

Le Livre des Héros

BIENVENUE AVENTURIER !

Sache, ô Prince, qu'entre l'époque qui vit l'engloutissement de l'Atlantide et des villes étincelantes et celle de l'avènement des Fils d'Aryas, il y eut un Âge insoupçonné, au cours duquel des royaumes resplendissants s'étalaient à la surface du globe tels des manteaux bleus sous les étoiles : la Némédie, la Brythunie, l'Hyperborée, Zamora, avec ses femmes aux cheveux noirs et ses tours mystérieuses aux horreurs arachnéennes, Zingara et sa chevalerie, Koth, qui jouxtait les prairies de Shem, la Stygie et ses tombes protégées par les ombres, l'Hyrkanie, dont les cavaliers étaient vêtus d'acier, de soie et d'or. Mais le plus illustre des royaumes de ce monde était l'Aquilonie, dont la suprématie était incontestée dans l'Occident rêveur. C'est en cette contrée que vint Conan, le Cimmérien – cheveux noirs, regard sombre, épée au poing, un voleur, un pillard, un tueur, aux accès de mélancolie tout aussi démesurés que ses joies – pour fouler de ses sandales les trônes constellés de joyaux de la Terre.

- Les Chroniques Némédiennes, Robert E. Howard.

VUE GÉNÉRALE

Conan est un jeu de plateau avec figurines pour 2 à 5 joueurs dans lequel vous rejoignez le célèbre barbare dans ses aventures et vivez avec lui ses combats les plus glorieux au travers d'un système de jeu asymétrique et ouvert. Chaque partie oppose deux camps : l'un des joueurs va endosser le rôle de « l'*Overlord* » et contrôlera les hordes maléfiques pour réaliser ses funestes desseins, tandis que les autres joueurs incarneront chacun un Héros unique et coopéreront pour atteindre leurs objectifs.

Chaque partie de *Conan* se déroule sur la base d'un scénario. Chaque scénario indique le lieu dans lequel il se déroule, le contexte de la mission ainsi que la mise en place nécessaire et les objectifs à atteindre par chacun des camps pour remporter la victoire.

Chaque Héros dispose d'une fiche de personnage qui lui permet de contrôler sa figurine sur le champ de bataille en réalisant diverses actions comme se déplacer, combattre, se défendre ou crocheter la serrure d'un coffre.

Les Héros devront jouer en coopération pour réaliser leurs actions de la manière la plus efficace possible tout en se défendant des assauts de l'*Overlord*.

Contrairement aux Héros qui contrôlent un seul protagoniste chacun, **l'*Overlord* a devant lui une tablette, nommée le Livre de Skelos, qui lui permet de contrôler une multitude de personnages.**

Les troupes de L'*Overlord* sont matérialisées sous forme de tuiles regroupant les figurines dont les caractéristiques sont identiques et qui agissent simultanément comme les Guerriers Pictes ou les Pirates. Parfois une tuile ne représente qu'un seul personnage central au scénario comme le terrible sorcier Zogar Sag ou l'impitoyable Capitaine Zaporavo.



MATÉRIEL

Les figurines x 74 (Barbarian) / x 106 (King*)



Chaque Héros possède une figurine de couleur blanche qui sert à le représenter sur le plateau de jeu.

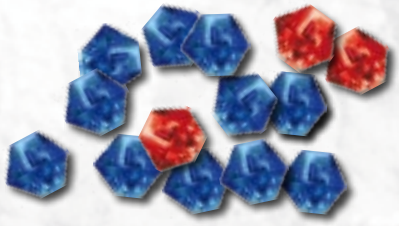
Les troupes de l'*Overlord* sont représentées par des figurines de couleur grise.

Les livrets de règles x 2



Le présent Livre des Héros et le Livre de l'*Overlord* expliquent les règles de jeu de chacun des camps ainsi que la mise en place et la description des scénarios.

Les gemmes x 75



Elles servent à déterminer la quantité d'énergie dont disposent les Héros (gemmes bleues) et l'*Overlord* (gemmes rouges). Chaque gemme représente une unité d'énergie.

Les dés x 9 (Barbarian) / x 15 (King*)



Ils servent à résoudre certaines actions comme combattre, ou se défendre. Chaque hache sur une face du dé représente un succès. Les dés, dont les chances de succès vont en s'améliorant, sont de 3 couleurs : le dé jaune représente celui avec le moins de chances de succès, puis vient le dé orange, et enfin le dé rouge qui donne les meilleures chances de succès.

Les plateaux de jeu x 2



Chaque plateau de jeu est double-face et représente le lieu de l'affrontement entre les Héros et l'*Overlord*. Il est divisé en zones dans lesquelles évoluent les figurines. Le plateau de jeu à utiliser est indiqué dans le scénario.

La piste compte-tour x 1



Numérotée de 0 à 15, elle sert à suivre le nombre de tours joués dans un scénario ainsi que les points de vie des personnages principaux de l'*Overlord*. La piste compte-tour peut aussi avoir diverses utilisations en fonction du scénario.

Le pion compte-tour x 1



Il se place sur la piste compte-tour et progresse pour indiquer le nombre de tours joués dans le scénario. Le pion compte-tour avance au début du tour de l'*Overlord* (cf. Livre de l'*Overlord*).

Les tuiles de l'*Overlord* x 45 (Barbarian) / x 62 (King*)



Les personnages que contrôle l'*Overlord* sont matérialisés par des tuiles regroupant les figurines dont les caractéristiques sont identiques et qui agissent simultanément comme les Guerriers Pictes ou les Pirates. Leur utilisation est expliquée en détail dans le Livre de l'*Overlord*.

(*) la version King de la boîte de base de *Conan* correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.

Le Livre de Skelos x 1



Il s'agit du plateau de jeu de l'*Overlord* grâce auquel il contrôle ses troupes. Son utilisation est expliquée en détail dans le Livre de l'*Overlord*.

Les cartes Sorts x 16



Certains personnages maîtrisent les arcanes magiques et sont capables de lancer de puissants sorts. Les cartes Sorts dont dispose un Héros sont indiquées par le scénario et sont placées face visible près de sa fiche de personnage, ou près du Livre de Skelos dans le cas d'une figurine contrôlée par l'*Overlord*. L'utilisation des sorts est expliquée page 16 de ce livret.

Les cartes Sorts sont composées des éléments suivants :



1. le nom du sort,
2. son pictogramme,
3. son coût en énergie,
4. son indice de saturation,
5. son effet,
6. des pictogrammes. Le premier indique qu'il s'agit d'un sort qui cible une zone entière et **toutes les figurines qui s'y trouvent** (le lanceur du sort, les figurines alliées comme les figurines ennemies). Le deuxième indique que le sort peut être lancé en réaction pendant le tour adverse.

Les cartes Équipements x 39



Elles représentent les divers équipements, armes et objets que les Héros peuvent utiliser pendant leur mission. Lorsque le scénario le demande, on mélange les cartes Équipements indiquées pour former le « paquet d'Équipements ». Quand un joueur se procure un équipement, il place la carte face visible près de sa fiche de personnage ou du Livre de Skelos pour l'*Overlord*.

- **Les cartes Armes** sont composées des éléments suivants :



1. le nom de l'arme,
2. son illustration,
3. son indice d'encombrement.

Ses caractéristiques :

4. le bonus de dégât au corps-à-corps de l'arme,
5. son bonus de défense,
6. son bonus de dégât à distance.
   Certaines armes peuvent être utilisées au corps-à-corps et à distance. Elles présentent le pictogramme à côté du bonus de dégât à distance. Lorsqu'une telle arme est utilisée pour son bonus de dégât à distance, sa carte est posée sur la zone dans laquelle se trouve la figurine ciblée. Elle devra ensuite être ramassée (pour le coût d'une gemme d'énergie) avant de pouvoir être utilisée à nouveau.
7. Le symbole flèche au-dessus d'un dé signifie que **n'importe quel dé de cette couleur pourra être relancé gratuitement une seule fois.**

• **Les cartes Objets** sont composées des éléments suivants :



1. le nom de l'objet,
2. son illustration,
3. son indice d'encombrement,
4. des pictogrammes explicites quant à sa fonction.

L'utilisation d'un objet est, sauf exception, gratuite (aucun coût en énergie ne lui est associé).

Potion de vie



La carte Objet Potion de vie est une carte spéciale car son fonctionnement n'est pas identique aux autres :

- Un Héros actif (cf. page 8) peut l'utiliser (sans dépenser de gemmes d'énergie, comme tout Objet) pour transférer 2 gemmes d'énergie de sa zone de Fatigue ou de sa zone de Blessure vers sa zone d'Énergie disponible,
- une fois utilisée la carte est défaussée.

Les aides de jeu x 4



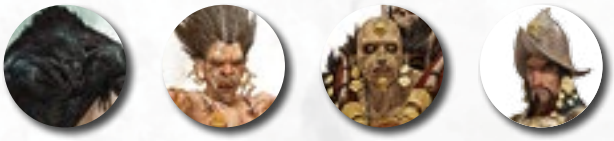
Elles donnent la signification de chacun des pictogrammes de compétences présents sur les fiches de personnage des Héros et sur les tuiles Unité de l'*Overlord*.

Les sous-socles x 25



Il en existe de 5 couleurs différentes et ils se fixent sous les figurines de l'*Overlord* afin d'associer celles-ci au bord coloré d'une tuile Unité.

Les pions Points de vie x 10 (Barbarian) / x 13 (King*)



Il existe un pion Points de vie pour chaque personnage contrôlé par l'*Overlord* qui dispose d'un nombre de points de vie indiqué dans chaque scénario sous la Rivière de l'*Overlord*. Le pion Points de vie est placé sur la piste compte-tour et est déplacé vers le « 0 » quand le personnage est blessé ou vers le « 15 » quand celui-ci est soigné. Les autres personnages contrôlés par l'*Overlord* (les Chasseurs Pictes, les Pirates…) ont 1 point de vie et n'ont pas de pion Points de vie.

Les pions Renforts x 6 (Barbarian) / x 9 (King*)



Ils sont placés comme précisé par le scénario pour indiquer la zone dans laquelle les renforts de l'*Overlord* apparaissent.

Les pions Halos x 2



Halo de Mitra



Halo de Set

Lorsqu'un personnage lance le sort « Halo de Mitra » ou « Halo de Set », il place un de ces pions autour du socle de la figurine de son personnage. Lorsque le sort s'épuise, le pion est retiré.

Les pions Coffres x 10



Ils servent à indiquer la zone dans laquelle se situe un coffre. On le retire du plateau lorsque le coffre est ouvert.

Les pions Portes x 12



Ils servent à indiquer l'emplacement des portes comme précisé dans le scénario.

(*) la version King de la boîte de base de *Conan* correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.

Les pions numérotés x 13



Les pions Tonneaux x 6



Les pions Escaliers x 4



Les pions Trésors x 13



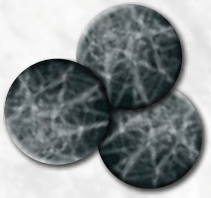
Les pions Flammes
x 12 (Barbarian) / x 16 (King*)



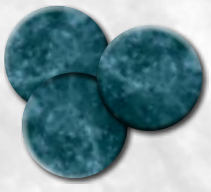
Les pions « Défoncer cloisons »
x 6 (Barbarian) / x 9 (King*)



Les pions Toiles x 3



Les pions Eau x 6



Les pions Éboulis x 4



Les pions Points de vie des barricades x 3



Le pion Énergie x 1



Le pion Invocation x 1



Le pion Alarme x 1



Les pions Chaises x 9



Les pions Fosses x 3



Les pions Tables x 3



Le pion Puits x 1

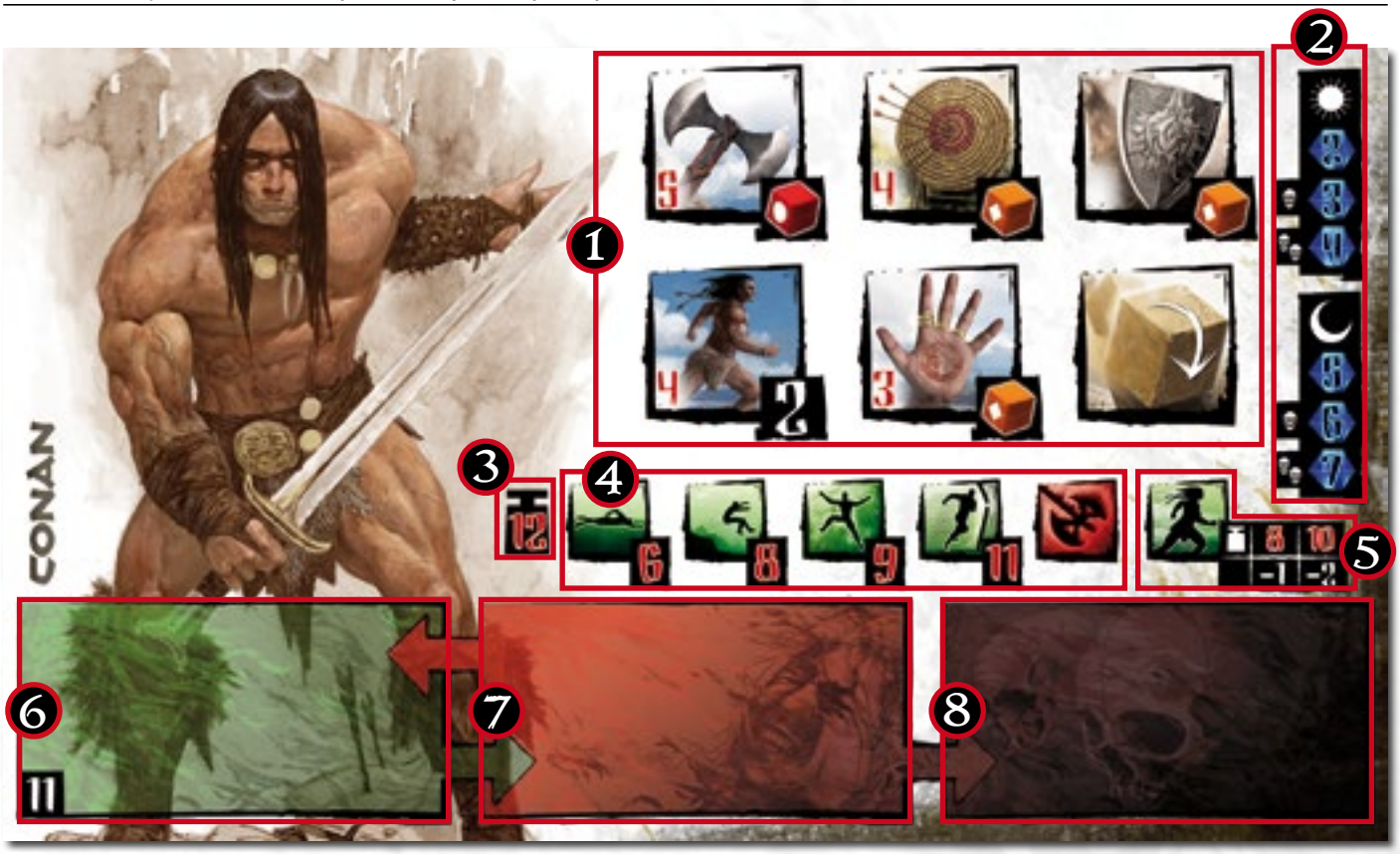


Les pions Barricades x 3



Les pions du Livre de Skelos sont décrits dans le Livre de l'*Overlord*

(*) la version King de la boîte de base de *Conan* correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.



Chaque Héros dispose d'une fiche reprenant son nom, ses cases d'Actions, le tableau de Récupération, ses cases de Compétences, le tableau d'Encombrement ainsi que les zones d'Énergie disponible, de Fatigue et de Blessure.

1 Cases d'Actions

Elles représentent les 6 actions que peut réaliser un Héros ainsi que leur indice de saturation et la caractéristique du Héros pour chacune de ces Actions. Le niveau de la caractéristique est indiqué par la couleur du dé associé à l'action ou par la valeur de sa base de mouvement pour l'action Mouvement (cf. page 15).

2 Tableau de Récupération

Il indique le nombre de gemmes que le Héros récupère en fonction de son état et du nombre de ses camarades morts au combat (cf. page 8).

3 Encombrement maximum

Il indique l'encombrement maximum d'un Héros (cf. page 19).

4 Cases de Compétences

Elles représentent les aptitudes particulières des Héros. La signification des Compétences est donnée dans les aides de jeu. La valeur indiquée sur certaines Compétences indique l'encombrement à partir duquel le Héros perd cette Compétence (cf. page 19).

5 Tableau d'Encombrement

Il indique l'encombrement à partir duquel le Héros commence à perdre des points de sa base de points de mouvement (cf. page 19).

6 Zone d'Énergie disponible

On y place les gemmes d'énergie bleues utilisables par le Héros. Au début de la partie, on y place autant de gemmes bleues que le numéro indiqué en bas à gauche de cette zone. Ceci représente à la fois la capacité d'action du personnage et ses points de vie.

7 Zone de Fatigue

On y place les gemmes d'énergie qui ont été utilisées. Il s'agit de l'énergie qui pourra être récupérée par le personnage. Lors de chaque phase de déclaration d'état des Héros, un certain nombre de gemmes sera déplacé de la zone de Fatigue à la zone d'Énergie disponible en fonction de l'état du Héros (cf. page 8).

8 Zone de Blessure

On y place les gemmes perdues au fil des blessures. Chaque fois que le personnage subit un certain nombre de points de blessure, on y place autant de gemmes, en les transférant en priorité depuis la zone de Fatigue. S'il n'y a pas suffisamment de gemmes sur la zone de Fatigue, on puise celles qui manquent parmi celles présentes sur les cases d'Actions, cartes Sorts, tuiles Alliés… Si malgré tout il manque encore des gemmes, on prendra finalement le reste dans la zone d'Énergie disponible. **Quand toutes les gemmes d'un Héros se retrouvent dans sa zone de Blessure, on considère qu'il est mort. Le joueur retire alors sa figurine du plateau de jeu et les cartes Armes et Objets qu'il transportait sont laissées sur la zone du plateau où il se trouvait.**

Points de blessure et points de dégât

Les points de blessure sont les points de dégât encaissés par un personnage après y avoir retranché les défenses active (parade ou esquive) et passive (armure) (cf. page 11).

Points de blessure = points de dégât - (défense active + défense passive)

(*) la version King de la boîte de base de *Conan* correspond à la version disponible pendant la campagne Kickstarter.

Structure du tour

Dans *Conan*, deux camps s'affrontent : celui des **Héros** qui jouent en coopération et celui de l'*Overlord*, seul maître de ses troupes.

Chaque camp joue à tour de rôle en commençant par le camp indiqué par le scénario.

Dans *Conan*, les Héros n'agissent pas selon un tour de jeu défini, mais coordonnent librement chacune de leurs actions. Pour ce faire, un Héros peut réaliser les actions de son choix (comme combattre, se déplacer ou tenter d'ouvrir un coffre), puis passer la main à l'un de ses camarades. Celui-ci pourra à son tour réaliser un certain nombre d'actions avant de, lui aussi, passer la main à un autre Héros ou à celui qui a agi précédemment et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Héros décident de cesser d'agir et de mettre fin à leur tour de jeu (parce qu'ils n'ont plus de gemmes disponibles à utiliser ou parce qu'ils souhaitent en conserver pour les tours futurs). C'est ensuite au tour de l'*Overlord*.

À son tour de jeu, l'*Overlord* pourra jouer 0, 1 ou 2 tuiles présentes dans la Rivière afin d'activer ses troupes et de les lancer à l'attaque des Héros. Chaque tuile représente une figurine ou un groupe de figurines dont l'*Overlord* prend le contrôle lorsqu'il active cette tuile. Une fois que l'*Overlord* a terminé ses activations, c'est au tour des Héros de jouer.

Les deux camps jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux remplisse son objectif comme indiqué par le scénario. Ce camp remporte alors la partie.

Le tour de jeu des Héros

Le tour de jeu des Héros se déroule toujours selon quatre phases qui s'enchaînent dans l'ordre suivant :

1. phase d'entretien de début de tour,
2. phase de déclaration de l'état des Héros,
3. phase d'action,
4. phase d'entretien de fin de tour.

1. Phase d'entretien de début de tour

Toutes les gemmes d'énergie qui ont été utilisées par les Héros au cours du tour de l'*Overlord* doivent être rapatriées vers la zone de Fatigue.





2. Phase de déclaration de l'état des Héros

Chaque joueur doit déclarer l'état de son Héros pour la prochaine phase d'action. Soit son Héros sera **actif**, soit il sera **en récupération**.

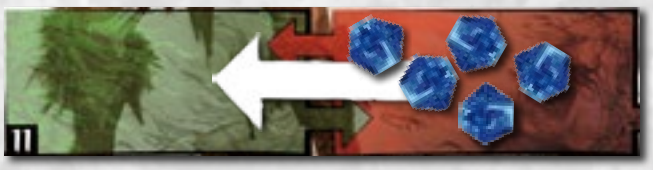


Si le Héros est déclaré **actif**, son marqueur d'état est posé sur la position « **actif** » , il récupère le nombre de gemmes d'énergie indiqué sur sa fiche (2 gemmes si tous ses compagnons sont en vie, 3 gemmes si l'un d'eux est décédé, 4 gemmes si deux ou plus de ses compagnons sont morts) en les déplaçant de la zone de Fatigue à la zone d'Énergie disponible. **Un Héros actif sera libre de réaliser toutes les actions qu'il est en mesure de payer lors de la phase d'action.**





Si le Héros est déclaré **en récupération**, son marqueur d'état est posé sur la position « **en récupération** » . Il récupère le nombre de gemmes d'énergie indiqué sur sa fiche (5 gemmes si tous ses compagnons sont en vie, 6 gemmes si l'un d'eux est décédé, 7 gemmes si deux ou plus de ses compagnons sont morts) en les déplaçant de la zone de Fatigue à la zone d'Énergie disponible. **Un Héros en récupération ne pourra réaliser que des actions de défense et de relance.** Un Héros en récupération ne pourra pas se déplacer, attaquer au corps-à-corps, attaquer à distance, manipuler, lâcher un objet ou lancer un sort (sauf sort utilisable en réaction)…



3. Phase d'action

Lorsque tous les Héros ont déclaré leur état, ceux qui sont actifs peuvent alors réaliser les actions de leur choix. Dans *Conan*, les Héros n'agissent pas selon un tour de jeu classique, mais coordonnent librement entre eux chacune de leurs actions.
Pour ce faire, un joueur réalise les actions de son choix (dans la mesure où il peut les payer), puis passe la main à l'un de ses camarades (peu importe lequel) qui à son tour réalisera un certain nombre d'actions avant de, lui aussi, passer la main (à un nouveau joueur ou au joueur qui a agi précédemment) et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Héros décident de cesser d'agir et de dépenser leur énergie. Il est d'ailleurs fortement conseillé de conserver un peu d'énergie disponible afin de pouvoir se défendre lors du tour de jeu de l'*Overlord*.

Voici la liste des actions que peut réaliser un Héros :

Combat au corps-à-corps



Pour porter une attaque au corps-à-corps il faut, sauf exception, être situé dans la même zone que son adversaire.

Au moment de porter une attaque, le Héros indique sa cible puis choisit l'intensité de son coup en lui allouant un plus ou moins grand nombre de gemmes d'énergie (au minimum une) qu'il déplace de la zone d'Énergie disponible vers la case combat au corps-à-corps. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (identique à celui de la caractéristique combat au corps-à-corps du personnage 1) à la puissance du coup. On ajoute ensuite à ces dés le bonus de dégât de corps-à-corps de l'arme pour obtenir la puissance totale du coup. À chaque attaque, le Héros doit choisir une seule arme de corps-à-corps avec laquelle attaquer.

Un Héros peut réaliser plusieurs fois l'action Combat au corps-à-corps pendant la phase d'action, sur la même cible ou sur des cibles différentes. Quels que soient le nombre et la puissance des coups qu'un personnage porte au cours d'un tour de jeu, le nombre total de gemmes allouées à la case combat au corps-à-corps ne peut pas dépasser son indice de saturation 2.



Phénomène de gêne

Les attaques au corps-à-corps ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).

Shevatas fait face à un garde sur le pont d'un bateau. Le garde ayant 2 points de défense passive et 1 point de vie, Shevatas devra donc occasionner au moins 3 points de dégât pour le tuer.



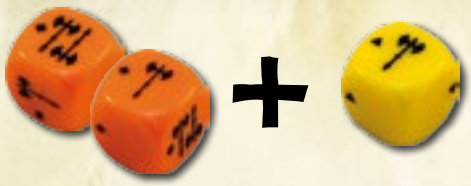
- *Il choisit d'investir 2 gemmes d'énergie dans son coup, qui lui permettront de lancer* .





- *De plus, parce qu'il utilise son kriss, il ajoutera de bonus de dégât. Le symbole flèche signifie qu'il pourra relancer gratuitement une seule fois n'importe quel dé de cette couleur.*

- *Il lance donc les dés et obtient :*



- *soit 4 points de dégât. Il décide de ne pas relancer le et d'en rester là pour ce coup. Il pourra ensuite attaquer de nouveau au corps-à-corps pendant cette phase d'action tant qu'il ne dépasse pas son indice de saturation de 4. Il pourra donc attaquer 2 fois en investissant 1 gemme à chaque fois ou 1 seule fois en investissant 2 gemmes.*

Combat à mains nues des Héros

Lorsqu'un Héros n'utilise pas d'arme au corps-à-corps pour attaquer, on considère qu'il attaque à mains nues. Dans ce cas, les 2 premiers points de dégât qu'il inflige sont ignorés. Les unités de l'*Overlord* ne sont pas concernées par cette règle.

Combat à distance



Une attaque à distance peut être portée vers une cible située **à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de l'attaquant.**

Pour porter une attaque à distance, il faut qu'il existe une ligne de vue entre la zone ciblée et la zone d'origine de l'attaque.

On considère qu'il existe une ligne de vue entre deux zones dès lors que l'on peut tracer une ligne droite entre leurs centres de zone respectifs, sans que celle-ci ne soit interrompue par un obstacle (mur, mât, porte, etc.). Les centres de zone sont signalés par le pictogramme . Les figurines amies comme ennemies ne bloquent pas la ligne de vue mais peuvent générer de la gêne (cf. page 17). La distance entre deux zones ne rentre pas en ligne de compte dans la détermination de la ligne de vue.

Au moment de porter une attaque à distance, le Héros indique sa cible puis choisit l'intensité de son tir en lui allouant un plus ou moins grand nombre de gemmes d'énergie (au minimum une) qu'il déplace de la zone d'Énergie disponible vers la case combat à distance. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (identique à celui de la caractéristique combat à distance du personnage 1) à la puissance du tir. On ajoute ensuite à ces dés le bonus de dégât à distance de l'arme pour obtenir la puissance totale du tir.

Un Héros peut réaliser plusieurs fois l'action de Combat à distance pendant la phase d'action, sur la même cible ou sur des cibles différentes. Quels que soient le nombre et l'intensité des tirs qu'un personnage effectue au cours d'un tour de jeu, le nombre total de gemmes allouées à la case combat à distance ne peut pas dépasser son indice de saturation 2 .

Phénomène de gêne

Sauf exception, les attaques à distance sont sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).

Dans le village picte, Conan se trouve immobilisé par le serpent géant (qui dispose de la compétence Bloqueur). À une zone de là se trouve Zogar Sag, le sorcier picte que Conan a pour mission d'assassiner.





- *Ne pouvant le rejoindre sur sa zone, il décide de lui envoyer sa hache au visage. Il investit 3 gemmes d'énergie dans ce tir, ce qui lui permettra de lancer auxquels il ajoutera de bonus de dégât. Il lance donc les dés et obtient :*



- *soit un total de 4 points de dégât. La carte hache repose désormais sur la zone où se situe Zogar Sag.*



Lignes de vue et dénivelé

Généralement, en présence d'un fort et brutal dénivelé, seules les zones directement en surplomb partagent des lignes de vue avec les zones en contrebas. En cas de doute sur l'existence ou non d'une ligne de vue, il faut s'en remettre au bon sens des joueurs.

Bonus de surplomb

Lorsqu'un personnage se trouve dans une situation de surplomb par rapport à son adversaire il reçoit un bonus de à ses attaques à distance.



Défense active



Après avoir subi une attaque et une fois que le montant des dégâts a été déclaré par l'*Overlord*, un Héros est libre d'effectuer une action de défense.

Au moment de se défendre, le Héros choisit l'intensité de sa défense active en lui allouant un plus ou moins grand nombre de gemmes d'énergie (au minimum une) qu'il déplace de la zone d'Énergie disponible vers la case défense active. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (identique à celui de la caractéristique défense active du Héros 1) à l'intensité de la défense. On ajoute ensuite à ces dés le bonus de défense active de l'arme ou du bouclier pour obtenir la puissance totale de la défense.

Sauf exception, toutes les attaques peuvent faire l'objet d'une défense active.
Une attaque ne peut faire l'objet que d'une seule défense active, dont l'intensité est déclarée une fois pour toutes, avant de jeter les dés.
Une défense active n'est effective que contre une seule attaque (sauf exception).

Dès lors que le personnage utilise pour sa défense un équipement portant le symbole Défense active (c'est-à-dire qu'il ajoute à son action de défense son bonus d'arme ou de bouclier), on considère qu'il pare. Sinon, on considère qu'il esquive.

Seuls les boucliers peuvent être utilisés pour parer les attaques à distance et les attaques de zone. À défaut de bouclier, les attaques à distance ne peuvent être qu'esquivées.

Un seul bouclier ou arme peut être utilisé pour une même action de défense.

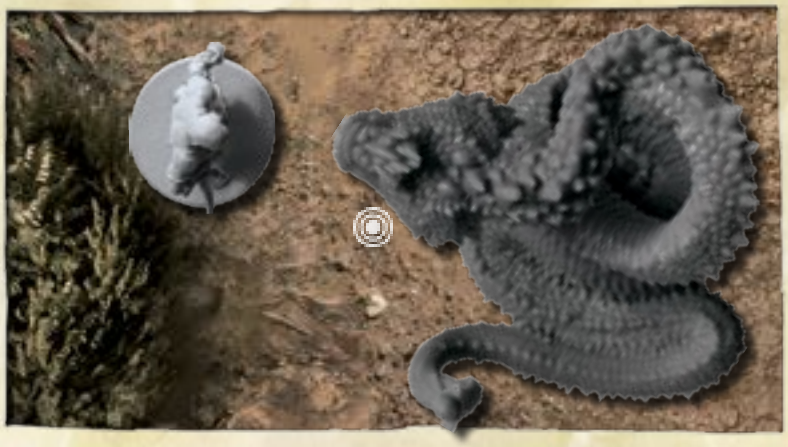


Phénomène de gêne

Les défenses ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).

Shevatas fait face au serpent géant. La créature se jette sur lui dans une attaque meurtrière et obtient :



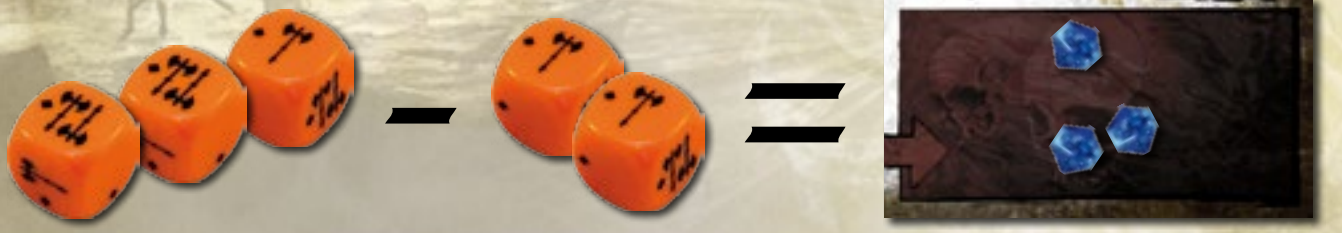


- *ce qui occasionne 5 points de dégât.*

- *N'ayant ni bouclier ni arme permettant de parer, Shevatas se lance dans une esquive pour laquelle il investit 2 gemmes d'énergie, ce qui lui permet de lancer*  *avec lesquels il obtient :*



- *Le voleur subit donc 3 points de blessure. Il doit déplacer 3 gemmes vers sa zone de Blessure.*



Défense passive



Ce sont essentiellement les armures et autres protections qui fournissent les défenses passives. Il s'agit d'une défense « minimale par défaut » qui ne requiert aucune dépense d'énergie et dont le Héros bénéficie automatiquement à chaque attaque qu'il subit.

Qu'un Héros **réalise ou non** une défense active (cf. page 11), il bénéficie de sa défense passive lors du calcul des points de blessure.

Cependant, il doit déclarer s'il se défend activement ou non avant d'utiliser sa défense passive.



Conan subit l'attaque d'un garde qui lui inflige un dégât :



Il décide de dépenser une gemme d'énergie en défense active pour obtenir un dé orange  *. Il ajoute à son jet de défense un dé jaune*  *pour représenter la défense passive de son armure de cuir dont il bénéficie à chaque attaque qu'il subit.*



- *Il lance les dés et obtient :* 

- *Il encaisse donc 1 point de blessure.*



La manipulation est utilisée pour toutes les actions, autres que le combat, qui font appel à la dextérité des personnages, telles qu'ouvrir un coffre, crocheter une serrure, ramasser un objet, se le passer… On distingue deux types de manipulation : les manipulations simples et les manipulations complexes.

- **Les manipulations simples** ne demandent aucun jet de dés et requièrent simplement la dépense d'une gemme d'énergie que l'on place sur la case manipulation. La réussite de l'action est automatique.

  Passer un objet, le prendre, le ramasser ou le réceptionner sont des manipulations simples et on considère que l'objet est immédiatement équipé par le Héros. Lorsqu'un Héros veut donner un objet à un autre Héros, l'un ou l'autre de ces deux Héros doit réaliser une manipulation simple.
- **Les manipulations complexes** demandent un jet de dés.

Au moment de tenter une manipulation complexe, le joueur en choisit l'intensité en lui allouant un plus ou moins grand nombre de gemmes d'Énergie (au minimum une) qu'il déplace de la zone d'Énergie disponible vers la case manipulation. Chaque gemme ainsi dépensée apporte un dé (identique à celui de la caractéristique manipulation du personnage 1) à l'intensité de la manipulation. On ajoute ensuite à ces dés l'éventuel bonus de manipulation de l'équipement pour obtenir la puissance totale de la manipulation.

Un Héros peut réaliser plusieurs fois l'action Manipulation pendant la phase d'action. Quels que soient le nombre et l'intensité des manipulations qu'un personnage réalise au cours d'un tour de jeu, le nombre total de gemmes allouées à la case manipulation ne peut dépasser son indice de saturation 2.

Le nombre de symboles à obtenir pour réussir une manipulation complexe est indiqué dans chaque scénario.

Phénomène de gêne

Les manipulations **simples** ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).
Les manipulations **complexes** sont sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).



Lancer… et réceptionner un objet

Lancer un objet demande un jet de **manipulation complexe** (voir plus haut) qui est sujet au phénomène de gêne (cf. page 17). Le lanceur indique la zone visée sur laquelle il dispose d'une ligne de vue (cf. page 10) puis fait son jet. L'objet parcourt une trajectoire rectiligne vers cette destination, d'un nombre maximal de zones égal au nombre de symboles obtenus. Si le nombre de symboles est suffisant ou supérieur, l'objet atterrit dans la zone visée. Si le nombre de symboles est insuffisant, l'objet va au plus loin que les symboles ont pu le mener. Si le lanceur n'obtient aucune réussite sur son jet de dés (à cause du phénomène de gêne par exemple), l'objet tombe dans sa zone. Réceptionner un objet demande la réalisation d'une **manipulation simple** (voir plus haut), sans qu'il soit nécessaire de faire un jet.
Note : un objet dont l'indice d'encombrement est supérieur à 3 ne peut pas être lancé.

Lâcher un objet

Lâcher un objet est une action gratuite qui ne requiert ni jet de dés, ni dépense d'énergie. La carte représentant l'objet est alors déposée dans la zone du Héros qui l'a lâchée. S'il s'agit d'un objet à effet de zone, l'effet est déclenché comme si l'objet avait été lancé.

Ouvrir un coffre

Ouvrir un coffre est une manipulation complexe. Sauf exception liée au scénario, **ouvrir un coffre demande l'obtention de deux symboles sur les dés.** Au moment où il ouvre le coffre, le Héros peut immédiatement et gratuitement en récupérer le contenu. S'il ne le récupère pas immédiatement, le contenu est déposé dans la zone du coffre et il faudra par la suite réaliser une manipulation simple pour se saisir de chaque objet ainsi laissé au sol.

Relance



La relance permet au joueur de relancer les dés dont le résultat ne le satisfait pas.

Pour chaque gemme d'énergie allouée à la relance, le joueur peut relancer un seul de ses dés.

Un joueur est libre de relancer plusieurs fois un même dé, jusqu'à ce qu'il soit satisfait de son résultat ou qu'il ne puisse ou ne veuille plus payer pour sa relance.

Contrairement aux actions qui précèdent, l'intensité de la relance n'a pas à être anticipée par le joueur. Il est libre de rajouter des gemmes d'énergie au fur et à mesure de ses jets, en fonction des résultats obtenus.



Phénomène de gêne

Les relances ne sont jamais sujettes au phénomène de gêne (cf. page 17).

Conan cherche à ouvrir un coffre dans une hutte picte. Puisque personne ne le gêne, l'obtention de 2 symboles est suffisante pour crocheter la serrure et s'emparer immédiatement du contenu.



- *Il décide d'investir 2 gemmes d'énergie en manipulation et obtient un résultat insuffisant.*



- *Il choisit de relancer l'échec en payant 1 gemme en relance et n'obtient pas suffisamment de symboles.*



- *Il décide alors d'insister, investit à nouveau 1 gemme en relance et obtient cette fois 2 symboles.*



- *Son score de 3 symboles lui permet désormais d'ouvrir le coffre et de s'emparer de son contenu.*





On utilise le mouvement pour déplacer un personnage d'une zone à une autre, c'est-à-dire sortir d'une zone en en franchissant la limite pour aller sur une autre zone.

Le coût de franchissement d'une limite est variable en fonction des effets de terrain et du phénomène de gêne éventuellement occasionné par la présence d'adversaires dans la zone de départ (cf. p. 17).

En dehors de toute contrainte spécifique (effets de terrain et/ou phénomène de gêne), **le franchissement d'une limite coûte un point de mouvement.**

Tous les personnages disposent d'une base de points de mouvement 1.

La base de points de mouvement correspond à un nombre de points de mouvement gratuits dont le Héros bénéficie dès lors qu'il est actif pour cette phase d'action.

Les premiers déplacements réalisés par le personnage dans un tour de jeu sont forcément ceux de sa base de points de mouvement. Il n'est pas nécessaire de placer une gemme d'énergie sur la case mouvement pour se déplacer en utilisant sa base de points de mouvement.

Si, pour une raison ou une autre (attaquer un adversaire, ramasser un objet, etc.), un personnage interrompt son déplacement initial sans avoir utilisé la totalité des points de sa base de mouvement, il en perd le reliquat pour le reste du tour. Chaque point de mouvement utilisé pour les déplacements suivants est donc payé en gemmes d'énergie.

Tout déplacement supplémentaire requiert la dépense de gemmes d'énergie. Chaque gemme d'énergie ainsi dépensée permet de gagner 1 point de mouvement supplémentaire qui doit être dépensé immédiatement. Ces gemmes d'énergie sont déplacées depuis la zone d'Énergie disponible vers la case mouvement.

La case mouvement ne peut jamais contenir un nombre de gemmes supérieur à son indice de saturation 2.

Note : dans *Conan* les actions d'un Héros sont réalisées dans l'ordre qu'il le souhaite. Il peut donc tout à fait commencer sa phase d'action par attaquer au corps-à-corps un ennemi dans sa zone, puis se déplacer en utilisant sa base de points de mouvement gratuits puisqu'il s'agit de son premier déplacement dans cette phase d'action.

Phénomène de gêne

Les mouvements sont sujets au phénomène de gêne (cf. page 17).

Conan est entouré de trois gardes dans une zone du village. Il veut entrer dans une hutte adjacente.





- *La phase d'action des Héros débute. Conan décide de commencer par se débarrasser d'une partie de ses adversaires grâce à un grand coup circulaire de hache qui en tue deux.*

- *Il réalise alors son déplacement. Il doit se déplacer d'une zone à une autre (coût : 1 point de mouvement), franchir la tenture de la hutte (surcoût en déplacement : + 1 point de mouvement) et ce, malgré la présence du dernier garde sur sa zone de départ (surcoût en déplacement : + 1 point de mouvement en raison du phénomène de gêne). Il lui en coûte donc au total 3 points de mouvement. Les 2 premiers sont pris dans sa base de mouvement et le dernier est payé avec une gemme d'énergie allouée à la case mouvement.*

Lancer un sort

Les cartes Sorts dont dispose un Héros sont placées face visible près de sa fiche de personnage.

Lorsqu'un joueur utilise un sort, il place sur la carte le nombre de gemmes d'énergie correspondant à son coût (1) depuis sa zone d'Énergie disponible, comme il le ferait pour toute autre action. Le nombre de gemmes posées sur la carte ne peut jamais excéder son indice de saturation (2). Lors de la phase d'entretien de fin de tour, les gemmes reviennent dans la zone de Fatigue du personnage.



Phénomène de gêne

Le lancement d'un sort n'est jamais sujet au phénomène de gêne (cf. page 17).

Structure d'une attaque d'un Héros

Le Héros :
- choisit sa cible,
- choisit l'intensité de son attaque (non modifiable),
- choisit l'arme qu'il utilise ou d'attaquer à mains nues,
- lance les dés,
- utilise ou non des relances gratuites et/ou payantes,
- applique l'éventuel phénomène de gêne et malus de combat à mains nues,
- calcule les dégâts. À ce stade, le Héros ne peut plus modifier ses dégâts.

Structure d'une défense d'un Héros

Le Héros :
- lance ses sorts et/ou utilise ses compétences en réaction (Sacrifice, Halo de Mitra…),
- choisit l'intensité de sa défense s'il décide de se défendre activement (non modifiable),
- choisit un équipement pour la défense active s'il a décidé de se défendre activement,
- ajoute les éventuels dés de défense passive,
- lance les dés,
- utilise ou non des relances gratuites et/ou payantes,
- calcule sa défense (à ce stade, le Héros ne peut plus modifier sa défense),
- calcule les éventuelles blessures subies.

4. Phase d'entretien de fin de tour

Une fois que tous les Héros ont fini d'agir, on rapatrie vers la zone de Fatigue **toutes** les gemmes qui ont été dépensées au cours du tour sur les cases actions, sur les sorts ou sur les tuiles Alliés.

On passe alors la main à l'*Overlord*.

Le phénomène de gêne

Le phénomène de gêne est lié à la présence dans la même zone d'adversaires **en nombre égal ou supérieur** aux Héros. Il impacte les déplacements et toutes les actions demandant l'exécution d'un jet de dés, **à l'exception des cas indiqués précédemment (combat au corps-à-corps, défense, relance, manipulations simples, et lancement d'un sort).**

Impact sur le déplacement

Le coût du déplacement des Héros augmente d'un point de mouvement pour chaque adversaire dont le nombre est supérieur ou égal à celui des Héros sur une même zone.

Important : les figurines de l'*Overlord* sont aussi pénalisées par le phénomène de gêne.



Conan se trouve sur la même zone qu'un adversaire. Il y a autant d'ennemis que de Héros dans la zone. Sortir de cette zone coûtera donc à Conan 1 point de mouvement supplémentaire.

Conan et Hadrathus se trouvent sur la même zone qu'un adversaire. Cette fois-ci, il y a moins d'ennemis que de Héros dans la zone. On considère qu'Hadrathus « prend en charge » l'adversaire et que celui-ci ne gêne donc plus le déplacement de Conan. Par contre, après le déplacement de ce dernier, Hadrathus sera à son tour gêné par l'adversaire.





Conan et Hadrathus se trouvent dans la même zone que 3 adversaires. Il y a plus d'ennemis que de Héros dans la zone. Sortir de la zone coûtera 2 points de mouvement supplémentaires à Conan (soit 3 points de mouvement en tout). Après le déplacement de ce dernier, sortir de la zone coûtera à Hadrathus 3 points de mouvement supplémentaires (soit 4 points de mouvement en tout).

Impact sur les jets de dés

On ignore un succès sur le résultat du jet, pour chaque adversaire dont le nombre est supérieur ou égal à celui des Héros sur une même zone.





Conan cherche à crocheter un coffre alors qu'il est seul avec trois adversaires dans la même zone que lui. Les 3 premiers symboles de son jet seront ignorés. Ainsi, si classiquement il lui aurait fallu 2 symboles pour réussir son crochetage, il lui en faudra 5 dans cette configuration.



Conan et Bêlit se trouvent dans la zone occupée par trois adversaires. Seuls les 2 premiers symboles du jet seront ignorés (on considère en effet que l'un des adversaires est « pris en charge » par Bêlit).







COMPÉTENCES ET ENCOMBREMENT

Chaque Héros dispose d'un certain nombre de compétences. Chacune d'entre elles est représentée par un pictogramme. Les compétences sont détaillées sur les aides de jeu « Compétences » et précisées à la fin de ce livret.



Ce pictogramme indique l'encombrement maximum du Héros. C'est-à-dire que la somme des indices d'encombrement de chaque objet qu'il transporte (cf. pages 4 et 5) ne peut pas être supérieure à son indice d'encombrement maximum.



Dans le coin inférieur droit du pictogramme de compétence figure en rouge l'indice de surcharge. Si l'encombrement total du héros atteint ou dépasse ce seuil, la compétence n'est plus utilisable tant que le héros est ainsi encombré. Le niveau d'encombrement du Héros est égal à la somme des indices d'encombrement de chacun des objets qu'il porte.



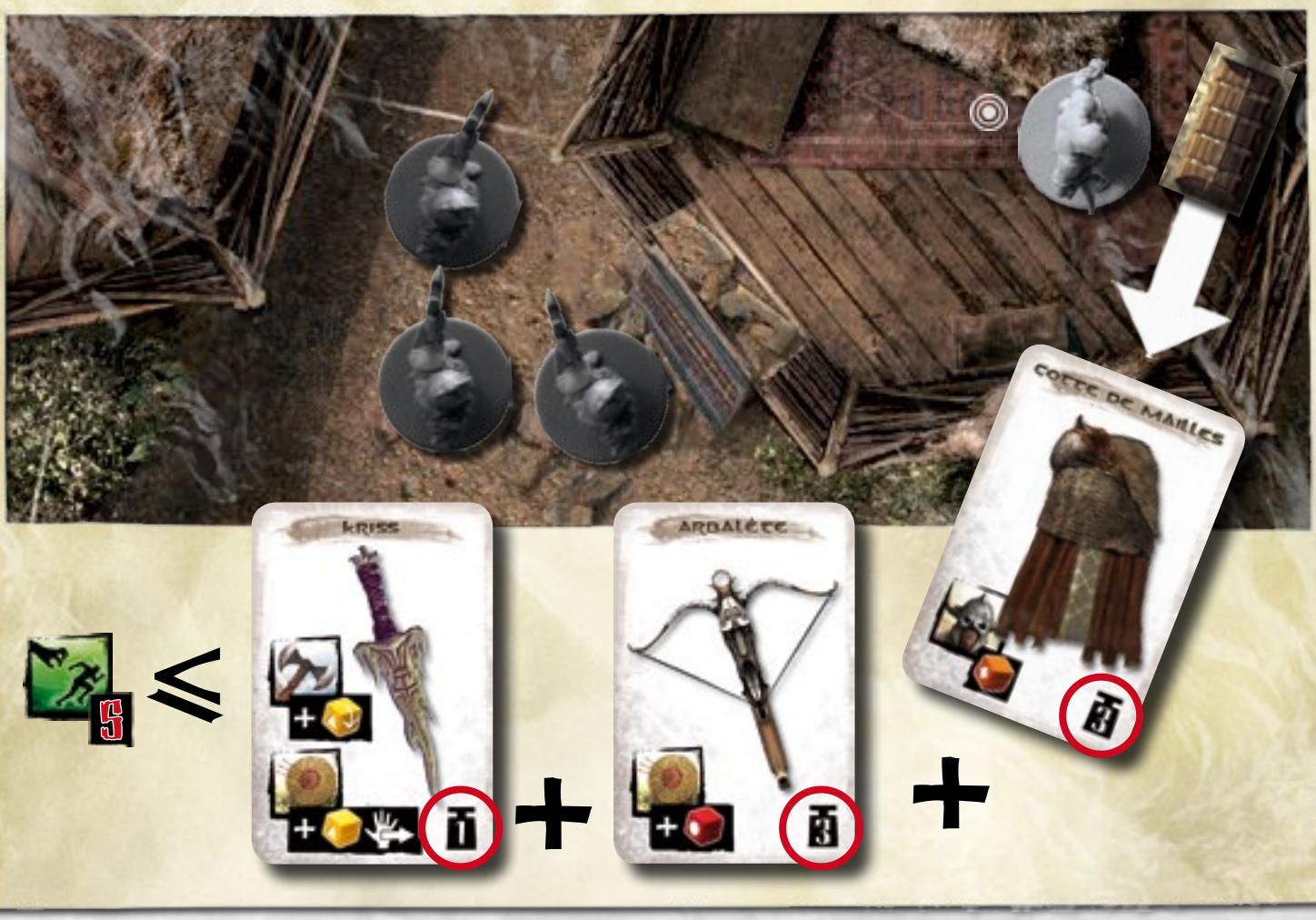
L'encombrement pénalise aussi le déplacement. Le tableau d'Encombrement indique de combien est pénalisée la base de points de mouvement du Héros en fonction de son niveau d'encombrement. Seule la base de points de mouvement est ainsi pénalisée, jamais les points de mouvement supplémentaires payants. Cette pénalité s'applique immédiatement.

Armes à une et à deux mains

Arme à une main :
Une arme à une main est une arme de corps-à-corps dont l'indice d'encombrement est égal ou inférieur à 2.

Arme à deux mains :
Dès que l'indice d'encombrement d'une arme est égal ou supérieur à 3, on considère que l'arme est une arme à deux mains. Un personnage avec une telle arme ne peut donc pas utiliser une autre arme lors d'une même action.

*La compétence Insaisissable de Shevatas lui permet de traverser les zones occupées par des adversaires sans que son mouvement soit impacté par le phénomène de gêne. Mais, **à partir** d'un niveau d'encombrement de 5, cette compétence n'est plus effective. Aussi, lorsque dans une hutte il trouve une cotte de maille (encombrement 3) alors qu'il porte déjà son kriss (encombrement 1) et une arbalète (encombrement 3), la question de la revêtir ou non se pose sérieusement.*



EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Hadrathus, Shevatas et Conan sont au milieu d'un camp picte, à la recherche d'une princesse retenue prisonnière dans une hutte. L'*Overlord* vient de terminer son tour de jeu, c'est donc aux Héros de prendre la main.



Conan et Shevatas, placés sur la même zone et encore relativement frais, décident de rester « actifs » pour le tour (ils récupèrent donc immédiatement 2 gemmes d'énergie chacun).





Hadrathus, épuisé par l'utilisation de deux sorts successifs décide de se mettre « en récupération » (il récupère donc immédiatement 5 gemmes d'énergie).



Conan prend l'initiative d'entrer dans la hutte la plus proche. Il lui en coûte 2 points de mouvement (1 pour le franchissement de la limite de zone + 1 pour franchir la tenture à l'entrée) qui sont payés par sa base de points de mouvement.



La hutte abrite trois Pictes et un coffre ! Nulle trace de la princesse… Sans plus attendre, Conan, d'un grand coup de hache, décapite ses trois adversaires (il a utilisé 4 gemmes d'énergie en combat au corps-à-corps, ce qui lui a permis, grâce à son bonus d'arme, de lancer 5 dés rouges, dont l'un peut être relancé gratuitement, grâce à la hache).





Il est désormais seul et en sécurité dans la hutte avec le coffre. Malgré la tentation de l'ouvrir dès maintenant, il décide de temporiser, rendant provisoirement la main à Shevatas de façon à voir si son reliquat d'énergie ne pourrait pas être utilisé d'une meilleure façon…



… Shevatas prend la main et décide de visiter une hutte dont l'intérieur est situé à trois zones de là. Il lui faut donc 4 points de mouvement pour s'y rendre (1 point par zone + 1 point pour franchir la tenture à l'entrée). Il utilise ses 3 points de mouvement gratuits (sa base de points de mouvement) auxquels il ajoute une gemme d'énergie qu'il place dans sa case déplacement.



La hutte, vide de Pictes, abrite la princesse inconsciente et un coffre. Shevatas hésite à la porter, mais, suite à une discussion tactique entre les joueurs, il juge plus opportun de laisser Conan s'en charger (en effet, du fait de son encombrement de 6, porter la princesse priverait Shevatas de ses compétences Insaisissable et Intouchable)…



… Conan reprend donc la main et, plutôt que de gâcher son énergie à ouvrir le coffre, décide de ressortir (pour un coût de 1 + 1 point de mouvement à cause de la tenture, intégralement payés en gemmes d'énergie) pour se rapprocher de l'autre hutte.



Il considère qu'il a suffisamment dépensé d'énergie pour ce tour, d'autant qu'il doit en garder pour se protéger des éventuelles attaques de l'*Overlord*. Il décide de repasser la main à Shevatas…

… Ce dernier choisit d'utiliser une gemme d'énergie supplémentaire pour crocheter le coffre et se saisir du bien qu'il contient. Le voleur n'a plus aucune raison, lui non plus, de dépenser de l'énergie pour ce tour.



Les deux joueurs s'accordent donc pour terminer leur phase d'action. Ils procèdent à la phase d'entretien de fin de tour en passant toutes les gemmes utilisées pendant cette phase d'action dans leurs zones de Fatigue respectives. Ils passent alors la main à l'*Overlord*…



Les chutes

Les dégâts dus aux chutes sont directement des points de blessure (les défenses passives ou actives n'ont aucun effet contre les chutes) et leur jet est exécuté par le joueur contrôlant le personnage victime de la chute. Ainsi, il sera libre de réaliser des relances pour tenter d'atténuer les effets de la chute.

La dangerosité d'une chute est indiquée par le scénario. Une chute ne fait pas perdre le reliquat de la base de points de mouvement. Si un personnage en porte un autre, les deux subissent les mêmes dégâts et c'est le joueur contrôlant le porteur qui peut réaliser des relances.

Les attaques à effet de zone

Les attaques à effet de zone (indiquées par le symbole), de type explosion ou sort (comme Tempête d'éclairs), font l'objet d'un seul et même jet de dégât pour tous les occupants de la zone. Les bonus de parade des armes sont inutilisables, en revanche l'esquive, la défense passive et les bonus de parade des boucliers restent utilisables. Lorsqu'un objet portant ce symbole (comme l'orbe explosif) est utilisé, la carte le représentant est ensuite défaussée. Si l'attaque touche plusieurs figurines, toutes les figurines subissent la totalité des dégâts et c'est l'attaquant qui détermine l'ordre dans lequel les cibles sont touchées.

Saturation de zone

Une zone ne peut pas accueillir plus de socles de figurine qu'elle ne peut physiquement en contenir sans que ceux-ci ne débordent sur les zones adjacentes. Pour être considéré dans une zone, le socle d'une figurine doit être entièrement à l'intérieur des limites de cette zone. Une figurine ne peut ni s'arrêter ni traverser une zone si cette zone ne peut accueillir son socle. En revanche, on considère désormais cette zone comme à portée d'attaques au corps-à-corps depuis les zones adjacentes qui permettent d'y accéder. Cependant, il n'est pas possible d'attaquer au corps-à-corps depuis cette zone saturée vers les zones adjacentes non saturées.

Relances

Certains dés sont relançables gratuitement comme indiqué par le symbole de relance (cf. page 4). Un tel dé peut être relancé gratuitement une seule fois. Les relances supplémentaires devront donc être payées en énergie. Certaines compétences (comme Soutien), permettent de relancer gratuitement un dé déjà relancé.

Activation des Alliés

Un Héros doté de la compétence Commandement peut donner des ordres à tous les Alliés présents sur le champ de bataille, sauf indication contraire dans le scénario.

Lorsque le scénario l'indique, placez la tuile correspondant à ces figurines d' Alliés près de la fiche d'un Héros doté de cette compétence.

Un Héros actif pendant la phase d'action des Héros peut activer les figurines de l'unité Alliés en dépensant des gemmes sur cette tuile :

- Une gemme dépensée active un Allié. Chaque Allié ne peut être activé qu'une seule fois par phase d'action. Lorsqu'un Allié attaque, il perd sa base de points de mouvement pour cette activation.
- Le Héros, en dépensant des gemmes, peut acheter des points de mouvement supplémentaires (1 gemme = 1 point de mouvement pour un Allié) une fois son mouvement de base effectué et avant ou après son attaque. Un Héros ne peut pas acheter de cette façon plus de points de mouvement que la valeur de la base de points de mouvement de l'Allié.

Le Héros actif ou en récupération peut aussi défendre un Allié en dépensant des gemmes. Chaque gemme dépensée donne de défense active à un Allié.

Le Héros actif ou en récupération peut relancer les dés d'un Allié dont le résultat ne le satisfait pas, en dépensant une gemme d'énergie par dé et par relance.

Sauf mention contraire, un Allié dispose d'un seul point de vie.

Une fois la phase d'action terminée, les gemmes placées sur cette tuile sont transférées vers la zone de Fatigue du Héros. Si tous les Héros dotés de la compétence Commandement meurent, les Alliés sont retirés de la partie.

Le Livre de l'Overlord

Vous avez désormais toutes les règles de jeu des Héros. La plupart des règles de jeu de l'*Overlord* sont communes avec celles des Héros (Combat, Mouvement, Phénomène de gêne, etc.). Pour jouer une partie de *Conan*, vous devez désormais poursuivre votre lecture avec le Livre de l'*Overlord* qui contient, en plus des règles de jeu de l'*Overlord*, les informations de mise en place et les scénarios.

CRÉDITS

Auteur : Frédéric Henry.
Illustrateurs : Adrian Smith, Georges Cl4renko, Brom, Xavier Collette, Per Ø. Haagensen, Kekai Kotaki, Naiade, Paolo Parente, Alex Tornberg & Fang Wangli.
Sculpteurs : Arnaud Boudoiron, Grégory Clavilier, Thomas David, Viktor Dragosani, Laslo Forgach, Jacques-Alexandre Gillois, Gautier Giroud, Gaël Goumon, Yannick Hennebo, Mikh, Stéphane Nguyen, Elfried Perochon, Stéphane Simon, Thirdman Studio & Rafal Zelazo.
Relecteurs : Laura Rouquié & David Bertolo.
Scénaristes : Adnane Badi, David Bertolo, Frédéric Henry, Itai Perez, Jérémy Pinget, Jérôme Soffietti, José Chaves, Julian Lemonnier, Laurent Pouchain, Nicolas Marfeuil, Pascal Bernard & Philippe Villé.
Graphiste : Loïg Hascoët.
Maquettistes : Laura Rouquié & Loïg Hascoët.
Textes d'ambiance : Franck Magoni.
Responsables de la communication : Jamie Johnson & Léonidas Vesperini.
Remerciements: Virginie Renard, Fredrik Malmberg, Jay Zetterberg, Matt John, Camille Lepage, Mathilde Wasilewski, David Preti, Raphaël Guiton, Fabien Delarue, les Space Cowboys, Funcom, Martin Grandbarbe, Truliduli, Hon Ho, Budala, Monsieur Phal, Docteur Mops, Guillaume Chifoumi, Patrice Louinet, Isaac Shalev, Lance Myxter, Barry Doublet, Paul Grogan, Chad Krizan, Tom Vasel, Dan King, Robert Searing, Ralf Togler, Rodney Smith, Wil Wheaton, Eric Martin, Beasts of Wars, Olivier Noël, Julien Martini, Pascal Bernard, la communauté Trictrac (Roolz, Vinssounet, SentMa, Igor22, Izobretenik et tous les autres), et surtout les joueurs qui nous ont soutenus, ont essayé, aimé et défendu le jeu, tous ceux qui ont imprimé le PNP, fabriqué le prototype, fait la promotion du jeu ou travaillent déjà sur des scénarios « faits maison ».
© 2016 Conan Properties International LLC (« CPI »). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA, and related logos, characters, names, and distinctive likenesses there of are trademarks or registered trademarks of CPI unless otherwise noted. All Rights Reserved. Used with permission.



Précisions sur les compétences

Compétences d'attaque



Allonge : pour déterminer si un personnage ayant cette compétence peut attaquer dans une zone adjacente, on doit aussi vérifier qu'il existe une ligne de vue entre ces deux zones.



Ambidextrie : cette compétence ne peut être utilisée que pour les actions d'attaque au corps-à-corps et ne peut pas être utilisée pour la défense.



Constriction : un personnage ayant la compétence Insaisissable ignore le blocage dû à Constriction, pas les dégâts associés à l'attaque.



Coup précis : lorsqu'il réalise une attaque au corps-à-corps, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.



Retour de l'Au-delà : cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues (cf. page 9) et ne peut pas bénéficier d'un bonus d'arme.



Riposte : cette compétence n'est pas concernée par le malus d'attaque à mains nues (cf. page 9) et ne peut pas bénéficier d'un bonus d'arme. La Riposte est une attaque au corps-à-corps résolue après l'attaque (que l'attaque ait causé des dégâts ou non) et n'est possible que si le personnage doté de cette compétence survit à l'attaque.



Tireur délite : le personnage ignore les effets du phénomène de gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. De plus, il ignore la compétence Sous protection de sa cible.



Tir précis : lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point de défense de sa cible.



Coup Circulaire : l'attaquant décide de l'ordre dans lequel les dégâts sont attribués aux figurines adverses. On résout normalement l'attaque sur une figurine (détermination des dégâts, défense…) avant de passer à la figurine suivante s'il reste des dégâts à attribuer.

Compétences diverses



Fascination : le personnage ne peut pas être attaqué par un autre personnage qu'il n'a pas lui-même attaqué au préalable pendant la partie.



Malchance : aucune relance d'aucune sorte (payante ou gratuite) n'est autorisée dans la zone d'un adversaire ayant cette compétence.



Soutien : permet la relance gratuite d'un seul dé, y compris sur un dé déjà relancé gratuitement (exception à la règle page 22).

Compétences de défense



Sacrifice : un personnage utilisant cette compétence ne peut utiliser que sa défense passive pour se défendre. Ce personnage encaisse donc la totalité des dégâts causés par l'attaque à la place de la cible initiale.



Intouchable : le personnage ayant cette compétence ignore le premier succès d'une attaque à distance portée contre lui.



Garde du corps : le personnage ayant cette compétence ne peut que parer, c'est-à-dire utiliser un équipement pour défendre contre cette attaque (un bouclier par exemple) ; il ne peut pas simplement esquiver (cf. page 11). La cible initiale de l'attaque ne peut ni parer, ni esquiver, mais peut toujours utiliser son armure passive, en plus de la défense de son garde du corps. C'est la cible initiale de l'attaque qui en subit les éventuelles blessures.



Sous protection : deux personnages ayant tous les deux cette compétence ne peuvent pas se protéger mutuellement.

Compétences de mouvement



Défoncer les cloisons : ce sont des points de mouvement qui sont dépensés pour utiliser cette compétence. Le pion utilisé pour symboliser l'ouverture laissée est celui-ci : . Les deux zones deviennent adjacentes sans pénalité de mouvement pour passer de l'une à l'autre et l'ouverture donne une ligne de vue entre ces deux zones. Le personnage utilisant cette compétence se déplace de l'autre côté de la cloison qu'il vient de défoncer. Il n'est pas possible de défoncer une cloison en pierre.



Projection de toile : le pion utilisé pour symboliser une projection de toile est celui-ci : .



Saut : sauter coûte 1 point de mouvement par limite de zone traversée. Par exemple, sauter d'un bateau à l'autre fait traverser 2 limites de zone au personnage ; il lui en coûtera donc 2 points de mouvement pour sauter.

Compétences magiques



Lanceur de sort : lorsqu'un personnage perd la compétence Lanceur de sort (du fait de son encombrement par exemple), les sorts déjà actifs le restent jusqu'à ce qu'ils s'épuisent comme décrit par le sort.



Téléportation : le lanceur de sort n'est pas soumis au phénomène de gêne ni à la compétence Bloqueur.