REGLES DE FURTIVITE

TOUR DU HEROS

Passer en mode furtif

Pour passer en mode furtif, le joueur dépense une ou plusieurs gemmes en manipulation. Elles traduisent la capacité du héros à être invisible et silencieux aux yeux des unités ennemies. Un sous-socle est placé sous la figurine pour signaler son caractère furtif.

Ces gemmes serviront à effectuer les jets de discrétion. Elles ne peuvent excéder l'indice de saturation. Le nombre de gemmes initialement investies ne peut être augmenté ensuite. Par contre, lors de son jet de discrétion, le joueur peut effectuer des relances payantes. 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 (minion, monstre ou leader), 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.

Le jet d'Acuité

L'acuité des sbires de l'Overlord se définit comme suit : les minions ont un dé d'acuité jaune ; les monstres et leaders possèdent un dé d'acuité orange. Le jet d'acuité effectué par l'Overlord correspond à la somme des dés d'acuité des unités présentes sur la zone traversée par le héros.

Ex : Conan en mode furtif traverse une zone occupée par un groupe de deux squelettes et une momie. L'Overlord va donc lancer trois dés jaunes pour savoir si ce groupe de sbires détecte le héros.

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 disparaitre le corps d'un sbire mort. C'est une manipulation simple qui coûte une gemme. L'opération peut être répétée pour dissimuler plusieurs dépouilles. On retire un sbire du plateau par gemme dépensée. Cette manœuvre 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 unités de l'Overlord seront sur le qui-vive. On place le jeton vigilance sur la case 0 de la piste compte-tours.

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, on ajoute à leur jet d'acuité un dé bonus. Ce dé unique peut bénéficier à un seul sbire ou à un groupe de sbires. Il consiste en :

- un dé jaune supplémentaire au niveau de vigilance 1
- un dé jaune relançable au niveau de vigilance 2
- un dé orange au niveau de vigilance 3
- un dé orange relançable au niveau de vigilance 4
- un dé rouge au niveau de vigilance 5
- 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 ou 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 une tuile qui peut à la place de son attaque inspecter chaque zone traversée en effectuant un jet d'acuité pour chacune. L'Overlord utilise tout ou partie des points de mouvement de l'unité.

L'Overlord peut acheter des points de mouvement supplémentaires en dépensant le nombre de gemmes correspondant. Il peut effectuer des relances payantes. Il peut aussi s'il le souhaite activer une seconde tuile mais elle ne pourra effectuer de tour de garde.

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.

Dans tous les cas, un sbire ou un groupe de sbires effectue une ronde : il traverse chaque zone une seule fois. Les jets d'acuité se font au fur et à mesure du déplacement (zone de départ comprise), uniquement sur les zones où il y a un héros.

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 peut l'attaquer immédiatement. Il donne également l'alerte. Le héros repéré redevient visible (il perd son sous-socle de furtivité). 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. Le joueur du héros peut aussi effectuer des relances payantes.

Autres modificateurs :

On pourra définir des zones sur le plateau où il est plus facile de se cacher que d'autres. Des sorts et des items matériels permettront également de mofifier le jet d'acuité ou le jet de discrétion :

- bonus de furtivité : bottes de voleur, cape de rodeur, sort de silence, lieu sombre...
- bonus d'acuité : torches, sort de traque, zone éclairée par un feu de camp…