



Libro dell'Overlord v2.1

Localizzazione e traduzione in italiano a cura di G-D' Franco



SGUARDO D'INSIEME

Questo regolamento tratta le regole di gioco dell'*Overlord*. In *Conan*, il ruolo dell'*Overlord* è un quello di un giocatore a tutti gli effetti a cui è permesso guidare intere orde distruttive, potenti negromanti e bestie mostruose per perseguire i suoi scopi sviluppando la propria strategia. Gli Eroi cercano di entrare nella leggenda, l'*Overlord* è colui in grado d'impedirglielo!

A differenza degli Eroi, che hanno una sola scheda che gli permette di controllare il proprio personaggio, l'*Overlord* ha davanti a sé una plancia, chiamata Libro di Skelos, che gli

permette di controllare più personaggi attraverso un sistema di gioco semplice e tattico. Le truppe dell'*Overlord* sono rappresentate da delle tessere che raggruppano i modelli con uguali caratteristiche e che quindi agiscono simultaneamente (come i Guerrieri Pitti o i Pirati). A volte una tessera può rappresentare anche un solo personaggio chiave dello scenario di gioco come il terribile stregone Zogar Sag o lo spietato Capitano Zaporavo.

IL LIBRO DI SKELOS



Si tratta della plancia di gioco tramite la quale l'*Overlord* controlla le sue truppe.

1 Segnalini Miglioramenti x 3

Piazzati nei tre spazi superiori del Libro di Skelos, permettono all'*Overlord* di aumentare la capacità di movimento delle proprie unità, di difenderle e di rilanciare i dadi i cui risultati non lo soddisfano (si veda pagina 8).

2 Tessera Energia Disponibile dell'*Overlord* (Riserva) x 1

Piazzata nello spazio a sinistra del Libro di Skelos è la zona di energia a disposizione dell'*Overlord*. Le gemme rosse piazzate qui rappresentano la capacità di eseguire azioni dell'*Overlord*.

3 Tessera Fatica dell'*Overlord* (Fatica) x 1

Piazzata nello spazio a destra del Libro di Skelos è la zona di fatica dell'*Overlord*. Qui andranno a finire le gemme rosse usate dall'*Overlord* per eseguire le sue azioni.

4 Tessera Recupero x 2

In funzione del tipo di scenario si piazza una delle due tessere tra la Riserva e la Fatica, per indicare il numero di gemme che l'*Overlord* trasferisce dalla sua Fatica alla sua Riserva durante la Fase di Recupero (si veda pagina 4).

5 Segnalini costo di attivazione x 8

Si piazzano negli appositi spazi del Libro di Skelos, da sinistra a destra in ordine crescente. Rappresentano il costo di attivazione delle tessere dell'*Overlord* (si veda pagina 5).

6 Fiume

Qui l'*Overlord* piazza le sue tessere nell'ordine indicato dallo scenario.

7 Tessere dell'*Overlord* x 45 (Barbarian) / x 62 (King*)

Ogni tessera rappresenta uno o più modelli le cui caratteristiche sono identiche oppure degli eventi che l'*Overlord* potrà innescare. L'*Overlord* può attivare una tessera tra quelle presenti sul Fiume o per prendere il controllo dei modelli corrispondenti o per innescare gli eventi (si veda pagina 5).

LE TESSERE

Le tessere dell'*Overlord* si dividono in due categorie: le tessere Unità e le tessere Evento.

All'inizio di ogni partita le tessere Unità e le tessere Evento sono piazzate sul Fiume, secondo l'ordine indicato dallo scenario.

Tessere Unità

Tutte le tessere Unità riportano le seguenti voci:

- 1 Il nome dell'unità,
- 2 l'illustrazione di un modello dell'unità,
il colore della base dell'unità. Si utilizzeranno le basette colorate per differenziare le unità. Un contorno grigio della tessera Unità significa che non sarà utilizzata nessuna basetta colorata,
- 3 il Movimento Base di ogni modello dell'unità,
- 4 l'Armatura di ogni modello dell'unità,
- 5 la caratteristica combattimento in Mischia o a Distanza di ogni modello dell'unità,
- 6 dove presenti, le abilità di ogni modello dell'unità,
- 8 l'eventuale costo rinforzo di ogni modello dell'unità.



Tessere Evento



La maggior parte degli scenari prevede l'utilizzo di almeno una **tessera Evento**:
Quando la tessera Evento viene attivata, l'*Overlord* dovrà innescare **uno solo** degli eventi descritti nello scenario. In alcuni scenari, la tessera Evento permette di innescare più eventi

per ogni attivazione della tessera. Il nome, la natura e le modalità d'innescio degli eventi sono descritti interamente negli scenari.

STRUTTURA DEL TURNO

In *Conan*, due fazioni si fronteggiano: quella degli Eroi che giocano cooperando e quella dell'*Overlord*, unico comandante delle sue truppe.

Le fazioni effettuano i propri turni, alternandosi, iniziando dalla fazione specificata dallo scenario.

Quando finiscono di giocare gli Eroi, tocca all'*Overlord* agire.

Durante il suo turno, l'*Overlord* può giocare 0, 1 o 2 tessere dal Fiume, attivando le sue truppe per lanciarle all'attacco degli Eroi. Ogni tessera rappresenta un modello, o un gruppo di modelli, di cui l'*Overlord* prende il controllo fin quando la tessera è attiva, oppure la tessera può rappresentare degli eventi. Una volta che l'*Overlord* ha finito le sue attivazioni tocca agli Eroi giocare.

TURNO DI GIOCO DELL'OVERLORD

Il turno degli *Overlord* si svolge sempre seguendo quattro fasi che si articolano nel seguente ordine:

1. Fase di recupero,
2. Fase di progressione del turno,
3. Fase di attivazione,
4. Fase di mantenimento di fine turno.

1. Fase di recupero

L'*Overlord* inizia il proprio turno riportando tutte le gemme che ha utilizzato durante il turno degli Eroi (per difendere le sue unità, per usare i suoi incantesimi di reazione...) nella sua zona di Fatica. Subito dopo trasferisce un numero di gemme, pari al

suo indice di recupero, dalla Fatica alla Riserva. L'indice di recupero da utilizzare è indicato nello scenario e varia in funzione della preparazione dello scenario e del numero iniziale di Eroi che parteciperanno alla partita.

L'indice di recupero dell'*Overlord* è 5. Durante la fase di recupero, l'*Overlord* trasferisce dunque 5 gemme dalla Fatica (a destra in rosso) alla Riserva (a sinistra in verde). All'inizio del suo turno quindi, avrà 10 gemme a disposizione



2. Fase di progressione del turno

L'*Overlord* fa avanzare di una casella il segnalino turno sul tracciato dei turni. Nell'esempio, l'*Overlord* inizia il terzo turno di gioco.



3. Fase di attivazione

Durante la fase di attivazione, l'*Overlord* ha la possibilità di attivare 0, 1 o 2 tessere Unità o Evento che si trovano sul Fiume. Ogni volta che attiva una tessera Unità o Evento, l'*Overlord* deve pagare un costo di attivazione, trasferendo un numero adeguato di gemme dalla sua Riserva alla sua Fatica. Il costo di attivazione di un tessera dipende dalla sua posizione

sul Fiume e corrisponde al numero indicato sopra la tessera.

L'*Overlord* può attivare anche una tessera morta (si veda pagina 7), anche questa rientra nel limite massimo di due tessere che l'*Overlord* può attivare durante la sua fase di attivazione.



L'Overlord trasferisce tre gemme dalla Riserva alla Fatica. In seguito estrae la tessera per poi riportarla a monte del Fiume, facendo scivolare le altre tessere verso sinistra.



Solo a questo punto egli gioca con **tutti i personaggi indicati nella tessera**. Dapprima sceglie se utilizzare tutti o parte dei punti movimento base per ogni personaggio indicato nella tessera, in seguito può effettuare con ognuno un attacco.

Ogni personaggio indicato nella tessera può effettuare un solo attacco per attivazione. I punti movimento base inutilizzati prima degli attacchi, sono persi. La seconda tessera attivata può essere la stessa della prima, ma la sua seconda attivazione dovrà essere pagata al suo nuovo costo.

4. Fase di mantenimento di fine turno

Alla fine del turno, le gemme piazzate sulle carte Incantesimo e tutte le altre gemme spese dall'Overlord durante il turno, sono spostate nella sua Fatica.



CARATTERISTICHE DELLE TESSERE

Armatura¹



Un certo quantitativo di danni viene automaticamente assorbito dall'armatura ogni volta che viene portato un attacco contro il personaggio indicato nella tessera.

Bisogna quindi, sottrarre il valore dell'armatura ai punti danno in modo da ottenere le ferite subite dal personaggio indicato nella tessera, ogni volta che questi subisce un attacco.

Al centro del villaggio, Conan fronteggia una guardia. Il Cimmero assesta un colpo di ascia che infligge 5 punti danno.



La guardia ha 2 punti di armatura.

Subisce pertanto 3 ferite (5-2) che devono essere sottratte dai suoi punti vita.



Poiché egli ne ha solo uno e l'Overlord non è intenzionato a spendere gemme per una difesa attiva (si veda pagina 8), la guardia muore e il suo modello viene tolto dal tabellone.

Movimento base



Si tratta di punti movimento gratuiti di cui dispone ogni modello indicato nella tessera. Questo movimento gratuito può essere effettuato solo prima di un attacco, indipendentemente dal tipo di modello associato alla tessera.

Se tutti i movimenti gratuiti non sono stati utilizzati prima di effettuare gli attacchi, i restanti sono persi. Tutti gli altri movimenti dovranno essere pagati, per ogni modello, utilizzando i punti movimento supplementari (si veda pagina 8, Punti movimento supplementari).

Combattimento in Mischia



Si tratta del numero e del tipo di dadi che ogni personaggio indicato nella tessera, tira quando attacca in mischia.

Il risultato di questi dadi può eventualmente essere migliorato dai Rilanci (si veda pagina 8, Rilanci), ma il loro numero e il loro tipo non può essere in nessun caso aumentato.

Combattimento a Distanza



Si tratta del numero e del tipo di dadi che ogni personaggio indicato nella tessera, tira quando effettua un attacco a distanza.

Il risultato di questi dadi può eventualmente essere migliorato dai Rilanci (si veda pagina 8, Rilanci), ma il loro numero e il loro tipo non può essere in nessun caso aumentato.

Intralcio (si veda pagina 17 del Libro degli Eroi)

I movimenti sono soggetti a fenomeni d'intralcio.

Il combattimento in Mischia non è mai soggetto a fenomeni di intralcio.

Il combattimento a Distanza è soggetto a fenomeni d'intralcio.

Abilità



Le abilità sono rappresentate da icone. Queste sono specificate nei fogli di aiuto delle abilità.



Punti Vita e Tessere Morte

Quando un personaggio non ha più punti vita si considera morto e il suo modello viene rimosso dal tabellone. Quando i personaggi di una stessa tessera sono morti, la tessera è considerata una tessera morta. Una tessera morta viene riposizionata a monte del Fiume (all'estrema destra, come se fosse stata attivata) e girata sul suo lato "insanguinato". La tessera morta continuerà a scorrere normalmente lungo il Fiume. Se uno o più personaggi della tessera ritornano in gioco come Rinforzi (si veda in seguito), la tessera viene rigirata e lasciata nel Fiume nella sua posizione attuale. L'*Overlord* può attivare una tessera morta.

L'attivazione rientra nel limite di due tessere che l'*Overlord* può attivare durante la sua fase di attivazione. In questo caso l'*Overlord* non attiverà nessun personaggio e la tessera sarà posizionata normalmente in fondo al Fiume.

I servitori (personaggi minori e generici come i Cacciatori Pitti o i Pirati) hanno un (1) solo punto vita. I condottieri e i mostri spesso ne hanno più di uno. Il loro numero di punti vita è indicato nella descrizione dello scenario. I punti vita di condottieri e mostri vengono rappresentati da un segnalino, con il loro ritratto, piazzato sul tracciato dei turni.

Ripulire il Fiume

In ogni momento del suo turno, l'*Overlord* può "ripulire il Fiume", eliminando dal gioco una o più tessere morte. Ripulire il Fiume costa 2 gemme per ogni tessera rimossa che dovranno anch'esse essere rimosse definitivamente dal gioco. Le gemme saranno prese prioritariamente dalla sua Fatica e se la Fatica è priva di gemme, allora saranno prese dalle zone dei miglioramenti oppure dalle carte incantesimo e, solo per ultimo, dalla sua Riserva. Pulire il Fiume non conta come una azione e non c'è limite al numero di tessere che possono essere rimosse dal Libro di Skelos, se non quello dovuto al numero di gemme a disposizione dell'*Overlord*. I modelli di una tessera Unità rimossa dal gioco non possono più ritornare in partita (anche se un Evento lo permetterebbe).

Costo dei rinforzi



La maggior parte dei servitori è possibile che compaia più volte durante il corso del gioco nelle aree di Rinforzo. In questi casi, un indice di Rinforzo è presente sulla tessera corrispondente: si tratta di un costo da pagare, in termini di punti Rinforzo, per far accorrere un singolo modello della tessera a rinforzo della fazione dell'*Overlord*. I punti Rinforzo, quando lo scenario lo prevede, sono ottenuti con l'attivazione di una tessera Evento. In ogni scenario, le aree di Rinforzo sono indicate dal simbolo qui a

fianco. Se un'area di Rinforzo è satura (si veda Libro degli Eroi, pagina 22), l'*Overlord* può scegliere di fare accorrere i suoi rinforzi in un'area adiacente. Se anche l'area adiacente è satura, non sarà ammesso alcun rinforzo in quest'area. Tranne se indicato diversamente, i rinforzi disponibili dell'*Overlord* sono costituiti solo dai modelli morti durante lo scenario. Se uno o più personaggi di una tessera morta (si veda sopra), riappaiono come Rinforzo, la tessera viene rigirata e lasciata nel Fiume nella sua posizione attuale



L'*Overlord* decide che è il momento giusto per riportarli in gioco e attiva la tessera Evento per innescare l'evento: "Rinforzi: 4 punti". Ne paga il costo di 7 gemme (corrispondente alla posizione della tessera evento sul Fiume).

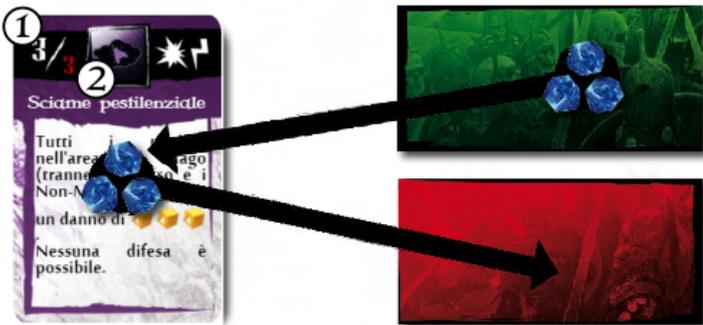
Tre Cacciatori Pitti verdi sono stati uccisi durante la partita. I loro modelli sono dunque disponibili come Rinforzi.



La tessera Evento passa normalmente alla fine del Fiume, quindi l'*Overlord* innesca l'evento "Rinforzi: 4 punti". Sceglie di fare accorrere, al costo di un (1) punto ciascuno (il loro rispettivo costo in punti Rinforzo), i tre Cacciatori che quindi appaiono nell'area Rinforzo. Non avendo altri modelli a disposizione per i suoi Rinforzi, perde il punto Rinforzo avanzato.

Attenzione: le tessere Unità fanno riferimento a un numero variabile di personaggi. Così ad alcune tessere corrisponderà un personaggio unico (è spesso il caso dei condottieri in quanto personaggi unici), ad altre più personaggi tutti identici tra loro (il più delle volte servitori). Il numero di personaggi che fanno riferimento alle stesse tessere varia da partita a partita e anche durante la partita stessa in funzione delle perdite e dei rinforzi. Di base, e salvo indicazioni specifiche nello scenario, il numero di modelli che fanno riferimento a una tessera non può essere maggiore dei modelli presenti sul tabellone all'inizio del gioco. Si noti che un personaggio unico può avere più tessere uguali disposte sul Fiume, a cui fare riferimento.

Lanciare un incantesimo



Alcuni personaggi controllati dall'Overlord sono in grado di manipolare la magia e per questo dispongono di carte Incantesimo. Queste carte sono piazzate visibili a tutti a fianco al Libro di Skelos. Per lanciare uno di questi incantesimi, l'Overlord deve per prima cosa attivare la tessera relativa al personaggio dotato di questo o quell'incantesimo. Una volta attivata la tessera, l'Overlord può lanciare l'incantesimo oltre ad

attaccare e muovere con quel personaggio. Lanciare un incantesimo ha un costo in gemme indicato sulla carta ①. Questo costo può essere fisso o variabile a seconda dell'incantesimo. Quando l'incantesimo viene lanciato, l'Overlord ne paga il suo costo spostando dalla sua Riserva alla carta incantesimo, il numero di gemme adeguate. Gli effetti dell'incantesimo sono indicati sulla carta stessa. Alcuni incantesimi sono "di reazione" e si possono attivare in ogni momento. Tali incantesimi si distinguono dagli altri per la presenza del simbolo ⚡ sulla carta. In caso di incantesimi di reazione non è necessario attivare la tessera del personaggio che lancia l'incantesimo: l'incantesimo avrà effetto immediato durante la fase degli Eroi. In alcuni casi il numero di gemme spostate sulla carta al fine di lanciare l'incantesimo, non può superare il suo indice di saturazione ②. Alla fine del turno le gemme disposte sulle carte incantesimo sono spostate nella Fatica dell'Overlord.

Miglioramenti

È possibile per l'Overlord migliorare alcune caratteristiche dei personaggi che controlla spendendo delle gemme. Ogni gemma spesa è valida per migliorare una sola caratteristica di un singolo personaggio. I singoli miglioramenti sono indipendenti dalle tessere Unità: essi si applicano ai singoli modelli. I miglioramenti sono tre.

Punti movimento



Dopo aver utilizzato il movimento base del o dei personaggi di una tessera, l'Overlord è libero di acquistare dei punti movimento aggiuntivi. Ogni punto movimento costa una (1) gemma che deve essere spostata dalla Riserva alla Fatica. Un personaggio, grazie a questo miglioramento, non può mai superare il doppio del suo valore base di movimento. L'acquisto di punti movimento aggiuntivi può essere fatto prima o dopo l'attacco. Questo è l'unico modo che hanno i personaggi controllati dall'Overlord di muoversi dopo aver effettuato un attacco. Questo miglioramento è utilizzabile solo durante il turno dell'Overlord.

Difesa attiva



Così come gli Eroi, i personaggi dell'Overlord sono capaci di difendersi utilizzando delle gemme. Per ogni gemma spesa in una Difesa attiva, il personaggio ottiene un , il cui risultato si somma all'armatura del personaggio. L'Overlord deve scegliere una volta per tutte l'intensità di questa difesa (ovvero il numero di gemme che spende), una volta decisa, non potrà più aggiungere altri dadi. Per ogni attacco è possibile una sola difesa.

Rilancio



Così come gli Eroi, l'Overlord può rilanciare i dadi i cui risultati non lo soddisfino, spendendo una gemma per ogni rilancio effettuato. Questo miglioramento è utilizzabile dall'Overlord in qualsiasi momento del gioco, anche durante il turno degli Eroi, dove potrebbe voler rilanciare, ad esempio, alcuni dadi utilizzati per una Difesa attiva.



ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO

L'Overlord è alle prese con tre Eroi che stanno assaltando un villaggio Pitto. Gli Eroi hanno appena finito il loro turno e passano la mano all'Overlord. Tocca a lui agire...



Inizia il turno recuperando 5 gemme (il numero indicato dallo scenario) che trasferisce dalla sua Fatica alla sua Riserva. Subito dopo fa avanzare il segnalino turno di una casella.



L'Overlord decide di bloccare Conan che si trova pericolosamente vicino alla tenda di Zogar Sag, avventandosi su di lui con i Guerrieri Pitti che hanno l'abilità Bloccare. Per fare questo attiva la tessera Guerrieri Pitti che si trova nella terza posizione del Fiume (il costo è pertanto 3 gemme). Dopo aver pagato, egli estrae la tessera dal Fiume, fa scivolare verso sinistra tutte le altre tessere disponibili (ovvero quelle che si trovavano a destra della tessera attivata) e piazza la tessera a monte del Fiume. Adesso è in grado di giocare con i modelli corrispondenti alla tessera dei Guerrieri Pitti.



Muove dunque i tre guerrieri indicati sulla tessera. Per i primi due, il movimento base è sufficiente.



Per il terzo, che si trova nella stessa area di Hadrato, è necessario spendere una gemma per avere un punto movimento aggiuntivo necessario a compensare l'intralcio e superare i due limiti di area che lo separano da Conan.



Una volta che il movimento di ognuno è stato effettuato, i Guerrieri Pitti possono attaccare. Ognuno di loro si appresta a lanciare un dado rosso per ogni attacco. Il primo ottiene due simboli che Conan decide di parare usando solo la sua Armatura di Cuoio, lanciando un dado giallo. Con un risultato di 1, l'armatura lo difende parzialmente ed egli è costretto a incassare la differenza dei danni (1).



Il secondo guerriero ottiene 3 simboli. Stavolta oltre alla sua armatura, Conan decide di schivare l'attacco spendendo una gemma nella sua zona di Difesa. Egli ottiene un (1) simbolo per la sua armatura e uno (1) per la sua schivata. Anche qui incassa la differenza di un (1) danno.



Infine l'ultimo guerriero ottiene 2 simboli che stavolta vengono integralmente assorbiti dall'armatura e dalla Difesa di Conan. In questo modo l'attivazione della tessera Guerrieri Pitti, finisce.



L'Overlord a questo punto ha la possibilità di attivare una seconda tessera (potenzialmente anche la stessa già attivata precedentemente al nuovo costo di attivazione). L'Overlord ha già speso 4 gemme e decide di risparmiare qualcosa per il resto di questo turno. Si accontenta dunque di attivare la prima tessera del Fiume, il che gli costa solo una gemma. Di nuovo, egli estrae la tessera dal Fiume, fa scivolare tutte le altre tessere verso sinistra e piazza la tessera a monte del Fiume.



Infine l'ultimo guerriero ottiene 2 simboli che stavolta vengono integralmente assorbiti dall'armatura e dalla Difesa di Conan. In questo modo l'attivazione della tessera Guerrieri Pitti, finisce.



PREPARAZIONE DI UNA PARTITA

- 1 I giocatori scelgono uno scenario scelto tra quelli presenti in queste pagine (si veda da pagina 12 in poi) o tra quelli disponibili online su www.monolitheditions.com. In seguito si sceglie un Overlord.
- 2 In funzione dello scenario scelto, i giocatori dispongono il tabellone di gioco al centro del tavolo e tengono a portata di mano i dadi.
- 3 Ogni giocatore sceglie il personaggio che interpreterà durante questo scenario tra quelli proposti nello scenario, poi prende la scheda personaggio e la miniatura che rappresenta il personaggio. Piazza il modello nella zona di partenza indicata dallo scenario.
- 4 Ogni Eroe prende l'equipaggiamento, gli incantesimi e gli oggetti previsti nello scenario e li piazza visibili vicini alla propria scheda personaggio.
- 5 Ogni Eroe prende l'ammontare di gemme blu indicato in basso a sinistra nella Riserva della propria scheda personaggio e le distribuisce tra la Riserva e la Fatica, secondo le indicazioni dello scenario. Infine ogni Eroe piazza una gemma rossa sul proprio schema di recupero nella posizione "attivo".
- 6 Mentre gli Eroi si stanno occupando delle proprie schede, l'Overlord prepara il Libro di Skelos piazzando l'ammontare di gemme rosse indicate nello scenario e le ripartisce tra la sua Riserva e la sua Fatica (sempre in accordo alle indicazioni dello scenario).
- 7 L'Overlord compone il Fiume seguendo lo schema dello scenario e vi dispone le tessere indicate, prende eventuali carte equipaggiamento o incantesimi o oggetto e li mette scoperti davanti a lui.
- 8 L'Overlord piazza i modelli dei suoi personaggi e delle sue unità sul tabellone, utilizzando laddove è necessario le basette colorate e i tasselli specifici come indicato nello scenario.
- 9 L'Overlord affianca al Libro di Skelos il tracciato segna-punti e piazza il segnalino turno sullo "0", piazza inoltre tutti gli eventuali segnalini punti-vita dei suoi personaggi come indicato nello scenario.
- 10 Tutti i giocatori si informano su quali siano le regole speciali relative allo scenario scelto, preparano eventualmente il mazzo risorse composto dalle carte equipaggiamento e sistemano gli altri elementi di gioco (la riserva di miniature, le tessere aggiuntive...). Tranne dove diversamente indicato, non c'è nessuna informazione dello scenario che sia nascosta agli Eroi o all'Overlord.

La preparazione dello scenario per quattro giocatori: "Nelle grinfie dei Pitti".



SCENARI

Le pagine seguenti contengono degli scenari per giocare a *Conan*, ma siete liberi di inventare i vostri o potete giocare quelli che preferite e che potete trovare sul nostro sito internet (www.monolitheditions.com).

Il numero di corvi presenti a destra del titolo dello scenario indica il livello di difficoltà: un corvo = poco complesso; due corvi = intermedio; tre corvi = complesso. Il numero di giocatori invece, è indicato sulla sinistra del titolo.

4-5



NELLE GRINFIE DEI PITTI



Con gli echi dei tamburi di guerra delle tribù pitte stanziate lungo le rive del fiume Nero e l'aumentare delle incursioni al di là del fiume del Tuono, molti coloni sono fuggiti dai territori di Conajohara, ritirandosi nel sicuro regno di Aquilonia. Durante un pattugliamento lungo i confini per aiutare Valannus – il comandante di Forte Tuscelan – Conan è testimone del massacro di una compagnia di profughi provenienti da Velitrium. I Pitti ritornano al loro villaggio vittoriosi e con una prigioniera che Conan ha riconosciuto essere Yselda, la figlia del governatore della città. Conan sa che la vita della principessa è in pericolo poiché presto sarà sacrificata sull'altare di Jhebbal Sag, il Signore delle Bestie. Tornato a Forte Tuscelan, il Cimmero recluta un piccolo gruppo d'assalto che possa essere in grado di salvare la figlia del governatore e, come richiesto da Valannus, tagliare la testa di Zogar Sag e portarla al suo cospetto.



Obiettivi



Se uno o più Eroi fuggono dal villaggio con Yselda e con la testa di Zogar Sag, Yselda ritornerà sana e salva dal padre. Gli Eroi vincono la partita.



Alla fine del round 8, i Pitti arrivano in massa per assistere al sacrificio umano e gli Eroi non avranno più nessuna via di fuga. L'Overlord vince la partita.



La partita inizia con il turno degli Eroi.

3 Eroi: si consiglia di utilizzare:

- Conan (ascia da battaglia, brocchiero e armatura di cuoio),
- Shevatas (kriss e coltelli da lancio),
- Hadrato (pugnale e 3 incantesimi: Teletrasporto, Aura di Mitra e Tempesta di Fulmini). Hadrato inizia con Aura di Mitra già attivo.

4 Eroi: si consiglia di aggiungere Bêlit (lancia ornamentale). Inizia la partita sulla stessa area di un altro Eroe.

 Tutti gli Eroi iniziano il gioco con 5 gemme nella loro Fatica.



 **3 Eroi:** l'Overlord inizia con 10 gemme nella sua Riserva e 3 nella sua Fatica. Recupera 5 gemme ogni turno.

 **4 Eroi:** l'Overlord inizia con 11 gemme nella sua Riserva e 4 nella sua Fatica. Recupera 7 gemme ogni turno.



Rinforzi: 4 punti rinforzo 



Zogar Sag: non ha incantesimi in questo scenario.



Se non avete le miniature dei Guerrieri Pitti (base viola), utilizzate le miniature dei Cacciatori Pitti per rappresentarli sul tabellone.

Regole speciali:

- * **Yselda:** durante il setup, l'Overlord sceglie segretamente un segnalino numerato corrispondente al numero di una capanna sul tabellone e lo pone coperto al suo fianco. La prima volta che un Eroe entra nella capanna designata, l'Overlord scopre il segnalino e piazza il modello di Yselda nell'area della capanna. Yselda è svenuta, conta come un oggetto con un ingombro pari a 6 e può essere trasportata da un Eroe che effettui una Manipolazione semplice. L'eroe prende il segnalino di Yselda  e la piazza vicino alla sua scheda personaggio. Yselda non ha armatura e ha solo un punto vita. Muore se subisce qualsiasi tipo di danno (anche un danno ad area). Se muore, lo schieramento che ha provocato la sua morte, perde la partita.
- * **Zogar Sag:** Zogar non può scappare dal villaggio. Quando Zogar Sag muore, piazza il segnalino dei suoi punti vita  lì dove è morto a rappresentare la sua testa. Un Eroe può raccogliarla con una Manipolazione semplice. Quest'Eroe piazzerà il segnalino di Zogar Sag vicino alla sua scheda personaggio. La testa ha un ingombro pari a 2.
- * **Fuga dal villaggio:** un Eroe può sempre fuggire dal villaggio da un'area di confine del tabellone spendendo un quantitativo di punti movimento sufficienti affinché l'eroe superi il bordo del tabellone. Si rimuova la miniatura dal tabellone. Una volta fuggito, un Eroe non può più tornare indietro.
- * **Tendaggi:** un personaggio deve spendere un (1) punto movimento extra per entrare o uscire dall'ingresso di una capanna. Il movimento attraverso segnalini Breccia non costa punti extra.
- * **Capanne di legno:** un personaggio con l'abilità Spacca Muri può usarla per aprire una breccia in una sola parete di ogni capanna.
- * **Arrampicarsi:** un personaggio con l'abilità Arrampicarsi, può scalare le macerie  come se fossero un ostacolo spendendo 2 punti movimento extra.
- * **Forzieri:** durante il setup, l'Overlord piazza un forziere in ogni capanna (per un totale di 8). Il mazzo delle risorse contiene: 2 globi esplosivi, 2 pozioni curative, 1 cotta di maglia, 1 balestra, 1 scudo, 1 arco bossoniano.



Sono mesi che La Tigre spadroneggia nelle zone costiere della Stigia e dei Regni Neri. La nave pirata preda le redditizie rotte commerciali di oro e avorio e il Re Ctesphon è disperato. Poiché la flotta stygiana sembra incapace di mettere fine alle razzie della Regina della Costa Nera, il re ha promesso ricchezze incalcolabili a colui che gli porterà la testa di Bêlit.

Mentre la nave di Bêlit è ormeggiata per fare rifornimenti, con buona parte dell'equipaggio a terra, ecco comparire dal nulla La Vandalo, il vascello del capitano zingariano Zaporavo, deciso a riscuotere l'enorme ricompensa e a farsi un nome per aver sconfitto questi pirati.

Supportato da un reggimento di arcieri e dalla magia nera di Skuthus, un negromante stygiano emissario di Ctesphon, il mercenario zingariano e le sue truppe prendono rapidamente il controllo del ponte della Tigre. Solo Conan, il maestro Shevatas e una manciata di guerrieri non ancora sbarcati, possono cercare di salvare Bêlit.



Obiettivi:



Per vincere, gli Eroi dovranno proteggere Bêlit fino al ritorno dell'equipaggio, oppure dovranno uccidere Zaporavo e Skuthus.



Per vincere l'Overlord dovrà uccidere Bêlit prima della fine del turno 8.



La partita inizia con il turno degli Eroi.

Bêlit e le sue guardie si piazzano come indicato sul tabellone. Gli altri eroi si dispongono sull'area **1**

3 Eroi: si consiglia di utilizzare:

- Conan (spada e armatura di cuoio),
- Shevatas (kriss e coltelli da lancio),
- Bêlit (lancia ornamentale e scudo tribale) e le sue 5 guardie.

4 Eroi: si consiglia di aggiungere Hadrato (pugnale e 2 incantesimi: Aura di Mitra e Furia di Bori). La sua Aura di Mitra non è attiva all'inizio della partita.

 Tutti gli Eroi iniziano il gioco con 4 gemme nella loro Fatica.



 **3 Eroi:** l'Overlord inizia con 9 gemme nella sua Riserva e 3 nella sua Fatica. Recupera 5 gemme ogni turno.

 **4 Eroi:** l'Overlord inizia con 10 gemme nella sua Riserva e 4 nella sua Fatica. Recupera 7 gemme ogni turno.

 **Rinforzi:** 6 punti rinforzo 

Fuoco a volontà: tutte le truppe dell'Overlord possono effettuare un attacco a Distanza gratuito, se ne hanno la possibilità.

Gloria a Set: Skuthus si immola per evocare un Demone delle Tenebre. L'Overlord piazza il modello del Demone delle Tenebre (6 punti vita) al posto di quello di Skuthus. Skuthus, ai fini del raggiungimento dell'obiettivo degli Eroi, è considerato morto. Nel fiume, l'Overlord sostituisce la tessera di Skuthus con quella del Demone delle Tenebre.



Skuthus ha 2 incantesimi: Consuma Energia e Aura di Set. Inizia la partita con Aura di Set attiva.



Regole speciali:

- * **Salto:** Se un Eroe, o Zaporavo, fallisce un tentativo di salto, il personaggio perde i restanti punti movimento e resta nella propria area. Se un pirata o una guardia di Bêlit fallisce il salto, cade nel mare e viene divorata dagli squali; il personaggio muore. La difficoltà di ogni salto è indicata sulla mappa.
- * **Forzieri:** 4 forzieri sono piazzati sul tabellone come indicato nella mappa. Il mazzo delle risorse contiene: 2 pozioni curative, 1 globo esplosivo e 1 cassa vuota.
- * **Linea di vista:** è sempre possibile tracciare una linea di vista dalle e fino alle aree occupate dagli alberi. Allo stesso modo è sempre possibile tracciare una linea di vista dalle e fino alle aree occupate dalle scale (quelle al centro della nave); chi effettua un tiro verso queste aree guadagna un bonus di elevazione. Chi occupa l'area delle scale può spostarsi solo nell'area adiacente alla cima delle scale.

Adhane Badi



La Tigre veleggia sulle acque torbide del fiume Zarkheba le cui misteriose rive sono coperte da una lugubre giungla. La Regina della Costa Nera sa che, dietro questo muro di vegetazione, esiste un'antica città le cui rovine sono custodi dei suoi favolosi tesori. Sinistre leggende narrano che il luogo sia maledetto e le tribù locali la evitano accuratamente.

Dopo ore passate a navigare in un innaturale silenzio, Conan avvista i neri profili delle torri spuntare oltre le cime degli alberi. Ormeggiata la nave a un vecchio molo fatiscante, i pirati osservano le antica vestigia che, stritolate nella morsa della giungla, trasudano decadenza e desolazione.

Ignorando i superstiziosi timori del suo equipaggio, Bêlit sbarca dalla Tigre con il suo amante Cimmero, Shevatas e un manipolo di uomini della ciurma. In una cripta abbandonata, il ritrovamento di una manciata di pietre preziose e di uno strano pugnale ricurvo incoraggia il gruppo ad andare avanti.

Ben presto il gruppo raggiunge il centro della città dove si erge una roccaforte le cui torri crollate e i muri sbriciolati sono tenuti insieme dalla rigogliosa vegetazione. Solo allora odono gli echi di una voce che sembra provenire dall'oltretomba: «Restituitemi ciò che mi appartiene, pagani profanatori, o nutrirò l'altare di Set con il vostro sangue!», e il gruppo capisce di essere caduto in una trappola tesa da Skuthus.



Obiettivi:



Per vincere, gli Eroi devono uccidere Skuthus.



Per vincere l'Overlord dovrà fare in modo che Skuthus sia ancora vivo alla fine del turno 8. In questo modo egli potrà completare il suo incantesimo, trasformarsi in avvoltoio e volare via oltre le mura della roccaforte.



La partita inizia con il turno degli Eroi.

Si consiglia di utilizzare:

- Conan (spada, brocchiero e armatura di cuoio),
- Shevatas (kriss e coltelli da lancio),
- Bêlit (lancia ornamentale, pugnale Yuetschi) e 2 delle sue guardie.

 Tutti gli Eroi iniziano il gioco con 5 gemme nella loro Fatica.



 L'Overlord inizia con 5 gemme nella sua Riserva e 5 nella sua Fatica. Recupera 5 gemme ogni turno.

 **Rinforzi:** 4 punti rinforzo 

Liberare un mostro: i 3 mostri nelle torri sono pietrificati e inattaccabili. L'Overlord può liberarne uno dall'incantesimo che lo imprigiona:

- il Demone delle tenebre (6 punti vita),
- il Serpente gigante (8 punti vita),
- Khosatral Khel (7 punti vita).

La tessera del mostro liberato è piazzata alla fine del Fiume.

Skuthus non può controllare più di due mostri nello stesso tempo. L'Overlord non può quindi avere sul Fiume più di due tessere attive allo stesso tempo (incluso il Demone nero).



Skuthus ha 2 incantesimi: Morso di Set e Aura di Set. Inizia la partita con Aura di Set attiva. Aura di Set si esaurisce ogni volta che l'Overlord attiva la sua tessera.



Regole speciali:

- ★ **Pugnale Yuetschi:** questo pugnale permette di ridurre a 3 l'armatura di Khosatral Khel.
- ★ **Linee di vista:** dalle mura, i personaggi hanno linea di vista su tutte le aree della corte. Inoltre, a causa della differente altezza, solo le zone immediatamente adiacenti alle torri hanno una linea di vista al loro interno.
- ★ **Saltare/Arrampicarsi dalle/sulle mura:** saltare dalle mura causa   danni non difendibili e  danni se il personaggio ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sulle mura è impossibile.
- ★ **Crolli:** entrare in un'area franata  costa 2 punti movimento extra. Un personaggio con l'abilità Arrampicarsi non ha restrizioni.
- ★ **Forzieri:** 5 forzieri sono piazzati sul tabellone come indicato nella mappa. Il mazzo delle risorse contiene 2 pozioni curative, 2 globi esplosivi e 1 giavellotto.

David Bertoldo



La provincia di Conajohara è stata messa a ferro e fuoco. I Pitti hanno attraversato in massa il Fiume Nero sotto la guida dello sciamano Zogar Sag che è riuscito a radunare più clan, con lo scopo di decimare i coloni aquiloniani e distruggere forte Tuscelan. Conan e il suo gruppo di esploratori pattugliano la frontiera senza sosta, con lo scopo di salvare il salvabile.

Raggiunti i confini della provincia, nei pressi delle estese paludi meridionali, il gruppo si imbatte in un villaggio che dei coloni terrorizzati dall'avanzata pitta, hanno abbandonato in fretta e furia. Solo una coraggiosa sacerdotessa di Mitra è rimasta nelle retrovie con lo scopo di rallentare l'orda selvaggia e impedire un massacro ineluttabile.

Conan e i suoi alleati prendono possesso del villaggio e iniziano a costruire delle palizzate di fortuna, mentre la sacerdotessa prepara un complesso rituale magico che usa le sei reliquie del suo villaggio, con lo scopo di tagliare la strada alle truppe di Zogar Sag e lasciare ai coloni il tempo necessario per fuggire.



Obiettivi:



Per vincere, gli Eroi devono proteggere la sacerdotessa di Mitra fino alla conclusione del rituale. Il rituale è completato se il segnalino invocazione  raggiunge lo 0 sul tracciato dei turni, oppure se la partita arriva alla fine del 12° turno.



Per vincere, l'Overlord deve uccidere la sacerdotessa di Mitra oppure deve eliminare tutti gli Eroi.



Si consiglia di utilizzare:

- Conan (ascia da battaglia, brocchiero e armatura di cuoio),
- Shevatas (kriss e coltelli da lancio),
- Hadrato (pugnale e 3 incantesimi: Teletrasporto, Aura di Mitra e Tempesta di Fulmini). Hadrato inizia con Aura di Mitra non attivo.

 Tutti gli Eroi iniziano il gioco con 5 gemme nella loro Fatica.



La partita inizia con il turno dell'*Overlord*.

 L'*Overlord* inizia con 12 gemme nella sua Riserva. Recupera 5 gemme ogni turno.



Quando la tessera Evento è attivata, l'*Overlord* deve eseguire tutte e tre gli eventi in quest'ordine:

Rinforzi: tutti i Guerrieri e i Cacciatori Pitti uccisi vengono rimessi nelle aree di rinforzo alle entrate del villaggio, fintantoché c'è spazio nelle singole aree.

Odio bestiale: l'*Overlord* sceglie una tessera di Pitti che sono appena arrivati come rinforzo. Ogni modello di questa tessera arrivato come rinforzo, ottiene 2 punti movimento da spendere immediatamente.

L'incantesimo: uno degli Eroi lancia tanti  (senza possibilità di rilancio) quante sono le reliquie ancora intatte. Per ogni simbolo ottenuto sposta il segnalino Invocazione  (piazzato sul 10 a inizio partita) di una casella verso lo 0. Se il segnalino raggiunge o sorpassa lo 0, l'incantesimo della sacerdotessa di Mitra è concluso e gli Eroi hanno vinto.



6



Regole speciali:

- * **Palizzate:** le palizzate sono invalicabili e bloccano la linea di vista, ma possono essere attaccate secondo le normali regole di combattimento. I Pitti le attaccano tutti insieme in una volta sola. Ogni palizzata ha 12 punti vita all'inizio della partita, arrivata a 0 il segnalino della palizzata viene rimosso liberando la strada. Le palizzate non hanno nessun punto armatura e gli attacchi diretti nei loro confronti possono beneficiare normalmente dei rilanci come indicato nel regolamento.
- * **Reliquie:** all'inizio del turno dell'*Overlord*, se uno dei suoi modelli si trova nella stessa area occupata da una reliquia , questa viene automaticamente distrutta, eliminando il segnalino dal tabellone.
- * **Sacerdotessa di Mitra:** la sacerdotessa non si muove e non può essere mossa dagli Eroi. All'inizio del turno dell'*Overlord*, se uno dei modelli suoi modelli si trova nella stessa area occupata dalla sacerdotessa, quest'ultima viene automaticamente uccisa e l'*Overlord* vince la partita. La sacerdotessa non può essere attaccata normalmente.
- * **Tendaggi:** entrare o uscire da una capanna richiede un punto movimento extra a causa dei tendaggi.
- * **Capanne di legno:** le pareti delle capanne possono essere abbattute da chi possiede l'abilità Spacca Muri.
- * **Arrampicarsi:** scavalcare le macerie  richiede l'abilità Arrampicarsi e 2 punti movimento extra.

Nicolas Marfeuil



Nella sua prigione, Conan è inquieto come un leone in gabbia. Mentre i suoi profondi occhi blu scrutano ogni angolo della cella alla ricerca di una via di fuga, esplose la sua rabbia per aver fallito la sua missione di proteggere la principessa Olivia, figlia del re dell'Ophir.

Il distaccamento incaricato di scortare la principessa in visita nelle terre meridionali del reame, è stato massacrato dalle truppe kothiane. Il Cimmero, dopo aver dispensato morte e distruzione, ha dovuto cedere alla superiorità numerica dei suoi nemici, sopraffatto dalla furia di uno strano uomo-scimmia.

Olivia e Conan sono prigionieri del Capitano Arbanus, braccio destro di Strabonus, re di Koth. Quest'ultimo, per impadronirsi delle miniere d'oro che sono la grande ricchezza dell'Ophir, ha preferito un rapimento con riscatto a costose operazioni militari.

I Kothiani, inseguiti subito dopo il loro crimine e ben presto raggiunti, si sono rintanati in una vecchia fortezza situata al confine tra i due regni. Mentre le truppe dell'Ophir prendono posizione e preparano le macchine da guerra, i compagni d'arme del Cimmero si infiltrano nelle linee nemiche per mettere in atto una delicata missione di salvataggio. Gli ordini del re dell'Ophir sono stati chiari: sua figlia non deve finire viva tra le mani di Strabonus.



Obiettivi:



Per vincere, gli Eroi devono salvare Olivia e fuggire con lei fuori dal tabellone.



Alla fine del turno 8, gli Ophiri spazzeranno via il forte con i loro trabucchi uccidendo chiunque ancora chi si trova lì vicino. L'Overlord in questo caso vince la partita.



La partita inizia con il turno degli Eroi.

Si consiglia di utilizzare:

- Conan (ascia da battaglia, brocchiero e armatura di cuoio),
- Shevatas (kriss e coltelli da lancio),
- Hadrato (pugnale e 3 incantesimi: Teletrasporto, Aura di Mitra e Tempesta di Fulmini). La sua Aura di Mitra non è attiva all'inizio della partita.



Tutti gli Eroi iniziano con 5 gemme nella loro fatica.



 L'Overlord inizia con 8 gemme nella sua Riserva e 3 nella sua Fatica. Recupera 5 gemme ogni turno.



Rinforzi: 4 punti rinforzo 

Caduta massi: un masso lanciato da una catapulta dell'esercito dell'Ophir colpisce un'area del tabellone scelta dall'Overlord. Tutti i modelli nell'area, subiscono un attacco ad area di  .



Regole speciali:

- ★ **Olivia:** Olivia è incosciente e gli Eroi devono trasportarla (si usi il modello della principessa e la tessera corrispondente). Il suo indice d'ingombro è 6. Olivia non ha armatura e ha un solo punto vita. Muore se subisce un attacco (come un attacco ad area, ad esempio). La fazione che la uccide perde immediatamente la partita.
- ★ **Porta rinforzata:** l'accesso all'area occupata da Olivia è impedito da una porta rinforzata chiusa a chiave. La chiave è nelle mani di Arbanus di Koth (rappresentato dal modello del capitano). Ottenere la carta Chiave, dopo aver ucciso Arbanus è una Manipolazione semplice e costa una (1) gemma. Aprire la porta rinforzata con la chiave è altresì una Manipolazione semplice.
- ★ **Imprigionato:** aprire la porta della cella di Conan è una Manipolazione complessa di difficoltà 2.
- ★ **Porte:** tutte le porte (tranne quelle delle prigioni di Olivia e Conan) richiedono un (1) punto movimento extra la prima volta che vengono varcate, dopodiché sono rimosse dal gioco. Le iene non possono oltrepassare porte chiuse.
- ★ **Linee di vista:** dalle mura, i personaggi hanno linea di vista su tutte le aree della corte. Inoltre, a causa della differente altezza, solo le zone immediatamente adiacenti alle torri hanno una linea di vista al loro interno.
- ★ **Saltare/Arrampicarsi dalle/sulle mura:** saltare dalle mura causa   danni non difendibili e  danni se il personaggio ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sulle mura è impossibile.
- ★ **Crolli:** entrare in un'area franata  costa 2 punti movimento extra. Un personaggio con l'abilità Arrampicarsi non ha restrizioni.
- ★ **Forzieri:** 6 forzieri sono piazzati sul tabellone come indicato nella mappa. Il mazzo delle risorse contiene 2 pozioni curative, 2 globi esplosivi, 1 cotta di maglia e 1 balestra.

Frederic Henry



Da qualche mese, due audaci ladri - un disertore del Gunderland e un barbaro Cimmero - si sono fatti una nomea nelle città-Stato di Corinthia, assalendo le carovane che percorrono la Strada dei Re e depredandole delle loro ricchezze.

Un prete di Anu corrotto - ricettatore e al contempo spia al soldo della guardia cittadina di una di queste città - tradisce i due ladri provocando la cattura e l'immediata impiccagione del Gunderiano. Conan, nell'ardore della sua giovinezza, vendica la morte del suo compagno, raziando il tempio di Anu e uccidendo il prete responsabile, ristabilendo così un suo personale senso di giustizia.

Sfortunatamente Conan, durante la sua fuga, è vittima dell'«Ira di Anu», un potente sortilegio in grado di portarlo alla pazzia in pochi giorni, tormentandolo con terribili allucinazioni. Gli resta poco tempo per trovare il prete responsabile e spezzare la maledizione.

Durante una processione religiosa tra due città-Stato, Conan coglie l'occasione per agire: i preti di Anu, la loro scorta di soldati e lo strano uomo-scimmia che viene esibito durante la processione, fanno una sosta in una locanda.



Obiettivi:



Per vincere, Conan deve uscire dalla locanda libero dalla maledizione.. Deve trovare il prete responsabile del sortilegio e costringerlo ad annullarlo oppure ucciderlo. Se Conan lascia la locanda dopo aver ucciso solo alcuni dei preti di Anu, l'Overlord gli dirà se uno dei preti uccisi era il responsabile della maledizione: in caso affermativo Conan vince la partita.



L'Overlord vince la partita se Conan viene ucciso o se lascia la locanda senza aver spezzato la maledizione.



La partita inizia con il turno degli Eroi.
Si consiglia di utilizzare Conan (spada e armatura di cuoio).

 Conan inizia con 0 gemme nella sua Fatica. Gli Eroi giocano la loro Fase di Atteggimento come se nessun Eroe fosse morto durante la partita.



 L'Overlord inizia con 4 gemme nella sua Riserva e 4 nella sua Fatica. Recupera 3 gemme ogni turno.

 Gli eventi diventano disponibili con l'avanzamento degli Eroi. Ogni volta che un prete confessa o è ucciso, un evento aggiuntivo diventa disponibile per l'Overlord:

- **0 preti:** 2 punti rinforzo 
- **1 prete:** rinforzo di una (1) unità di 2 Guardie (aggiungere la tessera alla fine del Fiume, massimo 4 unità),
- **2 preti:** tutti i modelli di una tessera di Guardie guadagnano immediatamente 2 punti movimento,
- **3 preti:** Thak si libera (aggiungere la tessera alla fine del Fiume). Thak ha 10 punti vita.

 L'Overlord piazza sul tabellone 5 segnalini numerati da 1 a 5 coperti per rappresentare i preti. Il prete all'origine della maledizione è rappresentato dal segnalino con il numero più basso.



Regole speciali:

- * **Interrogatorio:** Conan deve costringere i preti a parlare per riuscire a capire chi tra loro è all'origine della maledizione. Per far questo dovrà trovarsi nell'area del prete, spendere una (1) gemma in combattimento in Mischia e tirare  senza rilanci possibili. Il numero di simboli ottenuti determina l'esito dell'interrogatorio:
 - * 0: fallito, non succede nulla
 - * 1 o 2: riuscito, il prete confessa e se è il responsabile della maledizione, la spezza.
 - * 3: fallito, il prete muore prima di confessare se sia stato lui il responsabile della maledizione.
- * **Liberazione di Thak:** al 12° turno, qualunque cosa accada, Thak si libera, eccitato dal trambusto nella locanda. La partita non ha un limite di turni, ma la liberazione di Thak ne accelera rapidamente la conclusione. Se Conan entra nella cella di Thak prima che sia liberato, l'uomo-scimmia entra immediatamente in gioco come se l'Overlord giocasse l'evento «3 preti». L'Overlord risolve l'evento non appena Conan entra nella stessa area di Thak.
- * **Rinforzi:** solo due aree possono essere utilizzate per piazzare le unità dell'evento Rinforzi:
 - * quella che si trova nella stanza (un solo segnalino) è limitata a un solo uso. Rimuovere il segnalino dopo il primo uso.
 - * quella che si trova davanti alla locanda (2 segnalini) può essere utilizzata senza limiti.
- * **Pareti:** è possibile aprire una breccia (da un personaggio con l'abilità Spacca Muri) su tutte le pareti che separano camere situate sullo stesso piano. Le pareti perimetrali della locanda, incluse quelle che danno sulla strada, sono invece indistruttibili.
- * **Saltare dalla/Arrampicarsi sulla balaustrata:** saltare dalla balaustrata a terra infligge  di danni non difendibili o  se il personaggio ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sulla balaustrata costa 2 punti movimento extra per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi.
- * **Saltare dalle/Risalire sulle scale:** saltare dalle scale infligge  di danni non difendibili o  se il personaggio ha l'abilità Saltare. Montare sulle scale scavalcando la ringhiera laterale costa un (1) punto movimento extra per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi. Risalire le scale normalmente non comporta penalità al movimento.
- * **Forzieri:** 6 forzieri sono piazzati sul tabellone come indicato nella mappa. Il mazzo delle risorse contiene 3 pozioni curative, 2 globi esplosivi e 1 forziere vuoto.

David Bertoldo



Dopo aver fiutato un'imboscata durante un incontro con i pirati delle Isole Baracha, Conan è fuggito da Tortage e si è unito all'equipaggio della Vandalo guidata dal Capitano Zaporavo. In poche settimane, la personalità del Cimmero e la sua esperienza da marinaio lo hanno reso molto popolare tra i bucanieri; divenuto un leader influente, è riuscito anche a catturare le attenzioni della voluttuosa Sancha, la favorita del mercenario zingariano.

Zaporavo, al contrario della ciurma, è diffidente nei confronti del Cimmero e lo vede come un rivale che prima o poi dovrà eliminare. Tuttavia non è ancora arrivato il momento della resa dei conti, poiché all'orizzonte compaiono le vele di un mercantile argossiano. Gli uomini della Vandalo rivendicano il loro bottino di guerra e vanno all'assalto della facile preda che offre una debole resistenza. La nave argossiana è intatta e Zaporavo vuole approfittare tanto del carico catturato quanto della situazione favorevole. Decide dunque di fare rotta verso il più vicino porto zingariano.

Mentre Conan si trova a bordo della nave argossiana con una parte dell'equipaggio a lui fedele, il Cimmero decide di forzare la situazione e incita i suoi a un ammutinamento, non solo per impadronirsi del mercantile, ma soprattutto per attaccare la Vandalo ora che questa è indebolita.



Obiettivi:



Per passare alla seconda parte dello scenario, gli Eroi devono raggiungere la nave di Zaporavo. Le due navi veleggiano circa alla stessa velocità. Gli Eroi dovranno navigare quindi più velocemente per raggiungere La Vandalo. Per far questo dovranno far avanzare il segnalino turno di «6 leghe» (6 caselle) sul tracciato dei turni.



Per vincere, l'Overlord deve uccidere tutti gli Eroi.

Nota 1: non ci sono limiti di turni di gioco per questo scenario. Il segnalino turno è utilizzato per tenere traccia delle 6 leghe che separano i due vascelli.

Nota 2: solo una parte del tabellone viene utilizzato in questo scenario. L'altra metà è ripiegata sul quella visibile.



La partita inizia con il turno degli Eroi.

Si consiglia di utilizzare:

- Conan (ascia da battaglia e armatura di cuoio),
- Shevatas (manosinistra, coltelli da lancio e armatura di cuoio).

 Tutti gli Eroi iniziano con 4 gemme nella loro Fatica.



 L'Overlord inizia con 5 gemme nella sua Riserva e 5 nella sua Fatica. Recupera 5 gemme ogni turno.



Rinforzi: 4 punti rinforzo . L'Overlord non può controllare più di 5 pirati con la stessa tessera Pirati.

Onda anomala: un'onda gigantesca investe la nave. L'Overlord lancia  (rilanci permessi) e sposta tanti modelli quanti il numero di simboli ottenuti. Gli Eroi possono essere mossi fino a 3 aree senza uscire dai limiti della nave, mentre i pirati ammutinati cadono automaticamente in mare e annegano.

Cambiare casacca: L'Overlord lancia  (rilanci permessi). Per ogni simbolo ottenuto sostituisci un pirata ammutinato con un pirata preso dalla riserva nella scatola (se disponibile).



Regole speciali:

- ★ **Attivazione dei pirati ammutinati:** i pirati con la base rossa sono gli ammutinati e, in questo scenario, sono considerati come degli alleati degli Eroi. In qualsiasi momento del turno degli Eroi e solo una volta per turno, un Eroe può attivarli tutti. L'attivazione è gratuita e funziona come con le unità dell'Overlord (prima i movimenti e poi gli attacchi), con la differenza che essi non possono beneficiare di miglioramenti (dadi extra, rilanci, ecc...).
- ★ **Con me!** il carisma di Conan può convincere altri pirati ad ammutinarsi. All'inizio di ogni nuovo turno degli Eroi, il giocatore che controlla Conan lancia  (rilanci permessi). Per ogni simbolo ottenuto piazza un pirata ammutinato, con la base rossa (preso dalla riserva nella scatola), nella stessa area dove si trova Conan, o in un'area adiacente se questa è satura. Non ci possono essere più di 5 pirati ammutinati in gioco.
- ★ **Navigazione:** per ogni area di controllo della nave (i due alberi o la poppa) occupata in superiorità numerica dallo schieramento degli Eroi (Eroi e pirati ammutinati), affinché la nave avanzi di una lega aggiuntiva, tutti i pirati presenti sull'area devono rinunciare a combattere per quel turno, mentre se l'Eroe è presente nell'area, egli deve spendere una (1) gemma in Manipolazione. La Navigazione in questo modo è effettuabile solo una volta per turno, per area di controllo e per modello.
- ★ **Forzieri:** 4 forzieri sono piazzati sul tabellone come indicato nella mappa. Il mazzo delle risorse contiene 2 pozioni curative, 1 globo esplosivo e 1 balestra.

Philippe Ville



Questo scenario non può essere giocato indipendentemente dalla prima parte dell'Inseguimento Infernale alla fine della quale i giocatori lasciano lo stesso piazzamento non modificato sul tabellone. Le schede dei personaggi restano invariate (ripartizione delle gemme, equipaggiamento...). In pratica, la partita riprende nelle stesse condizioni in cui è terminata la precedente. L'Overlord piazza Zaporavo e i 2 Arcieri Bossoniani come indicato nella mappa, poi prende tutti i Pirati dalla riserva con la base verde e con la base blu che sono morti nella prima parte e li piazza sulla Vandalo nelle aree indicate: ① ② ③

Se necessario, l'Overlord capovolge e/o rimpiazza le tessere Pirati con la base verde e con la base blu in quest'ordine alla fine del Fiume. Dopodiché aggiunge la tessera degli Archieri Bossoniani e, a chiudere il Fiume, quella di Zaporavo che ha 7 punti vita.



Obiettivi:



Per vincere, gli Eroi devono uccidere Zaporavo o affondare la *Vandalo*, infliggendo 8 punti danno con la ballista.



Per vincere, l'Overlord deve uccidere tutti gli Eroi.

Nota: non c'è un limite di turni per questo scenario. Il segnalino turno è utilizzato per tenere traccia dei danni subiti dalla *Vandalo*.



Rinforzo: 4 punti rinforzo .

Balista difettosa: l'Overlord tira  (rilanci permessi). Se ottiene almeno un simbolo, sceglie un'area con una balista. La balista non potrà essere utilizzata nel prossimo turno degli Eroi.

Regole speciali:

- ★ **Salti:** se un Eroe o Zaporavo fallisce il suo tentativo di salto, il suo movimento termina nell'area dalla quale è stato tentato il salto. Se un pirata fallisce il salto, cade in acqua e muore divorato dagli squali. La difficoltà di ogni salto è indicata sulla mappa.
- ★ **Tiro di balista:** per ogni area che contiene una balista rivolta verso *La Vandalo* e occupata per la maggior parte da modelli appartenenti allo schieramento degli Eroi, se tutti i Pirati ammutinati presenti nell'area rinunciano alle loro azioni di combattimento e uno degli Eroi effettua una manipolazione semplice, allora la balista presente nell'area effettuerà un tiro. Lo schieramento degli Eroi tira  (rilanci permessi), ogni simbolo infligge un (1) danno alla *Vandalo*. Ogni balista può tirare una sola volta per turno.

Philippe Lalle





Risate e un vociare chiassoso si sovrappongono, ma è il sordo cozzare dei boccali ricolmi di birra a riempire l'aria. Conan e i suoi compagni festeggiano, dilapidando i risparmi della loro ultima paga: non è passato molto tempo da quando hanno militato tra le file dell'esercito del regno di Ophir.

Oggi, la compagnia è rumorosamente riunita alla Locanda del Ratto poiché Conan è ritornato nella città-Stato di Corinthia, governata dal Principe Murilo. In passato il Cimmero ha aiutato il principe a sbarazzarsi di un suo potente avversario: il prete rosso Nabonidus. Conan ha ricevuto un messaggio dal Principe in cui il nobile manifestava il suo desiderio di poterlo incontrare lontano dalle formalità del Palazzo. Per questo motivo il loro incontro è stato concordato proprio alla locanda.

Conan e compagni tuttavia, non sospettano minimamente di essere vittime di una vile trappola. Potenti notabili, il cui scopo è sovvertire il potere di Murilo, hanno drogato le vivande degli eroi e li hanno imprigionati in delle celle nei sotterranei della locanda. I cospiratori vengono aiutati da Jenna, una prostituta vicina a Nabonidus che Conan ha umiliato. Lo scopo della donna è liberare Thak, la creatura del prete rosso, imprigionata dopo lo scontro con Conan e ora bramosa di vendetta.



Obiettivi:



Per vincere, gli Eroi dovranno scappare dalla locanda tramite le finestre situate al primo piano, poiché tutte le uscite che danno sulla strada sono ben sorvegliate. Le finestre delle stanze al primo piano e quella del seminterrato sono dotate di spesse sbarre di metallo. Gli Eroi dovranno trovare gli atezzi necessari per forzarle cercandoli nei forzieri della locanda. Alla fine del turno 10, il resto delle guardie irromperà nella locanda e gli Eroi si troveranno nuovamente in gabbia.



La partita inizia con il turno degli Eroi.

Suggeriamo di utilizzare:

- Conan (spada),
- Shevatas (kriss e brocciero).
- Hadrato (lancia ornamentale e 3 incantesimi: Guarigione di Mitra, Possessione di Set e Controllo Mentale).

 Tutti gli Eroi iniziano con 3 gemme nella loro Fatica.



 L'Overlord inizia con una (1) gemma nella sua Riserva e 11 nella sua Fatica. Recupera 2 gemme ogni turno.

 **Rinforzi:** 4 punti rinforzo 

La vendetta di Thak: il numero della camera dove arriva Thak è determinato dall'Overlord che tira . La somma dei simboli indica in quale camera Thak entra in gioco. L'Overlord può spendere delle gemme per modificare il risultato di questo tiro. Ogni gemma spesa gli permette di aumentare o diminuire di 1 il numero della camera. Le 2 tessere di Thak sono piazzate nelle posizioni 3 e 6 del Fiume. Questo evento può essere giocato una sola volta durante la partita e solo dopo l'inizio del turno 6. Thak ha 6 punti vita. L'incantesimo Controllo Mentale non ha effetto su di lui. L'Overlord distribuisce nella locanda l'equipaggiamento degli Eroi dovunque voglia (tranne nella camera 11). Per farlo utilizza tanti segnalini numerati quanti sono gli Eroi e ne assegna uno a ogni pila di carte equipaggiamento. L'Overlord può piazzare gli equipaggiamenti in posti diversi, ma non può separare carte equipaggiamento dello stesso Eroe. Hadrato conserva i suoi incantesimi.



Regole speciali (parte 1):

- * **Disarmati:** gli Eroi iniziano il gioco senza il loro equipaggiamento che è stato nascosto nella locanda dall'Overlord. Cercare in una stanza richiede una Manipolazione complessa di difficoltà 1. Se la stanza contiene l'equipaggiamento, l'Eroe può equipaggiarsi immediatamente e gratuitamente.
- * **Liberi come l'aria:** scassinare e aprire la porta della cella degli Eroi (stanza 11), richiede una manipolazione complessa di difficoltà 5.
- * **Nascosti nell'ombra:** è notte, gli Eroi approfittano della penombra e della sonnolenza dei loro carcerieri. Finché non viene dato l'allarme:
 - * gli Eroi e i loro avversari non possono effettuare attacchi a Distanza;
 - * l'Overlord non può utilizzare gemme per aumentare il movimento delle sue unità, la difesa o effettuare dei rilanci;
 - * l'Overlord può attivare una (1) sola tessera a turno.
- * **Nessuno lo saprà:** finché non viene dato l'allarme, i modelli degli avversari uccisi sono lasciati distesi sul tabellone nell'area in cui sono stati uccisi. Un Eroe può spendere una (1) gemma in Manipolazione per occultare un singolo cadavere a condizione che l'area sia sgombra da altri nemici. In questo caso il modello viene tolto dal tabellone e spostato nella riserva.
- * **Allarme!:** viene dato l'allarme quando si verificano una delle seguenti condizioni:
 - * Conan usa la sua abilità Spacca muri oppure un Eroe usa un globo esplosivo.
 - * All'inizio del turno dell'Overlord, uno dei suoi modelli è ancora vivo dopo aver incontrato, nella stessa area, un Eroe oppure un modello disteso sul tabellone.

In ogni caso, alla fine del turno 4, l'allarme verrà dato comunque: i carcerieri scoprono la fuga degli Eroi durante una loro ronda. Non appena scatta l'allarme, ritirate tutti i modelli distesi sul tabellone e posizionate 5 guardie con la base verde nell'area di ingresso della locanda. L'Overlord piazza la tessera relativa nella prima posizione a sinistra nel Fiume (facendo scorrere tutte le altre). Da questo momento in poi l'Overlord recupera 5 gemme ogni suo turno. La regola speciale Nascosti nell'ombra non è più applicabile.

Regole speciali (parte 2):

- * **Fuga:** all'apertura del quarto forziere, oltre al normale equipaggiamento contenuto al suo interno, l'Eroe troverà anche gli strumenti di scasso (la carta Utensili) necessari a forzare le sbarre delle finestre della locanda. Un Eroe in possesso della carta Utensili deve riuscire in una Manipolazione complessa di difficoltà 2 per forzare le sbarre di un'uscita, dopodiché scarta la carta. Una volta che la via di fuga è stata aperta, gli Eroi dovranno spendere un (1) punto movimento per attraversarla.
- * **Pareti:** è possibile aprire una breccia (da un personaggio con l'abilità Spacca Muri) su tutte le pareti che separano camere situate sullo stesso piano. Le pareti perimetrali della locanda, incluse quelle che danno sulla strada, sono invece indistruttibili.
- * **Saltare dalla/Arrampicarsi sulla balaustrata:** saltare dalla balaustrata a terra infligge   di danni non difendibili o  se il personaggio ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sulla balaustrata costa 2 punti movimento extra per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi.
- * **Saltare dalle/Risalire sulle scale:** saltare dalle scale infligge   di danni non difendibili o  se il personaggio ha l'abilità Saltare. Montare le scale scavalcando la ringhiera laterale costa un (1) punto movimento extra per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi. Risalire le scale normalmente non comporta penalità al movimento.
- * **Forzieri:** 4 forzieri sono piazzati sul tabellone come indicato nella mappa. Il mazzo delle risorse contiene 2 pozioni curative e 2 globi esplosivi.

Philippe Ville

REGOLE DEI TABELLONI

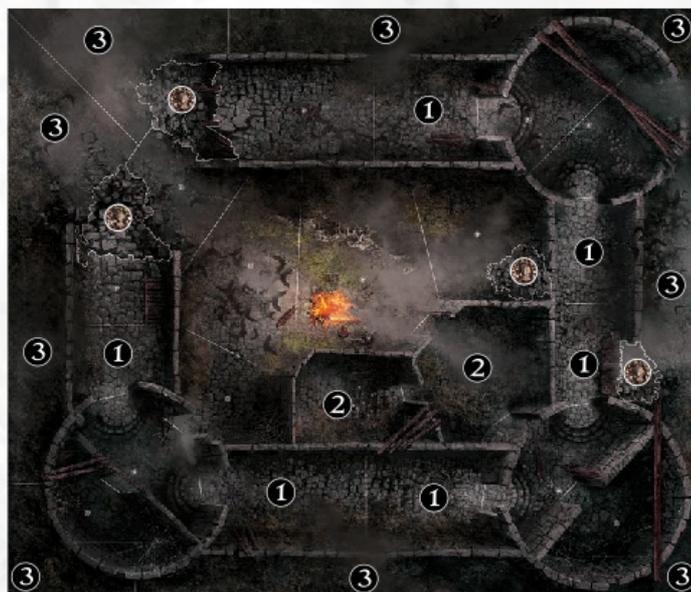
Cittadella

- 1 Saltare dal/Arrampicarsi sul ballatoio: saltare nel cortile dal ballatoio infligge di danni non difendibili o di danni non difendibili se il personaggio ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sul ballatoio costa un (1) punto movimento extra per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi.
- 2 Fossa: entrare nella fossa è considerato un normale movimento, uscirne costa un (1) punto movimento extra.
- 3 Grate: le grate non bloccano le linee di vista.



Forte abbandonato:

- 1 Solo le aree delle mura direttamente adiacenti a una torre hanno una linea di vista libera verso l'interno della torre stessa.
- 2 Le rovine nella corte interna del forte non hanno il tetto. Dalle mura è possibile vedervi all'interno e saltarvi dentro.
- 3 Le nove aree all'esterno del perimetro del forte sono adiacenti tra loro ed è pertanto compiere un giro completo intorno al forte attraversandole normalmente.
- 4 Linee di vista: dalle mura, un personaggio ha una linea di vista libera su tutte le zone della corte interna.
- 5 Saltare dalle/Arrampicarsi sulle mura: saltare dalle mura (sia verso l'interno che verso l'esterno della corte) infligge danni non difendibili o se il personaggio ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sulle mura è impossibile.
- 6 Crolli: entrare in un'area franata costa 2 punti movimento extra. Se il personaggio ha l'abilità Arrampicarsi, non deve spendere punti movimento extra.



Locanda:

- 1 Questa regola si applica solo se specificato nella sezione Regole Speciali dello scenario. Un personaggio può entrare nelle aree occupate dal bancone o salire su un tavolo spendendo un (1) punto movimento extra, anche senza avere l'abilità Saltare o Arrampicarsi. Fintantoché un personaggio si trova sul bancone o su un tavolo, ottiene l'abilità Allungo e un bonus elevazione pari sia per gli attacchi in Mischia che per quelli a Distanza. Bancone e tavoli non bloccano la linea di vista. Un personaggio può scendere dal bancone e dai tavoli senza nessuna penalità al movimento.
- 2 Questa regola si applica solo se specificato nella sezione Regole Speciali dello scenario. Sgabelli della locanda: un personaggio che si trova in un'area con una sedia, può afferrarla gratuitamente per sferrare un attacco in Mischia. Il segnalino sedia viene immediatamente rimosso e il personaggio ottiene il bonus di attacco specifico indicato dello scenario (in aggiunta a qualsiasi altro bonus in Mischia ottenuto dalle armi).
- 3 Pareti: È possibile aprire una breccia (da un personaggio con l'abilità Spacca Muri) in tutte le pareti che separano le stanze situate allo stesso piano. I muri perimetrali della locanda e quello che dà sulla strada sono invece indistruttibili.
- 4 Saltare dalla/Arrampicarsi sulla balastrata: saltare dalla balastrata a terra infligge di danni non difendibili o di danni non difendibili se il personaggio ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sulla balastrata costa 2 punti movimento extra per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi.
- 5 Saltare dalle/ Risalire le scale: saltare in basso dalle scale infligge di danni non difendibili e di danni non difendibili se il personaggio ha l'abilità Saltare. Montare sulle scale scavalcando la ringhiera laterale costa un (1) punto movimento extra per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi. Salire lungo la scala normalmente non comporta penalità al movimento.



Navi:

- 1 Un personaggio che arriva da sottocoperta deve muoversi nell'area di fronte alla propria uscita.
- 2 È sempre possibile tracciare una linea di vista da e verso l'area occupata da un albero. L'albero blocca normalmente la linea di vista.
- 3 Linea di vista: esiste sempre una linea di vista tra un'area di nave e un'area di mare, a meno che la linea di vista non attraversi più di un'area di nave (contando l'area di partenza della linea di vista). Le aree di nave ottengono un bonus elevazione di un 🟡 sulle aree di mare. Esiste una linea di vista da un'area di mare a un'area di nave, se la linea di vista non passa attraverso più di un'area di nave (incluso l'area d'arrivo della linea di vista).



Paludi:

- 1 Uscire dall'acqua: lasciare un'area di acqua costa un (1) punto movimento extra. Lasciare un'area di acqua per entrare direttamente in un'area di bosco, costa 2 punti movimento extra.
- 2 Salto: non è possibile saltare l'area di acqua che circonda l'altare con un singolo movimento. Il personaggio dovrà fermarsi nell'area dell'altare prima di effettuare il secondo salto.
- 3 Capanne di legno: un personaggio con l'abilità Spacca Muri può aprire una breccia nelle pareti delle capanne.



Villaggio Pitto:

- 1 Tendaggi: i tendaggi all'ingresso di ogni capanna bloccano la linea di vista. Un personaggio deve spendere un (1) punto movimento extra per entrare o uscire da una capanna.
- 2 Non si possono aprire breccie nei muri delle capanne in pietra.
- 3 Non si possono aprire breccie nel recinto esterno e non è possibile scalarlo.
- 4 I cespugli non bloccano la linea di vista.
- 5 Capanne di legno: un personaggio con l'abilità Spacca Muri per aprire una breccia nella parete di una capanna. Se l'area all'interno della capanna è satura (si veda pagina 22 del Libro degli Eroi V2) nessuna breccia è ammessa.
- 6 Arrampicarsi: Scalare le rocce 🪨 richiede l'abilità Arrampicarsi e 2 punti movimento extra.



CHIARIMENTI SULLE ABILITÀ

Abilità di Attacco



Allungo: per determinare se un personaggio è in grado di attaccare un'area adiacente, bisogna prima verificare che esiste una linea di vista tra le due aree.



Ambidestro: questa abilità può solo essere usata per gli attacchi in Mischia e non per la difesa.



Costrizione: un personaggio con l'abilità Inafferrabile ignora l'effetto di Bloccare dovuta a Costrizione, ma non ignora i danni associati all'attacco.



Colpo preciso: quando il personaggio effettua un attacco in Mischia, ignora sistematicamente il primo punto di difesa del suo avversario.



Ritorno dall'Aldilà: questa abilità non è influenzata dal malus per il combattimento a mani nude (si veda pagina 9) e non può beneficiare di bonus dovuti alle armi.



Contrattacco: questa abilità non è influenzata dal malus per il combattimento a mani nude (si veda pagina 9) e non può beneficiare di bonus dovuti alle armi. Il Contrattacco è un attacco risolto in risposta ad un attacco (indipendentemente se quest'ultimo abbia fatto danni o meno) e non è può essere effettuato da colui che contrattacca se non è riuscito a sopravvivere all'attacco.



Tiratore scelto: il personaggio ignora l'intralcio solo nel caso egli effettui un attacco a Distanza. Inoltre, egli ignora l'abilità Protetto del suo bersaglio.



Tiro di precisione: quando il personaggio effettua un attacco a Distanza, ignora sistematicamente il primo punto di difesa del suo avversario.



Colpo circolare: chi attacca decide l'ordine con cui distribuire i danni tra gli avversari. Si risolve normalmente l'attacco al singolo avversario (determinazioni dei danni, difesa, ecc...) prima di passare all'avversario successivo solo se restano ulteriori danni da attribuire.

Abilità Miste



Fascinazione: il personaggio non può essere attaccato da nessun un altro personaggio che non sia stato attaccato precedentemente durante la partita da chi ha questa abilità.



Menagramo: nessun rilancio di nessun tipo (gratuito o a pagamento) è permesso nell'area del nemico che possiede questa abilità.



Supporto: permette il rilancio gratuito di un solo dado, incluso un dado già rilanciato gratuitamente (eccezione alla regola di pagina 22).

Abilità di Difesa



Sacrificio: un personaggio che usa questa abilità può utilizzare solo il suo valore di armatura per difendersi. Questo personaggio incassa la totalità dei dadi causati dall'attacco al posto del bersaglio designato.



Intoccabile: il personaggio con questa abilità ignora il primo successo di un attacco a Distanza condotto contro di lui.



Guardia del corpo: il personaggio con questa abilità può solo parare, ovvero usare un equipaggiamento per difendersi contro questo attacco (per esempio un broccchiere); non può semplicemente schivare (si veda pagina 11). Il bersaglio designato non può né parare, né schivare, ma può sempre utilizzare la sua armatura, in aggiunta alla difesa della sua guardia del corpo. È il bersaglio designato che subisce le eventuali ferite.



Protetto: due personaggi che hanno questa abilità non possono proteggersi mutualmente.

Abilità di Movimento



Spacca Muri: per utilizzare questa abilità bisogna spendere dei punti movimento. Il tassello utilizzato per indicare la breccia è questo:  le due aree diventano adiacenti. Non c'è nessuna penalità al movimento per passare dall'una all'altra e la breccia garantisce una linea di vista tra le due aree. Il personaggio che utilizza questa abilità viene piazzato dall'altra parte del muro che ha divelto. Non è possibile sfondare un muro fatto di pietra.



Intrappolare: il tassello utilizzato per indicare un personaggio intrappolato in una tela, è questo: 



Salto: saltare costa un punto movimento per ogni limite di area superato. Per esempio, saltare da una nave all'altra fa attraversare due limiti d'area al personaggio; pertanto questa azione gli costerà 2 punti movimento.

Abilità Magiche



Mago: quando un personaggio perde l'abilità Mago (a causa del suo ingombro, ad esempio), gli incantesimi precedentemente attivi continuano ad esserlo fino a quando non si esauriscono come indicato sulla carta.



Teletrasporto: il Mago non è soggetto a fenomeni di intralcio o agli effetti dell'abilità Bloccare.