



SYNTHÈSE DE RÈGLES	
PLATEAUX	Pages 2-3
LIGNES DE VUE	Page 3
PERSONNAGES	Page 3
TUILES UNITÉ	Page 3
TUILES ÉVÉNEMENT	Page 3
LIVRE DE SKELOS	Page 4
FICHE DE HÉROS	Page 4
AMÉLIORATIONS PONCTUELLES	Page 4
GEMMES	Page 4
DÉS	Page 5
PHÉNOMÈNE DE GÊNE	Page 5
BLESSURES	Page 5
CHUTE	Page 5
ATTAQUE À EFFET DE ZONE	Page 5
SORTS	Page 5
ÉQUIPEMENT	Page 6
SCÉNARIOS	Page 6
CONDITIONS DE VICTOIRE	Page 6
MISE EN PLACE	Page 6
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	Page 7
ACTIONS	Pages 8-10
CARTES ÉQUIPEMENT	Pages 11-12
CARTES SORT	Pages 13-14
COMPÉTENCES	Page 15-16

LEXIQUE	
GE	Gemme d'énergie
ZED	Zone d'énergie disponible
ZF	Zone de fatigue
ZB	Zone de blessure
D jaune	Dé jaune
D orange	Dé orange
D rouge	Dé rouge
RG	Relance gratuite
PV	Point de vie
PB	Point de blessure
PR	Point de renfort
PM	Point de mouvement
LDV	Ligne de vue
OL	Overlord
CàC	Corps-à-corps
EZ	Effet de Zone

PLATEAUX (1/2)

Zone	Chaque plateau est constitué de Zones
Centre de Zone	Le centre d'une Zone est indiqué par l'icône 'Ronds concentriques'
Zones adjacentes	Deux Zones ayant une limite commune sont adjacentes, elles n'ont pas besoin de LDV entre elles pour être adjacentes
Zone en surplomb	Une Zone est en surplomb par rapport à une autre Zone qui lui est adjacente s'il existe un fort dénivelé qui la rend inaccessible par un déplacement normal vers cette autre Zone
Zone saturée	Chaque Zone peut contenir un nombre de figurines correspondant au remplissage de la Zone : aucune base de figurine ne doit dépasser dans une autre Zone Une figurine dont la base ne peut être placée dans la Zone considère que cette Zone est saturée pour elle : elle ne peut ni s'y arrêter, ni la traverser
Limite	Une limite est la ligne séparant 2 Zones adjacentes
Ouverture	Lorsqu'un effet place un jeton Cloison défoncée sur une limite, celle-ci ne bloque plus les LDV qui la traversent et il n'y a pas de pénalité de mouvement pour passer de l'une à l'autre
Obstacle	Tout élément de décor : mur, porte fermée, tenture, barreaux, mât Les figurines ne sont pas des obstacles

L'AUBERGE

Lignes de vue	Toutes les Zones à l'étage de l'auberge sont en surplomb des Zones du rez-de-chaussée (il n'y a pas de LDV valide entre les chambres et les Zones du rez-de-chaussée)
Zones d'escaliers	Les Zones à l'étage sont en surplomb des Zones d'escaliers Les Zones d'escaliers sont en surplomb des Zones du rez-de-chaussée
Murs	Les murs situés entre des Zones au même étage peuvent être défoncés Les murs d'enceinte du plateau ne peuvent pas être défoncés
Saut/Escalade depuis la balustrade	Sauter depuis la balustrade vers une Zone en contrebas : - inflige 2D orange PB sans défense possible à tout Personnage n'ayant pas la Compétence Saut - inflige 1D orange PB sans défense possible à tout Personnage ayant la Compétence Saut Monter sur la balustrade depuis une Zone en contrebas nécessite la Compétence Escalade et coûte 2 GE en Mouvement
Saut/Escalade depuis la rambarde d'un escalier	Sauter depuis la rambarde d'un escalier vers une Zone en contrebas : - inflige 2D jaune PB sans défense possible à tout Personnage n'ayant pas la Compétence Saut - inflige 1D jaune PB sans défense possible à tout Personnage ayant la Compétence Saut Monter sur l'escalier par sa rambarde depuis une Zone en contrebas nécessite la Compétence Escalade et coûte 1 GE en Mouvement
Bar	Monter sur le bar depuis une Zone adjacente en contrebas coûte 1 PM supplémentaire Descendre du bar ne coûte pas de PM supplémentaire Une Zone de bar est une Zone en surplomb pour les Zones du rez-de-chaussée, pas pour les Tables Tout Personnage situé dans la Zone de bar gagne la Compétence Allonge tant qu'il s'y trouve
Attaquer depuis le bar	Un Personnage sur une Zone de bar peut attaquer au CàC un Personnage situé dans une Zone adjacente en contrebas, même si elle n'est pas saturée

LE VILLAGE PICTE

Murs d'enceinte	Les murs d'enceinte ne peuvent pas être défoncés avec la compétence Défoncer les cloisons
Huttes	Les parois des huttes en bois peuvent être défoncées avec la Compétence Défoncer les cloisons, même les cloisons qui portent une tenture (la tenture est détruite) Les murs des 2 huttes en pierre ne peuvent pas être défoncés Chaque hutte possède un toit : la Compétence Vol ne permet pas de passer par le toit d'une hutte
Arbustes	Les arbustes ne bloquent pas la LDV Aucune figurine ne peut être placée sur des arbustes
Tentures	Les tentures bloquent les LDV Il y a une tenture entre les 2 Zones de la hutte double
Passer une tenture	Entrer ou sortir d'une Zone de hutte par sa porte nécessite de dépenser 1 PM en plus du coût de mouvement normal La Compétence Vol permet de s'affranchir de cette dépense supplémentaire

LES BATEAUX

Lignes de vue	
Zones de mât	Le mât présent dans une Zone de mât : - ne bloque pas la LDV vers cette Zone, même si cette LDV le traverse - bloque toute LDV qui le traverse et qui ne s'arrête pas dans sa Zone
Zones d'eau	Il existe une LDV depuis une Zone de navire vers une Zone d'eau si la LDV ne passe pas au travers de plus d'1 Zone de navire, en comptant la Zone de départ de la LDV
Zone en bord de bateau	Attaquer à distance depuis une Zone de bateau vers une Zone d'eau permet de bénéficier du bonus de surplomb
Ligne d'abordage	Les Zones en bord de navires sont en vis-à-vis 2 par 2, malgré la perspective
Escaliers de cale	Les Zones d'escaliers de cale sont au niveau inférieur : toute Zone adjacente est en surplomb de la Zone d'escaliers Un Personnage ne peut entrer ou sortir d'une Zone d'escaliers que par la Zone adjacente directement en haut des marches

PLATEAUX (2/2)

LE FORTIN ABANDONNÉ

Lignes de vue

Zones de remparts	Les Zones de remparts sont en surplomb des Zones de la cour, les Zones extérieures et des Zones de tour Depuis les Zones de remparts, tout Personnage a une LDV sur chaque Zone de la cour intérieure
Zones d'éboulis	Les Zones de remparts sont en surplomb des Zones d'éboulis Les Zones d'éboulis sont en surplomb des Zones de la cour
Zones de tour	Les Zones de tour sont au même étage que la cour et les Zones extérieures au fortin
Pièces de la cour	Les pièces situées dans la cour (avec une embrasure de porte) n'ont pas de toit : il est possible de voir et de sauter à l'intérieur de ces pièces depuis des Zones de remparts adjacentes
Zones en bordure	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
Zones de tour	Chaque tour possède un toit : la Compétence Vol ne permet pas de passer par le toit d'une tour
Saut depuis les remparts	Sauter depuis les remparts vers une Zone en contrebas : - inflige 2D rouge PB sans défense possible à tout Personnage n'ayant pas la Compétence Saut - inflige 1D rouge PB sans défense possible à tout Personnage ayant la Compétence Saut
Éboulis	Pour entrer dans une Zone d'éboulis, tout Personnage sans la Compétence Escalade doit dépenser 2 PM supplémentaires Se déplacer d'une Zone d'éboulis vers une Zone de remparts adjacente ne coûte pas de PM supplémentaire

ÉLÉMENTS DE MOBILIER

Fonctionnement	Les éléments de mobilier ne comptent pas dans la saturation de la Zone où ils se trouvent Les éléments de mobilier ne bloquent pas les LDV
Table	Monter sur une table coûte 1 PM et est soumis au phénomène de gêne Une table est en surplomb par rapport au reste de la Zone où elle se trouve Une table est soumise à saturation, comme une Zone Tout Personnage situé sur une Table gagne la Compétence Allonge tant qu'il s'y trouve
Attaquer depuis une table	Un Personnage sur une table peut attaquer au CàC un Personnage situé dans une Zone adjacente en contrebas, même si elle n'est pas saturée
Tabouret/chaise/banc	Utiliser un tabouret pour une attaque au CàC ajoute +1D jaune au bonus de l'Arme 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, puis il est défaussé Attaquer au CàC avec un tabouret et sans Arme ne supprime pas malus d'attaque à mains nues

PORTES

Fonctionnement	Une porte fermée est un obstacle Par défaut, une porte ouverte est retirée du jeu Une porte ouverte compte comme une ouverture
-----------------------	--

LIGNE DE VUE

Fonctionnement	Une LDV est valide si une ligne droite peut être tracée entre les centres des 2 Zones concernées, sans qu'elle ne soit interrompue par un obstacle
Dénivelé élevé	Une Zone dont la limite représente un surplomb permet d'établir une LDV uniquement avec la Zone qui lui est directement adjacente du côté de cette limite et réciproquement, pas avec les autres Zones visibles

PERSONNAGES

Fonctionnement	Toute figurine présente sur le plateau est un Personnage : Héros et Personnages de l'OL
Personnages amis	Des personnages dits amis sont des Personnages du même camp

TUILES UNITÉ

Fonctionnement	Une tuile Unité permet de contrôler un nombre variable de Personnages Chaque tuile Unité comporte les indications suivantes
Nom de l'Unité / Illustration	Le nom de l'Unité et l'illustration indiquent quelle figurine correspond à cette Unité Plusieurs tuiles Unités peuvent porter le même nom
Contour	Le contour indique la couleur de socle à utiliser pour les figurines faisant partie de cette Unité Un contour blanc indique qu'aucun socle n'est utilisé
Icônes du bord gauche	Ce sont les Caractéristiques et Compétences disponibles pour les Personnages de l'Unité
Coût de renfort	Le chiffre en bas à droite indique le coût de renfort de chaque figurine de l'Unité
Points de vie	Le nombre de PV dépend du type d'Unité
Sbires	Une Unité qui n'a pas de jeton correspondant sur le Compte-tours possède 1 PV
Lieutenants et Monstres	Une Unité dont le jeton est présent sur le Compte-tours possède autant de PV que le chiffre sur lequel se situe son jeton PV

TUILES ÉVÉNEMENT

Fonctionnement	Une tuile Événement permet à l'OL de déclencher 1 des Événements proposés par le scénario
-----------------------	---

LIVRE DE SKELOS

Fonctionnement	Le Livre de Skelos contient des emplacements creux qui accueillent des tuiles et des jetons Chaque scénario précise les éléments à placer
Haut	Les 3 emplacements du haut contiennent les Améliorations ponctuelles disponibles Par défaut, les 3 tuiles Amélioration ponctuelle sont PM supplémentaires, Défense active et Relance
Centre	La Zone centrale contient : - la ZED à gauche - la ZF à droite - l'Indice de récupération au centre Ces Zones n'ont pas de limite en terme quantité de GE qui peuvent être contenues
Bas	La partie basse concerne les tuiles Unité disponibles pour l'OL
Chiffres	Par défaut, les jetons Chiffre 1 à 8 sont placés dans l'ordre croissant, de gauche à droite Les jetons Chiffre indiquent le coût d'activation de la tuile Unité qui se trouve directement en-dessous, dans la Rivière
Rivière	La Rivière contient les tuiles disponibles pour l'OL La fin de la Rivière est l'emplacement au-dessous du chiffre le plus à droite

FICHE DE HÉROS

État du Héros	L'état du Héros est indiqué par le marqueur d'état suivant l'icône où il est placé Icône 'Soleil' : le Héros est actif Icône 'Lune' : le Héros est en récupération
Niveaux de récupération	En fonction du nombre de compagnons tués, le niveau de récupération varie : - 1 Crâne = 1 Héros tué - 2 Crânes = au moins 2 Héros tués
Cases d'action	Les 6 Caractéristiques représentent les actions réalisables par le Héros Certaines Compétences ajoutent des possibilités d'action aux Caractéristiques Voir le tableau "Actions"
Indice de saturation	Le chiffre en rouge indique l'indice de saturation de la Caractéristique
Ligne de Compétences	Les icônes vertes en-dessous des Caractéristiques représentent les Compétences du Héros Ces Compétences sont toujours actives, quel que soit l'état du Héros La disponibilité de certaines Compétences est soumise à son encombrement actuel
Pénalités d'encombrement	Chaque icône sur la ligne de Compétences spécifie l'indice de surcharge pour cette action : - si l'encombrement actuel est au moins égal à cette valeur, cette Compétence n'est plus disponible - s'il y a plusieurs valeurs, la pénalité varie en fonction de l'encombrement actuel
Lanceur de sort	Si cette Compétence comporte un indice d'encombrement : tant que cet indice est atteint ou dépassé, tout Sort déjà actif le reste jusqu'à ce qu'il s'épuise, comme indiqué par le Sort
Encombrement	Chaque Héros peut transporter de l'Équipement à concurrence de l'encombrement maximum indiqué Un Héros ne peut pas transporter plus d'Équipement que son encombrement maximum
Encombrement maximum	Le chiffre à gauche dans un poids indique l'encombrement maximum que ce Héros peut supporter
Calcul	Chaque fois que le Héros reçoit ou perd un Équipement : faire la somme des indices d'encombrement de tout l'Équipement dans l'Inventaire du Héros L'encombrement est calculé au moment de recevoir un Équipement, avant de l'ajouter à son inventaire
Tableau de récupération	Les 3 Zones au bas de chaque fiche de Héros permettent de gérer ses GE Ces Zones n'ont pas de limite en terme de GE qui peuvent être contenues
Énergie de départ	Le chiffre indiqué dans la ZED correspond au nombre de GE de départ
Zone d'énergie disponible	La ZED accueille les GE qui sont utilisables Elle représente la capacité d'action du Personnage jusqu'à sa prochaine Phase de déclaration d'état
Zone de fatigue	La ZF accueille les GE qui ont été utilisées
Zone de blessures	La ZB stocke les GE qui ont été perdues
Inventaire	Placer sous la fiche du Héros l'Équipement qu'il possède pour représenter son Inventaire Tout Équipement présent dans l'Inventaire est disponible à tout moment pour le Héros

AMÉLIORATIONS PONCTUELLES

Fonctionnement	L'OL peut utiliser les Améliorations ponctuelles sur ses Personnages : il place les GE dépensées dans sa ZF Chaque GE dépensée en Améliorations ponctuelles n'est valable que pour 1 Personnage
Points de Mouvement supplémentaires	Après avoir réalisé tous les déplacements des Personnages liés à la tuile Unité activée, dépenser 1 GE par PM supplémentaire : le Personnage ciblé bénéficie d'1 PM, avant ou après avoir attaqué Un même Personnage peut dépenser au maximum autant que sa base de PM en PM supplémentaires
Défense active (Bouclier)	1) L'OL choisit combien de GE il dépense avant de lancer les dés 2) Pour chaque GE dépensée, lancer 1D orange dont le nombre de Succès s'ajoute à la Défense passive du Personnage
Relance (Dé)	Voir le tableau "Actions"

GEMMES

Gemmes bleues	Gemmes d'énergie des Héros
Gemmes rouges	Gemmes d'énergie de l'OL, Gemmes d'état des Héros

DÉS

Fonctionnement	3 types de dé différents, chaque couleur représente une puissance d'attaque différente
Dé jaune	3 faces vides, 2 faces '1 hache', 1 face '2 haches' (moyenne = 0,66 point de dégât)
Dé orange	2 faces vides, 2 faces '1 hache', 2 faces '2 haches' (moyenne = 1 point de dégât)
Dé rouge	1 face vide, 2 faces '1 hache', 2 faces '2 haches', 1 face '3 haches' (moyenne = 1,5 point de dégât)
Jet de dés	Chaque Hache obtenue compte pour 1 Succès

PHÉNOMÈNE DE GÊNE

Fonctionnement	Toute action sujette au phénomène de gêne voit sa difficulté augmentée s'il y a au moins 1 Personnage adverse non pris en charge : l'impact du phénomène de gêne est indiqué par l'action concernée
Prise en charge	Chaque autre Personnage de son camp présent dans cette Zone prend en charge 1 Personnage adverse qui s'y trouve

BLESSURES

Fonctionnement	La gestion des Blessures est différente suivant le type de Personnage
Héros	Pour chaque Blessure subie : transférer 1 GE, prioritairement de la ZF vers la ZB S'il n'y en a pas assez, les GE manquantes sont prises sur les cases de Caractéristiques, les Sorts ou les tuiles Allié, la saturation actuelle restant consommée S'il n'y en a pas suffisamment, les GE manquantes sont prises sur la ZED
Mort	Un Héros dont toutes les GE sont dans la ZB est tué et retiré du plateau, tout son Inventaire est placé sur la Zone où il est tué, sauf les Sorts
Autres Personnages	Par défaut, les Spires et les Alliés n'ont qu'1 PV et sont tués au premier PB subi Un Lieutenant ou un Monstre voit son jeton PV décrémenté d'autant de cases sur le Compte-tours que le nombre de PB qu'il subit
Mort	Un Personnage dont le jeton PV atteint la case 0 du Compte-tours est tué et retiré du plateau
Rivière	Lorsque tous les Personnages liés à une même tuile de la Rivière sont morts, cette tuile est repositionnée à la fin de la Rivière, puis elle est retournée sur sa face "ensanglantée"

CHUTE

Fonctionnement	Le propriétaire du Personnage qui chute effectue le jet de dés indiqué dans le scénario : - le nombre de Succès obtenu est le nombre de Blessures infligées - aucune Défense n'est effectuée Chuter ne fait pas perdre le reliquat de PM de base
Cas particulier	Si un Personnage chute alors qu'il porte un autre Personnage : les 2 Personnages subissent le nombre de Blessures infligées

ATTAQUE À EFFET DE ZONE

Fonctionnement	Si l'Arme ou le Sort utilisé porte le symbole 'Éclat' : l'attaque touche tous les Personnages présents dans la Zone ciblée
Utilisation	1) Effectuer 1 seul jet de dés pour l'attaque EZ 2) Chaque Personnage occupant la Zone touchée effectue indépendamment 1 Défense : l'attaquant choisit l'ordre dans lequel ces Personnages effectuent leur Défense

SORTS

Fonctionnement	Chaque Sort dispose des indications suivantes
Coût	La valeur blanche en haut à gauche indique le coût en GE pour lancer le Sort
Saturation	La valeur rouge en haut à gauche donne l'Indice de saturation du Sort Si le Sort dispose d'un indice de saturation : le nombre maximal de GE qui peuvent être allouées à ce Sort pour le tour en cours ne peut dépasser son indice de saturation S'il n'y a pas d'indice de saturation, la dépense en GE n'a pas de limite pour ce Sort
Symboles	Les symboles en haut à droite indiquent :
'éclat'	Ce Sort produit une attaque EZ
'éclair'	ce Sort peut être lancé à tout moment par le Personnage, même par un Héros en récupération
Effets	Le texte indique les effets du Sort

ÉQUIPEMENT

ARMES

Fonctionnement	Toute carte Équipement comportant au moins 1 des symboles suivants est une Arme
Symboles	
Attaque au Corps-à-Corps (Hache)	Bonus de dégât pour toute attaque au CàC avec cette Arme
Attaque à distance (Cible)	Bonus de dégât pour toute attaque à distance avec cette Arme
Lancer	Icône 'Main' : une fois l'attaque effectuée, l'Arme lancée est placée sur la Zone de la cible
Défense active (Bouclier)	Bonus de Défense active pour toute Défense active avec cette Arme
Défense passive (Casque)	Bonus de Défense passive
Types d'Arme	Chaque Arme correspond à un type précis
Arme de corps-à-corps	Toute arme qui possède un symbole "Attaque au corps-à-corps", même si elle possède d'autres symboles Seule l'utilisation ce type d'arme permet de ne pas attaquer à mains nues
Arme à une main	Si l'Indice d'encombrement est de 2 ou moins, l'Arme est une Arme à une main
Arme à deux mains	Si l'Indice d'encombrement est d'au moins 3, l'Arme est une Arme à deux mains
Arme à distance	Toute arme qui possède un symbole "Attaque à distance" et pas de symbole "attaque au corps-à-corps"
Armure	Une Arme comportant uniquement le symbole 'Casque' est considérée comme une Armure
Bouclier	Toute Arme nommée "Bouclier", "Bouclier tribal" ou "Écu" est un Bouclier

Indice d'encombrement	L'icône 'Poids' donne l'indice d'encombrement de l'Arme
------------------------------	---

OBJETS

Fonctionnement	Par défaut, l'utilisation d'un Objet ne coûte pas de GE Un Objet ne peut être utilisé que par un Héros actif durant le tour des Héros
Indice d'encombrement	L'icône 'Poids' donne l'indice d'encombrement de l'Objet
Effets	Le texte et les symboles en bas de la carte indiquent les effets de cet Objet

SCÉNARIOS

Fonctionnement	Chaque scénario indique les informations nécessaires : <ul style="list-style-type: none">- le plan- les objectifs de victoire pour chaque camp- la mise en place de chaque camp- les règles spécifiques au scénario
Information	Toute information fournie par le scénario est disponible pour tous les joueurs, sauf indication contraire
Plateau	Le plateau utilise par défaut des règles de base qui lui sont propres, le scénario précise les modifications et spécificités dans les règles spéciales
Jetons	Des jetons numérotés peuvent être utilisés pour indiquer à quelle règle spéciale il faut se référer
Objectifs	Les objectifs indiquent les conditions de victoire pour chaque camp
Objectif secret	Si le scénario précise que l'OL doit faire un choix secret ou placer un marqueur face cachée, cette l'information n'est pas disponible pour les Héros

CONDITIONS DE VICTOIRE

Fonctionnement	La partie prend fin quand les objectifs de victoire d'un camp définis par le scénario ont remplis
-----------------------	---

MISE EN PLACE

Choix	Les joueurs choisissent 1 scénario et préparent le jeu en fonction des indications données 1 joueur prend le rôle de l'OL, les autres joueurs incameront les Héros
Plateau	Placer au centre de la table le plateau indiqué par le scénario Placer les éléments comme indiqué par le scénario
Overlord	L'OL pose le Livre de Skelos devant lui, il y place : <ul style="list-style-type: none">- la tuile d'indice de récupération indiquée- les tuiles Unité indiquées en respectant l'ordre donné- le nombre de GE indiquées dans les Zones correspondantes
Héros	Les joueurs autres que l'OL se répartissent les Héros prenant part au scénario Chaque Héros reçoit sa fiche de Héros et la figurine associée
Préparation de chaque Héros	Placer sur la Zone verte le nombre de GE indiqué en bas à gauche de cette Zone et 1 Gemme d'état sur Actif (soleil) Prendre les tuiles Allié éventuellement indiquées dans le scénario et les poser à côté de la fiche de Héros avec lequel le tuile Allié arrive en jeu
Compte-tours	Placer la piste Compte-tours à côté du Livre de Skelos : le jeton Sablier et les jetons de PV y sont placés comme indiqué par le scénario Par défaut, le jeton Sablier est placé sur la case 0
Jetons	Placer à portée des joueurs les différents jetons
Dés	Placer les dés à portée des joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Fonctionnement	La partie est une succession de tours de jeu Un tour de jeu correspond au tour des Héros, suivi du tour de l'OL
Règle d'or	Toute règle de scénario ou effet qui contredit la règle prévaut sur la règle
Jets de dés	Par défaut, un jet de dés : - n'a pas de Relance gratuite - peut bénéficier de Relances
Lancer les dés	Lorsqu'un Personnage effectue un jet de dés : 1) Son propriétaire crée un pool de dés comprenant l'ensemble des dés qu'il doit lancer 2) Il lance son pool de dés en une seule fois
Attaquer des Personnages amis	Il n'est pas possible d'attaquer un Personnage de son camp, sauf en cas d'attaque EZ
Quitter le plateau	Par défaut, aucun Personnage ne peut quitter volontairement le plateau
Scénario	Toute information fournie par le scénario est disponible pour tous les joueurs, sauf indication contraire
Contenu des coffres	Le contenu d'un coffre non ramassé reste disponible et peut être ramassé avec une Manipulation simple
Dépenser des GE	Tout effet qui demande une dépense de GE signifie que le joueur doit avoir suffisamment de GE dans sa ZED : les GE dépensées sont transférées sur la case correspondant à l'action entreprise
Rivière	À tout moment, s'il y a un espace entre des tuiles de la Rivière : décaler les tuiles à droite de l'espace laissé d'1 cran vers la gauche

TOUR DES HÉROS

1) Phase de récupération	Chaque Héros choisit s'il sera Actif ou En récupération : placer sa Gemme d'état sur l'état choisi Cet état perdure jusqu'à la prochaine Phase de récupération des Héros
Actif	Déplacer le nombre de GE indiqué de sa ZF vers sa ZED Le Héros pourra effectuer toute action indiquée sur sa fiche de Héros
En récupération	Déplacer le nombre de GE indiqué de sa ZF vers sa ZED Le Héros pourra effectuer uniquement des actions de Défense et de Relance
2) Phase d'action	Tous les Héros en jeu peuvent agir quand bon leur semble en coordonnant leurs actions : un Héros agit pour effectuer autant d'actions qu'il le souhaite, puis il passe la main à n'importe quel autre Héros (même s'il a déjà agi) et ainsi de suite jusqu'à ce que plus aucun Héros ne souhaite agir Toute action entreprise doit être entièrement résolue avant d'en résoudre une autre ou de passer la main
3) Entretien de fin de tour	1) Chaque joueur déplace les GE qu'il a utilisées au cours de ce tour vers sa ZF 2) Les Héros passent la main à l'OL

TOUR DE L'OVERLORD

1) Phase de récupération	1) L'OL transfère le nombre de GE indiqué par son indice de récupération depuis sa ZF vers sa ZED 2) Incrémenter le jeton Compte-tour d'1 case
2) Phase d'activation	L'OL peut activer jusqu'à 2 tuiles de sa Rivière Résoudre entièrement la première activation avant d'en effectuer une deuxième, la même tuile pouvant être à nouveau activée en payant son nouveau coût
Activer une tuile	1) Dépenser un nombre de GE correspondant à la position de la tuile (même une tuile "ensanglantée") dans la Rivière en transférant le nombre de GE indiqué depuis la ZED vers la ZF 2) Repositionner la tuile à la fin de la Rivière 3) Activer tous les Personnages contrôlés par cette tuile ou résoudre 1 Événement, en fonction de la tuile activée
Personnages	1) Déplacer tous les Personnages souhaités parmi ceux liés à la tuile Unité activée, les PM non utilisés sont perdus : chaque mouvement de Personnage est résolu entièrement avant de passer au Personnage suivant 2) Attaquer avec tous les Personnages souhaités parmi ceux liés à la tuile activée : chaque attaque est résolue entièrement avant de passer au Personnage suivant
Événement Renfort	1) Choisir quels Personnages ayant un coût de renfort reviennent en jeu : - la somme des coûts de Renfort des Personnages choisis ne devant pas dépasser la valeur de Renfort indiquée par l'Événement - seuls les Personnages tués lors de la partie peuvent être ramenés comme renforts et reviennent dans la couleur avec laquelle ils ont commencé la partie - si un Personnage lié à une tuile "ensanglantée" revient comme renfort : retourner la tuile "ensanglantée" en la laissant où elle se trouve dans la Rivière 2) Placer ces Personnages sur les Zones de renfort de son choix Si la Zone de renfort est saturée, placer le Personnage dans une Zone adjacente de son choix, si toutes les Zones adjacentes à cette Zone de renfort sont saturées, il n'est pas possible de faire entrer des Renforts ici
Dépolluer la Rivière	À tout moment, l'OL peut retirer du jeu 2 GE, prioritairement de sa ZF, pour retirer du jeu 1 tuile "ensanglantée" de sa Rivière Ceci ne coûte pas d'activation et peut être effectué sans limite, tant que l'OL peut payer le coût
3) Entretien de fin de tour	1) Chaque joueur déplace les GE qu'il a utilisées au cours de ce tour vers sa ZF 2) L'OL passe la main aux Héros

ACTIONS (1/3)

Fonctionnement	Les Caractéristiques sont communes à tous les Personnages, mais leur fonctionnement dépend du type de Personnage Un Personnage ne peut utiliser que les Caractéristiques dont il dispose sur sa fiche ou sa tuile
Action	Toute action permise par une Caractéristique est limitée en nombre d'utilisations par les GE disponibles et son indice de saturation Par défaut, toute action nécessite 1 jet de dés pour être réalisée : chaque GE dépensée pour réaliser cette action donne 1 Dé de la couleur indiquée par la Caractéristique utilisée
Saturation	Si la Caractéristique dispose d'un indice de saturation : le nombre maximal de GE qui peuvent être allouées à cette Caractéristique pour le tour en cours ne peut pas dépasser son indice de saturation S'il n'y a pas d'indice de saturation, la dépense en GE n'a pas de limite
Relance gratuite	Chaque icône 'Relance gratuite' indique qu'1 dé parmi tous ceux lancés de cette couleur peut être relancé gratuitement Les dés bénéficiant d'une Relance gratuite peuvent être relancés 1 par 1, le joueur décidant à chaque fois si un dé sera encore relancé ou pas, et lequel Chaque dé ne peut bénéficier qu'1 fois d'une même Relance gratuite : mettre de côté les dés relancés de cette manière

MOUVEMENT (Symbole Course)

Fonctionnement	Déplacer le Personnage vers une Zone adjacente accessible en franchissant la limite entre ces 2 Zones pour lesquelles aucun obstacle bloquant ne couvre l'ensemble de la limite entre ces Zones
Limitation	Un Personnage ne peut ni entrer ni traverser une Zone dans laquelle son socle ne peut entrer
Coût de mouvement	Par défaut, franchir une limite coûte 1 PM Certaines Compétences nécessitent de payer un surcoût en PM pour être utilisées Certains éléments de décor nécessitent de payer un surcoût en PM pour être franchis
Gêne	Tout mouvement pour sortir d'une Zone coûte +1 PM par adversaire non pris en charge
Points de Mouvement de base	Le chiffre indiqué en bas à droite de la case Mouvement donne la quantité de PM de base par tour Cette quantité de PM de base disponible est impactée par l'encombrement du Héros
Héros	1) Lors de son premier déplacement du tour, le Héros utilise ses PM de base, tout reliquat est perdu 2) Le Héros peut ensuite dépenser des GE pour bénéficier de PM supplémentaires
Points de Mouvement supplémentaires	Dépenser 1 GE : le Héros bénéficie d'1 PM Ces PM supplémentaires ne sont pas impactés par l'encombrement
Interruption	Un Héros qui interrompt son mouvement pour passer la main à un autre Héros ou pour effectuer toute autre action qui n'est pas un mouvement perd les PM de base restants
Alliés	Un Héros utilisant la Compétence Commandement déplace 1 Personnage lié à la tuile Allié activée 1) L'Allié effectue son mouvement avec ses PM de base, tout reliquat est perdu 2) L'Allié peut recevoir des PM supplémentaires 3) L'Allié peut attaquer 1 fois 4) L'Allié peut recevoir des PM supplémentaires
Points de Mouvement supplémentaires	Dépenser 1 GE : l'Allié bénéficie d'1 PM supplémentaire
Limitation	Un même Allié peut dépenser au maximum autant que sa base de PM en PM supplémentaires
Personnages de l'OL	Chaque Personnage lié à la tuile Unité bénéficie du mouvement gratuit 1) Chaque Personnage effectue son mouvement avec ses PM de base, tout reliquat est perdu 2) Tout Personnage lié à la tuile activée peut recevoir des PM supplémentaires 3) Chaque Personnage peut attaquer 1 fois dans l'ordre choisi par l'OL et tout Personnage lié à la tuile activée peut recevoir des PM supplémentaires avant ou après toute attaque
Points de Mouvement supplémentaires	Dépenser 1 GE : le Personnage ciblé bénéficie d'1 PM supplémentaire
Limitation	Un même Personnage peut dépenser au maximum autant que sa base de PM en PM supplémentaires

RELANCE (Symbole Dé)

Fonctionnement	Pour chaque GE placée sur Relancer : relancer 1 dé du jet de dés en cours La dépense se fait dé par dé Le même dé peut être relancé plusieurs fois
-----------------------	--

LÂCHER UN ÉQUIPEMENT

Fonctionnement	Cette action gratuite n'est disponible que pour les Héros et uniquement durant leur tour Le Héros actif lâche 1 Équipement, cette action ne requiert ni jet de dés, ni dépense de GE Tout Équipement lâché est posé sur la Zone où se trouve le Héros qui le lâche
Objet avec EZ	Si l'Équipement lâché possède un EZ : l'EZ est déclenché comme si l'Objet avait été lancé

ACTIONS (2/3)**COMBAT AU CORPS-À-CORPS (Symbole Hache)**

Fonctionnement	Le Personnage attaque soit : - 1 cible dans sa Zone - 1 cible dans une Zone adjacente saturée pour l'attaquant, qui lui est accessible et sans notion de surplomb, même s'il n'y a pas de LDV entre les 2 Zones
Héros	1) Choisir sa cible 2) Déterminer l'intensité de l'attaque, obligation de dépenser au moins 1 GE 3) Ajouter les dés bonus octroyés par l'utilisation d'1 Arme de CàC ou attaquer à mains nues 4) Lancer son pool de dés 5) Utiliser éventuellement les Relances gratuites et/ou dépenser des GE pour obtenir des Relances 6) Compter le nombre de Succès : chaque Succès obtenu produit 1 Dégât 7) Retirer 2 Dégâts en cas d'attaque à mains nues 8) La cible effectue sa Défense
Autres Personnages	1) Choisir sa cible 2) Lancer le nombre de dés du type indiqué sur la tuile du Personnage : chaque Succès obtenu compte pour 1 Dégât 3) Utiliser éventuellement les Relances gratuites et/ou dépenser des GE pour obtenir des Relances 4) Compter le nombre de Succès : chaque Succès obtenu produit 1 Dégât 5) La cible effectue sa Défense

COMBAT À DISTANCE (Symbole Cible)

Fonctionnement	Le Personnage attaque soit : - 1 cible dans sa Zone - 1 cible dans une autre Zone pour laquelle une LDV peut être tracée entre la Zone de l'attaquant et la Zone de sa cible
Surplomb	Si l'attaquant est en surplomb par rapport à sa cible, il gagne +1D jaune
Gêne	Pour chaque Personnage adverse non pris en charge dans la Zone de l'attaquant : supprimer 1 Succès
Héros	1) Choisir sa cible 2) Déterminer l'intensité de l'attaque, obligation de dépenser au moins 1 GE 3) Ajouter les dés bonus octroyés par l'utilisation d'1 Arme, obligation d'utiliser une Arme 4) Lancer son pool de dés 5) Utiliser éventuellement les Relances gratuites et/ou dépenser des GE pour obtenir des Relances 6) Compter le nombre de Succès : chaque Succès produit 1 Dégât 7) Appliquer le malus lié au phénomène de gêne 8) La cible effectue sa Défense
Arme utilisée	L'Arme utilisée doit comporter le symbole 'Attaque à distance' - si l'Arme utilisée comporte le symbole 'Lancer', elle est placée sur la Zone de la cible, quel que soit le résultat de l'attaque à distance - si l'Arme utilisée ne comporte pas de symbole 'Lancer', l'Arme reste dans l'inventaire du Héros
Autres Personnages	1) Choisir sa cible 2) Lancer le nombre de dés du type indiqué sur la tuile du Personnage : chaque Succès obtenu produit 1 Dégât 3) Utiliser éventuellement les Relances gratuites et/ou dépenser des GE pour obtenir des Relances 4) Compter le nombre de Succès : chaque Succès obtenu produit 1 Dégât 5) Appliquer le malus lié au phénomène de gêne 6) La cible effectue sa Défense

LANCER UN SORT

Fonctionnement	Tout Sort disponible pour le Personnage est utilisé comme une action lors de son activation Chaque Sort possède un coût en GE indiqué sur sa carte Un Sort ne peut pas être lancé si son Indice de saturation est atteint
Précision	un Sort avec un symbole 'éclair' peut être utilisé à tout moment, quel que soit le Personnage qui souhaite le lancer, même si ce Personnage n'est pas activé
Héros	1) Dépenser le nombre de GE nécessaire pour lancer le sort depuis la ZED du Héros vers la carte Sort correspondante en veillant à ne pas dépasser son indice de saturation 2) Résoudre les effets du Sort
Autres Personnages	1) Dépenser le nombre de GE nécessaire pour lancer le sort depuis la ZED de l'OL vers la carte Sort correspondante en veillant à ne pas dépasser son indice de saturation 2) Résoudre les effets du Sort
Limitation	Un Sort ne peut être lancé qu'une fois les déplacements gratuits effectués et avant ou après l'attaque du Personnage

ACTIONS (3/3)**DÉFENSE**

Fonctionnement	Chaque attaque ne peut faire l'objet que d'1 Défense La Défense est la somme de : - la Défense passive (Symbole Casque), qui ne coûte pas de GE, elle est toujours prise en compte - la Défense active (Symbole Bouclier), qui coûte des GE
Attaque à distance, Attaque EZ	Seul une Arme de type Bouclier permet d'effectuer une Défense active contre une Attaque à distance ou une Attaque EZ
Héros	Un Héros peut décider d'utiliser sa Défense active, qui s'ajoute à sa Défense passive
Résolution	<ol style="list-style-type: none"> 1) Le Héros peut lancer des Sorts en réaction et/ou utiliser des Compétences valides 2) Déterminer l'intensité de la Défense active, elle peut être de 0 GE 3) Si le Héros dépense au moins 1 GE en Défense active, il peut utiliser 1 Équipement portant un symbole 'Défense active' valide par rapport à l'attaque pour ajouter les dés bonus octroyés par cet Équipement à son pool de dés 4) Ajouter les dés de sa Défense passive à son pool de dés 5) Lancer son pool de dés 6) Utiliser éventuellement les Relances gratuites et/ou dépenser des GE pour obtenir des Relances 7) Compter le nombre de Succès de défense 8) Calculer les Blessures : Dégâts - Succès de défense = nombre de Blessures infligées à la cible 9) Résoudre les Blessures subies par la cible
Autres Personnages	Les Personnages autres que les Héros possèdent une valeur de Défense Passive qui est fixe : cette valeur représente le nombre de Touches annulées pour l'attaque
Overlord	L'OL peut dépenser des GE pour utiliser l'Amélioration ponctuelle de Défense active et obtenir 1D orange par GE dépensée de cette façon
Alliés	Un Héros qui possède la Compétence Commandement peut dépenser des GE pour obtenir 1D orange par GE dépensée de cette façon pour la Défense active de son Allié
Résolution	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lancer le nombre de dés obtenus en Défense active 2) Utiliser éventuellement les Relances gratuites et/ou dépenser des GE pour obtenir des Relances 3) Ajouter la valeur de Défense passive du Personnage qui se défend au nombre de Succès de défense obtenus pour obtenir la somme de Succès de défense 4) Calculer les Blessures : Dégâts - Succès de défense = nombre de Blessures infligées à la cible 5) Résoudre les Blessures subies par la cible

MANIPULATION (Symbole Main)

Fonctionnement	Les actions de Manipulation ne sont disponibles que pour les Héros
Manipulation simple	Une Manipulation simple nécessite la dépense d'1 GE et ne requiert pas de jet de dés : - passer 1 Équipement à un autre Héros, peu importe son état - prendre 1 Équipement à un autre Héros, peu importe son état - ramasser 1 Équipement au sol
Manipulation complexe	Une Manipulation complexe requiert 1 jet de dés
Gêne	Pour chaque adversaire non pris en charge, supprimer 1 Succès
Ouvrir un Coffre	Par défaut, l'ouverture d'un Coffre représente une difficulté de 2 <ol style="list-style-type: none"> 1) Pour réussir à ouvrir un Coffre, il faut obtenir au moins autant de Succès que la difficulté indiquée 2) Une fois ouvert, le Coffre est retiré du plateau et son contenu entier est récupéré gratuitement par le Héros, s'il le souhaite : tout Équipement présent dans le coffre qui fait dépasser la limite d'encombrement du Héros ne peut être ramassé, il est déposé au sol dans la Zone du Coffre
Lancer d'objets	Tout Équipement dont l'indice d'encombrement est inférieur à 4 peut être lancé <ol style="list-style-type: none"> 1) Définir 1 Zone ciblée dans sa LDV et compter le nombre de Zones traversées par la LDV au-delà de la Zone d'origine pour atteindre la Zone ciblée : cela représente la difficulté du Lancer 2) Effectuer 1 jet de Manipulation : - si le nombre de Succès est au moins égal à la difficulté, l'Équipement tombe au sol dans la Zone ciblée - si le nombre de Succès est inférieur à la difficulté, l'Équipement va le plus loin possible en fonction du nombre de Succès obtenus, 1 Zone traversée par Succès, et tombe au sol dans la dernière Zone atteinte
Résolution	<ol style="list-style-type: none"> 1) Déterminer l'intensité de la Manipulation (dépenser au moins 1 GE) 2) Ajouter les dés bonus octroyés par l'Équipement manipulé et/ou les Compétences (facultatif) 4) Lancer son pool de dés : le nombre de Succès est comparé à la difficulté de la Manipulation

CARTES ÉQUIPEMENT (1/2)

<u>Nom</u>	<u>Qté</u>	<u>Type</u>	<u>Poids</u>	<u>Effet</u>
Armure de cuir	2	Armure	2	Défense passive = 1 D jaune
Plastron zingaréen	1	Armure	3	Défense passive = 1 D jaune + 1 RG
Cotte de maille	1	Armure	3	Défense passive = 1 D orange
Armure d'écailles	1	Armure	5	Défense passive = 1 D rouge
Bouclier	1	Bouclier	2	Défense active = 1 D jaune
Écu	1	Bouclier	2	Défense active = 1 D orange
Bouclier tribal	1	Bouclier	3	Défense active = 1 D orange + 1 RG
Kriss	1	Arme	1	Attaque CàC = 1D jaune + 1 RG Attaque à distance = 1 D jaune + Lancer
Dague sacrificielle	2	Arme	1	Attaque CàC = 2D jaune
Dague	2	Arme	2	Attaque CàC = 1D jaune Attaque à distance = 1 D jaune + Lancer
Dague de parade	1	Arme	1	Attaque CàC = 1D jaune + 1 RG Attaque à distance = 1D jaune + Lancer Défense active = 1D jaune + 1 RG
Poignard Yuetshi	1	Arme	2	Attaque CàC = 1D orange + 1 RG Attaque à distance = 1 D orange + Lancer
Masse tribale	1	Arme	2	Attaque CàC = 1D orange + 1 RG Attaque à distance = 1D orange + Lancer
Lance d'ornement	1	Arme	2	Attaque CàC = 1D orange + 1 RG Attaque à distance = 1D orange + 1RG + Lancer
Lames de lancer	1	Arme	0	Attaque à distance = 1D jaune
Arbalète	1	Arme	3	Attaque à distance = 1D rouge
Javelot	2	Arme	1	Attaque à distance = 1D rouge + Lancer
Arc zingaréen	1	Arme	1	Attaque à distance = 1D jaune + 1 RG
Arc bossonien	1	Arme	2	Attaque à distance = 1D orange
Hache	1	Arme	2	Attaque CàC = 2D jaune Attaque à distance = 1D orange + Lancer
Épée	1	Arme	2	Attaque CàC = 1D orange + 1 RG Défense active = 1D jaune + 1 RG
Épée turanienne	1	Arme	2	Attaque CàC = 1D orange + 1 RG Défense active = 1D orange + 1 RG
Sabre de pirate	1	Arme	1	Attaque CàC = 1D orange Défense active = 1D jaune Attaque à distance = 1D jaune + Lancer
Épée de Conan	1	Arme	2	Attaque CàC = 1D orange Défense active = 1D orange Attaque à distance = 1D orange + Lancer
Sceptre stygien	1	Arme	1	Attaque CàC = 1D rouge +1 RG
Masse de Mitra	1	Arme	2	Attaque CàC = 1D rouge
Épée à deux mains	1	Arme	3	Attaque CàC = 1D rouge +1 RG Défense active = 1D orange
Hache de bataille	1	Arme	3	Attaque CàC = 1D rouge +1 RG Attaque à distance = 1D rouge +1 RG + Lancer
Hallebarde	1	Arme	3	Attaque CàC = 2D rouge Défense active = 1D jaune
Bâton noir	1	Bouclier	1	Défense active = 1 D jaune
Bâton de Mitra	1	Bouclier	2	Défense active = 1 D jaune + 1 RG

CARTES ÉQUIPEMENT (2/2)

<u>Nom</u>	<u>Qté</u>	<u>Type</u>	<u>Poids</u>	<u>Effet</u>
Clef	1	Objet	0	-
Anneau	1	Objet	0	-
Coeur d'Ahriman	1	Objet	0	-
Potion	1	Objet	0	-
Fiole	1	Objet	0	-
Onguent	1	Objet	0	-
Élixir	1	Objet	0	-
Alcool picte	2	Objet	0	-
potion de vie	4	Objet	0	Le Héros actif peut défausser cette carte de son inventaire pour transférer 2 GE de sa ZB prioritairement, ou de sa ZF, vers sa ZED
Orbe explosif	4	Objet	1	Manipulation complexe de Lancer = 2D rouge + Eclat La Zone ciblée peut être la Zone du Personnage qui manipule cet Objet Cet Objet ne peut être réceptionné, il explose dès qu'il est lancé dans la Zone qu'il atteint Si cet Objet est lâché : ceci active son EZ Si cet Objet est passé ou pris à un autre Héros : ceci n'active pas son EZ
Sceptre de sorcier	1	Objet	1	-
Fétiche picte	1	Objet	1	-
Bâton de shaman	1	Objet	1	-
Miroir hyrkanien	1	Objet	1	-
Encensoir	1	Objet	1	-
Outils	1	Objet	1	-
Artefact stygien	1	Objet	1	-
Couronne de Xuthal	2	Objet	1	-
Grimmoire	1	Objet	2	-
Cape	1	Objet	2	-
Trésor sacré	2	Objet	3	(3 illustrations différentes)
Coffre vide	2	Objet	3	Cette carte reste sur le plateau une fois révélée
Idole Yag-kosha	1	Objet	4	-
Objectifs	5	Objet	-	5 cartes notées A, B, C, D et E Leur fonctionnement dépend du scénario

CARTES SORT (1/2)			
Nom	Coût	Saturation	Effet
Archer d'Achéron	2	2	Cibler 1 Héros dans sa LDV : jusqu'à la fin du tour du lanceur de ce Sort, ce Héros améliore son dé de Combat à distance (jaune passe à orange ou orange passe à rouge) Ce dé reste relançable
Assèchement de la terre	1	2	Cibler 1 Zone instable dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, cette Zone devient stable et ne provoque plus de pénalité de mouvement Une Zone instable est une Zone de marécage ou une Zone qui est rendue instable par un effet
Attaque de Dagon	1	4	Cibler 1 figurine Tentacule dans sa LDV : déplacer ce Tentacule jusqu'à 3 Zones, puis possibilité d'effectuer 1 Attaque au CàC
Baiser de la mort	3	3	Le Personnage qui lance ce Sort est retiré du plateau Attaque EZ : toutes les figurines dans la Zone de ce Personnage subissent 3D rouge + 3 RG Dégâts
Barrière des Vents	1	1	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage ne peut plus être la cible d'attaques à distance
Barrière mystique	2	2	Jusqu'au début de son prochain tour, le lanceur de ce Sort empêche toute autre figurine d'entrer dans sa Zone
Bénédictio n d'Ibis	2	2	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage gagne la Compétence Intouchable
Blocage magique	2	2	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'à la fin du tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage gagne la Compétence Bloqueur
Caresse de Bel	1	2	Le lanceur de ce Sort ouvre automatiquement 1 Porte ou 1 Coffre fermé à clef dans sa Zone
Change-forme	3	3	À son prochain tour ou sa prochaine activation, le lanceur de ce Sort revient en jeu sur sa Zone de départ ou une Zone adjacente
Charisme divin	3	3	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage gagne la Compétence Soutien
Contrôle mental	1	3	Possibilité de dépenser des GE en plus du coût du Sort Cibler 1 Personnage adverse (avec ou sans LDV) : déplacer ce Personnage vers 1 Zone adjacente + 1 Zone adjacente par GE dépensée en plus du coût du Sort en respectant les contraintes, un mouvement qui provoquerait des points des dégât ne peut être effectué
Course vive	3	3	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'à la fin du tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage augmente ses PM de base de 1 et l'indice de saturation de sa Caractéristique de Mouvement de 1
Destin changeant	4	4	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : - si c'est un Héros : il se met en récupération à son prochain tour - si c'est un Personnage de l'OL : il ne peut activer la tuile correspondante lors de son prochain tour
Don de vie	2	2	Cibler 1 Héros dans sa LDV Le Personnage qui lance ce Sort transfère définitivement 2 GE de sa ZED vers la ZED de la cible (ou ce qui lui reste dans sa ZED s'il en a moins de 2)
Drain d'énergie	1	1	Cibler 1 figurine dans sa LDV située dans 1 Zone adjacente 1) La cible transfère 1 GE de sa ZED vers sa ZF 2) L'attaquant transfère jusqu'à 3 GE de sa ZF vers sa ZED
Échappatoire	2	2	Cibler 1 Héros dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Héros améliore son dé de Défense (jaune passe à orange ou orange passe à rouge) Ce dé reste relançable
Étourdissement	2	2	Cibler la un autre Personnage ayant la Compétence Lanceur de sort dans sa LDV La cible doit payer 1 GE supplémentaire pour chaque Sort qu'elle veut lancer L'effet se dissipe au début du tour suivant de la cible
Flétrissement	2	2	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : il subit 2D jaune Blessures
Force de Gullah	2	2	Cibler 1 Héros dans sa LDV : jusqu'à la fin du tour du lanceur de ce Sort, ce Héros améliore son dé de Combat au CàC (jaune passe à orange ou orange passe à rouge) Ce dé reste relançable
Guérison de Mitra	2	2	Cibler 1 Héros dans sa Zone Lancer 1D orange +1 RG : le résultat indique le nombre de GE que la cible peut transférer de sa ZB vers sa ZED
Halo de Mitra	3	3	Réaction Le Personnage qui lance ce Sort reçoit le jeton Halo de Mitra sous son socle Ce jeton confère +2 Défense passive Le jeton Halo de Mitra est retiré : - soit au début du tour où le Personnage redevient actif après un tour de récupération - soit à l'activation d'une tuile liée à ce Personnage
Halo de Set	2	2	Réaction Le Personnage qui lance ce Sort reçoit le jeton Halo de Set sous son socle Ce jeton confère +1 Défense passive Le jeton Halo de Set est retiré : - soit au début du tour où le Personnage redevient actif après un tour de récupération - soit à l'activation d'une tuile liée à ce Personnage
Illusion de Set	4	4	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage gagne la Compétence Horreur
Inversion	1	-	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : payer 1 GE par Zone séparant le lanceur de ce Sort et la cible pour échanger leur position

CARTES SORT (2/2)			
Larmes de Dagon	1	2	Cibler 1 Zone stable dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, cette Zone devient instable et quitter cette Zone nécessite de dépenser 1 PM supplémentaire
Léger comme une plume	1	2	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'à la fin du tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage diminue de 3 son encombrement actuel
Main de Bel	2	2	Cibler 1 Héros dans sa LDV : jusqu'à la fin du tour du lanceur de ce Sort, ce Héros améliore son dé de Manipulation (jaune passe à orange ou orange passe à rouge) Ce dé reste relançable
Main de la mort	2	2	Cibler 1 Personnage dans sa Zone : il subit 2D rouge Dégâts, puis le lanceur de ce sort subit 1 Blessure
Malchance	3	3	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage gagne la Compétence Malchance
Morsure de Set	2	2	Cibler 1 figurine dans sa LDV La cible ou l'OL transfère 1 GE de sa ZED vers sa ZF La cible subit 2D orange Dégâts Si un Allié est ciblé, c'est le Héros auquel l'Allié est attaché dans la mise en place du scénario qui transfère des GE dans sa ZF
Nuage mortel	2	2	Attaque de Zone Cibler 1 Zone dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, chaque Personnage qui s'y trouve, y entre ou en sort subit 2D rouge Dégâts Un même Personnage ne subit cet effet qu'1 fois jusqu'à sa dissipation
Nuée pestilentielle	3	3	Réaction Résoudre 1 attaque EZ dans la Zone du Personnage qui lance ce Sort : tout Personnage autre que Momies, Squelettes et le Personnage qui lance ce Sort subit 3D jaune Dégâts Aucune Défense n'est possible
Oeil de faucon	2	2	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'à la fin du tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage gagne la Compétence Tir précis
Peau d'anguille	2	2	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'à la fin du tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage gagne la Compétence Insaisissable
Peau de pierre	3	3	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage obtient une Défense passive de valeur 2, en plus de toute autre Défense passive dont elle dispose
Porté par le vent	1	1	Le Personnage qui lance ce Sort gagne la Compétence Vol jusqu'à la fin de son tour
Possession de Set	2	4	Cibler 1 figurine (avec ou sans LDV) jusqu'à 2 Zones de distance - si la cible ne dispose pas de la Compétence Bloqueur, elle ne pourra pas se déplacer lors de sa prochaine activation - si la cible dispose de la Compétence Bloqueur, elle perdra cette Compétence lors de son prochain tour
Putrescence	2	2	Réaction Jusqu'au début de son prochain tour, le lanceur de ce Sort ne peut être attaqué par des Squelettes ou des Momies
Rage d'Ymir	3	3	Pour le Personnage qui lance ce Sort et les Personnages amis, jusqu'au début de leur tour suivant : - toutes leurs attaques sont augmentées de 1D orange - leur défense est diminuée de 1
Rage de Bori	2	2	Attaque à distance : cibler 1 figurine dans sa LDV La cible subit 2D orange Dégâts
Ralentissement	2	2	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage perd ses PM de base
Rappel	3	3	Attaque de Zone Cibler 1 Zone dans sa LDV : déplacer tous les Personnages amis dans cette Zone sur la Zone du lanceur de ce Sort Ce sort ne peut être lancé que si le lanceur peut placer tous les Personnages amis dans sa zone.
Regard d'Ishtar	3	3	Cibler 1 Personnage dans sa LDV : jusqu'au début du prochain tour du lanceur de ce Sort, ce Personnage gagne la Compétence Sous protection
Retour des braves	X	5	X = coût de renfort de l'unité Allié Dépenser X pour placer l'unité Allié de la réserve sur sa Zone
Réveil de Yajur	X	5	X = coût de renfort de Squelettes ou Momies Dépenser X pour placer l'unité Allié de la réserve sur sa Zone
Télékinésie	1	1	Cibler 1 Équipement d'un encombrement de 3 maximum dans sa LDV Le Personnage qui lance ce Sort reçoit immédiatement cet Équipement dans son Inventaire
Téléportation	1	-	Possibilité de dépenser des GE en plus du coût du Sort Pour chaque GE dépensée en plus du coût du Sort : le Personnage qui lance ce Sort se déplace d'1 Zone adjacente avec ou sans LDV, tout obstacle est ignoré, le phénomène de gêne est ignoré et les Compétences Bloqueur et Constriction n'ont pas d'effet sur la résolution de ce Sort Le Personnage téléporte avec lui tout ce qui est dans son inventaire
Tempête d'éclairs	3	3	Cibler 1 Zone dans sa LDV Attaque EZ : toutes les figurines sur la Zone subissent 2D rouge Dégâts
Transfert de vie	1	1	Cibler 1 Héros et son Allié chacun dans la LDV du lanceur de ce Sort : sacrifier l'Allié pour transférer jusqu'à 2 GE de la ZB du Héros vers sa ZF

COMPÉTENCES (1/2)

MOUVEMENT

Bloqueur	Le Personnage empêche tout mouvement des Personnages adverses avec leur Caractéristique Mouvement qui sont présents dans sa Zone et qui ne possèdent pas la Compétence Insaisissable
Défoncer les cloisons	Le Personnage peut dépenser 2 PM pour passer à travers un type de cloison indiqué dans le scénario, si la Zone d'arrivée n'est pas saturée pour lui 1) Effectuer le mouvement qui se termine dans la Zone adjacente de l'autre côté de la cloison défoncée 2) Placer un jeton Cloison défoncée sur la limite séparant les 2 Zones
Escalade	Le personnage peut franchir des limites qui requièrent cette Compétence, en payant les PM indiqués pour escalader, en plus du mouvement classique
Insaisissable	Le Personnage ignore toute pénalité de mouvement liée à la présence d'adversaires dans sa Zone
Intangible	Le Personnage peut traverser une limite normalement infranchissable en dépensant des PM comme s'il s'agissait d'une limite de Zone normale
Effet sur le phénomène de gêne	Le Personnage n'est jamais affecté par le phénomène de gêne Le Personnage génère de la gêne pour ses adversaires Le Personnage prend en charge des adversaires
Natation	Le personnage peut se déplacer à travers les Zones liquides, sans surcoût Pour quitter une Zone liquide et entrer dans une Zone non liquide, il doit dépenser 1 PM en plus du mouvement classique
Projection de toile	Le Personnage peut projeter une toile sur un Personnage adverse Pour projeter une Toile, effectuer une attaque à distance de 3D orange : si cette attaque génère au moins 1 Blessure, la cible ne subit aucune Blessure mais reçoit 1 jeton Toile contre son socle
Jeton Toile	Tout Personnage avec un jeton Toile ne peut plus utiliser sa Caractéristique de Mouvement ni les Compétences associées pour se déplacer Pour retirer 1 jeton Toile : dépenser 4 PM en 1 fois (PM de base et PM supplémentaires) ou utiliser le Sort <i>Téléportation</i>
Saut	Le Personnage peut sauter d'une Zone adjacente à un symbole de difficulté indiqué sur le plan à la Zone la plus proche de l'autre côté du même symbole Ce mouvement n'est pas soumis au phénomène de gêne La Compétence Soutien d'un autre Héros présent dans la Zone de départ du saut peut être utilisée
Sauter	1) Dépenser autant de PM que le nombre de limites à franchir pour atteindre la Zone de l'autre côté du symbole de difficulté, comme s'il s'agissait d'un mouvement normal 2) Lancer 1D rouge : - si le nombre de Succès obtenus est au moins égal à la difficulté : le Saut est validé - si le nombre de Succès est inférieur la difficulté : les PM dépensés sont perdus et le résultat de l'échec est spécifié par le scénario
Souplesse féline	Pour tout mouvement, le Personnage ignore 1 point du malus lié au phénomène de gêne pour chaque Zone qu'il quitte
Vol	Le Personnage ignore les contraintes liées au décor par-dessus lequel il est possible de voler À la fin de son mouvement, le Personnage est à nouveau au sol dans la Zone qu'il occupe Ce mouvement n'est pas soumis au phénomène de gêne Cette Compétence permet de passer au dessus d'une zone saturée, mais pas de s'y arrêter

ATTAQUE

Allonge	Le personnage peut attaquer au CàC une cible située sur une Zone adjacente avec une LDV
Ambidextrie	Si le Personnage dispose d'au moins 2 Armes à une main, il peut cumuler le bonus de 2 d'entre elles lors de chacune de ses attaques au CàC
Constriction	Si lors de son attaque, le Personnage avec cette Compétence obtient au moins 1 face "2 haches" sur son jet de dés, sa cible est saisie en plus des Blessures qu'elle reçoit Si la cible possède la Compétence Insaisissable ou qu'elle ne peut être placée sur la Zone de l'attaquant, elle ne peut être saisie mais subit les Blessures Le Personnage peut saisir plusieurs Personnages en même temps
Personnage saisi	Cet effet est une pénalité de mouvement La figurine du Personnage saisi est placée sur la Zone de l'attaquant et est considérée comme bloquée tant qu'ils sont dans la même Zone Le Personnage saisi est bloqué tant que l'attaquant est en vie ou qu'il n'a pas quitté la Zone dans laquelle il se trouve avec le Personnage saisi
Coup circulaire	Pour chaque attaque au CàC avec une Arme à deux mains : 1) L'attaquant attribue tous les Dégâts restants à 1 Personnage 2) Le défenseur résout sa Défense : déduire du nombre de Dégâts les Succès de défense et le nombre de PV perdus par la cible 3) S'il reste des Dégâts, l'attaquant choisit 1 nouvelle cible valide (en fonction de la saturation de la Zone) et reprend au point 1), sinon l'attaque prend fin
Coup précis	Pour chaque attaque au CàC : ignorer le premier point de Défense de sa cible
Retour de l'Au-delà	Immédiatement après sa mort, le Personnage effectue 1 attaque au CàC de 3D rouge, sans bonus d'Arme, sans Relance possible et sans malus d'attaque à mains nues contre toute cible valide dans la Zone où il a été tué
Riposte	Chaque fois que le Personnage est attaqué au CàC, après la résolution de sa Défense, s'il est toujours en vie : il effectue 1 attaque au CàC de 1D Rouge, sans bonus d'arme et sans malus d'attaque à mains nues (il peut payer des GE pour effectuer des Relances et bénéficie de Relances liées à d'autres Compétences)
Tireur d'élite	Pour chaque attaque à distance : le Personnage ignore les effets du phénomène de gêne et la Compétence Sous Protection de sa cible
Tir précis	Pour chaque attaque à distance : ignorer le premier point de Défense de sa cible

COMPÉTENCES (2/2)**DÉFENSE**

Garde du corps	Le Personnage peut effectuer 1 Défense active contre toute attaque portée à un Personnage ami présent dans sa Zone, en remplaçant la Défense active de la cible, mais pas sa Défense passive 1) Soustraire les Dégâts obtenus de la Défense active du "Garde du Corps" 2) Soustraire les Dégâts restants de la Défense passive de la cible initiale 3) Les Dégâts restants infligent les Blessures à la cible initiale
Intouchable	Le Personnage dispose d'1 point de Défense passive contre toute attaque à distance
Sacrifice	Le Personnage peut subir une attaque à la place de la cible initiale située dans sa Zone : seule sa Défense passive est comptabilisée pour résoudre l'attaque L'utilisation de cette Compétence doit être déclarée une fois le nombre de dés lancés connu et avant que le jet de dés d'attaque ne soit effectué
Sous protection	Le Personnage ne peut pas être attaqué tant que sa Zone contient au moins 1 Personnage ami dépourvu de cette Compétence Les attaques EZ non sont pas soumises à l'effet de cette Compétence

MAGIE

Lanceur de sort	Le personnage peut utiliser les cartes Sort à sa disposition Pour les Héros, cette Compétence peut être limitée par l'encombrement transporté
------------------------	--

DIVERSES

Alchimie	Alchimie est une Compétence générique pouvant être utilisée dans certains scénarios
Commandement	Le Héros peut activer les Alliés spécifiés dans le scénario en dépensant des GE sur leur tuile Par défaut, tout Allié peut être commandé par un Héros ayant cette Compétence, peu importe avec quel Héros la tuile Allié est arrivée en jeu et peu importe la Zone qu'il occupe sur le plateau Chaque figurine Allié ne peut être activée qu'1 fois par Phase d'action Si plus aucun Héros avec la Compétence Commandement n'est en jeu, toutes les figurines des Alliés sont retirées de la partie
Activation	Pour chaque GE que le Héros actif dépense sur une tuile Allié : il active 1 figurine Allié correspondant à cette tuile, voir le tableau "Actions"
Attaque	Lorsqu'un Allié attaque, il perd sa base de PM pour cette activation
Défense	1) Le Héros, actif ou en récupération, choisit combien de GE il dépense avant de lancer les dés 2) Pour chaque GE dépensée, lancer 1D orange dont le nombre de Succès s'ajoute à la Défense passive de l'Allié qui se défend
Relance	Le Héros, actif ou en récupération, peut relancer les dés d'un Allié, voir le tableau "Actions"
Fin d'action	Une fois la phase d'action terminée, déplacer les GE placées sur cette tuile vers la ZF du Héros
Concentration	Le Héros ignore toute pénalité liée au phénomène de gêne pour toute action nécessitant un jet de dés
Crochetage	Pour chaque Manipulation complexe que ce Personnage réalise pour crocheter une serrure : ajouter un bonus de 1D rouge à son jet de dés
Fascination	Le Personnage ne peut pas être attaqué par un autre Personnage tant il ne l'a pas lui-même attaqué au préalable (même si cette attaque n'a pas occasionné de Blessure)
Horreur	Chaque Personnage adverse qui se trouve dans la Zone de ce Personnage voit son niveau de saturation limité à 2 pour toutes ses Caractéristiques autres que Défense et Relance
Malchance	Les adversaires de ce Personnage présents sur sa Zone ne peuvent faire aucune Relance, quelle que soit la Relance
Poison	Poison est une compétence générique pouvant être utilisée dans certains scénarios
Soutien	Pour chaque action réalisée : les Personnages amis du Personnage présents dans sa Zone bénéficient d'1 Relance gratuite du dé de leur choix Il est possible de relancer un dé qui a déjà été relancé d'une autre manière Cette Compétence s'applique à l'ensemble des Personnages amis : pour les Héros, cela inclut leurs Alliés, peu importe avec qui ils arrivent en jeu au début de la partie