

A GAME BY LUIS BRUEH

COVIL

THE DARK OVERLORDS



AN EXPANSION FOR COVIL

CHAOTIC EVIL!

Version française : Jean Dorthe

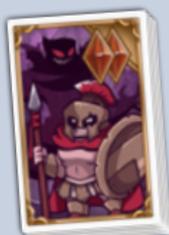
EXTENSION CHAOTIC EVIL :

Cette extension apporte des modules supplémentaires et le contenu est conçu pour augmenter la durée de jeu en ajoutant de nouvelles variantes intéressantes et stratégiques.

Dans cette extension vous trouverez le matériel suivant :



12 Reliques
de Pouvoir



30 Mercenaires
Héroïques



12 Complots
Sinistres



4x Cartes
Destructeur



4x Meeples
Destructeur



4x Rituels
Obscures

Nécessite le jeu de base **Covil : The Dark Overlords**.

NOUVELLES RELIQUES DE POUVOIR :

Dorénavant, mélangez les 12 nouvelles cartes Reliques de Pouvoir avec celles de la boîte du jeu de base.

CONFRONTATION HEROIQUE :

Pendant la mise en place du jeu, mélangez **24 des cartes Mercenaire Héroïque** (mettez le reste des cartes dans la boîte) et placez-les **sous** la pile des **cartes Mercenaire de base**.

Chaque jour, révéléz 8 cartes Mercenaire de la pioche (au lieu de 6).

La partie durera 6 jours. Du 4^{ème} au 6^{ème} jour, les joueurs commencent avec 5 troupes en jeu.



Les Mercenaires de base peuvent être acquis durant les jours 1/2/3 et les Mercenaires Héroïques durant les jours 4/5/6. Les Mercenaires Héroïques coûtent entre 6 et 14 pièces de monnaie et ont un dos de carte différent.

COMLOTS SINISTRES :

Un Dark Overlord apprendra tôt ou tard que le complot et la magouille sont les meilleurs moyens d'accomplir de grandes choses.

Pendant la mise en place, distribuez 2 Complots Sinistres à chaque joueur.

A n'importe quel moment de la partie, un joueur peut compléter sa mission et ensuite la défausser immédiatement pour tirer au hasard une carte Relique de Pouvoir dans la pioche.



LES RITUELS OBSCURES :

Au début de la partie, donnez 1 carte Rituel Obscure à chaque joueur.

Pour lancer un rituel vous devez activer 3 Reliques de Pouvoir avec des icônes de terrain (celles du coin supérieur des cartes) différentes durant un même tour.



Exécutez toutes les capacités des Reliques de Pouvoir normalement. Remplacez ensuite votre jeton de PV à 5 PV (comme au départ). Ce rituel répare entièrement votre forteresse, même si elle déjà été détruite.

LES MONSTRES GEANTS :

Au début de la partie, donnez 1 carte Monstre et le Meeple correspondant à chaque joueur.

Durant la phase Matin, un joueur peut payer 3 ors pour invoquer son monstre dans sa forteresse.

On considère le Destructeur comme une troupe à tous les niveaux (il peut exécuter des actions, recevoir des bonus, etc) mais il ne compte pas pour la limite quotidienne des troupes.

Les monstres ont leurs propres valeurs qui remplacent (uniquement pour leur meeples) les valeurs des troupes de base inscrites sur le "Champions Hall" des joueurs.

Capacité Spéciale : durant la phase Nuit, le Destructeur compte comme 2 troupes pour le contrôle d'un territoire ou pour la présence en ville.

