



Objectifs



Pour gagner les héros doivent



Pour gagner l'Overlord doit



La partie débute par le tour des Héros.


-
-
-
-
-

Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



L'Overlord commence avec 0 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère gemmes par tour.



Renforts en alerte : 6 figurines retirées du plateau. Ils se déploient sur la  la plus proche du Héros cible. Les unités amenées en renforts s'activent immédiatement et peuvent doubler leurs bases de points de mouvements si nécessaire.

Sorciers zélé : Le sorcier utilise le maximum de son déplacement pour lancer ses sorts sur le Héros cible puis les réutilise de nouveau pour s'éloigner au maximum. Pour cela il peut doubler sa base de point de mouvement. Le Héros le plus faible est ciblé avec les sorts "Possession de Set" le "Drain d'énergie". L'Overlord gagne une activation supplémentaire avec le Drain d'énergie. Si le Héros le plus faible ne peut pas être atteint, il vise le second Héros le plus faible etc...

Tuile renforcée : Lorsqu'un Héros s'empare du Document de sorcier, une tuile d'unité est remplacé par une tuile double de Monstre. Les joueurs commencent par remplacer les éventuelles tuiles mortes puis ils remplacent une ou plusieurs tuiles d'unités vivantes de la façon la plus avantageuse pour l'Overlord.

Une tuile apporte autant de points de vie qu'il y a d'unités commandée par la tuile, qu'elles soient mortes ou vivantes. Les PV des monstres ne peuvent dépasser 15. La nouvelle Tuile de Monstre s'active automatiquement. Si les Monstres sont mort à avant le déclenchement de l'évènement, celui ne se déclenche pas.



Règles spéciales

Adaptation Solo/Coop : trouvons Zelata : Les joueurs choisissent le chiffre où se trouvent Zelata. Un Héros ou un de ses alliés présent dans une Hutte peut retourner le jeton relique.

Hutte branlante : Lorsqu'un Héros avec la compétence "défoncer les cloisons" défonce une cloison, il lance 🎲. Si il obtient un symbole, la hutte s'écroule sur lui et ses occupants. Tous les occupants de la hutte ainsi que le Héros qui l'a détruit subissent 🎲 sans défense possible. Si le Héros sortait au moment de détruire la hutte, il ne prend pas de dégâts. Si un coffre se trouve dans la hutte, il est détruit ainsi que l'équipement qui s'y trouvait.

On place un jeton "cloisons" au milieu de la hutte pour symboliser la hutte détruite. Sortir d'une hutte détruite coûte un point de mouvement supplémentaire. Traverser une hutte détruite coûte deux points de mouvements supplémentaires.

Héros cibles : Lorsque Zelata est libérée, le Héros qui la commande devient le Héros cible. Conan est le Héros cible du sorcier. Le Héros le plus puissant est le Héros cible des Monstres. Lorsqu'un des Héros s'empare du "Document du Sorcier", il devient le nouvel Héros cible du Sorcier et des Monstres.

Alternative possible solo/coop : Zelata et son loup peuvent être remplacée par N'yaga ou Salomé.