



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

COMPETENCES GAGNEES PAR NIVEAUX DE HEROS :

Conan le vagabond:

Niveau 0: pas de compétences supplémentaires

Niveau 1: souplesse féline et crochetage.

Niveau 2: intouchable

Niveau 3: commandement et le contrôle d' un nouvel allié, le lion de Conan. Une fois le niveau atteint, Conan le vagabond commence tous les scénarios avec le lion Conan comme allié. Le joueur contrôlant Conan le vagabond place la tuile lion de Conan près de sa fiche de personnage. Il est le seul à pouvoir l' activer comme allié. Le lion de Conan dispose d' un point de vie. S' il meurt, il reviendra au début de prochain scénario.

Kerim Shah

Niveau 0: pas de compétences supplémentaires

Niveau 1: Ambidextrie

Niveau 2: Tireur d' élite

Niveau 3: Coup précis

Constantius

Niveau 0: pas de compétences supplémentaires

Niveau 1: Bloqueur

Niveau 2: +2 points de niveau d' encombrement, Commandement et contrôle de 2 gardes Khitans. Une fois le niveau atteint, Constantius commence tous les scénarios avec les gardes Khitans comme alliés. Le joueur contrôlant Constantius place la tuile garde Khitans près de sa fiche de personnage. Il est le seul à pouvoir les activer comme alliés. Les gardes Khitans disposent d' un point de vie. S' ils meurent, ils reviendront au début de prochain scénario.

Niveau 3: +2 points d' encombrements, Allonge et le contrôle de 3 gardes Khitans supplémentaires. Le joueur contrôlant

Constantius place la tuile garde Khitans près de sa fiche de personnage. Il est le seul à pouvoir les activer comme alliés. Les gardes Khitans disposent d' un point de vie. S' ils meurent, il reviendront au début de prochain scénario.

Vanir Valkyrie

Niveau 0: pas de compétences supplémentaires

Niveau 1: Escalade et Natation

Niveau 2: Riposte

Niveau 3: Commandement et contrôle de 2 Dragons Noirs. Une fois le niveau atteint, Vanir Valkyrie commence tous les scénarios avec les Dragons Noirs comme alliés. Le joueur contrôlant Vanir Valkyrie place la tuile Dragon Noir près de sa fiche de personnage. Elle est la seule à pouvoir les activer comme alliés (sauf si Taramis dispose elle aussi de Dragons Noirs). Les Dragons Noirs disposent d' un point de vie. S' ils meurent, il reviendront au début de prochain scénario.

Pélias

Niveau 0: pas de compétences supplémentaires

Niveau 1: Sceptre de sorcier et 2 gemmes spéciales.

Niveau 2: Anneau et 1 gemme spéciale supplémentaire et Alchimie.

Niveau 3: Bâton Noir, 1 gemme spéciale supplémentaire et le contrôle des Chasseurs de sorciers Kushites: Afari, Shaffiah et Ghayoor. Une fois le niveau atteint, Pélias commence tous les scénarios avec les chasseurs de sorciers Kushites comme alliés. Le joueur contrôlant Pélias place les tuiles correspondant à Afari, Shaffiah et Ghayoor près de sa fiche de personnage. Il est le seul à pouvoir les activer comme alliés. Les Chasseurs de sorciers Kushites disposent d' un point de vie. S' ils meurent, il reviendront au début de prochain scénario.

Fonctionnement des gemmes spéciales:

Les gemmes spéciales acquises par Pélias peuvent être dépensées pour lancer ses sorts. Elles sont disposées sur la carte accessoire acquise par Pélias suivant son niveau. Pélias peut combiner ses propres gemmes et les gemmes spéciales acquises lors de sa montée en niveau pour lancer ses sorts. Pélias récupère la totalité de ses gemmes à chaque tour des Héros, lors de leur phase de récupération. Les gemmes dépensées sont replacées sur la carte accessoire. Ces gemmes ne sont jamais prises en compte dans le calcul des points de vie de Pélias.

Taramis

Niveau 0: pas de compétences supplémentaires

Niveau 1: Grimoire et 2 gemmes spéciales

Niveau 2: Bâton de Shaman, 1 gemme spéciale supplémentaire et le contrôle de 2 Dragons Noirs. Une fois le niveau atteint, Taramis commence tous les scénarios avec les Dragons Noirs comme alliés. Le joueur contrôlant Taramis place la tuile Dragon Noir près de sa fiche de personnage. Elle est la seule à pouvoir les activer comme alliés (sauf si Vanir Valikiyye dispose elle aussi de Dragons Noirs). Les Dragons Noirs disposent d' un point de vie. S' ils meurent, il reviendront au début de prochain scénario.

Niveau 3: Bâton de Mitra, 1 gemme spéciale supplémentaire et le contrôle d' un Dragon Noir supplémentaire. Le joueur contrôlant Taramis place la tuile Dragon Noir près de sa fiche de personnage. Elle est la seule à pouvoir les activer comme alliés (sauf si Vanir Valikiyye dispose elle aussi de Dragons Noirs). Les Dragons Noirs disposent d' un point de vie. S' ils meurent, il reviendront au début de prochain scénario.

Fonctionnement des gemmes spéciales:

Les gemmes spéciales acquises par Taramis peuvent être dépensées pour lancer ses sorts. Elles sont disposées sur la carte accessoire acquise par Taramis suivant son niveau. Taramis peut combiner ses propres gemmes et les gemmes spéciales acquises lors de sa montée en niveau pour lancer ses sorts. Taramis récupère la totalité de ses gemmes à chaque tour des Héros, lors de leur phase de récupération. Les gemmes dépensées sont replacées sur la carte accessoire. Ces gemmes ne sont jamais prises en compte dans le calcul des points de vie de Taramis.