

## CONAN – RESUME DES REGLES

### LES HEROS



**Début de tour** : Déplacer les gemmes sur les caractéristiques vers la fatigue, puis choisir l'état **Actif** ou **Récupération** afin de récupérer les gemmes correspondantes +1 par héros mort.

**Phase d'action** : Ordre d'action des héros à leur bon vouloir, y compris héros qui a déjà agi plus tôt dans le tour. Fin quand tous les héros le décident et que commence le tour de l'overlord.

Pour agir, placer 1 ou plusieurs gemme(s) disponible(s) sur la caractéristique pour lancer autant de dés de la couleur indiquée + dés de bonus (équipement, défense passive, etc). La valeur en rouge est le nombre maximum de gemmes pouvant être posées sur la caractéristique à chaque tour. Les haches obtenues sont des succès.

**Fin de tour** : Déplacer les gemmes sur les caractéristiques vers la fatigue.

**LES ACTIONS** (En récupération : limité aux défenses actives et relances)

**Gêne** : retirer 1 hache au résultat obtenu et augmenter de 1 le coût en point de mouvement pour chaque adversaire égalant ou dépassant le nombre de héros dans la zone de celui qui agit.



**Combat au corps à corps** : cibler 1 figurine dans sa zone ou adjacente si l'attaquant n'y a pas de place. Dégâts -2 sans arme.



**Combat à distance (GÊNE)**: cibler 1 figurine dans sa zone ou en ligne de vue de ☉ à ☉. **Dénivelé** : limite la ligne de vue aux zones directement en contrebas et bonus 1 dé jaune.



*Soustraire automatiquement aux dégâts la **défense passive** si la cible porte un équipement ainsi que la **défense active** si la cible réalise cette action.*



**Défense active (dé orange pour l'overlord)**: décision d'esquive d'1 attaque après l'annonce de ses dégâts. Appelée « parade » si un équipement est utilisée (bouclier seulement contre une attaque à distance).



**Manipulation Complexe (GÊNE)** : lancer objet, ouvrir coffre, crocheter serrure. Ouvrir un coffre : 2 succès. Si le contenu est récupéré immédiatement, pas besoin de Manipulations Simples. Lancer un objet d'encombrement 0-3 en vue : 1 zone par succès.

**Manipulation Simple** : 1 gemme disponible sur la caractéristique sans lancer de dé (lâcher un objet : *gratuit*). prendre, donner, ramasser un objet, réceptionner un lancé.



**Relance** : 1 gemme par dé à relancer. Un même dé peut être relancé plusieurs fois. *Certains équipements offrent gratuitement une relance indifféremment à un des dés lancés de la couleur indiquée.*



**Mouvement (GÊNE)** : A chaque tour, un héros dispose *gratuitement* d'un nombre de points de mouvement. S'interrompre fait perdre le reliquat. Gagner 1 point supplémentaire par gemme dépensée. Se déplacer dans 1 zone adjacente coûte 1 point (+2 briser un mur, éboulis, etc.).



**Sortilège (carte)** : Déplacer 1+ gemme(s) de la zone disponible sur la carte Sort selon ce qui est requis (min/max) avant d'en appliquer les effets.

☀ : Attaque à effet de zone qui cible toutes les figurines de la zone.

☠ Peut être utilisé en réaction pendant le tour adverse.

### L'OVERLORD

#### TOUR DE JEU

**Récupération** : déplacer des gemmes de la zone de fatigue vers l'énergie disponible (nombre indiqué par le scénario en fonction du nombre de héros) et Avancer le compteur d'une case sur la piste.

**Activation de 0, 1 ou 2 tuile d'unités dans la Rivière** : Déplacer le nombre de gemmes requis par la position de la tuile activée vers la fatigue puis replacer la tuile activée à la fin de la Rivière, à l'extrémité droite.

#### RIVIERE

**Tuile des unités** : Lorsque toutes les unités de la tuile sont mortes, la tuile meurt. Elle est retournée et placée à l'extrémité droite de la Rivière du Livre de Skelos. Au cours de la partie, elle peut toujours être activée dans le seul but de l'y renvoyer.

**Dépolluer la rivière** : retirer 1+ tuile morte à son tour en retirant du jeu 2 gemmes par tuile en priorité depuis sa zone de fatigue. Ce n'est pas une action.

**RENFORTS (activation de la tuile événement - corbeau)** : Coût indiqué sur la tuile pour réapparition de chaque unité de la tuile sur les zones de renfort du plateau.

**ACTIVATION DES UNITES** : Déplacer **toutes** les unités de la tuile de tout ou partie de leur mouvement de base **puis** attaque ou sort des unités (voir héros).

**Améliorations possibles** : dépenser des gemmes pour chaque unité soit pour gagner des points de mouvement, utiliser la défense active avec le dé orange et/ou relancer.

**Défense passive** : valeur fixe soustraite automatiquement aux dégâts d'attaque.

**Points de vie** : 1 pour les sbires, selon scénario pour les autres (pion sur compte-tour).

## REGLES DIVERSES

---

**Armes à deux mains signifie arme lourde** : N'empêche pas le *bouclier* ou les compétences *Ambidextre* et *Coup Circulaire*.

★ **Attaque de Zone** : 1 seul jet d'attaque opposé à tous les occupants de la zone ciblée. Est considéré comme une attaque à distance s'agissant des actions de défense active.

**Chutes** : points de blessures subis (pas de défense). La victime peut faire des relances.



**Encombrement** : total que peut transporter le héros, et, dans les autres cases, valeur à partir de laquelle le mouvement est pénalisé de 1 puis de 2 et de laquelle les compétences ne peuvent plus être utilisées.

### Les Gemmes des héros

**Disponible (vert)** : les gemmes sont déplacées vers les caractéristiques puis, vers la **Fatigue (rouge)**. Les gemmes récupérées ou soignées sont déplacées de la fatigue vers l'énergie disponible.

**Blessure (noire)** : Déplacer 1 gemme par blessure depuis la zone de fatigue, à défaut les caractéristiques, à défaut l'énergie disponible. Mort quand toutes les gemmes y sont : retirer figurine et poser cartes armes et objets à la place.

**Soins** : depuis la fatigue ou les blessures vers l'énergie disponible.

## HEROS ALTERNATIFS

---

### CONAN

Conan – hache de bataille, Armure de cuir, Bouclier

Conan (Vagabond) – Epée, hache, Buckler

Conan (Mercenaire) – Epée de Conan, hache, armure de cuir

Conan (Seigneur de Guerre) – Hache de bataille, cotte de maille

Conan (Général) – Dragons Noirs (Allié) Epée de Conan, cotte de maille

Amra Le Lion (Conan) – Lion de Conan (Allié), hache, cotte de maille

### SOUTIEN

Amboola – *Commandement* – Epée, cotte de maille

Belit – *Commandement* – Gardes de Bêlit (Alliés), Lance d'ornement

Olgerd Vladislav – *garde du corps* – Hallebarde, armure de cuir

Pallantides – *Commandement, garde du corps* – archer Kothian ou Dragons Noirs (Allié), épée, bouclier,

### ROUBLARD

Belit (Sauvage) – *Insaissable 7* – Sabre pirate, dague de parade

Shevatas – *Insaissable 5* – kushi, couteaux de lancer

Taurus – couteau Yuetsch, couteaux de lancer

Balthus – *Tireur d'élite* - Slasher le chien (allié), arc bossonien

### COMBATTANTS COMPAGNONS

Kerim Shah – Epée turanienne, arc Zingarien

N'Gora – *Tireur d'élite, Garde du corps* – Javelot, Lance d'ornement, bouclier tribal

Valeria – épée, dague de parade, armure de cuir

Vanyr Valkyrie (Sonja la Rousse) – épée, dague de parade, cotte de maille

### MAGICIENS

Hadratus – dague, sorts (selon le scénario)

Pelias – dague, sorts (selon le scénario)

Zelata – Loup de Zelata (allié), dague de sacrifice, sorts (selon le scénario)

## VARIANTES

---

### PAR HEROS SUPPLEMENTAIRE :

#### Overlord :

- récupération, gemmes et PV boss +2,
- ennemis uniques +1 PV et +1 figurine sur chaque autre tuile,
- 1 activation de tuiles supplémentaire.

#### Héros :

- gemmes en fatigue au départ +2 par héros supplémentaire.

**COMPETENCES D'ATTAQUE (ROUGES)**

**Allonge** : Le personnage peut attaquer au corps à corps une zone adjacente, même non saturée, en ligne de vue.



**Ambidextre** : Le personnage équipé de deux armes à une main qui attaque au corps à corps ajoute le bonus de chaque à son lancer. Non utilisable pour la défense active.



**Constriction** : le personnage qui attaque et obtient 2 succès bloque sa cible (sauf *Insaisissable*) en plus d'infliger d'éventuels dégâts.



**Coup circulaire (enchaînement)** : Le personnage qui tue sa cible avec une arme encombrant de 3+ affecte les éventuels dégâts restant à une 2<sup>e</sup> cible au choix, et s'il la tue, à une 3<sup>e</sup>, etc.



**Coup précis (perçant)** : les attaques au corps à corps ignorent systématiquement le 1<sup>er</sup> point de défense de la cible.



**Retour de l'au-delà (ultime attaque)** : quand le personnage est tué par une attaque, il peut immédiatement attaquer, avant de retirer sa figurine, au corps à corps avec 3 dés rouges sans bonus, ni pénalité de main nues.



**Riposte** : Après avoir subi une attaque au corps-à-corps, le personnage peut immédiatement attaquer au corps-à-corps avec 1 dé rouge sans bonus ni pénalité.



**Tireur d'Elite** : les attaques à distance ignorent la gêne et l'éventuelle compétence « Sous Protection » dont bénéficierait sa cible.



**Tir précis (perçant)** : les attaques à distance ignorent systématiquement le 1<sup>er</sup> point de défense de la cible.

**COMPETENCES DE MAGIE (VIOLET)**

**Lanceur de sort** : le personnage peut lancer les sorts prévus par les scénarios. La perte de compétence n'arrête pas un sort en cours.



**Téléportation** : le lanceur n'est pas affecté par la gêne et le blocage.

**COMPETENCES DE DEFENSE (BLEUE)**

**Garde du Corps** : Un allié dans la zone peut se défendre en utilisant sa défense passive et la parade (utiliser un équipement, pas d'esquive) du personnage qui a cette compétence.



**Intouchable** : Le personnage ignore systématiquement le 1<sup>er</sup> succès d'une attaque à distance portée contre lui.



**Sacrifice** : Le personnage peut rediriger sur lui une attaque qui vient d'être déclarée contre un allié dans sa zone. Il ne peut pas utiliser de défense active et se limite à la passive.



**Sous Protection** : Sauf dans le cas d'attaque de zone, le personnage ne peut pas être pris pour cible tant que des alliés sans cette compétence se trouvent dans sa zone.

**COMPETENCES SOCIALES (JAUNE)**

**Commandement** : Le personnage peut activer chaque allié 1 fois par tour au prix d'1 gemme. 1 PV principe, l'allié se déplace puis attaque.

Comme l'OL et ses monstres, on peut dépenser des gemmes pour chaque allié pour améliorer soit pour gagner des points de mouvement, utiliser la défense active avec le dé orange et/ou relancer.



**Concentration** : Imperturbable, le personnage ignore la gêne causée par les adversaires dans sa zone quand il doit lancer les dés (le mouvement est toujours gêné).



**Crochetage** : le personnage ajoute 1 dé rouge aux manipulations de crochetage.



**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.



**Horreur** : Les adversaires dépensent 1 point de mouvement supplémentaire pour entrer dans la zone du personnage intimidant.



**Insignifiant** : le personnage ne provoque pas de gêne.



**Malchance** : le personnage interdit toute relance aux adversaires dans sa zone.



**Soutien** : le personnage offre une relance de dés par action aux alliés dans sa zone, y compris sur un dé déjà relancé gratuitement (par exception).

**COMPETENCES DE MOUVEMENT (VERT)**

**Bloqueur** : le personnage empêche tout mouvement aux adversaires dans sa zone, sauf aux *Insaisissables*.



**Défoncer les cloisons** : Le personnage peut traverser des cloisons en bois (pas pierre) en dépensant 2 points pour chaque. Le jeton posé rend les zones adjacentes & en ligne de vue.



**Escalade** : Le personnage franchit les zones d'escalade en dépensant les points indiqués.



**Insaisissable** : Le personnage ignore la gêne sur les mouvements, pas celle sur les jets de dés.



**Natation** : Le personnage franchit les zones aquatiques en dépensant 2 points pour chacune.



**Projection de toile** : Le personnage attaque à distance avec 3 dés orange sans bonus et immobilise la cible sans la blesser avec 1 succès. Elle ne se déplace plus. Dépenser 4 points de mouvement pour se défaire du jeton Toile.



**Saut** : Ignorant toute gêne, le personnage franchit les zones de saut en dépensant 2 points et en obtenant avec 1 dé rouge les succès indiqués.



**Souplesse féline** : Le personnage ignore systématiquement 1 gêne.



**Volant** : Le personnage ignore toutes les pénalités de mouvement présentes sur le plateau de jeu.