

Les unités de l'Overlord n'ont pas le droit d'attaquer Valéria, tant que celle-ci n'est pas libre.

Poison : lorsqu'un Scorpion géant blesse un Héros ou une figurine alliée, au lieu de subir des dégâts, celui-ci prend autant de pions empoisonnés ♣ que de dégâts subits qu'il choisit de placer sur sa case Action de corps-à-corps ou sa case Action de mouvement. Chaque pion ♣ présent sur une case Action réduit d'autant l'indice de saturation de cette Action. Si les indices de saturation des 2 cases Actions (attaque au corps-à-corps ET mouvement) sont réduits à 0, le Héros ou la figurine alliée meurt.

Le Scorpion Géant à  d'attaque blesse le héros en plus de l'empoisonner.

Potion anti-poison : permet de retirer tous les pions empoisonnés ♣ d'une seule case Action au choix du Héros. La Potion anti-poison est ensuite défaussée.

Récupérer le trésor : L'Encensoir se trouve dans le coffre rouge représenté par un jeton coffre numéroté. Ouvrir le coffre réclame une manipulation de complexité 4. Lorsqu'un Héros ouvre le coffre, il s'empare immédiatement du trésor et le place parmi ses équipements.

Un Héros équipé de l'artefact Stygien gagne un point de passif fasse à une attaque de Momie.

Alcool picte : un Héros peut défausser cet objet pour récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible, mais doit aussi subir 1 blessure.

Coffres : 10 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de deux dagues d'assassins, deux torches, quatre potins anti-poisons, un champignon toxique et un alcool picte.

Fuite : si un Héros quitte le plateau avec la carte Artefact stygien en sa possession et (ou) en compagnie de Valéria (1 mouvement normal à partir du ponton située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

sluan