du tour 8, si l'*Overlord* a marqué plus de points que les Héros ou, en cas d'égalité, si l'idole Yag-Kosha n'a pas quitté le plateau, l'*Overlord* gagne.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (sans équipement),
- Shevatas (sans équipement),
- Valeria (sans équipement).

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 8 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

L'*Overlord* peut choisir d'utiliser l'événement Renfort (4 points) ou lancer et appliquer l'un des événements suivants en fonction du résultat :

0 - Renfort : 4 points de renfort ,
1 - Bourrasque : ajouter 1 niveau de flamme aux huttes qui ont déjà 1 ou 2 flammes,
2 - Éclairs : l'*Overlord* récupère 3 gemmes d'énergie depuis sa zone de Fatigue.

5

L'*Overlord* choisit une des cinq cartes Objectif (A, B, C, D et E) et la garde face cachée. Elle sera dévoilée en fin de partie.
Afin de former une pile de huit cartes, les quatre cartes Objectif restantes sont mélangées avec les quatres cartes Équipements suivantes : 1 idole Yag-Kosha et 3 trésors sacrés.
Une seconde pile de huit cartes est formée avec les cartes Équipements suivantes : 1 hache de bataille, 1 écu, 1 dague, 1 épée, 1 dague de parade, 2 alcools pictes, 1 javelot.
Une carte de chaque pile est placée sur chaque hutte, soit deux cartes par hutte.

Règles spéciales (partie 1):

- **Fouiller les huttes:** un Héros dans une hutte peut réaliser une manipulation complexe. Chaque symbole obtenu permet au Héros de prendre une carte présente dans la hutte :
  - si c'est un objet, il le place face visible devant lui,
  - si c'est un objectif, il le montre à ses compagnons. Ils décident alors de l'écarter (face visible) ou de le conserver (face cachée), et dans ce cas, les points correspondants seront comptabilisés en fin de partie.
- **Brûlez tout:** lorsqu'il est activé, un Picte (guerrier, chasseur ou Zogar Sag) sans figurine de Héros dans sa zone, peut renoncer à sa base de points de mouvement pour tenter de mettre le feu à une hutte adjacente. Il lance . Chaque symbole est converti en flamme que l'*Overlord* ajoute au niveau de flamme actuel de la hutte. Les flammes se cumulent. Si une hutte atteint un niveau de flamme de 3, elle brûle définitivement, l'incendie ne peut plus être éteint et la hutte ne peut plus recevoir de flammes.
  Au début du tour des Héros, tous les Héros dans une hutte :
  - avec un niveau de flamme de 1 subissent des dégâts de (sans relance ni défense),
  - avec un niveau de flamme de 2 subissent (sans relance ni défense),
  - avec un niveau de flamme de 3 subissent (sans relance ni défense).

  De plus, aucune figurine ne peut entrer dans une hutte avec un niveau de flamme de 3. Les équipements qui s'y trouvent sont perdus.
- **Tentures:** entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.
- **Huttes en bois:** les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.
- **Escalade:** franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Règles spéciales (partie 2):

* **Décompte des points:**
  * Pour les Héros, sortir l'idole Yag-Kosha ou un trésor sacré : + 3 PV par carte.
  * Pour l'*Overlord*, chaque flamme : + 1 PV par flamme.
  * Pour les 2 camps, les objectifs conservés par les Héros et celui de l'*Overlord* rapportent les points suivants :

    A Un Héros quitte le plateau par le chemin supérieur gauche : + 2 PV pour les Héros.
    Aucun Héros ne quitte le plateau par le chemin supérieur gauche : + 3 PV pour l'*Overlord*.

    B Le niveau de flamme de la hutte 5 est de 2 ou moins en fin de partie : + 2 PV pour les Héros.
    Le niveau de flamme de la hutte 5 est de 3 en fin de partie + 2 PV pour l'*Overlord*.

    C Chaque Héros qui a quitté le plateau : + 1 PV pour les Héros.
    Chaque Héros qui n'a pas quitté le plateau : + 2 PV pour l'*Overlord*.

    D Zogar Sag est tué : + 4 PV pour les Héros.
    Zogar Sag est vivant à la fin de la partie : + 2 PV pour l'*Overlord*.

    E L'idole Yag-Kosha quitte le plateau : + 2 PV pour les Héros.
    L'idole Yag-Kosha ne quitte pas le plateau : + 4 PV pour l'*Overlord*.

* **Fuite du village:** si un Héros quitte le plateau (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

* **Alcool picte:** un Héros peut défausser cet objet pour récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible, mais doit aussi subir 1 blessure.

Laurent Pouchain

3 La clef de Kuthchemes

La rumeur s'est vite répandue parmi les voleurs d'Asgalun : Le Vandale *est au mouillage dans le port de la cité pelishtim et son capitaine Zaporavo aurait découvert une copie des textes de Vathelos l'Aveugle.*

La légende veut que cet antique récit contienne le secret permettant d'ouvrir les portes d'un dôme étincelant qui se dresse sur les mystérieuses ruines millénaires de Kuthchemes, dans les vastes étendues désertiques au sud-est des terres de Shem.

« La promesse d'un trésor fabuleux pour qui aurait l'audace de s'emparer de ce grimoire » a dit Shevatas, roi des voleurs de Zamora. Ces mots résonnent encore aux oreilles de Conan lorsque les deux hommes s'installent dans l'auberge où séjourne Zaporavo. Leur plan est simple : attendre la faveur de la nuit pour s'emparer du grimoire dissimulé dans l'une des chambres.

L'ambiance est aux réjouissances, grâce aux flibustiers débarqués du Vandale *et venus dilapider leur butin en alcool et en femmes. Mais l'endroit se remplit peu à peu de soldats shémites, le mercenaire zingaréen ayant manifestement soudoyé un capitaine du Guet afin d'assurer ses arrières.*

L'auberge se transforme subitement en piège mortel lorsque la méfiance et la perspicacité de Zaporavo lui font percer à jour l'identité des nouveaux venus.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent atteindre la rue à l'extérieur de l'auberge avec le grimoire ou en emportant le coffre rouge dans lequel il est enfermé. La clef pour l'ouvrir est dissimulée dans un des autres coffres de la taverne.

Pour gagner, l'*Overlord* doit tuer les Héros ou les empêcher de remplir leur objectif avant la fin du tour 8.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (épée de Conan et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer).

Tous les Héros débutent avec 0 gemme en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort .
À vos ordres : l'*Overlord* peut intervertir deux tuiles dans la Rivière.

8 5

Règles spéciales :

- **Coffre rouge :** le coffre contenant le grimoire est transportable mais son encombrement est de 5. Il ne peut être ouvert autrement qu'avec la Clef. Le Héros qui la possède peut ouvrir le coffre avec une manipulation simple. Il prend alors la carte Équipements Grimoire.
- **Murs :** tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
- **Saut/Escalade depuis la balustrade :** sauter de la balustrade inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- **Saut/Escalade depuis un escalier :** sauter des escaliers inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur un escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- **Table :** monter sur une table coûte 1 point de mouvement. Cela donne droit au bonus de surplomb pour les attaques à distance et au corps-à-corps, soit .
- **Tabouret/Chaise/Banc :** lors d'une attaque au corps-à-corps, utiliser un tabouret, une chaise ou un banc ajoute en plus de son bonus d'arme lors de l'attaque mais détruit l'objet utilisé.
- **Coffres :** 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'1 clef, 1 orbe explosif, 1 potion de vie, 1 armure de cuir et 1 coffre vide.

Adnane Badi

4 AU NOM D'IBIS

La traque touche à sa fin. Là, aux limites du royaume de Némédie, Conan a retrouvé la piste de Skuthus, le sorcier qu'il poursuit sans relâche depuis la cité de Numalia.

Venu de Stygie, ce redoutable nécromancien a échoué dans sa tentative d'éliminer Kalanthes, le prêtre d'Ibis connu pour avoir consacré sa vie à combattre le culte de l'archidémon Set. Le sorcier n'avait pas envisagé que les mercenaires chargés de la protection du prêtre seraient aussi tenaces. Kalanthes, blessé, est resté à Numalia.

Aujourd'hui réfugié dans un village dont il a impitoyablement décimé la population avec ses noirs sortilèges, Skuthus reconstitue ses forces et se prépare à recevoir ses poursuivants. Il ne peut décevoir son mentor une seconde fois, car Thoth-amon, Grand prêtre de Set, compte sur lui pour le débarrasser de Kalanthes, son plus mortel ennemi.

Tandis que la porte de l'auberge abritant Skuthus cède sous les coups de boutoir de l'immense Cimmérien bardé de fer qui mène ses hommes au nom d'Ibis, le sorcier se lance dans d'étranges incantations aux sonorités gutturales. Alors que l'air se met à vibrer tout autour de lui, il éclate d'un rire grave, car il sait qu'une fois qu'il aura échappé à ces mercenaires, il n'y aura plus aucun obstacle à la mort de Kalanthes.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer Skuthus.

Pour gagner, l'*Overlord* doit réussir à maintenir Skuthus en vie jusqu'à la fin du tour 8.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille, bouclier et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : à chaque activation, l'*Overlord* peut utiliser des points de renfort pour lever des momies et des squelettes (maximum 5 par tuile), n'importe où sur le plateau à raison de 2 figurines maximum par zone :

- première activation : 20 points de renfort,
- activations suivantes : 10 points de renfort.

Skuthus dispose de 2 sorts : Nuée pestilentielle et Téléportation.

5 10

Règles spéciales :

- **Murs :** tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine avec la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de la taverne y compris ceux donnant sur la rue.
- **Portes :** ouvrir la porte rouge est une manipulation complexe de difficulté 5, seul un Héros situé dans une zone adjacente peut la tenter. En cas de succès, la porte est retirée du jeu. Ouvrir les autres portes est une manipulation complexe de difficulté 2, seul un Héros situé dans une zone adjacente peut la tenter. Il peut aussi la détruire avec 5 symboles en l'attaquant au corps-à-corps. Une porte ouverte ou détruite est retirée du plateau.
- **Saut/Escalade depuis la balustrade :** sauter de la balustrade inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- **Saut/Escalade depuis un escalier :** sauter des escaliers inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur un escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.
- **Coffres :** 8 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, 2 javelots, 1 cotte de mailles, 1 arbalète, 1 écu et 1 épée.

Frédéric Henry

4 L'OMBRE RAMPANTE

Poursuivie sans relâche et parvenue, dans un fracas dévastateur, jusqu'au Royaume Noir de Kush, la horde des survivants de l'armée du prince félon Almuric est finalement anéantie aux confins du désert septentrional, lorsque se referme sur elle l'étau des combattants stygiens et kushites.

Conan le Cimmérien, le maître-voleur Shevatas et la redoutable guerrière Valeria sont les seuls survivants du désastre. Ils sont contraints de fuir à travers les vastes étendues hostiles du désert du Sud. Accablés par la faim, la soif et tannés par un soleil meurtrier, ils découvrent au milieu des sables brûlants un caravansérail oublié par le temps.

Là, au milieu des membres de la garnison gisant apparemment sans vie, une femme superbe mais énigmatique nommée Thalis les accueille. Elle leur explique qu'ils se trouvent dans l'avant-poste de la vaste cité de Xuthal.

Très vite, Thalis presse Conan de ses ardeurs, mais essuie un refus obstiné de la part du barbare. Voyant en Valeria une rivale, elle la capture pour l'offrir en sacrifice à Thog, le dieu de la cité.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent tuer Thog ou l'empêcher d'absorber l'énergie nécessaire à sa libération avant l'aube (tour 9).

L'*Overlord* gagne si, à l'issue du tour 9, Thog a dévoré 15 points d'énergie ou plus.

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (hache de bataille et armure de cuir),
- Shevatas (kriss et lames de lancer),
- Valeria (dague de parade).

Conan et Shevatas débutent avec 0 gemme en zone de Fatigue, Valeria avec 4 gemmes en zone de Fatigue.

L'*Overlord* commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Au début du scénario, placer le pion d'énergie sur la position 0 de la piste compte-tour.

Ombre de Thog : les Héros perdent leur base de points de mouvement pour le prochain tour.

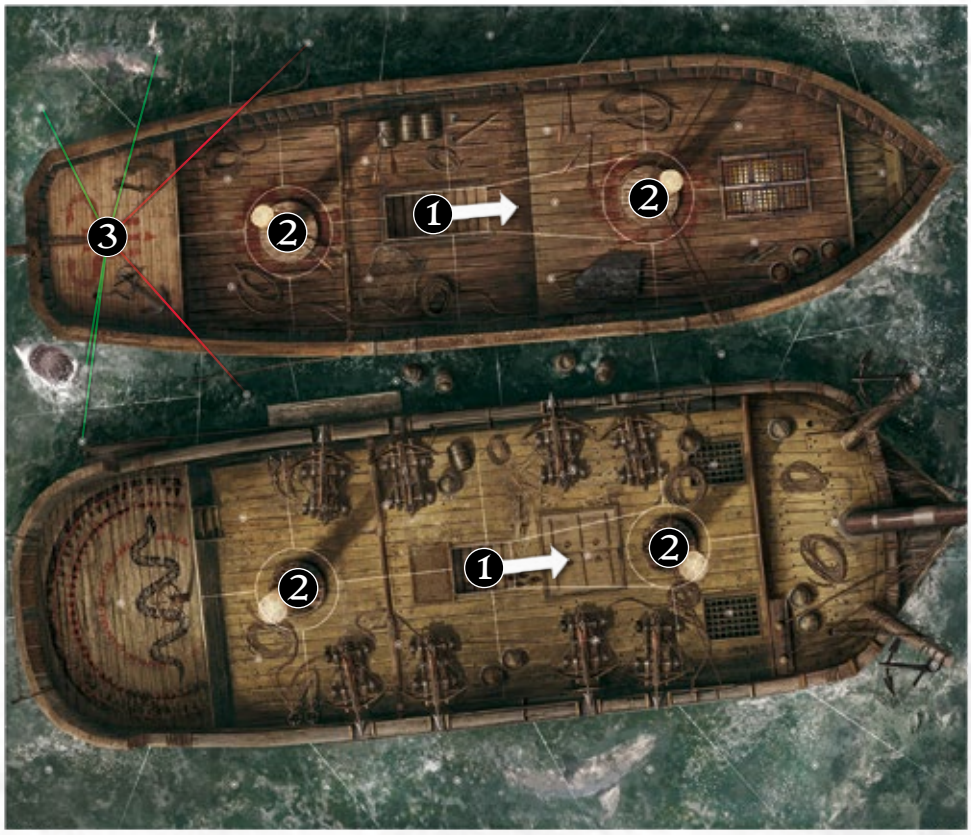
5 10

Règles spéciales :

- **Fuite impossible :** les Héros ne peuvent pas s'enfuir avant la fin du 9e tour. Thog essaie d'absorber suffisamment d'énergie pour pouvoir quitter la cité et semer la terreur. S'il n'y arrive pas au cours de cette nuit particulière, il restera prisonnier pendant de nombreuses années.
- **Lotus noir :** les Gardes, les Archers et le Capitaine sont sous l'emprise du Lotus noir. Ils semblent morts mais sont en réalité plongés dans un profond sommeil. Leurs figurines sont couchées et ne peuvent pas être attaquées par les Héros. Les figurines couchées n'occasionnent pas de phénomène de gêne. Dès qu'une tuile correspondant à une unité endormie est activée, toutes ou une partie des figurines de cette tuile peuvent être relevées (au choix de l'*Overlord*).
- **Couronnes de Xuthal :** ce sont les objets magiques utilisés pour retenir Thog dans la cité. La première fois qu'une couronne de Xuthal est récupérée par un Héros, on avance immédiatement le pion compte-tour d'une case.
- **Thog :** il peut dévorer gratuitement un personnage de son camp (Garde, Archer, Capitaine ou Thalis) présent sur la même zone que lui, une fois par activation. Il absorbe alors 1 point d'énergie. Thog absorbe aussi 1 point d'énergie pour chaque gemme transférée dans la zone de blessure de son adversaire suite à son attaque. Afin de compter les points d'énergie, l'*Overlord* doit utiliser le pion énergie qu'il déplace sur la piste compte-tour.
- **Sceptre stygien :** Thalis possède une arme (prendre la carte Sceptre stygien) dont le bonus d'arme est ajouté à son attaque. Chaque fois que Thalis blesse un Héros avec son arme, celui-ci hurle de douleur. Thog, attiré par les plaintes, gagne 1 point de mouvement que l'*Overlord* doit immédiatement dépenser.
- **Portes :** pour les Héros, ouvrir une porte est une manipulation complexe de difficulté 2. Ils peuvent aussi la détruire avec 5 symboles en attaquant la porte au corps-à-corps. Une porte ouverte ou détruite est retirée du plateau. Thalis, les Gardes et le Capitaine traversent et referment les portes gratuitement.
- **Lignes de vue :** depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
- **Saut/Escalade depuis les remparts :** sauter depuis les remparts inflige sans défense possible, si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.
- **Éboulis :** une zone d'éboulis fonctionne comme un escalier mais coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.
- **Coffres :** 8 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 couronnes de Xuthal, 2 potions de soin, 2 orbes explosifs, 1 cotte de mailles et 1 arbalète.

Précisions sur les plateaux de jeu

Les bateaux :



❶ La sortie de la soute doit se faire par la zone directement en face des escaliers.

❷ Il existe toujours une ligne de vue vers la zone d'un mat même si celui-ci bloque normalement la ligne de vue.

❸ Il existe une ligne de vue depuis une zone de navire vers une zone d'eau si la ligne de vue ne passe pas au travers de plus d'une zone de navire, en comptant la zone de départ de la ligne de vue. Tirer depuis une zone de bateau vers une zone d'eau permet de bénéficier du bonus de surplomb de (voir exemple).

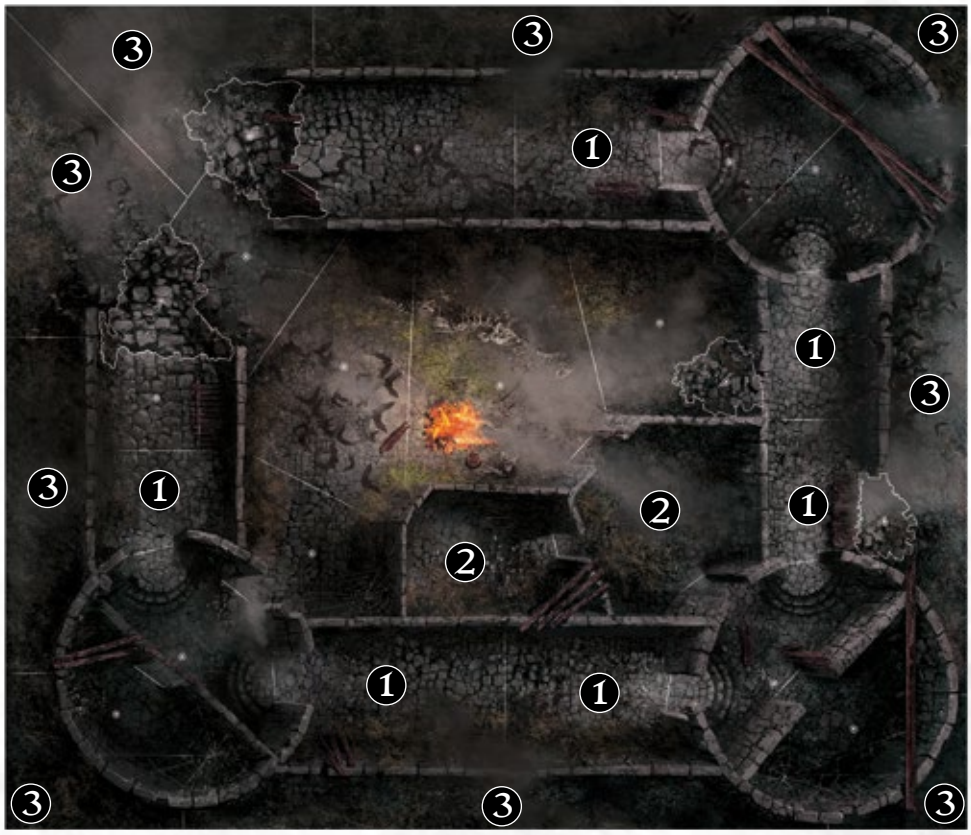
❹ Il existe une ligne de vue depuis une zone d'eau vers une zone de navire si la ligne de vue ne passe pas au travers de plus d'une zone de navire, en comptant la zone d'arrivé de la ligne de vue.

L'auberge :

❶ Un personnage peut monter sur le bar ou sur une table pour 1 point de mouvement supplémentaire, qu'il ait ou non la compétence Saut ou Escalade. Il gagne la compétence Allonge tant qu'il se trouve sur le bar ou sur une table et bénéficie du bonus de surplomb de pour ses attaques au Corps-à-corps et à distance. Le bar et les tables ne bloquent pas la ligne de vue. En descendre n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

❷ Tabourets du bar (KING UNIQUEMENT) : ramasser un tabouret est gratuit et doit être réalisé lors de l'action d'attaque au corps-à-corps. Le tabouret est immédiatement utilisé par l'attaquant pour bénéficier du bonus, en plus du bonus d'attaque de son arme s'il en utilise une. Il est ensuite défaussé.

Le fortin abandonné :



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

❷ Les pièces dans la cour du fortin n'ont pas de toit. Depuis les remparts, il est possible de voir et de sauter à l'intérieur de ces pièces.

❸ Les 9 zones en bordure du plateau de jeu sont adjacentes et il est possible de se déplacer normalement au travers de ces zones pour faire le tour du fortin.

Le village Picte :

❶ Les tentures à l'entrée de chaque hutte bloquent la ligne de vue.

❷ On ne peut pas défoncer les cloisons des huttes en pierre.

❸ On ne peut pas défoncer les murs d'enceinte, ni les escalader.

❹ Les arbustes ne bloquent pas la ligne de vue.

❺ On ne peut pas défoncer les cloisons d'une hutte saturée (cf. page 22 du Livre des Héros).

Précisions sur les compétences

Compétences d'attaque

Allonge : pour déterminer si un personnage ayant cette compétence peut attaquer dans une zone adjacente, on doit aussi vérifier qu'il existe une ligne de vue entre ces deux zones.

Ambidextrie : cette compétence ne peut être utilisée que pour les actions d'attaque au corps-à-corps et ne peut pas être utilisée pour la défense.

Constriction : un personnage ayant la compétence Insaisissable ignore le blocage dû à Constriction, pas les dégâts associés à l'attaque.

Coup précis : lorsqu'il réalise une attaque au corps-à-corps, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.

Retour de l'Au-delà : cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues (cf. page 9) et ne peut pas bénéficier d'un bonus d'arme.

Riposte : cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues (cf. page 9) et ne peut pas bénéficier d'un bonus d'arme. La Riposte est une attaque au corps-à-corps résolue après l'attaque (que l'attaque ait causé des dégâts ou non) et n'est possible que si le personnage doté de cette compétence survit à l'attaque.

Tireur délite : le personnage ignore les effets du phénomène de gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. De plus, il ignore la compétence Sous protection de sa cible.

Tir précis : lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.

Coup Circulaire : l'attaquant décide de l'ordre dans lequel les dégâts sont attribués aux figurines adverses. On résout normalement l'attaque sur une figurine (détermination des dégâts, défense…) avant de passer à la figurine suivante s'il reste des dégâts à attribuer.

Compétences diverses

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

Malchance : aucune relance d'aucune sorte (payante ou gratuite) n'est autorisée dans la zone d'un adversaire ayant cette compétence.

Soutien : permet la relance gratuite d'un seul dé, y compris sur un dé déjà relancé gratuitement (exception à la règle page 22).

Compétences de défense

Sacrifice : un personnage utilisant cette compétence ne peut utiliser que sa défense passive pour se défendre. Ce personnage encaisse donc la totalité des dégâts causés par l'attaque à la place de la cible initiale.

Intouchable : le personnage ayant cette compétence ignore le premier succès d'une attaque à distance portée contre lui.

Garde du corps : le personnage ayant cette compétence ne peut que parer, c'est-à-dire utiliser un équipement pour défendre contre cette attaque (un bouclier par exemple) ; il ne peut pas simplement esquiver (cf. page 11). La cible initiale de l'attaque ne peut ni parer, ni esquiver, mais peut toujours utiliser son armure passive, en plus de la défense de son garde du corps. C'est la cible initiale de l'attaque qui en subit les éventuelles blessures.

Sous protection : deux personnages ayant tous les deux cette compétence ne peuvent pas se protéger mutuellement.

Compétences de mouvement

Défoncer les cloisons : ce sont des points de mouvement qui sont dépensés pour utiliser cette compétence. Le pion utilisé pour symboliser l'ouverture laissée est celui-ci : . 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. Le personnage utilisant cette compétence se déplace de l'autre côté de la cloison qu'il vient de défoncer. Il n'est pas possible de défoncer une cloison en pierre.

Projection de toile : le pion utilisé pour symboliser une projection de toile est celui-ci : .

Saut : sauter coûte 1 point de mouvement par limite de zone traversée. Par exemple, sauter d'un bateau à l'autre fait traverser 2 limites de zone au personnage ; il lui en coûtera donc 2 points de mouvement pour sauter.

Compétences magiques

Lanceur de sort : 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.

Téléportation : le lanceur de sort n'est pas soumis au phénomène de gêne ni à la compétence Bloqueur.

Les compétences d'attaque

Allonge : le personnage peut attaquer au corps-à-corps sur une zone adjacente s'il n'y a pas d'obstacle (mur, porte, barreaux, tentures...) entre sa cible et lui.

Ambidextrie : s'il dispose de deux armes à une main, le personnage peut cumuler leur bonus lors de chacune de ses attaques.

Constriction : si, lors de son attaque, la créature obtient au moins une face avec 2 symboles sur l'un de ses dés, sa cible est « saisie », en plus des blessures éventuelles. La figurine du personnage saisi est ramenée au contact de la figurine de la créature et est considérée comme bloquée.

Coup circulaire : avec toute arme de corps-à-corps à deux mains (dont l'encombrement est supérieur ou égal à 3), le personnage peut donner un coup circulaire. Si l'attaque tue le premier adversaire désigné, le reliquat de dégâts est reporté sur le suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de reliquat.

Coup précis : lorsqu'il réalise une attaque au corps-à-corps, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense passive de sa cible.

Retour de l'Au-delà : juste après sa mort, le personnage peut porter une ultime attaque au corps-à-corps d'une puissance de , sans bonus d'arme.

Riposte : chaque fois que le personnage est attaqué au corps-à-corps, il peut gratuitement riposter de , sans bonus d'arme.

Tireur d'élite : le personnage ignore les effets du phénomène de gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. En revanche, il ignore la compétence Sous protection de sa cible.

Tir précis : lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense passive de sa cible.

Les compétences de mouvement

Bloqueur : le personnage bloque tout mouvement des adversaires présents sur sa zone, à l'exception de ceux possédant la compétence Insaisissable.

Défoncer les cloisons : le personnage peut traverser les cloisons et les portes en bois, au cours de son mouvement, pour un surcoût de 2 points de mouvement. Il laisse derrière lui une ouverture (symbolisée par un pion prévu à cet effet).

Insaisissable : le personnage ignore toute pénalité de mouvement liée à la présence d'adversaires dans sa zone, quand bien même ceux-ci auraient la compétence Bloqueur.

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

Intangible : le personnage peut traverser un obstacle normalement infranchissable en dépensant ses 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.

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 🟥🟥🟥. Si l'attaque dépasse la défense, 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 coûtera 4 points de mouvement en un seul tour.

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

Souplesse féline : dans chaque zone empruntée, le personnage ignore un point du malus lié au phénomène de gêne.

Vol : le personnage peut voler par-dessus les éléments du décor. Il ignore les contraintes de déplacement liés au décor. Le vol n'est pas soumis au phénomène de gêne.

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

Les compétences diverses

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

Commandement : pour chaque énergie dépensée, le Héros peut activer un de ses Alliés. Il ne peut activer qu'une fois par tour chacun de ses Alliés.

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

Crochetage : chaque fois qu'il tente une manipulation complexe pour crocheter une serrure, le personnage dispose d'un bonus de .

Fascination : le personnage ne peut être attaqué par un Héros qu'il n'a pas attaqué au préalable.

Horreur : le personnage a une apparence si hideuse qu'elle provoque la terreur chez ses adversaires. Chaque adversaire qui se trouve dans sa zone voit le niveau de saturation de ses caractéristiques limité à 2 (sauf pour la défense et la relance).

Malchance : les adversaires du personnage présents sur sa zone ne peuvent faire aucune relance.

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

Soutien : les figurines amies du personnage présentes sur sa zone bénéficient d'une relance gratuite à chaque fois qu'elles réalisent une action.

Les compétences de défense et de magie

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.

Intouchable : le personnage est en permanence en mouvement ce qui lui confère 1 point de défense passive contre les attaques à distance.

Garde du corps : le personnage peut parer, à leur place, les attaques portées contre ses amis présents sur sa zone. L'usage de la compétence remplace la défense active de la cible mais pas sa défense passive.

Sous protection : le personnage ne peut être attaqué tant que demeure sur sa zone au moins l'un de ses amis dépourvu de cette compétence (les attaques de zone ne sont pas soumises à l'effet de cette compétence).

Lanceur de sort : le personnage est capable d'utiliser les cartes Sorts à sa disposition, en leur allouant les gemmes d'énergie requises.