



LA LÉGENDE DU DIABLE D'AIRAIN

FAQ / ERRATA

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

V 0.2

QUESTIONS GÉNÉRALES

- *Sur les cartes Niveau des Héros, la limite d'encombrement pour utiliser les compétences n'est pas indiquée.*

Ce n'est pas un oubli, **les compétences gagnées avec les niveaux ne sont pas perdues à cause de l'encombrement**, c'est un choix volontaire de l'équipe de Monolith.

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

L'équipe de Monolith proposera bientôt une règle à ce sujet.

- *Lorsqu'un Héros meurt ou est mis hors de combat, gagne-t-il des points d'XP ?*

Un Héros gagne de l'XP même mort ou hors de combat, en revanche, il ne pourra pas la dépenser à ce tour.

- *Les Héros peuvent-ils fuir ? Si oui, considère-t-on simplement qu'ils ont perdu le combat ou sont-ils également hors de combat ?*

Les Héros peuvent fuir si le scénario le permet et dans ce cas, ils ne sont pas considérés comme étant hors de combat. Pour être hors de combat, il faut que les points de vie atteignent 0. En fonction des scénarios, il peut parfois être avantageux de fuir le combat plutôt que de perdre tous ses points de vie.

- *Si tous les monstres d'une tuile meurent, les héros gagnent 1 point d'XP. Si les monstres reviennent (la tuile est donc à nouveau retournée) et meurent tous une nouvelle fois, les Héros gagnent-ils un autre point d'XP pour la même tuile ?*

Oui, les Héros gagnent un point d'XP à chaque fois qu'ils tuent toutes les unités d'une tuile.

- *Le Halo de Set est-il activé dès le début du scénario ?*

Si ce n'est pas précisé par le scénario, 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 mais pas la récupération.** Autrement dit, les gemmes spéciales valent 1 (comme les rouge) pour la récupération.

- **Les gemmes de fatigue communes à l'équipe ne sont utilisables qu'une fois par scénario.**

- **Chaque Héros utilise ses compétences de base ainsi que celles acquises aux niveaux supérieurs qui viennent s'y ajouter.**

- La carte de Bêlit niveau 3 n'indique pas les bonnes compétences, elle devrait posséder Escalade, Crochetage, Commandement ainsi que deux Alliés. (Carte corrigée disponible à la fin de la FAQ).
- On ne place pas de table ni de tabouret dans les scénarios utilisant la carte de l'auberge, **ni de pion éboulement** dans les scénarios utilisant les cartes du village picte ou du fortin abandonné.

1 - TUMULTE À MESSATIA (P.18)

- *Dans l'introduction, il est indiqué qu'en cas de victoire des Héros, le prochain scénario à jouer est le scénario situé en page 18.*

Si les héros ont remporté la victoire, c'est le scénario en page 19 qu'il faut jouer (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."

2 - LE PIRATE DÉMASQUÉ (P.20)

- Si aucun des deux parties (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 réussi à s'enfuir. Quant à l'Overlord, il n'a pas pu sauver Gitera ni tué un héros avant la fin du tour 7. L'Overlord 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 figure une araignée géante mais sur la map de mise en place, c'est le jeton du scorpion géant qui est dessiné.*

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



4 - QUAND LES MORTS MARCHENT (P.24)

- *L'Overlord peut engager ses renforts dans une zone adjacente à Skuthus. Les zones complètement séparées par un mur sont-elles considérées comme adjacentes ?*

Oui, c'est aussi valable pour les zones séparées par un mur. On ne parle pas de ligne de vue mais juste de zone adjacente.

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

- *Le Golem est-il 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 ils ne sont pas mentionnés dans les règles spéciales.*

Les gardes verts ne doivent tout simplement pas être là. C'est une coquille qui est passée au travers des relectures. Il ne faut donc pas mettre les gardes verts mais les ignorer lors de la mise en place.



14 - LE POIGNARD MYSTIQUE (P.44)

- Il manque une règle 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, rejouez le scénario. Si les Héros perdent une seconde fois le scénario, ils perdent la campagne. »

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

- *Le scénario mentionne 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 du jeu en fin de campagne mais qui est resté dans le livre. L'Arc long a été remplacé par un Coffre vide.

18 - LA FORTERESSE DE XAPUR (P.52)

- Sur la map, la princesse se trouve dans la tour Sud-Est. Il s'agit simplement de son cadavre, qui n'apporte rien au scénario.

BÉLIC LA TIGRESSE

