



SYNTHÈSE DE RÈGLES

| | |
|----------------------------------|-------------|
| PLATEAU | Page 2 |
| PERSONNAGES | Page 2 |
| TUILES UNITÉ | Page 2 |
| TUILES ÉVÉNEMENT | Page 2 |
| LIVRE DE SKELOS | Page 3 |
| FICHE DE HÉROS | Page 3 |
| AMÉLIORATIONS PONCTUELLES | Page 3 |
| GEMMES | Page 3 |
| DÉS | Page 4 |
| LIGNES DE VUE | Page 4 |
| PHÉNOMÈNE DE GÊNE | Page 4 |
| BLESSURES | Page 4 |
| CHUTE | Page 4 |
| ATTAQUE À EFFET DE ZONE | Page 4 |
| SORTS | Page 4 |
| ÉQUIPEMENT | Page 5 |
| SCÉNARIOS | Page 5 |
| CONDITIONS DE VICTOIRE | Page 5 |
| MISE EN PLACE | Page 5 |
| DÉROULEMENT DE LA PARTIE | Page 6 |
| ACTIONS | Pages 7-9 |
| CARTES ÉQUIPEMENT | Pages 10-11 |
| CARTES SORT | Pages 12-13 |
| COMPÉTENCES | Pages 14-15 |
| MAPS | Pages 15-16 |

LEXIQUE

| | |
|------------|---------------------------|
| ZED | Zone d'Énergie disponible |
| ZF | Zone de Fatigue |
| ZB | Zone de Blessure |
| PV | Point de vie |
| PM | Point de mouvement |
| LDV | Ligne de vue |
| CàC | Corps-à-corps |

| PLATEAU | |
|-------------------------|---|
| Zone | Chaque plateau est constitué de Zones |
| Centre de Zone | Le centre d'une Zone est indiqué par le symbole '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 les rend inaccessibles entre elles avec un déplacement normal |
| 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, quelle que soit sa hauteur Les figurines ne sont pas des obstacles |

| 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 +1 dé 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 |

| PERSONNAGES | |
|-------------------------|---|
| Fonctionnement | Toute figurine présente sur le plateau est un Personnage : Héros et Personnages de l'Overlord |
| 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 Les Compétences sont toujours actives |
| 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'Overlord 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 zone d'Énergie disponible (ZED) à gauche - la zone de Fatigue (ZF) à droite - l'Indice de récupération au centre Ces zones n'ont pas de limite en terme quantité de Gemmes qui peuvent être contenues |
| Bas | La partie basse concerne les tuiles Unité disponibles pour l'Overlord |
| 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'Overlord 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 le symbole sur lequel il est placé Symbole 'Soleil' : le Héros est actif Symbole 'Lune' : le Héros est en récupération |
| Niveaux de récupération | En fonction du nombre de compagnons tués, le niveau de récupération varie : - 1 symbole 'Crâne' = 1 Héros tué - 2 symboles 'Crâne' = 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 symbole 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 Gemmes Ces Zones n'ont pas de limite en terme de Gemmes qui peuvent être contenues |
| Énergie de départ | Le chiffre indiqué dans la ZED correspond au nombre de Gemmes de départ |
| Zone d'énergie disponible | La ZED accueille les Gemmes 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 Gemmes qui ont été utilisées |
| Zone de blessure | La ZB stocke les Gemmes 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'Overlord peut utiliser les Améliorations ponctuelles sur ses Personnages : il place les Gemmes dépensées dans sa ZF Chaque Gemme 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 Gemme 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'Overlord choisit combien de Gemmes il dépense avant de lancer les dés 2) Pour chaque Gemme dépensée, lancer 1 dé orange dont le nombre de Succès s'ajoute à la Défense passive du Personnage |
| Relance (Dé) | Voir le tableau "Actions" |

GEMMES D'ÉNERGIE

| | |
|----------------------|---|
| Gemmes bleues | Gemmes d'énergie des Héros (appelées Gemmes) |
| Gemmes rouges | Gemmes d'énergie de l'Overlord (appelées Gemmes), Gemmes d'état des Héros |

| DÉS | |
|-----------------------|--|
| Fonctionnement | 3 types de dé différents, chaque couleur représente une puissance d'attaque différente |
| <i>Dé jaune</i> | 3 faces vides, 2 faces '1 hache', 1 face '2 haches' (moyenne = 0,66 point de dégât) |
| <i>Dé orange</i> | 2 faces vides, 2 faces '1 hache', 2 faces '2 haches' (moyenne = 1 point de dégât) |
| <i>Dé rouge</i> | 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 |

| 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 |
| <i>Dénivelé élevé</i> | 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 |

| 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 |
| <i>Prise en charge</i> | 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 Gemme, prioritairement de la ZF vers la ZB S'il n'y en a pas assez, les Gemmes manquantes sont prises sur les cases de Caractéristiques, les Sorts ou les tuiles Alliés, la saturation actuelle restant consommée S'il n'y en a pas suffisamment, les Gemmes manquantes sont prises sur la ZED |
| <i>Mort</i> | Un Héros dont toutes les Gemmes 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 qui sont retirés de la partie |
| Autres Personnages | Par défaut, les Sbiens et les Alliés n'ont qu'1 PV et sont tués à la première Blessure subie Un Lieutenant ou un Monstre voit son jeton PV décrémenté d'autant de cases sur le Compte-tours que le nombre de Blessures qu'il subit |
| <i>Mort</i> | Un Personnage dont le jeton PV atteint la case 0 du Compte-tours est tué et retiré du plateau |
| <i>Rivière</i> | 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 |
| <i>Cas particulier</i> | 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 |
| <i>Utilisation</i> | 1) Effectuer 1 seul jet de dés pour l'attaque à Effet de zone 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 |
| <i>Coût</i> | La valeur blanche en haut à gauche indique le coût en Gemmes pour lancer le Sort |
| <i>Saturation</i> | 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 Gemmes 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 Gemmes n'a pas de limite pour ce Sort |
| <i>Symboles</i> | Les symboles en haut à droite indiquent : |
| <i>'éclat'</i> | Ce Sort produit une attaque à Effet de zone |
| <i>'éclair'</i> | ce Sort peut être lancé à tout moment par le Personnage, même par un Héros en récupération |
| <i>Effets</i> | Le texte indique les effets du Sort |

ÉQUIPEMENT

ARMES

| | |
|---------------------------------|---|
| Fonctionnement | Toute carte Équipement comportant au moins 1 des symboles suivants est une Arme |
| Attaque au Corps-à-Corps | Symbole 'Hache' : bonus de dégât pour toute attaque au CàC avec cette Arme |
| Attaque à distance | Symbole 'Cible' : bonus de dégât pour toute attaque à distance avec cette Arme |
| Lancer | Symbole 'Main' : une fois l'attaque effectuée, l'Arme lancée est placée sur la Zone de la cible |
| Défense active | Symbole 'Bouclier' : bonus de Défense active pour toute Défense active avec cette Arme |
| Défense passive | Symbole 'Casque' : bonus de Défense passive |
| Types d'Arme | Chaque Arme correspond à un type précis |
| Arme de corps-à-corps | Toute arme qui porte au moins le symbole "Attaque au corps-à-corps" Seule l'utilisation ce type d'arme permet de ne pas attaquer à mains nues au corps-à-corps |
| 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 porte le symbole "Attaque à distance" et pas de symbole "Attaque au corps-à-corps" |
| Armure | Une Arme portant uniquement le symbole 'Casque' est considérée comme une Armure |
| Bouclier | Toute Arme nommée "Bouclier", "Bouclier tribal" ou "Écu" est un Bouclier |
| Indice d'encombrement | Le symbole 'Poids' donne l'indice d'encombrement de l'Arme |

OBJETS

| | |
|------------------------------|---|
| Fonctionnement | Par défaut, l'utilisation d'un Objet ne coûte pas de Gemme Un Objet ne peut être utilisé que par un Héros actif durant le tour des Héros |
| Indice d'encombrement | Le symbole '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'Overlord 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'Overlord, les autres joueurs incarmeront 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'Overlord 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 Gemmes indiqué dans les zones correspondantes |
| Héros | Les joueurs autres que l'Overlord 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 Gemmes 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 la 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'Overlord |
| 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 à Effet de zone |
| Blessures | Tout effet infligeant des Blessures ne peut être prévenu par une Défense |
| 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 Gemmes | Tout effet qui demande une dépense de Gemmes signifie que le joueur doit avoir suffisamment de Gemmes dans sa ZED : les Gemmes 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 Gemmes 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 Gemmes 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 Gemmes qu'il a utilisées au cours de ce tour vers sa ZF 2) Les Héros passent la main à l'Overlord |

TOUR DE L'OVERLORD

| | |
|------------------------------------|---|
| 1) Phase de récupération | 1) L'Overlord transfère le nombre de Gemmes 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'Overlord 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 Gemmes correspondant à la position de la tuile (même une tuile "ensanglantée") dans la Rivière en transférant le nombre de Gemmes indiqué depuis la ZED vers la ZF 2) Repositionner la tuile à la fin de la Rivière 3) En fonction de la tuile activée : activer tous les Personnages contrôlés par cette tuile ou résoudre 1 Événement |
| 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 quantité de points 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'Overlord peut retirer du jeu 2 Gemmes, 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'Overlord peut payer le coût |
| 3) Entretien de fin de tour | 1) Chaque joueur déplace les Gemmes qu'il a utilisées au cours de ce tour vers sa ZF 2) L'Overlord 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 Gemmes disponibles et son Indice de saturation Par défaut, toute action nécessite 1 jet de dés pour être réalisée : chaque Gemme 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 Gemmes 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 Gemmes n'a pas de limite |
| Relance gratuite | Chaque symbole 'Relance gratuite' indique qu'1 dé parmi tous ceux lancés de cette couleur peut être relancé gratuitement Le joueur relance 1 par 1 les dés éligibles en choisissant quel dé est relancé, chaque dé ne pouvant 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 La quantité de PM de base 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 Gemmes pour bénéficier de PM supplémentaires |
| Points de Mouvement supplémentaires | Dépenser 1 Gemme : 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 ses 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 Gemme : l'Allié bénéficie d'1 PM supplémentaire |
| Limitation | Un même Allié peut dépenser au maximum autant que ses PM de base en PM supplémentaires |
| Personnages de l'Overlord | 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'Overlord et tout Personnage lié à la tuile activée peut recevoir des PM supplémentaires avant ou après toute attaque |
| Points de Mouvement supplémentaires | Dépenser 1 Gemme : le Personnage ciblé bénéficie d'1 PM supplémentaire |
| Limitation | Un même Personnage peut dépenser au maximum autant que ses PM de base en PM supplémentaires |

RELANCE (Symbole Dé)

| | |
|-----------------------|---|
| Fonctionnement | Pour chaque Gemme 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 Gemmes Tout Équipement lâché est posé sur la Zone où se trouve le Héros qui le lâche |
| Objet avec Effet de zone | Si l'Équipement lâché possède un Effet de zone : l'Effet de zone 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 Gemme 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) Possibilité d'utiliser les Relances gratuites et/ou dépenser des Gemmes 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) Possibilité d'utiliser les Relances gratuites et/ou dépenser des Gemmes 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 +1 dé 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 Gemme 3) Ajouter les dés bonus octroyés par l'utilisation d'1 Arme, obligation d'utiliser une Arme 4) Lancer son pool de dés 5) Possibilité d'utiliser les Relances gratuites et/ou dépenser des Gemmes 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) Possibilité d'utiliser les Relances gratuites et/ou dépenser des Gemmes 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 Gemmes 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 Gemmes 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 Gemmes nécessaire pour lancer le sort depuis la ZED de l'Overlord 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 Gemme, elle est toujours prise en compte - la Défense active (Symbole Bouclier), qui coûte des Gemmes |
| Attaque à distance ou à Effet de zone | Seul une Arme de type Bouclier permet d'effectuer une Défense active contre une Attaque à distance ou une Attaque à Effet de zone |
| Héros | Un Héros peut décider d'utiliser sa Défense active, qui s'ajoute à sa Défense passive |
| Résolution | 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 Gemme 3) Si le Héros dépense au moins 1 Gemme 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) Possibilité d'utiliser les Relances gratuites et/ou dépenser des Gemmes 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 Succès annulés pour l'attaque |
| Overlord | L'Overlord peut dépenser des Gemme pour utiliser l'Amélioration ponctuelle de Défense active et obtenir 1 dé orange par Gemme dépensée de cette façon |
| Alliés | Un Héros qui possède la Compétence Commandement peut dépenser des Gemmes pour obtenir 1 dé orange par Gemme dépensée de cette façon pour la Défense active de son Allié |
| Résolution | 1) Lancer le nombre de dés obtenus en Défense active 2) Possibilité d'utiliser les Relances gratuites et/ou dépenser des Gemmes 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 Gemme 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 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 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, traversant 1 limite par Succès obtenu et tombe au sol dans la dernière Zone atteinte |
| Résolution | 1) Déterminer l'intensité de la Manipulation (dépenser au moins 1 Gemme) 2) Ajouter les dés bonus octroyés par l'Équipement manipulé et/ou les Compétences (facultatif) 3) 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 dé jaune |
| Plastron zingaréen | 1 | Armure | 3 | Défense passive = 1 dé jaune + 1 Relance gratuite |
| Cotte de maille | 1 | Armure | 3 | Défense passive = 1 dé orange |
| Armure d'écailles | 1 | Armure | 5 | Défense passive = 1 dé rouge |
| Bouclier | 1 | Bouclier | 2 | Défense active = 1 dé jaune |
| Écu | 1 | Bouclier | 2 | Défense active = 1 dé orange |
| Bouclier tribal | 1 | Bouclier | 3 | Défense active = 1 dé orange + 1 Relance gratuite |
| Kriss | 1 | Arme | 1 | Attaque CàC = 1 dé jaune + 1 Relance gratuite Attaque à distance = 1 dé jaune + Lancer |
| Dague sacrificielle | 2 | Arme | 1 | Attaque CàC = 2 dés jaunes |
| Dague | 2 | Arme | 2 | Attaque CàC = 1 dé jaune Attaque à distance = 1 dé jaune + Lancer |
| Dague de parade | 1 | Arme | 1 | Attaque CàC = 1 dé jaune + 1 Relance gratuite Attaque à distance = 1 dé jaune + Lancer Défense active = 1 dé jaune + 1 Relance gratuite |
| Poignard Yuetshi | 1 | Arme | 2 | Attaque CàC = 1 dé orange + 1 Relance gratuite Attaque à distance = 1 dé orange + Lancer |
| Masse tribale | 1 | Arme | 2 | Attaque CàC = 1 dé orange + 1 Relance gratuite Attaque à distance = 1 dé orange + Lancer |
| Lance d'ornement | 1 | Arme | 2 | Attaque CàC = 1 dé orange + 1 Relance gratuite Attaque à distance = 1 dé orange + 1 Relance gratuite + Lancer |
| Lames de lancer | 1 | Arme | 0 | Attaque à distance = 1 dé jaune |
| Arbalète | 1 | Arme | 3 | Attaque à distance = 1 dé rouge |
| Javelot | 2 | Arme | 1 | Attaque à distance = 1 dé rouge + Lancer |
| Arc zingaréen | 1 | Arme | 1 | Attaque à distance = 1 dé jaune + 1 Relance gratuite |
| Arc bossonien | 1 | Arme | 2 | Attaque à distance = 1 dé orange |
| Hache | 1 | Arme | 2 | Attaque CàC = 2 dés jaunes Attaque à distance = 1 dé orange + Lancer |
| Épée | 1 | Arme | 2 | Attaque CàC = 1 dé orange + 1 Relance gratuite Défense active = 1 dé jaune + 1 Relance gratuite |
| Épée turanienne | 1 | Arme | 2 | Attaque CàC = 1 dé orange + 1 Relance gratuite Défense active = 1 dé orange + 1 Relance gratuite |
| Sabre de pirate | 1 | Arme | 1 | Attaque CàC = 1 dé orange Défense active = 1 dé jaune Attaque à distance = 1 dé jaune + Lancer |
| Épée de Conan | 1 | Arme | 2 | Attaque CàC = 1 dé orange Défense active = 1 dé orange Attaque à distance = 1 dé orange + Lancer |
| Sceptre stygien | 1 | Arme | 1 | Attaque CàC = 1 dé rouge + 1 Relance gratuite |
| Masse de Mitra | 1 | Arme | 2 | Attaque CàC = 1 dé rouge |
| Épée à deux mains | 1 | Arme | 3 | Attaque CàC = 1 dé rouge + 1 Relance gratuite Défense active = 1 dé orange |
| Hache de bataille | 1 | Arme | 3 | Attaque CàC = 1 dé rouge + 1 Relance gratuite Attaque à distance = 1 dé rouge + 1 Relance gratuite + Lancer |
| Hallebarde | 1 | Arme | 3 | Attaque CàC = 2 dés rouges Défense active = 1 dé jaune |
| Bâton noir | 1 | Arme | 1 | Défense active = 1 dé jaune |
| Bâton de Mitra | 1 | Arme | 2 | Défense active = 1 dé jaune + 1 Relance gratuite |

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 Gemmes de sa ZB prioritairement, ou de sa ZF, vers sa ZED |
| Orbe explosif | 4 | Objet | 1 | Manipulation complexe de Lancer = attaque à Effet de zone de 2 dés rouges La Zone ciblée peut être la Zone du Personnage qui manipule cet Objet Si cet Objet est lâché ou lancé : ceci active son attaque à Effet de zone Si cet Objet est passé ou pris à un autre Héros : ceci n'active pas son attaque à Effet de zone |
| 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 à Effet de zone : toutes les figurines dans la Zone de ce Personnage subissent 3 dés rouges Dégâts + 3 Relances gratuites |
| 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 Gemmes 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 Gemme dépensée en plus du coût du Sort en respectant les contraintes, tout mouvement provoquant des points de 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'Overlord : 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 Gemmes 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 Gemme de sa ZED vers sa ZF 2) L'attaquant transfère jusqu'à 3 Gemmes 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 un autre Personnage ayant la Compétence Lanceur de sort dans sa LDV La cible doit payer 1 Gemme 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 2 dés jaunes 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 1 dé orange +1 Relance gratuite : le résultat indique le nombre de Gemmes 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 avoir été en 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 Gemme 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 2 dés rouges 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'Overlord transfère 1 Gemme de sa ZED vers sa ZF La cible subit 2 dés 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 Gemmes dans sa ZF |
| Nuage mortel | 2 | 2 | Attaque à Effet 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 2 dés rouge Dégâts Un même Personnage ne subit cet effet qu'1 fois jusqu'à sa dissipation |
| Nuée pestilentielle | 3 | 3 | Réaction Résoudre 1 attaque à Effet de zone dans la Zone du Personnage qui lance ce Sort : tout Personnage autre que Momies, Squelettes et le Personnage qui lance ce Sort subit 3 dés jaunes Blessures |
| 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 pas 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 1 dé orange - leur défense est diminuée de 1 |
| Rage de Bori | 2 | 2 | Attaque à distance : cibler 1 figurine dans sa LDV La cible subit 2 dés 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 à Effet 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 la Zone du lanceur de ce Sort |
| Réveil de Yajur | X | 5 | X = coût de renfort de Squelettes ou Momies Dépenser X pour placer l'unité Allié de la réserve sur la Zone du lanceur de ce Sort |
| 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 Gemmes en plus du coût du Sort Pour chaque Gemme 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 à Effet de zone : chaque figurine dans la Zone subit 2 dés rouges 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 Gemmes 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 3dé 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 1 dé 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 définit dans quel ordre les Personnages adverses qui sont des cibles valides sont attaqués et crée une file (en fonction de la saturation de la Zone une cible peut en plus être valide) 2) L'attaquant attribue tous les Dégâts restants au Personnage en tête de file 3) Le défenseur résout sa Défense : déduire du nombre de Dégâts les Succès de défense et le nombre de PV perdus par la cible 4) S'il reste des Dégâts, l'attaquant reprend au point 2), 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 3dé 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 Gemme 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 à Effet de zone 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 Gemme 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 Gemme 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 Gemme il dépense avant de lancer les dés 2) Pour chaque Gemme dépensée, lancer 1 dé 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 Gemme 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 1 dé 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 |

MAPS (1/2)**LA CITADELLE**

| | |
|--------------------------------|---|
| Soupiraux | Les soupiraux ne bloquent pas les LDV |
| Sauter depuis le balcon | Sauter depuis le balcon vers une Zone adjacente en contrebas : - inflige 2 dés jaune Blessures à tout Personnage n'ayant pas la Compétence Saut - inflige 1 dé jaune Blessures à tout Personnage ayant la Compétence Saut |
| Escalader le balcon | Monter sur le balcon depuis une Zone adjacente en contrebas nécessite la Compétence Escalade et la dépense de 1 PM supplémentaire |
| Fosse | Entrer dans la Zone de fosse est un mouvement normal Sortir de la Zone de fosse coûte 1 PM supplémentaire |

LE MARAIS

| | |
|------------------------|---|
| Pontons | Il n'est pas possible de passer sous les Zones de ponton Les pontons ne bloquent pas les LDV |
| Sortir de l'eau | Quitter une Zone d'eau vers une Zone de terre coûte 1 PM supplémentaire Quitter une Zone d'eau vers une Zone de bois coûte 2 PM supplémentaires |
| Saut | La Zone d'eau centrale autour de l'autel ne peut être franchie en un seul saut : un arrêt intermédiaire sur la Zone de l'autel central est obligatoire |
| Huttes | Les parois des huttes en bois peuvent être défoncées avec la Compétence Défoncer les cloisons Chaque hutte possède un toit : la Compétence Vol ne permet pas de passer par le toit d'une hutte |

MAPS (2/2)**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 |
| Escalader la balustrade | Monter sur la balustrade depuis une Zone adjacente en contrebas nécessite la Compétence Escalade et la dépense de 2 PM supplémentaires |
| Sauter depuis la balustrade | Sauter depuis la balustrade vers une Zone adjacente en contrebas : - inflige 2 dés orange Blessures à tout Personnage n'ayant pas la Compétence Saut - inflige 1 dé orange Blessures à tout Personnage ayant la Compétence Saut |
| Escalader la rambarde d'un escalier | Monter sur l'escalier par sa rambarde depuis une Zone adjacente en contrebas nécessite la Compétence Escalade et la dépense de 1 PM supplémentaire |
| Sauter depuis la rambarde d'un escalier | Sauter depuis la rambarde d'un escalier vers une Zone adjacente en contrebas : - inflige 2 dés jaune Blessures à tout Personnage n'ayant pas la Compétence Saut - inflige 1 dé jaune Blessures à tout Personnage ayant la Compétence Saut |
| 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 supplémentaire La Compétence Vol permet de s'affranchir de cette dépense supplémentaire |

LES BATEAUX

| | |
|-------------------------------|---|
| 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 |

LE FORTIN ABANDONNÉ

| | |
|---------------------------------------|--|
| 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 de tour | Les Zones de tour sont au même étage que la cour et les Zones extérieures au fortin abandonné Chaque tour possède un toit : la Compétence Vol ne permet pas de passer par le toit d'une tour |
| 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 |
| Entrer dans une Zone d'éboulis | Entrer : tout Personnage sans la Compétence Escalade doit dépenser 2 PM supplémentaires Sortir ne coûte pas de PM supplémentaire |
| 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 abandonné |
| Saut depuis les remparts | Sauter depuis les remparts vers une Zone en contrebas : - inflige 2 dés rouge Blessures à tout Personnage n'ayant pas la Compétence Saut - inflige 1 dé rouge Blessures à tout Personnage ayant la Compétence Saut |