

Momies; 7 : 5 Momies; 8 : 5 Momies; 9 : 5 Momies; Jeton 11: 5 Momies;  
Jeton 12 : 2 Gardes Eternels; Jeton 13 : 3 Gardes Eternels.

L'Overlord peut déplacer les jetons représentant ses troupes grâce aux tuiles "Evenements". Le déplacement du jeton est déterminé par les caractéristiques de la tuile qu'il représente. Le déplacement peut-être amélioré.

A tout moment l'Overlord a le droit de consulter les pour savoir quelles unités ils représentent sans le dévoiler aux Héros. Les Héros n'ont pas le droit de consulter les .

Le représentant Thôt-Amôn peut utiliser ses pouvoirs magiques quand il est activé.

**Assassins** : les Assassins sont furtifs. En début de partie, l'Overlord mélange 10 pions assassins, 5 présentant une croix rouge et 5 présentant un sigle vert et les place au hasard comme indiqué sur le plan avant d'en prendre connaissance. L'Overlord peut consulter les pions assassins quand il le souhaite pendant la partie. Quand une tuile Assassin est activée, l'Overlord peut déplacer toutes les figurines Assassins ainsi que les pions Assassins comme si il s'agissait de figurines Assassins. Quand un pion Assassin est déplacé dans la zone d'un Héros ou d'une figurine alliée, ou qu'un Héros ou une figurine alliée se déplace dans la zone d'un pion Assassins, celui-ci est révélé. Si le pion présente une croix rouge, il s'agissait d'un leurre et le pion est retiré du plateau. Si le pion présente un sigle vert. Remplacez-le par une figurine Assassins. Un Assassin dévoilé attaquera immédiatement le Héros ou la figurine alliée qui se trouve dans sa zone. Si l'attaque se passe pendant le tour des Héros, celui-ci sera suspendu le temps de l'attaque puis reprendra son cours.

Lorsque l'Overlord décide de déployer un Assassin en renfort, il prend deux jetons Assassins faces cachées et les déploie dans la zone de renfort de son choix.

**Reine Scorpion** : à chaque fois que sa tuile ou son jeton est activée, l'Overlord commence par lancer . Chaque symbole obtenu provoque l'apparition d'une figurine de Scorpion Géant à répartir dans la zone de la Reine Scorpion et les zones voisines. Si ces zones sont saturées, les scorpions géants restants apparaissent sur une zone adjacente non saturée. Il ne peut y avoir plus de dix Scorpions Géants en même temps sur le plateau. Si les Scorpions Géants ne sont pas visible, l'

Overlord prend les pions les représentants et les même dans la même zone que le jeton représentant la Reine Scorpion.

**Obscurité** : le dédale des tunnels est plongé dans une obscurité impénétrable. Il n'existe pas de ligne de vue entre deux zones différentes sur tout le plateau. Toute action nécessitant une ligne de vue ne peut être réalisée que dans une même zone. lorsqu'un Héros entre en possession d'une torche, il peut avoir vue sur les zones adjacentes à la sienne si sa ligne de vue le permet. Avec la torche, il peut également allumer un brasero représenté par les jetons "Feu" en exécutant une manipulation simple. Ces braseros permettent aux Héros de voir jusqu'à deux zones de distances si la ligne de vue le permet.

**Rencontre avec les Héros** : lorsqu'un jeton représentant une unité de l'Overlord se retrouve dans la ligne de vue d'un Héros, celui-ci dévoile aux Héros. Puis, il prend la ou les tuiles correspondantes et les place en début de rivière suivant l'ordre de son choix. Si besoin, il peut retirer deux tuiles "Evenements" pour se faire de la place. Il ne peut pas mettre plus de tuile que la rivière ne peut en contenir. Si besoin, il devra retirer une tuile double pour faire de la place. Si au moment de dévoiler ses unités, celles-ci se trouvent la même case que les héros, elles attaqueront immédiatement. Si l'attaque se passe pendant le tour des Héros, celui-ci sera suspendu le temps de l'attaque puis reprendra son cours. Lorsque les unités de l'Overlord repassent dans l'obscurité, les figurines sont enlevées du plateau et remplacées par le jeton qui les représente. L'Overlord retire également les tuiles de la rivière et remplace si besoin les tuiles "Evenements".

**Puits** : le plateau est composé de deux niveaux dont le niveau 1 est exactement superposé au niveau 0. Le niveau est indiqué par un pictogramme en bas à gauche de chaque niveau. Six puits permettent potentiellement de passer d'un niveau à l'autre, mais un seul est suffisamment ouvert pour laisser passer un homme. Au début de la partie, l'Overlord prend les cinq pions Puits avec une croix rouge et le pion Puits avec le signe vert et les dispose comme il le souhaite face cachée aux niveau 1 aux endroits indiqués sur le plan. Puis l'Overlord place les six autres pions Puits au niveau 0 aux endroits indiqués sur le plan. Un Héros dans la zone d'un puits du niveau 1 peut révéler le pion en réussissant une manipulation complexe de difficulté 1. si le pion révélé présente un face "croix rouge", laissez-le sur cette face. S'il présente une face "signe vert", il s'agit du puits ouvert. Le puits ouvert ne peut être détruit.

**Emprunter un puits** : le plateau est composé de deux niveaux dont le niveau « 1 » est exactement superposé au niveau « 0 ». Le niveau est indiqué par un pictogramme en bas à gauche de chaque niveau. Un personnage, avec ou sans la compétence Escalade, présent dans la zone d'un puits peut l'emprunter pour se déplacer du niveau « 1 » au niveau « 0 » (et inversement) pour un surcoût de 2 points de mouvement. Emprunter un puits permet de se déplacer dans la zone du puits trouvant exactement à sa verticale (au niveau supérieur ou inférieur). Les Scorpions géants peuvent emprunter les puits sans pénalité de mouvement. La Reine Scorpion ne peut pas emprunter les puits.

**Passages secrets** : chaque niveau est parcouru par un réseau de passages secrets dont les entrées sont représentées par le pion . Un personnage dans la zone d'un passage secret peut se déplacer vers une autre zone avec un passage secret du même niveau en dépensant 2 points de mouvement supplémentaires. Les unités de l'Overlord connaissent les recoins du temple et ignorent cette pénalité. Les zones de départ et d'arrivée doivent être vides d'ennemis.

**Libérons Valéria** : Pour libérer Valéria de ses liens, un héros doit être présent dans la même que la sienne.

lorsque Valéria est libérée, le camp des Héros prend aussitôt la tuile de Zelata-préalablement disposée près du Livre de Skélos-et la donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage de Valéria sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie.

Si le héros commandant Valéria meurt, un autre héros possédant la compétence commandement peut le prendre sous son contrôle. Pour cela, il devra se trouver dans la même zone que sa figurine.