

Sache, ô Prince, que cette histoire est celle de sa vengeance ...



Il n'y a pas de limite de tour mais plus vite les conditions seront remplies et plus vite Thak et Zira pourront retourner à leurs activités!



La partie débute par le tour du Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Thak (Dague, Dague, Armure de cuir).



Le Héros débute avec 3 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Feu à volonté : toutes les troupes de l'Overlord peuvent effectuer une attaque à distance gratuite si elles en ont la capacité.



Règles spéciales :

Gare au gorille : la présence menaçante de Thak en fait la cible prioritaire pour les unités de l'Overlord. Ces dernières doivent obligatoirement prendre Thak pour cible de leurs attaques à distance quand il est en ligne de vue ainsi que de leurs attaques de corps-à-corps quand ils sont dans la même zone. Enfin, le mouvement de Zira n'est pas affecté par le phénomène de gêne lorsqu'elle quitte une zone où se trouve également Thak.

Vengeance Implacable : il ne s'agit pas seulement de se venger mais aussi de montrer à tout le monde ce qui arrive quand on s'attaque à Thak ou à ses amis. Thak doit affronter à mains nues l'Archer Kothien en tentant de lui broyer tous les os du corps lors d'une étreinte bestiale. Sans arme, Thak retire 2 succès au résultat de ses jets d'attaque prenant pour cible l'Archer Kothien. En contrepartie, la compétence Sacrifice ne peut être utilisée pour détourner l'attaque de sa cible initiale. Après la mort atroce de l'Archer Kothien, les unités effrayées de l'Overlord ne pourront plus effectuer de relance lorsqu'elles prennent Thak pour cible.

Ceci n'est pas une princesse : Zira a peut-être besoin d'aide pour arracher la grille de sa cage mais pour le reste elle se débrouille très bien toute seule. Elle n'a pas besoin d'être portée et les singes roses sans poils qui se mettront sur son chemin risquent de le regretter. Zira a 3 points de vie et est représentée par la figurine de l'Homme Singe et par la tuile correspondante. Elle est activée une fois par le Héros pendant son tour. Elle peut se déplacer de sa valeur de Mouvement gratuit et effectuer une attaque ensuite. Pour sortir du plateau, elle doit effectuer un mouvement normal depuis la zone où Thak a été déployé.

Portes : les portes simples coûtent 1 point de mouvement supplémentaire la première fois qu'elles sont franchies. Elles sont ensuite retirées du jeu. Les hyènes ne peuvent pas franchir une porte fermée. La porte renforcée (porte rouge) de Zira ne peut être ouverte que par la force. Elle a une défense passive de 2 et 4 points de vie. Zira peut également tenter de la défoncer à la place de son attaque normale.

Lignes de vue : depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.

Saut/escalade depuis les remparts : sauter depuis les remparts inflige sans défense possible et si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.

Eboulis : entrer dans une zone d'éboulis coûte 2 points de mouvement supplémentaires. Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de surcoût.

Bawon Samedi