

TOUR DE JEU DES HEROS

1. Phase entretien du début du tour :

Les Héros rapatrient toutes les GE qu'ils ont utilisées pendant le tour de l'OL vers leurs zones de fatigue respectives.

2. Phase de déclaration d'état :

Les Héros choisissent s'ils vont être actif ou en récupération sur ce tour. La quantité de GE récupérée dépend de l'état déclaré et du nombre de Héros tombés au combat (voir Zone d'état).

3. Phase d'action :

Les Héros exécutent leurs actions de jeu, tant qu'ils ont les GE nécessaires à leur paiement.

4. Phase d'entretien de fin du tour :

Les Héros rapatrient toutes les GE qu'ils ont utilisées pendant leur tour vers leurs zones de fatigue respectives.

FICHE DE HEROS

1. Zone d'énergie disponible : contient les GE utilisables, représente la capacité d'action du Héros.

2. Zone de fatigue : contient les GE après leur utilisation (voir action 1 et 4 des Héros).

3. Zone de blessure : contient des GE représentant les blessures encaissées par le Héros. A chaque blessure subie, le Héros y place ses GE depuis les zones suivantes, classées par ordre de priorité : Zone de fatigue, Zone des cases des

caractéristiques, Zone d'énergie disponible.

Points de blessure = points de dégâts – (déf active + déf passive)

4. Zone des cases de caractéristiques (actions courantes):

A. ATTAQUE AU CORPS A CORPS. Dépenser une GE ou plus pour effectuer une attaque.

Jet d'attaque = dé de base x n GE + dé(s) bonus (équipement, etc..).
Dépense totale/tour ≤ indice de saturation.

Main nue : - 2 dégâts/attaque

B. ATTAQUE A DISTANCE. Identique à *Attaque au corps-à-corps*. Portée : voir mécanismes divers.

Bonus de surplomb : +1 dé jaune

C. DEFENSE ACTIVE. Action optionnelle – le joueur choisi de parer/esquiver (déf active) ou d'encaisser le coup (déf passive). L'intensité de la déf active est choisie une fois pour toutes par attaque. *Les tirs peuvent être soit parés au bouclier, soit esquivés.*

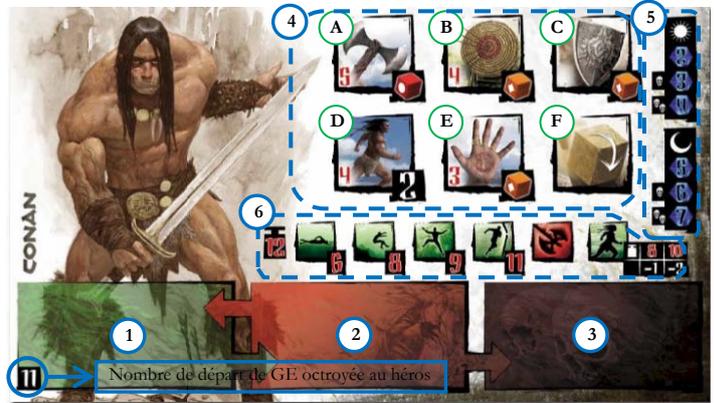
Jet de déf active = dé de base x n GE + dé(s) de déf active (1 seule arme ou 1 seul bouclier).

C-bis. DEFENSE PASSIVE. Bonus d'armure à cumuler à la déf active le cas échéant.

Jet de déf passive = dé(s) de déf passive (armure, ...)

D. MOUVEMENT. Les Héros disposent d'un nombre de points de mvt gratuit (valeur en blanc) lors de leur première action de déplacement

durant leur tour. Si interruption du mvt gratuit (attaque, manipulation, etc.), les points gratuits non dépensés sont perdus.



durant leur tour. Si interruption du mvt gratuit (attaque, manipulation, etc.), les points gratuits non dépensés sont perdus.

Action de déplacement supplémentaire :

1 GE dépensée = 1 point de mvt.

Dépense totale/tour ≤ indice de saturation.

E. MANIPULATION

• Gratuite : jeter/utiliser un objet, équiper/changer d'équipement (même en combat), prendre le contenu d'un coffre lors de son ouverture.

• Simple : passer/prendre/ramasser/récupérer un objet = 1 GE.

• Complexe : lancer un objet, ouvrir un coffre, ou action précisée dans le scénario : coût déterminé dans le scénario.

• Lancer un objet (poids ≤ 3n) :

Portée = Résultat au jet de

manipulation selon GE dépensées.

F. RELANCE. Permet la relance de n'importe quel dé consacré à une action, voir le même dé.

1 GE dépensée = 1 relance.

5. Zone d'état :

Actif

Récupération

6. Encombrement : En fonction de la somme des indices d'encombrement (~poids) des objets transportés par le Héros, certaines compétences peuvent être indisponibles, et le nombre de points de mvt gratuit réduits (voir pictogrammes). Le héros ne peut transporter plus d'objet que son indice d'encombrement le permet.

Arme à 2 Mains si poids > 3.

Indice de saturation : Valeur en rouge en bas à gauche des caractéristiques.

TOUR DE L'OVERLORD

1. Phase de récupération et de progression du pion compte-tour
Récupération de GE par l'OL selon son indice de récupération défini par le scénario.

2. Phase d'activation

Activation une à une de 0 à 2 tuiles en payant leur coût d'activation.

Si activation tuile :

• Extraction tuile ciblée de la rivière et repositionnement au bout de la rivière

• Activation de la totalité des unités contrôlées par la tuile, en commençant systématiquement par utiliser tout ou partie de la base de leurs points de mvt, avant de leur faire effectuer une attaque (corps-à-corps ou distance ou magie). Tout ou partie des points de mvt gratuit non dépensés avant une attaque

*Amélioration ponctuelle :

s'intéresse uniquement à une unité active parmi la ou les unité(s) activée(s). L'OL peut au choix dépenser des GE pour l'unité sélectionnée dans :

• Point de mouvement supplémentaire.
1 GE = 1 point de mvt supplémentaire

Le déplacement total d'une unité (de base et amélioré) ne peut dépasser 2 x base de point de mvt de l'unité. Peut s'effectuer avant ou après l'attaque

• Défense active. S'ajoute à la déf passive de l'unité ciblée par l'attaque d'un Héros.

Jet de déf = dé orange x n GE + bonus de déf passive.

Nombre de GE consacrées à la déf active d'une unité doit être décidé une fois pour toutes par l'OL.

Une seule déf est possible par attaque.

• Relance. Permet la relance de n'importe quel dé consacré à une action, voir le même dé.

1 GE = 1 relance

• Capacité spéciale. Peut être passif (gratuit) ou actif (nécessite une dépense de gemme)

Gestion des unités décédées

Lorsque tous les personnages d'une même tuile sont décédés, retourner la tuile (face morte), et la laisser circuler dans la Rivière (vers la gauche).

Les tuiles mortes peuvent être activées et déplacées vers la droite

sans possibilité d'activer les unités associées.

Si des sbires (personnages mineurs et impersonnels) sont invoqués en renfort, la tuile est retournée sur sa place dans la Rivière.

• Dépolluer la Rivière : Lors de son tour l'OL peut retirer du jeu une ou plusieurs tuiles mortes, en retirant définitivement 2 GE par tuiles à retirer. Ceci n'est pas une action. Les GE retirées sont piochées dans la zone de fatigue en priorité.

Renfort : L'OL peut ramener des sbires en jeu en activant la tuile événement, lorsque le scénario le permet, et dans la limite du nombre de points de renfort octroyé par la tuile événement. Chaque tuile de sbire affiche un coût de point de renfort.

MECANISMES DIVERS

Phénomène de gêne : Affecte les Héros et les unités de l'OL en impactant leur déplacement et toute action demandant l'exécution d'un jet de dés lorsque des unités ennemies partagent la même case (à l'exception du combat au corps-à-corps, de la défense, des manipulations simples et de la relance) :

Malus au jet de dé = Nbre unités ennemies – Nbre unités alliées +1

Ligne de vue : Ne peuvent être ciblées que les zones dans lesquelles une ligne de vue peut être tracée entre 2 ☉, sans interruption par un décor (murs, portes, buissons, mâts, ...)

Chute : Dégâts définis dans les scénarios. La victime peut utiliser la relance, mais aucune défense (ni active, ni passive).

Sortilèges : Pour jouer un sort, déposer le nombre de GE requis sur la carte (coût en blanc). Le nombre de GE ne peut excéder l'indice de saturation (coût en rouge).

Effet de zone : Effectuer un seul et même jet de dégât pour tous les occupants de la zone. Seule une défense active au bouclier est possible.

Réaction : Sortilège pouvant être lancé en réaction, pendant un tour adverse.

Désigne un objet pouvant être ramassé après son utilisation (lancé), par opposition aux orbes explosifs qui sont défaussées.