

La partie débute par Le tour des Héros.



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



L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

## Règles speciales

## STRUCTURE D' UN TOUR DE CAMPAGNE (SUITE):

Gains des points d'expériences des Héros

les différentes conditions qui permettent au camp des Héros de gagner des points d'expérience sont indiqués sur la fiche de scénario des Héros avec le gain associé.

Si les Héros ont réussi à tuer toutes les figurines d'une tuile Unité de sbires(cf. unité de l'Overlord), ils cochent une case libre de la ligne "Mort d' une tuile Unités de sbires". Si toutes les cases sont déjà cochées, les Héros continuent à cumuler 1 point d'expérience lorsqu'ils réussissent à tuer toutes les figurines d'une tuile Unité de sbire.

Si les Héros sont réussi à tuer un lieutenant ou un monstre/garde du corps (cf. Unités de l' Overlord), ils cochent une case libre de la ligne " Mort d' une tuile Unité lieutenant/monstre/garde du corps

Si les Héros ont réussi à ouvrir tout les coffres indiqués dans la règle spécial Coffre du scénario (sauf celuii de l' Acte I) ils cochent la case "Ouvrir tout les coffres".

\* Si les Héros ont perdu le scénario, ils cochent la case "Scénario perdu".

Si les Héros ont remporté le scénario, ils cochent la case "Scénario gagné".

## Gains des points d'expériences de l'Overlord

les différentes conditions qui permettent au camp de l' Overlord de gagner des points d'expérience sont indiqués sur la fiche de scénario des Héros avec le gain associé.

- Si l' Overlord a réussi à tuer toutes les figurines d'une tuile Unité d'alliés(cf. Alliés des Héros), il coche une case libre de la ligne "Mort d' une tuile Unités d' alliés"
- Si l' *Overlord* a réussi à tuer un lieutenant allié (cf. Allié des Héros), il coche une case libre de la ligne " Mort d' une tuile Unité lieutenant allié". Il remporte 2XP.
- Si l' *Overlord* a mis hors de combat un Héros, il coche une case libre de la ligne "Héros hors de combat". Si l' *Overlord* a perdu le scénario, il coche la case "Scénario perdu". Si l' *Overlord* a remporté le scénario, il coche la case "Scénario gagné".

Les conditions de gain de points d'expérience peuvent être remplies plusieurs fois par scênario. Dans ce cas, à chaque fois qu' un camp remplit le condition, il gagne le nombre de points d'expérience indiqué.

Report sur les fiches de campagne

A la fin de chaque scénario, l' *Overlord* ajoute les points d'expérience qu' il a gagné à son nombre de points d'expérience