

REGLES DE FURTIVITE

TOUR DU HEROS

Passer en mode furtif

Pour passer en mode furtif, le héros dépense une ou plusieurs gemmes en manipulation. Elles serviront à effectuer les jets de discrétion. Les gemmes investies ne peuvent excéder l'indice de saturation. Elles traduisent la capacité du héros à être invisible et silencieux aux yeux des unités ennemies. Un token « furtivité » est placé à côté du héros.

Un héros peut passer en mode furtif à condition :

- De ne pas être sur la même zone qu'une unité de l'Overlord.
- De ne pas avoir été repéré par une unité de l'Overlord dans ce tour.

Les bénéfices du mode furtif (pendant le tour du héros)

Le héros devient insaisissable. Il n'est pas soumis au phénomène de gêne.

Le héros peut tenter une attaque de l'ombre. Sa victime n'est pas préparée et la défense de cette dernière est diminuée. Le héros ignore le premier point de défense de sa cible.

Se déplacer furtivement.. et ne pas être repéré

En mode furtif, lorsque le héros se déplace sur une zone occupée par un sbire, l'Overlord effectue un jet d'acuité et le joueur du héros un jet de discrétion.

Si le jet d'acuité est supérieur au jet de discrétion, le héros est repéré par le sbire. Il perd le bénéfice du mode furtif pendant son tour et celui de l'Overlord. Le héros redevenu visible est soumis au phénomène de gêne s'il veut poursuivre son déplacement.

Si le jet d'acuité est inférieur ou égal au jet de discrétion, le héros conserve les bénéfices du mode furtif pendant son tour et celui de l'Overlord. Le héros peut poursuivre son déplacement s'il le souhaite, sans être soumis au phénomène de gêne.

Lors de la phase d'entretien de fin de tour des héros, si un héros est toujours en mode furtif, le joueur laisse ses gemmes dépensées sur la zone de manipulation. Elles seront éventuellement utilisées pendant le tour de l'Overlord.

Ces gemmes ne seront défaussées en zone de fatigue que lors du prochain tour des héros, au moment de la phase d'entretien de début de tour. Lors du tour qui suit, le héros est donc dans tous les cas visible. Il peut ré-entrer en mode furtif en dépensant de nouvelles gemmes. En résumé :

Tour du héros	Tour de l'Overlord	Tour du héros 2
Héros Furtif	Héros Furtif	Héros visible ; il peut entrer en mode furtif s'il n'y a pas de sbire dans sa zone.
Héros d'abord furtif mais repéré : héros visible	Héros Visible	Héros visible ; il peut entrer en mode furtif s'il n'y a pas de sbire dans sa zone

Le jet d'Acuité

Le jet d'acuité effectué par l'Overlord correspond au(x) :

dé(s) d'Acuité d'une unité X le nombre de sbires de cette unité présents sur la zone traversée

Ex : Conan en mode furtif traverse une zone occupée par un groupe de trois squelettes dont le dé d'acuité est un dé jaune. L'Overlord va donc lancer trois dés jaunes pour savoir si ce groupe de squelettes détecte le héros.

Si plusieurs unités différentes sont présentes sur la zone traversée par le héros, l'Overlord effectue autant de jets d'acuité qu'il y a d'unités différentes sur la zone. Ces jets sont distincts : on ne peut ajouter les résultats pour obtenir un seul résultat.

Ex : Shevatas en mode furtif traverse une zone occupée par un chasseur picte et une hyène. L'Overlord va effectuer un premier lancer d'acuité pour le picte puis un second pour la hyène.

Après un jet d'acuité de l'Overlord, un joueur peut choisir de dépenser une ou plusieurs gemmes supplémentaires (sans excéder la valeur de saturation de manipulation) pour augmenter la capacité de discrétion de son héros. Il peut aussi dépenser des gemmes pour effectuer des relances.

Après une attaque de l'ombre

Lors d'une attaque de l'ombre, si le sbire ciblé est éliminé par le héros, celui-ci conserve sa furtivité. Dans le cas où le sbire attaqué survit, le héros perd sa discrétion.

Si plusieurs sbires sont présents, l'attaque de l'ombre ne fonctionne que sur l'un d'entre eux, au choix du joueur qui attaque. Son héros doit ensuite attaquer les sbires restants selon les règles habituelles et réussir à tous les éliminer pour garder le bénéfice de sa discrétion.

Les sbires tués ne sont pas retirés du plateau de jeu mais sont couchés à l'endroit où ils ont été vaincus.

Le héros peut faire disparaître le corps d'un sbire mort au prix d'une gemme en manipulation. Cette gemme investie n'est pas prise en compte dans les jets de discrétion. Elle est d'ailleurs placée directement en zone de fatigue. Elle n'est pas soumise à l'indice de saturation en manipulation. L'opération peut donc être répétée pour dissimuler plusieurs dépouilles. Cette manipulation permet de ne pas augmenter le niveau de vigilance des unités de l'Overlord (voir après).

TOUR DE L'OVERLORD

Vigilance

Au début de la partie, les unités de l'Overlord ont un niveau de vigilance de 0. Il correspond à des sbires qui vaquent à leurs occupations ou qui n'ont pas encore repéré les héros. Plus ces derniers laisseront de traces et plus les sbires de l'Overlord seront sur le qui-vive.

Ce niveau de vigilance augmente de 1 si :

- Durant le tour de l'overlord, une de ses unités se déplace dans une zone avec un ou plusieurs sbires morts. Après avoir augmenté le niveau de vigilance de 1, les corps des sbires morts sont retirés du plateau.
- Au début du tour de l'Overlord, après la phase de récupération, une ou plusieurs unités se trouvent dans la même zone qu'un héros visible.

Le niveau de vigilance peut augmenter plusieurs fois durant le tour de l'overlord. Par contre, le niveau atteint ne peut redescendre. Quand les unités de l'Overlord sont vigilantes, elles bénéficient en plus de leur dé d'acuité :

- D'un dé jaune supplémentaire au niveau de vigilance 1
- D'un dé jaune relançable au niveau de vigilance 2
- D'un dé orange au niveau de vigilance 3
- D'un dé orange relançable au niveau de vigilance 4
- D'un dé rouge au niveau de vigilance 5
- D'un dé rouge relançable au niveau de vigilance 6

Les bénéfices du mode furtif (pendant le tour de l'Overlord)

Les unités de l'Overlord ne peuvent attaquer le héros à distance.

Les unités de l'Overlord ne peuvent attaquer le héros au corps à corps.

Aucun sort d'attaque directe ne peut être utilisé par l'Overlord. Si un sort à effet de zone est utilisé sur un autre héros visible, présent sur la même zone, le héros en mode furtif est impacté comme s'il était visible.

Le tour de garde : principe général

Lorsqu'un héros ou un groupe de héros est invisible aux yeux des sbires, l'Overlord peut choisir d'effectuer un tour de garde.

Il active jusqu'à 2 tuiles d'unité pour le coût correspondant à leur place dans la rivière. L'Overlord utilise tout ou partie des points de mouvement de chaque unité. L'Overlord peut alors inspecter chaque zone traversée, en effectuant un jet d'acuité pour chacune.

L'Overlord peut acheter des points de mouvement supplémentaires en dépensant le nombre de gemmes correspondant. Il peut effectuer des relances payantes.

Tour de garde groupé ou dispersé :

Pour une unité activée par l'Overlord, deux cas peuvent se présenter :

- Les sbires de cette même unité se déplacent ensemble sur chaque zone inspectée ou arrivent ensemble sur une zone à inspecter. L'Overlord effectue alors un seul jet qui cumule les dés d'acuité de chaque sbire.
- Les sbires d'une même unité sont dispersés. Ils traversent des zones distinctes ou se déplacent sur les mêmes zones à intervalles décalés. L'Overlord effectue alors des jets différents pour chaque sbire sans cumuler le résultat.

Issue du tour de garde

Rien à signaler !

Dans une zone inspectée, si un sbire (ou un groupe de sbires) ne détecte rien, il poursuit sa ronde.

Le sbire (ou le groupe) peut effectuer de nouveaux jets d'Acuité sur la ou les zones suivantes qu'il traverse. Cela s'avère surtout pertinent lorsque plusieurs héros en mode furtif sont positionnés sur des zones proches.

Si le sbire (ou le groupe) échoue à détecter le moindre héros, il achève son tour de garde en retournant à son point de départ.

Alerte !

Si un héros est repéré, le sbire (ou le groupe de sbires) qui l'a débusqué ne peut l'attaquer immédiatement. Par contre, il donne l'alerte. Le héros repéré redevient visible (il perd son jeton furtivité) et se révèle attaquable par tout autre sbire activé par l'Overlord pendant ce tour. Le niveau de vigilance des sbires augmente de 1.

Le sbire (ou le groupe) qui a repéré le héros peut décider de poursuivre son mouvement, tout en étant soumis au phénomène de gêne. Par contre, il ne peut entreprendre un jet d'acuité sur la ou les zones suivantes traversées. Le sbire (ou le groupe) ne retourne pas à son point de départ.

Eviter d'être repéré

Lorsqu'une unité effectue un tour de garde et tente un jet d'acuité, le héros en mode furtif doit lui opposer un jet de discrétion pour se soustraire à la recherche de l'Overlord. Il correspond au :

Dé de manipulation X le nombre de gemmes dépensé pour entrer en mode furtif

Si son indice de saturation en manipulation n'est pas atteint, le héros peut décider d'augmenter sa discrétion en dépensant des gemmes supplémentaires. Il peut aussi effectuer des relances. Il peut le faire après un jet d'acuité de l'Overlord.

Autres modificateurs :

On pourra imaginer des sorts et des items matériels qui permettront de modifier le jet d'acuité ou le jet de discrétion :

- bonus de furtivité : bottes de voleur, cape de rodeur, sort de silence...
- bonus d'acuité : torches, sort de traque...