

TOUR DE JEU DES HEROS

1. Phase d'entretien du début du tour :
Les Héros rapatrient toutes les GE qu'ils ont utilisés 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). *Un héros en récupération ne peut réaliser que des actions de déf et de relance.*

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 utilisés 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 d'actions, Zone d'énergie disponible.

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

4. Cases d'Actions :

A. ATTAQUE DE MELEE
Dépenser une GE ou plus pour effectuer une attaque.

Jet d'attaque = dé de base x n GE + dé(s) bonus de l'arme.

Dépense totale/tour ≤ indice de saturation.

Main nue : - 2 dégâts/attaque

B. ATTAQUE A DISTANCE.

Identique à *Attaque au corps-à-corps*. Distance entre les zones négligées pourvu qu'une ligne de vue puisse être tracée.

Bonus de surplomb : +1 dé jaune

Soumis au phénomène de gène.

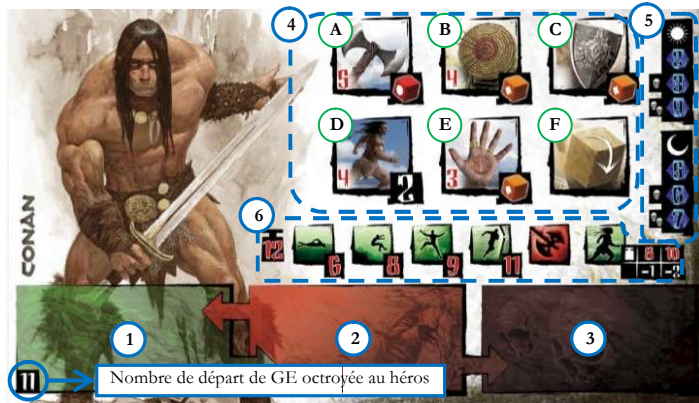
C. DEFENSE ACTIVE. Lorsque le joueur décide de parer/esquiver pour essayer de réduire les dégâts ou d'encaisser (voir C-bis). *L'intensité de la déf active est choisie une fois pour toutes par attaque.* Utilisable contre tout type d'attaque

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

C-bis. DEFENSE PASSIVE. Lorsque disponible, ce bonus d'armure doit systématiquement être utilisé pour réduire les dégâts. Bonus cumulable à la déf active.

Jet de déf passive = dé(s) bonus de l'armure

D. MOUVEMENT. Les premiers déplacements sont gratuits dans la limite du nombre de points de mvt de base (valeur en blanc). Si interruption



du mvt gratuit (attaque, manipulation, etc.), le reliquat de point gratuit est perdu. *Soumis au phénomène de gène.*

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 :** donner/prendre/ramasser/attraper un seul objet = 1 GE.

• **Complexe :** lancer un objet/arme, ouvrir un coffre (*2 succès requis*), ou action précisée dans le scénario : coût déterminé dans le scénario. *Soumis au phénomène de gène*

• **Lancer un objet/arme (poids ≤ 3u) :**

Portée = Résultat au jet de manipulation.

Soumis au phénomène de gène

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

1 GE dépensée = 1 relance.

5. Zone d'état :



Actif

Récupération

6. Encombrement : C'est la somme des indices d'encombrement (~poids) des objets transportés par le Héros. *A partir d'un certain seuil, affecte le nombre de points de mvt gratuit du héros et rend indisponibles certaines compétences* (voir pictogrammes).

Arme à 2 Mains si poids ≥ 3.



= encombrement max/ héros

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 l'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 (mêlée ou distance ou magie). Si

interruption du mvt gratuit, le reliquat de point gratuit est perdu

• **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

Peut s'effectuer avant ou après l'attaque.

Le déplacement total d'une unité (de base et amélioré) ne peut dépasser 2 x base de point de mvt de l'unité.

• **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 décidée une fois pour toutes par l'OL.

1 seule déf est possible par attaque.

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

1 GE = 1 relance

• **Capacité spéciale.** Peut être passif (gratuit) ou actif (payer une ou des GE, cf. liste des compétences.)

Gestion des unités décédées

Lorsque tous les personnages d'une même tuile sont décédés, retourner la tuile (face morte), la déplacer à la fin de la Rivière (droite) puis la laisser circuler dans la Rivière (vers la gauche) au fil des tours.

Les tuiles mortes peuvent être activées et déplacées vers la droite

sans possibilité d'activer les unités associées.

• **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 l'événement. Chaque tuile pouvant faire l'objet d'un renfort affiche un coût de point de renfort.

Les points de renforts peuvent être utilisés pour retourner une tuile morte et en ressusciter les sbires.

MECANISMES DIVERS

Phénomène de gène : Affecte les Héros et les unités de l'OL. Impacte leur mvt et toute action demandant l'exécution d'un jet de dés lorsque des unités ennemies partagent la même case (*à l'exception de : attaque de mêlée/déf/manipulations simples/relance/sort*).

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, tentures,...)

Chute : Dégâts définis dans les scénarios. La victime peut utiliser la relance, mais aucune déf.

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). *Jamais soumis au phénomène de gène.*



Effet de zone : Effectuer un seul et même jet de dégât pour tous les occupants de la zone. Les unités peuvent se défendre passivement ou activement d'un effet de zone. *Le bonus de parade d'une arme n'est pas utilisable.*



Réaction : Sortilège pouvant être lancé en réaction, pendant un tour adverse, même si héros en récupération.



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