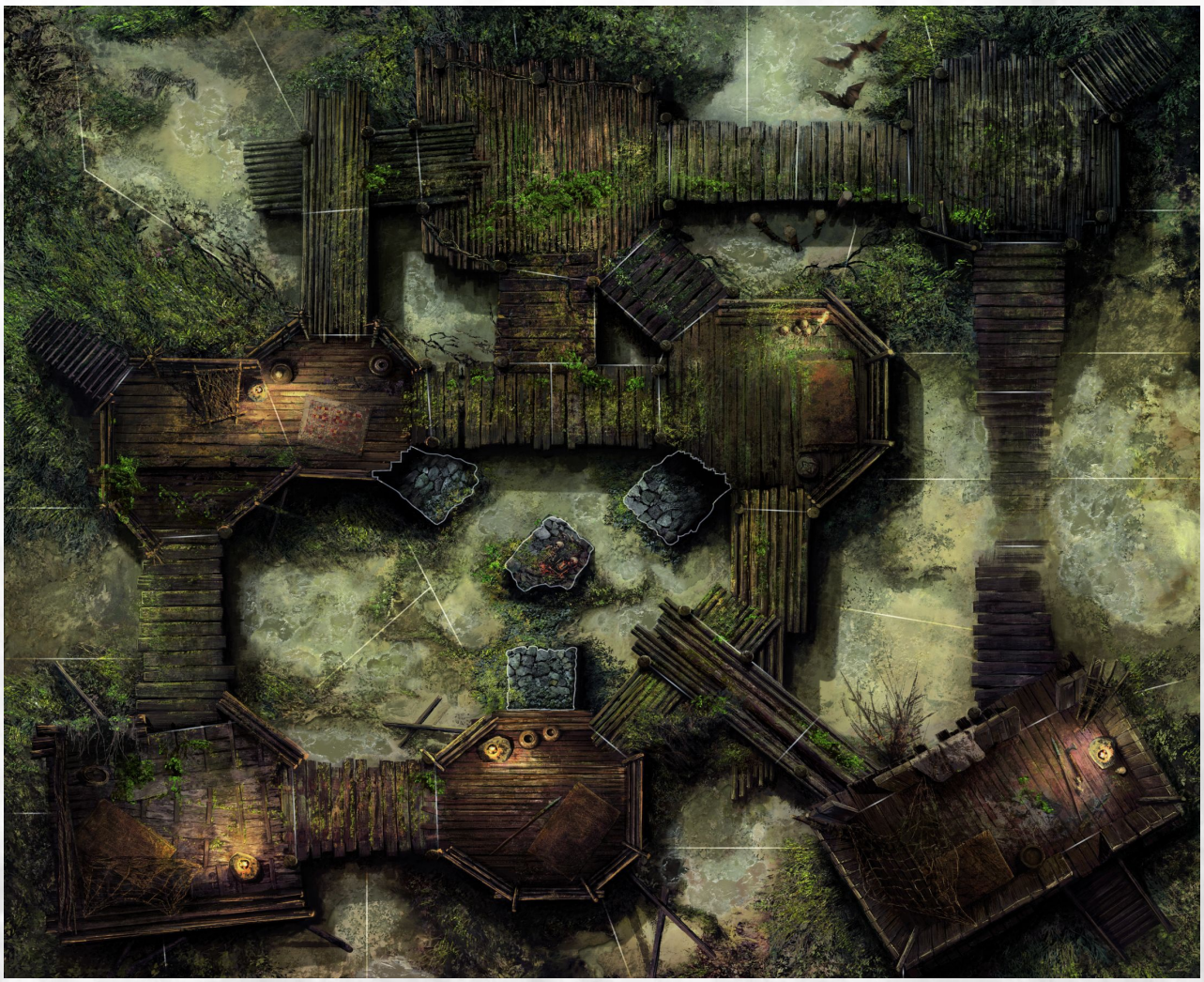

Objectifs

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

Règles spéciales

DEPENSE DES POINTS D'EXPERIENCE (SUITE) :

Dragons Noirs

Vanir Valkyirie et Taramis contôlent leurs alliés grâce à la tuile Dragons Noirs. Losrqu' ils activent les Dragons Noirs, ils déplacent les gemmes dépensées directement sur leur zone de Fatigue plutôt que de les dépenser sur la tuile Dragons Noirs. Cela évite que les deux Héros ne mélangent leurs gemmes. Les règles d' activation des alliès restent valables mais Vanir Valkirye et Taramis peuvent désormais se répartir les dépenses de gemmes correspondantes.

GESTION DE L' EQUIPEMENT :

Lors de la campagne les Héros conservent, d' un scénario à l' autre, uniquement les cartes Equipement qu' ils transportent. A la fin du scénario, toutes les cartes Equipements laissées sur le plateau de jeu sont perdues.
Lors de la phase de gestion de l' équipement, les Héros peuvent échanger librement les cartes Equipements qu' ils transportent.
Entre deux scénarios, les Héros ne peuvent pas conserver plus de cartes Equipements que leur limite d' encombrement ne l' autorise. Les Héros peuevnt décider d' abandonner une ou plusieurs cartes Equipements.
A la fin de la phase de gestion de l' équipement, les joueurs du camp des Héros reportent les cartes Equipements que leurs Héros transportent sur leur fiche de campagne. Les Héros débutent un scénario avec les cartes Equipements qu' ils transportent. Ils ne peuvent pas mettre de cartes de côté pour un prochain scénario. Toutes les cartes Equipements non utilisées en début de scénarios sont perdues.

Equipements spéciaux:

Au cours de la campagne, les Héros peuvent trouver neufs ingrédients différents représentés par les cartes Equipements suivantes: Mucus de crapaud, Salpêtre, Lotus Noir, Gingembre et Champignon toxique.

Un Héros possédant la compétence Alchimie peut mélanger un de ces ingrédients avec le sang d' un sorcier blessé. Pour obtenir du sang de sorcier, un Héros doit blesser une unité de l' *Overlord* qui possède la compétence Lanceur de sorts. Une fois l' unité blessée, les joueurs prennent une carte Equipement Sang de sorcier et la posent sur la Zone où se trouve l' unité blessée. Un Héros se trouvant dans la même zone que la carte peut la ramasser avec une manipulation simple et la placer parmi ses Equipements.

Pendant la phase de gestion de l' équipement, un Héros possédant la compétence Alchimie pourra mélanger le Sang de Sorcier à un ingrédient mentionné ci-dessus. il obtiendra différents mélanges représentés par les cartes Equipements Potion, Elixir, Onguent, Fiole.

Une fois le mélange effectué, la carte Equipement représentant l' ingrédient utilsé et la carte Equipement Sang de sorcier sont

défaussées.

Les différents mélanges permettent de gagner les capacités suivantes:

Mucus de Crapaud + Sang de sorcier = Potion. Elle permet au Héros qui l' absorbe de gagner un point de mouvement de base.

Lotus Noir + Sang de Sorcier = Onguent. Il permet au Héros qui se l' applique de récupérer jusqu' à la moitié de ses points de vie. Le Héros transfère directement ses gemmes de sa zone de Blessure à sa zone d' Energie.

Salpêtre + Sang de Sorcier = Elixir. Il permet au Héros qui l' absorbe de gagner un en attaque au corps-à-corps.

Gingembre + Sang de Sorcier = Elixir. Il permet au Héros qui l' absorbe de gagner un point de défense passive supplémentaire pour les attaques au corps-à-corps.

Champignon toxique + Sang de Sorcier = Potion. Il permet au Héros qui en enduit son arme de réduire la défense passive d' un monstre de 1 lors de ses attaques.

Un Héros pourra utiliser un mélange à tout moment du scénario. La carte Equipement représentant le mélange utilisé est défaussée. L' effet du mélange disparait à la fin du scénario.

Amulettes

Au cours de la campagne, Les Héros peuvent récolter 6 fragments d' amulettes représentées par les cartes "Fragment d' amulette". Durant la phase de gestion de l' équipement, un Héros possédant la compétence Alchimie peut réunir 3 fragments pour créer une Amulette. Une Fois utilisées , les cartes "Fragments d' amulette" sont défaussées.

Une Amulette est créée est représentée par une carte "Amulette". Un Héros portant cette Amulette peut baisser de deux la défense passive du Dragon et diviser par deux la défense passive de Thaug et Khosatral Khel , pendant une attaque au corps-à-corps.

Le Héros qui décide de porter l' amulette doit la conserver durant tout le scénario. Si un Héros porte deux amulettes, leur pouvoir ne se cumule pas.

FIN DE CAMPAGNE :

La campagne prend fin après l' acte XVIII joué. Le camp qui débute ce scénario est determiné en fonction du nombres de points de victoire que chaque camp aura obtenu durant la campagne:

Si à l' issue de l' acte XVII, le camp des Héros a accumulé le plus de points de victoire, il commencera le dernier scénario.

Si à l' issue de l' acte XVII, le camp de l' *Overlord* a accumulé le plus de points de victoire, il commencera le dernier scénario.

En cas d' égalité, l' *Overlord* commencera le dernier scénario.

Le camp qui remporte l' acte XVIII sera désigné vainqueur de la campagne.

Bruzh