



LA LÉGENDE DU DIABLE D'AIRAIN

FAQ / ERRATA

FAQ non officielle compilée par Hohyss pour le Forum the-overlord.com.

V 0.1

QUESTIONS GÉNÉRALES

- *Sur les 4 cartes des héros, ils ont oublié de mettre le poids à ne pas dépasser pour utiliser les compétences des héros au niveau des équipements ?*

Non ce n'est pas un oubli. Les compétences gagnées avec les niveaux ne sont pas perdues à cause de l'encombrement et c'est volontaire, c'est un choix de la part de l'équipe de Monolith.

- *Est-il possible de jouer les scénarios de la campagne indépendamment ?*

On a un truc du genre faut juste qu'on le rédige au propre, ce qui est prévu. Cela ne devrait pas trop tarder.

- *Lorsqu'un héros meurt/est mis hors combat, Gagne-t-il des points d'XP ?*

Un héros gagne l'XP même s'il meurt, par contre il ne pourra pas la dépenser à ce tour.

- *Est-ce que les héros peuvent fuir ? si oui est ce qu'ils sont considérés comme de simple perdants ou comme mis hors-combat ?*

Les héros peuvent fuir si le scénario le permet et dans ce cas ils ne sont pas considéré comme mis hors de combat. Pour être hors de combat il faut avoir ses points de vie réduit à 0. Du coup en fonction de comment se déroule un scénario quelquefois il vaut mieux fuir si on sait que c'est perdu.

- *Si tous les monstres d'une tuile meurent, les héros gagnent 1 XP. Si les monstres reviennent (et donc que la tuile est re-retournée) et meurent tous à nouveau, est-ce que les héros gagnent 1 XP à nouveau pour la même tuile ?*

Oui ils regagnent 1XP à chaque fois qu'ils tuent toutes les unités d'une tuile.

- *Est-ce que le halo de set est activé au début ?*

Si ce n'est pas précisé par le scénario alors le Halo de set n'est pas activé au début des scénarios.

- Les gemmes spéciales de l'Overlord comptent comme deux gemmes en ce qui concerne la dépense et non la récupération. Autrement dit, les gemmes spéciales valent 1 (comme les rouge) à la récupération.

- Les gemmes de fatigues communes à l'équipe ne sont utilisable qu'une fois par scénario.

- On utilise les compétences de base des héros et celles acquises aux niveaux suivants s'ajoutent à celles déjà inscrites sur les fiches de personnage.

- La carte Bêlit niveau 3 n'indique pas les bonnes compétences, elle devrait posséder escalade, crochetage, commandement et deux alliés..
- Il n'y a **pas de table ou de tabouret** à placer dans les scénarios utilisant la carte de l'auberge
ni de pions éboulements à placer dans les scénarios utilisant les cartes du village picte ou du fortin abandonné.

I - TUMULTE À MESSATIA (P.18)

- *Dans l'introduction il est dit que si les héros ont plus de points de victoire ils vont sur le scénario 18.*

Si les héros ont plus de points de victoire c'est le scénario en page 19 (l'inverse de ce qui est écrit). Tony de Monolith ajoute : "Si vous suivez ce qui est dit à chaque fin de scénario pour savoir quel est le suivant il n'y a pas de problème. C'est juste dans la partie règle qu'il y a eu inversion." (P.12 - Fin de campagne.

2 - LE PIRATE DÉMASQUÉ (P.20)

- Si aucun des deux partis (Overlord et héros) n'a pu atteindre son objectif, c'est l'Overlord qui remporte le scénario.

Ex : Les héros ont tué Gitera avant la fin du tour 7 mais ils n'ont pas pu s'enfuir. Quant a l'Overlord, il n'a pas pu sauver Gitera et n'a pas réussi à tuer un héros avant la fin du tour 7. C'est L'OL qui remporte le scénario.

3 - UNE ALLIANCE IMPROBABLE (P.22)

- La règle sur la pénalité de mouvement liée aux tentures s'applique dans ce scénario. (+1 point de mouvement pour traverser une tenture)
- *Dans la rivière et dans les textes, on parle d'une araignée géante mais sur la map de mise en place c'est le jeton du scorpion géant qui est affiché.*

C'est une erreur sur la map, c'est bien le jeton "araignée géante" qui devrait être affiché.



4 - QUAND LES MORTS MARCHENT (P.24)

- *L'OL peut faire venir ses renforts dans une zone adjacente à Skuthus. Est-ce que sont considérées comme adjacentes les zones complètement séparées par un mur ?*

Oui ça fonctionne même pour les zones séparées par un mur. On ne parle pas de ligne de vue mais juste de zone adjacente donc c'est bon.

5 - L'AUBERGE DE TOUS LES DANGERS (P.26)

- *Le Golem est bien activé 2 fois par tour ?*

Oui, il a bien 2 activations par tour.

9 - LA FEMME QUI N'EST JAMAIS MORTE (P.34)

- *Deux gardes verts se trouvent sur le chemin de ronde Sud mais leur tuile n'apparaît pas dans la rivière de l'Overlord et rien ne les signale dans les règles spéciales.*

Les gardes verts ne doivent tous simplement pas être là. C'est une coquille qui est passer au travers des relectures. Il ne faut pas mettre les gardes verts, il faut les ignorer lors de la mise en place.



14 - LE POIGNARD MYSTIQUE (P.44)

- Oubli de texte dans le livre en cas de défaite des héros : *"Le camp des Héros perd 1 point de victoire et le camp de l'Overlord gagne 1 point de victoire. Puis rejouer le scénario. Si le camp des Héros perd une seconde fois le scénario, alors le camp des Héros perd la campagne."*

16 - LE GRIMOIRE DE L'HOMME SINGE (P.48)

- *Au cours du scénario, Il est fait mention d'un arc long mais ce dernier n'a pas de carte.*

Effectivement c'est une erreur, c'est un reliquat d'un objet qui a été retiré au dernier moment de la campagne mais qui est resté dans le livre. L'arc long a été remplacé par un coffre vide (cf. version anglaise).

18 - LA FORTERESSE DE XAPUR (P.52)

- Sur la carte, la princesse est présente dans la tour Sud Est. C'est seulement son cadavre et ça n'apporte rien au scénario.