



## 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

### 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 indiquées 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 ont 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 tous les coffres indiqués dans la règle spéciale Coffre du scénario (sauf celui de l' Acte I) ils cochent la case "Ouvrir tous 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 indiquées 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 scénario. 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

actuel sur sa fiche de campagne.

A la fin de chaque scénario, chaque Héros ajoute les points d'expérience gagnés par le camp des Héros durant celui-ci, à son nombre de points d'expérience actuel sur la fiche de campagne des Héros.

A la fin d'un scénario, si l'*Overlord* à un monstre/garde du corps en vie, il note le nom de celui-ci sur sa fiche de scénario puis coche la case du monstre sur sa fiche de campagne.

#### DEPENSE DES POINTS D'EXPERIENCE :

Pendant cette phase, les joueurs peuvent dépenser librement les points d'expérience indiqués sur leur fiche de campagne.

##### Dépense des points d'expérience de l'*Overlord*

L'*Overlord* peut acheter autant de gemmes spéciales de l'*Overlord* qu'il le souhaite tant qu'il lui reste suffisamment de points d'expérience. Pour chaque gemme, il soustrait 15 points de son nombre de points d'expérience puis ajoute 1 à son totale de gemmes spéciales sur sa fiche de campagne.

A aucun moment l'*Overlord* ne peut avoir plus de 9 gemmes spéciales.

##### Dépense des points d'expérience des Héros

Si un Héros a été mis hors de combat pendant ce scénario, il ne peut pas dépenser de points d'expérience. Il peut le faire à nouveau lors de la phase de dépense des points d'expérience du scénario suivant s'il n'a pas été mis hors de combat pendant celui-ci. Il ne peut pas non plus participer à l'achat d'une gemme commune.

##### Gemmes communes

Les Héros peuvent acheter mutuellement autant de gemmes communes qu'ils le souhaitent tant qu'il leur reste suffisamment de points d'expérience. Pour chaque gemme, ils soustraient au total 100 points d'expérience actuels puis ajoutent 1 à leur total de gemmes communes sur leur fiche de campagne. Les Héros s'accordent pour déterminer lesquels d'entre eux contribuent à dépenser les 100 points d'expérience requis et dans quelle proportion.

A aucun moment les Héros ne peuvent avoir plus de 9 gemmes communes.

##### Niveau des Héros

Chaque Héros peut acheter autant de niveaux qu'il le souhaite tant qu'il lui reste suffisamment de points d'expérience. Pour chaque niveau, il soustrait 20 points de son nombre de points d'expérience actuels puis indique son nouveau niveau sur la fiche de campagne des Héros.

Un Héros ne peut pas perdre de niveau au cours de la campagne.