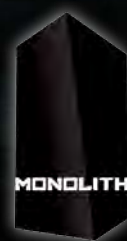




Libro dell'Overlord



Importante: L'Overlord dovrà leggere per intero il Libro degli Eroi prima di leggere questo libro.

IL LIBRO DI SKELOS

A differenza degli Eroi, i quali hanno ognuno una scheda che gli permette di controllare i loro personaggi, l'Overlord userà una tavoletta chiamata Libro di Skelos che gli permetterà di controllare i suoi personaggi.



- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1 Il Fiume | 6 Valore di Recupero |
| 2 Tessere Unità | 7 Beneficio al Movimento |
| 3 Costo di Attivazione | 8 Beneficio di Guardia |
| 4 Zona di Riserva | 9 Beneficio di Rilascio |
| 5 Zona di Fatica | |

LE TESSERE

All'inizio di ogni gioco, le tessere sono posizionate sul Fiume nello specifico ordine indicato dallo scenario.

Le tessere dell'Overlord sono suddivise in due categorie: le tessere unità e le tessere evento.

- Tutte le **tessere unità** contengono quanto segue:

- 1 Nome
- 2 Disegno
- 3 Colore della Basetta
- 4 Valore di Movimento
- 5 Valore di Armatura
- 6 Icona di Attacco da Mischia o a Distanza
- 7 Abilità
- 8 Costo da Rinforzo



Valore di Armatura

Quando un'unità è attaccata, il potere di difesa è uguale al valore di armatura dell'unità. L'Overlord può utilizzare il beneficio di Guardia per aumentare il potere di difesa dell'unità.

Una Guardia Bossoniana si confronta con Conan al centro del villaggio. Il Cimmero Ruota la sua ascia verso l'unità, avendo come risultato un potere di attacco di 5.



L'unità ha un valore di armatura di 2, quindi subisce $(5 - 2 =)$ 3 danni.



Visto che l'unità ha solo 1 punto vita, e l'Overlord non vuole utilizzare gemme sul beneficio di Guardia (vedi "Guardia" a p. 8), l'unità subisce i danni, muore, ed il modello è rimosso dal tabellone.



Valore di Movimento

Quando una tessera è attivata, ogni unità di quel gruppo ottiene un numero di punti movimento uguale al loro valore di movimento. L'Overlord può spendere i punti movimento delle unità per muoverle attraverso il tabellone da un'area a quella adiacente.

Intralcicare

Il movimento è influenzato dall'essere intralciato (vedi p.12 del Libro degli Eroi).



Icona Attacco da Mischia

Quando un'unità esegue un'Attacco da Mischia, l'Overlord sceglie un personaggio nell'area dell'unità (o qualche cosa nell'area adiacente; vedi Aree Occupate, p. 12 del Libro degli Eroi) e lancia il numero e tipo di dadi mostrati nell'icona Attacco da Mischia dell'unità. Il numero di dadi non può essere aumentato. Dopo aver risolto qualsiasi rilancio, l'Overlord determina il potere di attacco sommando il numero di simboli mostrati dai dadi.

Intralcicare

Gli Attacchi da Mischia non sono influenzati dall'essere intralciati (vedi p.12 del Libro degli Eroi).



Icona Attacco a Distanza

Quando un'unità esegue un'Attacco a Distanza, l'Overlord sceglie un personaggio nella linea di vista dell'unità e lancia il numero e tipo di dadi mostrati nell'icona Attacco a Distanza. Dopo aver risolto qualsiasi rilancio, l'Overlord determina il potere di attacco sommando il numero di simboli mostrati dai dadi.

Intralcicare

Gli Attacchi a Distanza sono influenzati dall'essere intralciati (vedi p.12 del Libro degli Eroi).



Abilità

Le abilità sono capacità speciali che le unità possono avere. Sono rappresentate da icone sulla tessera dell'unità, ed il loro effetto è spiegato sulla scheda di aiuto delle abilità di gioco.

Punti Vita

Se i punti vita dell'unità non sono specificati dallo scenario, l'unità è un servitore ed ha 1 punto vita. Luogotenenti e mostri iniziano ogni scenario con un numero di punti vita indicati sotto la propria tessera nel setup dello scenario o nelle regole dello scenario per quelle unità. I loro punti vita vengono tracciati dai loro segnalini punti vita sulla scheda del turno.

Quando un'unità ha 0 punti vita, l'unità è morta, ed il suo modello è rimosso dal tabellone. Scarta le carte incantesimo dell'unità e posiziona tutti gli oggetti dell'unità nell'area in cui è morto. Quando l'ultimo modello di un gruppo è rimosso dal tabellone, la tessera del gruppo viene girata a faccia in giù e posizionata all'estrema destra del Fiume.

Liberare il Fiume

Durante il suo turno, l'Overlord può spostare 2 gemme dalla propria Zona di Fatica allo scatolo del gioco per spostare una tessera girata a faccia in giù nello scatolo. Se non ci sono abbastanza gemme nella sua zona di Fatica, l'Overlord, invece, può spostare le gemme dalla sua zona di Riserva.



Costo dei Rinforzi

Durante il setup, l'Overlord posiziona i segnalini rinforzo sul tabellone come indicato dalle icone rinforzo nel diagramma di setup.

Alcuni scenari hanno l'evento "Rinforzi"; quando l'Overlord attiva la tessera evento e sceglie di risolvere l'evento dei rinforzi, l'Overlord ottiene un numero di punti rinforzo specificato dall'effetto. L'Overlord può immediatamente spendere questi punti per far ritornare quei modelli le cui tessere sono presenti nel Fiume sul tabellone. Se le unità chiamate in rinforzo provengono da tessere a faccia in giù allora gira quella tessera. I modelli in rinforzo sono posizionati in qualsiasi area di rinforzo, indicato dai segnalini rinforzo. I punti rinforzo non spesi sono persi.



Qattro Cacciatori Pitti sono stati uccisi in questa partita, quindi i loro modelli sono disponibili come rinforzi.

L'Overlord sente che è il tempo di richiamarli e decide di attivare la tessera evento e risolve il suo effetto "Rinforzi: 4 punti rinforzo". A causa della posizione della tessera sul Fiume, l'Overlord sposta 7 gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica.



L'Overlord ottiene 4 punti rinforzo e ne spende 1 per ogni Cacciatore Pitta che fa tornare in gioco, posizionandoli nelle aree di rinforzo a sua scelta.

Nota Ogni tessera unità corrisponde ad un gruppo di 1 o più unità. Alcune tessere corrispondono a singoli personaggi, come i Luogotenenti o i Mostri, mentre altre tessere corrispondono a personaggi multipli, come un gruppo di servitori. Il numero di personaggi che corrispondono alle unità varia da scenario a scenario.

- La maggior parte degli scenari include almeno **una tessera Evento** nel Libro di Skelos.



Quando una tessera evento viene attivata, l'Overlord risolve uno dei suoi eventi offerti dallo scenario. In alcuni scenari, l'Overlord può risolvere diversi eventi quanto attiva la tessera evento. Il numero di eventi, le condizioni di utilizzo, ed il loro effetto è specificato dallo scenario.

IL TURNO DELL'OVERLORD

Il turno dell'Overlord consiste in due fasi: la fase Recupero e la fase Attivazione.

1) Fase Recupero

L'Overlord sposta un numero di gemme dalla sua zona di Fatica alla sua zona di Riserva pari al valore di recupero.

Il valore di recupero dell'Overlord è 5. All'inizio del turno dell'Overlord, vengono spostate 5 gemme dalla zona di Fatica (in rosso sulla destra) alla zona di Riserva (in verde sulla sinistra). Durante questo turno l'Overlord avrà a disposizione 10 gemme da usare.



L'Overlord muove il segnalino del turno di uno spazio lungo il tracciato del turno. Se il segnalino si muove fuori la scheda, scartalo e mettilo nella scatola del gioco; il gioco continua ma l'Overlord salta questo passo per il resto del gioco.

Dopo aver recuperato le gemme, l'Overlord sposta il segnalino del turno, indicando che sta per iniziare il turno 3.



2) Fase di Attivazione

Durante la fase di Attivazione, l'Overlord può attivare fino a due tessere del Fiume. Per attivare le tessere, l'Overlord sposta un numero di gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica pari al costo di attivazione della tessera (indicato dal segnalino posto sopra la tessera).



L'Overlord rimuove la tessera attivata dal Fiume, fa scorrere le tessere rimanenti a sinistra, poi posiziona la tessera alla fine del Fiume.



Se la tessera attivata è una tessera unità, l'Overlord attiva tutte le unità di quel gruppo, spendendo punti movimento per muoverli. Ogni unità può effettuare 1 attacco durante la sua attivazione. Quando un'unità attacca, tutte le unità di quel gruppo perdono i punti movimento rimanenti. Se l'Overlord attiva una tessera a faccia in giù, nessuna unità verrà attivata, ma l'Overlord può però spostare la tessera alla fine del Fiume. L'Overlord può attivare la stessa tessera due volte durante la fase di Attivazione, ma deve spostare tante gemme quanto il nuovo valore di attivazione della tessera.

Se la tessera attivata è la tessera evento, l'Overlord risolve gli eventi come indicato dallo scenario (vedi Tessera Evento, pagina 5).

Benefici

L'Overlord può utilizzare dei benefici per migliorare temporaneamente l'efficacia di una tessera. Ogni singolo uso dei benefici si applica ad una singola unità, non all'intero gruppo.




Movimento

Durante l'attivazione di un'unità, l'Overlord può utilizzare il beneficio del Movimento spostando una o più gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica. L'unità ottiene un numero di punti movimento extra pari al numero di gemme spostate. Un'unità può ottenere massimo il numero di punti movimento extra pari al valore di movimento dell'unità all'attivazione. L'Overlord può utilizzare quanto beneficio prima o dopo aver attaccato. Questo è l'unico modo per un'unità di muovere dopo aver attaccato.



Guardia



Quando un'unità è attaccata, dopo che il potere di attacco è stato determinato, l'unità si difende dall'attacco. L'Overlord può decidere se usare o meno il beneficio di Guardia. Per utilizzare il beneficio di Guardia, l'Overlord sposta una o più gemme dalla sua zona di Riserva alla zona di Fatica. L'Overlord lancia  per ogni gemma spostata, poi determina il potere di difesa sommando il numero di simboli mostrati dai dadi al proprio valore di armatura dell'unità.



Rilancio

L'Overlord può utilizzare il beneficio del Rilancio in qualsiasi momento dopo aver lanciato i dadi e prima che il risultato dei dadi sia determinato. Per utilizzare il Rilancio, l'Overlord sposta una o più gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica, dopo rilancia un dado per ogni gemma spostata.

Lanciare Incantesimi

Un'unità per lanciare uno dei propri incantesimi, l'Overlord deve assegnare un numero di gemme dalla sua zona di Riserva alla carta dell'incantesimo pari al costo dell'incantesimo. L'Overlord non può assegnare gemme ad un incantesimo se facendolo supera il numero totale di gemme del suo limite massimo. Un'unità può lanciare un incantesimo senza  solo durante l'attivazione dell'unità;  indica che l'incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento

Alla fine di ogni turno, ogni giocatore sposta tutte le gemme dalle carte incantesimo alla propria zona di Fatica.





L' Overlord si trova contro tre eroi che hanno invaso il villaggio dei Pitti. Hanno appena completato il loro turno, quindi adesso l'Overlord ha la possibilità di contrattaccare.

L'Overlord inizia recuperando cinque gemme (come indicato dal segnalino recupero nel Libro di Skelos), le quali sono spostate dalla sua zona di Fatica alla sua zona di Riserva. Poi l'Overlord sposta il segnalino del turno di uno spazio.

Conan si trova pericolosamente vicino alla capanna di Zogar Sag, quindi l'Overlord decide di fermare il barbaro facendolo caricare da tre guerrieri Pitti con l'abilità Bloccare. Per poterlo fare, l'Overlord attiva la tessera dei Guerrieri Pitti situata alla terza posizione del Fiume, spostando tre gemme di energia dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica. Poi l'Overlord rimuove la tessera dal Fiume, scorre le tessere verso sinistra chiudendo lo spazio dov'era prima la tessera di Guerrieri Pitti, e la posiziona all'estremità destra del Fiume. Ora i Guerrieri Pitti sono attivati e pronti a muovere ed attaccare.

L'Overlord muove tre Guerrieri Pitti che corrispondono alla tessera attivata. Per i primi due Guerrieri Pitti, i punti movimento del loro valore di movimento sono abbastanza. Il terzo Guerriero Pitta, che si trova nella stessa area di Hadrathus, necessita di un punto movimento addizionale per allontanarsi dal sacerdote che lo ostacola e muoversi nell'area di Conan. L'Overlord sposta una gemma dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica per utilizzare il beneficio del Movimento, ottenendo un punto movimento extra per quell'unità.

Una volta che tutti i personaggi si sono mossi, i Guerrieri Pitti possono attaccare. Uno alla volta, lanciano  per il loro di attacco. Il primo ottiene due simboli, i quali Conan decide di assorbirli con il suo  di armatura. Con un risultato di uno, l'armatura lo protegge parzialmente, quindi Conan subisce 1 danno. Il secondo guerriero ottiene tre simboli. Questa volta, Conan decide di integrare la sua armatura con la Guardia. Assegna una gemma, quindi lancia i dadi. Ottiene un simbolo dalla sua armatura ed un simbolo dalla sua Guardia. Alla fine, subisce solo 1 danno. Finalmente, il terzo guerriero ottiene due simboli, che sono completamente bloccati dall'armatura di Conan e da un'altra azione di Guardia.

Quando l'attivazione dei Guerrieri Pitti è completata, l'Overlord può attivare la sua seconda tessera (o nuovamente la stessa, con il nuovo costo). Avendo già utilizzato cinque gemme questo turno, l'Overlord decide di spenderli con parsimonia, attivando la prima tessera del Fiume utilizzando solo una gemma. Di nuovo, l'Overlord rimuove la tessera dal Fiume, scorre le tessere verso sinistra, e posiziona la tessera rimossa alla fine della fila. Questa tessera corrisponde ai Cacciatori Pitti con la base rossa, i quali emergono semplicemente dalle loro capanne senza costare gemme addizionali. L'Overlord passa ed è nuovamente il turno degli eroi.

SCENARI

Le pagine seguenti contengono un numero di scenari consigliati. Puoi trovare scenari addizionali su www.monolithedition.com, e sei naturalmente incoraggiato a crearne di propri.

Gli scenari sono presentati in ordine di difficoltà, la quale è indicata alla destra del titolo da un numero di corvi:

- * 1 corvo: Facile
- * 2 corvi: Intermedio
- * 3 corvi: Esperto

Il numero dei giocatori per ogni scenario è indicato alla sinistra del titolo.



Con l'eco dei tamburi da guerra delle tribù Pitta situate dietro il Fiume Nero e con l'aumento della frequenza di incursioni al Fiume del Tuono, diversi contadini sono scappati dai territori di Conajohara verso terre più sicure nel Regno di Aquilonia.

Mentre esplora il confine per aiutare Valannus, il Comandante di Forte Tuscelan, Conan è testimone del massacro di una colonia di rifugiati da Velitrium.

I Pitti si ritirano vittoriosi con un prigioniero femminile che Conan riconosce in Yselda, la figlia del governatore della città. Il Cimmero sa che la vita di Yselda può ora essere misurata in poche ore, visto che verrà a sacrificata a breve sull'altare di Jhebbal Sag, il Signore delle Bestie.

Tornato a Forte Tuscelan, Conan riunisce un piccolo gruppo di esperti guerrieri per salvare la figlia del Governatore e, sotto richiesta di Valannus, riportare la testa di Zogar Sag.



Vincere il Gioco:



Se uno o più eroi scappa dal villaggio con Yselda e la testa di Zogar Sag, Yselda ritorna sana e salva da suo padre; gli eroi hanno vinto.



Se alla fine del turno 8, i Pitti arrivano in massa per assistere al sacrificio e gli eroi non possono più scappare; l'Overlord vince.




Il gioco inizia con il turno degli Eroi. Gli Eroi iniziano nelle aree indicate dal diagramma del setup.

Suggerimento per 3 Eroi:


- * Conan (Battle Axe, Shield, Leather Armor)
- * Shevatas (Kris, Throwing Knives)
- * Hadrathus (Dagger, Teleportation, Halo of Mitra, Lightning Storm). Hadrathus inizia con Halo of Mitra lanciato.


Suggerimento per 4 Eroi

- * Bêlit (Ornamental Lance). Bêlit inizia in un'area con un qualsiasi altro eroe


 Dopo il setup, ogni eroe sposta 5 gemme dalla propria zona di Riserva alla propria zona di Fatica.



 **3 Eroi:** L'Overlord inizia con 10 gemme nella sua zona di Riserva e 3 gemme nella sua zona di Fatica, e posiziona il segnalino di recupero che mostra un valore di recupero di "5" nel Libro di Skelos.

 **4 Eroi:** L'Overlord inizia con 11 gemme nella sua zona di Riserva e 4 gemme nella sua zona di Fatica, e posiziona il segnalino di recupero che mostra un valore di recupero di "7" nel Libro di Skelos.



Rinforzi: 4 punti rinforzo .

Yselda: Prima che i modelli degli eroi siano posizionati sul tabellone, l'Overlord sceglie segretamente un segnalino numerico che corrisponde ad una capanna numerata come da diagramma di setup e lo posiziona a faccia in giù vicino a lui. Appena un eroe entra nella capanna scelta, l'Overlord gira il segnalino e posiziona Yselda nell'area della capanna. Yselda è svenuta e conta come un oggetto con un valore di ingombro pari a 6.




5



8



Regole speciali

- * Zogar Sag: Quando Zogar Sag muore, posiziona il suo segnalino punti vita nell'area in cui è morto. Il segnalino rappresenta la sua testa, e conta come un oggetto con un valore di ingombro pari a 2.
- * Fuggire dal Villaggio: Un eroe può uscire da una zona sul margine del tabellone per fuggire dal villaggio. Una volta che un eroe è fuggito, il modello dell'eroe non può ritornare sul tabellone.
- * Tenda della capanna: Un personaggio deve spendere 1 punto movimento extra per muoversi attraverso un confine all'interno o all'esterno di una capanna. Muoversi attraverso un segnalino di apertura non costa nessun punto di movimento extra.
- * Scalare: Un personaggio con Scalare può muovere attraverso i macigni  proprio come se stessero muovendo attraverso i margini spendendo 2 punti movimento extra.
- * Casse: Durante il setup, l'Overlord posiziona 1 cassa in ogni area delle capanne (8 in totale). Il mazzo risorse contiene: 2 Explosive Orb, 2 Life Potion, 1 Chainmail, 1 Crossbow, 1 Buckler, 1 Bow.

Frederic Henry



Per mesi, la nave pirata Tigre ha raschiato le acque al largo della costa di Stygia ed il Regno Oscuro saccheggiando il redditizio commercio di oro e avorio, con grande dispiacere del Re Ctesphon. Sembra che la flotta Stygiana sia incapace di mettere fine alla pirateria, il re ha promesso una colossale somma a chiunque gli portasse la testa di Bêlit.

Con la nave di Bêlit ancorata a rifornirsi e con una buona parte della ciurma a terra, Zaporavo, il capitano Zingariano della Il Vandalo, coglie l'opportunità di attaccarla nella speranza di reclamare l'enorme ricompensa e la gloria che l'accompagna.

Supportato da una sfilza di arcieri e dalla magia nera di Skuthus, un necromante Stygiano inviato da Ctesphon, il mercenario Zingariano e le sue truppe ottengono velocemente un appiglio sul ponte della Tigre. Solo Conan, Shevatas, ed un pugno di guerrieri rimasti possono aiutare Bêlit.



Vincere il Gioco:



Se Zaporavo e Skuthus sono morti e non c'è l'Oscuro Demone Esterno sul tabellone, oppure alla fine del turno 8, Bêlit sopravvive all'attacco; gli eroi vincono il gioco



Se Bêlit muore, l'imboscata ha avuto successo; l'Overlord vince il gioco.




Il gioco inizia con il turno degli Eroi. Bêlit e le sue Guardie iniziano nelle aree indicate dal diagramma di setup. Gli altri eroi iniziano nell'area **1** area.

Suggerimento per 3 eroi:


- * Bêlit (richiesta) (Ornamental Lance, Tribal Shield)
- * Conan (Sword, Leather Armor)
- * Shevatas (Kris, Throwing Knives)


Suggerimento per 4 eroi:



Hadrathus (Dagger, Gift of Life, Halo of Mitra, Bori's Rage).

 Dopo il setup, ogni eroe sposta 3 gemme dalla loro zona di Riserva alla loro zona di Fatica.



 **3 Eroi:** L'Overlord inizia con 9 gemme nella sua zona di Riserva e 3 gemme nella sua zona di Fatica, e posiziona il segnalino recupero che mostra un valore di recupero di "5" sul Libro di Skelos.

 **4 Eroi:** L'Overlord inizia con 10 gemme nella sua zona di Riserva e 4 gemme nella sua zona di Fatica, e posiziona il segnalino recupero che mostra un valore di recupero di "7" sul Libro di Skelos.

 Rinforzi: 6 punti rinforzo .

Fuoco a volontà: Ogni unità può effettuare un Attacco a Distanza se possibile.

Gloria a Set: Skuthus si sacrifica per evocare un Oscuro Demone Esterno; l'Overlord posiziona il modello dell'Oscuro Demone Esterno (6 punti vita) nell'area di Skuthus, quindi Skuthus muore. L'Overlord rimpiazza la tessera Skuthus e la tessera evento nel Fiume con la tessera dell'Oscuro Demone Esterno. Entrambe le tessere corrispondono allo stesso Oscuro Demone Esterno.



Skuthus possiede Energy Drain and Halo of Set. Lui inizia con Halo of Set lanciato.



Regole Speciali

- * Salto: Se un eroe, Zaporavo, o Skuthus fallisce il salto, il personaggio rimane nella sua area. Se un servitore o alleato fallisce il salto, quel personaggio cade nell'acqua ed è divorato dagli squali; il personaggio muore.
- * Casse: Durante il setup, l'Overlord posiziona 5 casse sul tabellone come indicato dal diagramma di setup. Il mazzo risorse contiene: 3 Life Potion, 1 Explosive Orb, 1 Crossbow.



La Tigre viaggia in acque scure sul fiume di Zarkheba, le cui rive misteriose sono coperte dalla lugubre giungla. La Regina della Costa Nera sa che, dietro l'aggrovigliato muro di vegetazione, una città antica può nascondere favolosi tesori. Ma le leggende narrano di fantasmi, e le tribù locali evitano con cura quelle aree.

Dopo diverse ore spese a navigare in un silenzio sovranaturale, Conan nota le zanne nere di torri che si ergono sopra gli alberi. Soffocate dall'eccessiva vegetazione, le rovine trasudano decadenza e desolazione.

Non ascoltando gli avvertimenti dei suoi superstiziosi uomini, Bêlit barca con il suo amante Cimmero, Shevatas, ed un paio di riluttanti uomini dell'equipaggio. In una cripta abbandonata, scoprono una manciata di gemme colorate ed uno strano pugnale ricurvo, spronandoli così ad addentrarsi più a fondo nelle rovine.

Nel centro della città, arrivano ad una piccola fortezza, le sue torri diroccate e le pareti sgretolate sono tenute insieme da una fitta vegetazione. Solo allora sentono gli echi di una voce provenire dall'oltretomba: "Ridatemi i miei averi, profanatori pagani, o bagnerò l'altare di Set con il vostro sangue!" La trappola di Skuthus è stata innescata.



Vincere il Gioco



Se Skuthus muore, la trappola è fallita, e gli eroi sono scappati dalla fortezza con il suo tesoro; gli eroi vincono il gioco.



Alla fine del turno 8, Skuthus termina il suo incantesimo, trasformandosi in un avvoltoio volando nel cielo. L'Overlord vince il gioco.




Il gioco inizia con il turno degli eroi. Gli eroi e le Guardie di Bêlit iniziano nelle aree indicate dal diagramma di setup.

Suggerimento per 3 eroi:


- * Conan (Sword, Shield, Leather Armor)
- * Shevatas (Kris, Throwing Knives)
- * Bêlit (Ornamental Lance, Yuetshi Knife)

 Dopo il setup, ogni eroe sposta 5 gemme dalla propria zona di Riserva alla propria zona di Fatica.



 L'Overlord inizia con 5 gemme nella sua zona di Riserva e 5 gemme nella sua zona di Fatica, e posiziona il segnalino di recupero che mostra il valore di recupero di "5" nel Libro di Skelos.



Rinforzi: 4 punti rinforzo  .





Liberare il mostro: L'Overlord può liberare un mostro di pietra ed aggiungere la sua tessera alla fine del Fiume. L'Oscuro Demone Esterno (6 punti vita), il Serpente Gigante (8 punti vita), e Khosatral Khel (7 punti vita) sono pietrificati e non possono attaccare finché non vengono liberati. L'Overlord non può liberare un mostro se ci sono due tessere mostro a faccia in su nel Fiume (incluso il Demone Oscuro).



Skuthus possiede Set's Bite e Halo of Set. Lui inizia con Halo of Set lanciato.



Regole Speciali:

- * Pugnale Yuetshi: Quando un eroe attacca Khosatral Khel con il Pugnale Yuetshi, il valore di armatura di Khosatral Khel per quell'attacco è di 3.
- * Linea di Vista: Un personaggio in una zona con le mura ha linea di vista su ogni area a terra all'interno delle mura della fortezza. L'area in una torre ed un'area fuori dalla torre sono entrambe in linea di vista solo se le aree sono adiacenti alla torre
- * Saltare dalle Mura: Un personaggio può muovere attraverso un parapetto da un'area delle mura ad un'area a terra come se fossero confinanti. Il personaggio lancia   per danni da caduta. Se il personaggio ha Salto, il personaggio allora lancia .
- * Massi caduti: Un personaggio può muoversi attraverso un'area con i massi caduti  . Il personaggio deve spendere 2 punti movimento extra a meno che il personaggio non ha Scalare
- * Casse: Durante il setup, l'Overlord posiziona 5 casse sul tabellone come indicato dal diagramma di setup. Il mazzo risorse contiene: 2 Life Potion, 2 Explosive Orb, 1 Javelin.

David Bertoldo



La provincia di Conajohara è stata saccheggiata. I clan dei Pitti uniti hanno attraversato il Fiume Nero in grosso numero, intenti ad uccidere i contadini Aquiloniani ed annientare Forte Tuscelan. Alla testa delle forze di invasione c'è lo sciamano Zogar Sag.

Conan e la sua banda di esploratori viaggiano lungo la frontiera incessantemente, salvando tutti coloro che possono essere ancora salvati. Nella vasta palude al margine sud della provincia, arrivano al villaggio mentre i contadini fuggono dinnanzi all'avanzata dei Pitti. Solo una coraggiosa sacerdotessa di Mitra è rimasta a rallentare i selvaggi guerrieri e prevenire il massacro imminente.

Conan ed i suoi alleati montano delle barricate e la sacerdotessa inizia un rituale magico utilizzando le sei reliquie del villaggio. Se riesce a completare l'invocazione, potrebbe rallentare le truppe di Zogar Sag e dare il tempo necessario ai contadini di mettersi in salvo.



Vincere il Gioco



Se il segnalino invocazione  raggiunge lo spazio 0 o alla fine del turno 12, il rituale è completo; gli eroi vincono il gioco.




Se la sacerdotessa di Mitra o tutti gli eroi muoiono, il villaggio è devastato; l'Overlord vince il gioco.




Suggerimento per 3 Eroi:

- * Conan (Battle Axe, Shield, Leather Armor)
- * Shevatas (Kris, Throwing Knives)
- * Hadrathus (Dagger, Teleportation, Halo of Mitra, Lightning Storm)

 Dopo il setup, ogni eroe sposta 5 gemme dalla propria zona di Riserva alla propria zona di Fatica.



Il gioco inizia con il turno dell'Overlord. Gli eroi iniziano nelle aree indicate dal diagramma di setup.



 L'Overlord inizia con 12 gemme nella sua zona di Riserva e posiziona il segnalino recupero in modo da mostrare un valore di recupero di "5" nel Libro di Skelos.

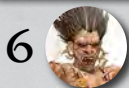


Quando la tessera Evento è attivata, l'Overlord risolve ognuno dei seguenti eventi in ordine:


Orda di Pitti: L'Overlord fa ritornare i modelli dei Guerrieri Pitti e dei Cacciatori Pitti morti sul tabellone nelle aree rinforzi finché non entrano più modelli in quelle aree.

Furia Bestiale L'Overlord sceglie un modello di Guerriero Pitta e di Cacciatore Pitta ritornato sul tabellone dall'evento Orda di Pitti sopra citato. Ogni unità in quel gruppo che è ritornato sul tabellone con quell'evento ottiene 2 punti movimento, i quali l'Overlord può spenderli immediatamente.

Incantesimo: Un eroe lancia  per ogni reliquia sul tabellone. Questo dado non può essere rilanciato. Per ogni simbolo mostrato sul dado, l'eroe sposta il segnalino di invocazione  di 1 spazio verso lo Θ sul tracciato



Regole Speciali

- * Barricate: Le Barricate bloccano le linee di vista. Un personaggio non può muovere attraverso le barricate, ma può attaccarle come se fossero un personaggio nemico. Ogni barricata inizia con 12 punti vita. Quando una barricata raggiunge Θ punti vita, rimuovila dal tabellone. Se un'unità in un gruppo attacca la barricata, le unità in quel gruppo possono attaccare solamente la barricata durante l'attivazione. Se un'unità in un gruppo attacca qualcos'altro che non sia la barricata, le unità in quel gruppo non possono attaccare le barricate durante l'attivazione.
- * Reliquie: All'inizio del turno dell'Overlord, se qualsiasi unità si trova nell'area con le reliquie, rimuovi quelle reliquie dal tabellone.
- * Sacerdotessa di Mitra: La Sacerdotessa non può muovere o attaccare. All'inizio di ogni turno dell'Overlord, se una qualsiasi unità si trova nell'area con lei, questa è uccisa.
- * Tenda della capanna: Un personaggio deve spendere 1 punto movimento extra per muoversi attraverso un confine all'interno o all'esterno di una capanna. Muoversi attraverso un segnalino di apertura non costa nessun punto di movimento extra.
- * Scalare: Un personaggio con Scalare può muovere attraverso i massi  come se fossero un confine spendendo 2 punti movimento extra.

Nicolas Marfeuil



Mentre stavano visitando il Sud del regno, la Principessa Olivia, figlia del Re di Ophir, viene aggredita da soldati Khotiani. Il distaccamento assegnato alla sua protezione viene massacrato. Dopo aver mietuto un raccolto sanguinante, anche Conan soccombe allo schiacciante numero degli aggressori ed alla furia di uno strano uomo-scimmia.

Ora Conan ed Olivia sono prigionieri del Capitano Arbanus, braccio destro del Re Strabonus di Koth. Nella sua missione di controllare le miniere d'oro le quali alimentano la ricchezza del Re di Ophir, Strabonus si è rivolto al rapimento ed all'estorsione oltre che alle costose azioni militari. Conan percorre la sua cella come un leone in gabbia. I suoi incandescenti occhi azzurri cercano qualsiasi mezzo per scappare, ed è infuriato del suo fallimento nel proteggere la principessa.

I Kothiani si sono ritirati in una vecchia fortificazione ai margini dei due regni. Siccome hanno montato una posizione difensiva ed installato macchine da guerra mortali, i compagni d'arma del Cimmero si cimentano in una missione di salvataggio. Il messaggio del Re di Ophir è chiaro: sua figlia non deve cadere nelle mani di Strabonus viva.



Vincere il Gioco:



Se un eroe scappa dal forte con Olivia, lei è libera dal giogo di Strabonus; gli eroi vincono il gioco




Alla fine del turno 8, gli Ophiriani annichiliscono il forte con i trabucchi, uccidendo tutti i suoi occupanti; l'Overlord vince il gioco.




Il gioco inizia con il turno degli eroi. Gli eroi iniziano nelle aree indicate dal diagramma di setup.



Suggerimento per 3 eroi:



- * Conan (Battle Axe, Shield, Leather Armor)
- * Shevatas (Kris, Throwing Knives)
- * Hadrathus (Dagger, Teleportation, Halo of Mitra, Lightning Storm)

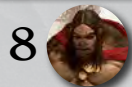
 Dopo il setup, ogni eroe sposta 5 gemme dalla propria zona di Riserva alla propria zona di Fatica.







 L'Overlord inizia con 8 gemme nella sua zona di Riserva e 3 gemme nella sua zona di Fatica, e posiziona il segnalino di recupero che mostra il valore di recupero di "5" nel Libro di Skelos.

 **Rinforzi:** 4 punti Rinforzi  .

Franza: L'Overlord sceglie un'area e lancia   . Ogni personaggio in quell'area subisce danni pari al numero di simboli mostrati sui dadi.



Regole Speciali

- * **Olivia:** Olivia è svenuta e conta come un oggetto con un valore di ingombro pari a 6.
- * **Cella di Olivia:** Il Capitano è Arbanus di Koth. Quando Arbanus muore, posiziona la Chiave nell'area in cui è morto. Se un eroe si trova in un'area adiacente alla cella di Olivia e possiede la Chiave, l'eroe può effettuare un'azione di Manipolazione semplice per aprire la porta e rimuoverla dal gioco.
- * **Cella di Conan:** Un eroe in un'area adiacente alla porta della cella di Conan può effettuare una Manipolazione complessa con una difficoltà di 2 per aprire il lucchetto. Se l'eroe ha successo, apre la porta e rimuovila dal gioco.
- * **Porte:** Un personaggio che non siano le Iene può spostarsi attraverso una porta (eccetto la porta delle celle di Olivia e Conan) come se fosse un margine spendendo 1 punto movimento addizionale. Dopo che un personaggio si è mosso attraverso una porta, rimuovi quella porta dal tabellone.
- * **Linea di Vista:** Un personaggio in una zona con le mura ha linea di vista per ogni area a terra all'interno delle mura. L'area in una torre ed un'area fuori dalla torre sono entrambe in linea di vista solo se le aree sono adiacenti alla torre.
- * **Saltare dalle Mura:** Un personaggio può muovere attraverso un parapetto da un'area delle mura ad un'area a terra come se fossero confinanti. Il personaggio lancia   per danni da caduta. Se il personaggio ha Salto, il personaggio allora lancia  .
- * **Massi caduti:** Un personaggio può muoversi attraverso un'area con i massi caduti  . Il personaggio deve spendere 2 punti movimento extra a meno che il personaggio non ha Scalare.
- * **Casse:** Durante il setup, l'Overlord posiziona 6 casse sul tabellone come indicato dal diagramma di setup. Il mazzo risorse contiene: 2 Life Potion, 2 Explosive Orb, 1 Chainmail, 1 crossbow.

Frédéric Henry



Due audaci ladri, un disertore di Gunderland e un Barbaro Cimmero, si sono creati una reputazione tra le città stato di Corinthia rubando ai ricchi e saccheggiando le carovane sulla Strada del Re. Un sacerdote corrotto di Anu, facendo il doppio gioco, ha fatto la spia su dove fosse la coppia di ladri. Il Gundariano è stato velocemente catturato ed impiccato. Conan, nella sua irruenza giovanile, vendica la morte del suo socio saccheggiando il tempio di Anu ed eviscerando il sacerdote responsabile.

Durante la sua fuga, Conan cade vittima "dell'Ira di Anu", un potente incantesimo che tormenta il Cimmero con terribili allucinazioni. Ha poco tempo per trovare il sacerdote responsabile e rompere la maledizione.

Durante una processione religiosa, Conan vede la sua opportunità: i sacerdoti di Anu, la loro scorta di soldati, e lo strano uomo-scimmia sfilano lungo la strada e fanno una sosta presso una locanda.



Vincere il Gioco




Se Conan lascia la locanda e la maledizione è stata spezzata, egli è libero dalle terribili allucinazioni; gli eroi vincono il gioco.




Se Conan lascia la locanda e la maledizione non è stata spezzata o Conan muore, la maledizione ha funzionato; L'Overlord vince il gioco.



Il gioco inizia con il turno degli eroi. Conan inizia nell'area indicata dal diagramma di setup. Suggerimento per 1 eroe: Conan (richiesto) (Sword, Leather Armor)

 Dopo il setup, Conan non sposta nessuna gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica.



 L'Overlord inizia con 4 gemme nella sua zona di Riserva e 4 nella sua zona di Fatica, posiziona il segnalino recupero in modo da mostrare un valore di recupero di "3" nel Libro di Skelos.

Quando la tessera evento è attivata, l'Overlord risolve uno degli eventi in base al numero di sacerdoti che sono stati rimossi dal tabellone:



* 0 sacerdoti - Rinforzi: 2 punti rinforzi .

* 1+ sacerdote - L'Overlord posiziona la tessera della Guardia Bossoniana alla fine del Fiume (max.4) e posiziona 2 modelli di Guardia Bossoniana con la base di quel colore nell'area di rinforzi.

* 2+ sacerdoti - L'Overlord posiziona la tessera della Guardia Bossoniana alla fine del Fiume (max.4) e posiziona 2 modelli di Guardia Bossoniana con la base di quel colore nell'area di rinforzi.


* 3+ sacerdoti - Squinzagliato: Una volta per partita, l'Overlord posiziona il modello di Thak (10 punti vita) nell'area indicata dal diagramma di setup e posiziona la tessera Thak alla fine dle Fiume.



Durante il setup, l'Overlord piazza 5 segnalini numerati a faccia in giù sul tabellone per rappresentare i sacerdoti. Il sacerdote con il segnalino dal valore più basso può rompere la maledizione.



Regole Speciali

* Interrogatorio: un eroe in un'area con un sacerdote può spostare 1 gemma dalla sua zona di Riserva alla zona di Fatica per lanciare . Questo lancio non è soggetto dall'essere intralciato. Risolvi uno degli seguenti effetti in base al numero di simboli mostrati dal dado:

* 0: Il sacerdote resiste all'interrogatorio; nessun effetto.




* 1-2: Il sacerdote parla; se il sacerdote può spezzare la maledizione, la maledizione è spezzata. L'Overlord informerà l'eroe quando e se la maledizione è spezzata. Rimuovi il segnalino sacerdote dal tabellone.




* 3: Il sacerdote muore prima di parlare; se il sacerdote può spezzare la maledizione, la maledizione è spezzata. L'Overlord non informerà l'eroe quando e se la maledizione è spezzata. Rimuovi il segnalino sacerdote dal tabellone.

* La Furia Thak: all'inizio del turno 12, l'Overlord risolve l'evento Squinzagliato.

* Rinforzi: Dopo che un modello è posizionato in un'area con solo 1 segnalino rinforzo dai rinforzi o dall'evento, rimuove quel segnalino dal tabellone.

* Mura: Un personaggio con Demolitore di Muri non può usarla per muovere attraverso le mura esterne della locanda.

* Saltare da/Scalare un Balcone: Un personaggio può muovere attraverso una ringhiera da un'area con il balcone ad un'area al pianterreno come se fossero confinanti. Il personaggio lancia   per danni da caduta. Se il personaggio ha Salto, il personaggio lancia invece . Un personaggio con Scalare può muovere attraverso un balcone da un'area al pianterreno ad un'area con il balcone spostando 2 gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica.

* Saltare da/Scalare le trombe delle scale: Un personaggio può muovere attraverso una ringhiera da un'area delle scale ad un'area al pianterreno come se fossero confinanti. Il personaggio lancia   per danni da caduta. Se il personaggio ha Salto, il personaggio lancia invece . Un personaggio con Scalare può muovere attraverso una ringhiera da un'area al pianterreno ad un'area con le scale spostando 2 gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica.

* Casse: Durante il setup, l'Overlord posiziona 6 casse sul tabellone come indicato dal diagramma di setup. Il mazzo risorse contiene 3 Life Potion, 2 Explosive Orb, 1 Shield.

David Bertoldi



Fiutando una trappola durante l'incontro con i pirati delle isole Baracha, Conan fugge da Tortage, unendosi al Capitano Zaporavo ed all'equipaggio della Il Vandalo. Presto, la sua personalità e l'abilità di navigazione lo rendono popolare tra l'equipaggio, ed il suo comando gli vale l'attenzione di Sancha, il mercenario favorito dello Zingariano

Zaporavo rimane diffidente del Cimmero, che vede ora come un rivale. Ma non c'è tempo per regolare i conti essendo apparse delle vele di una nave mercantile Argosiana all'orizzonte. L'equipaggio della Il Vandalo fissano la sua preda, e la nave mercantile offre una flebile resistenza. Con la cattura della nave intatta, Zaporavo imposta la rotta verso il porto Zingariano più vicino, sperando di trarre profitto tanto dalla nave stessa come dal suo carico.

A bordo della nave Argosiana e fiancheggiato dai membri dell'equipaggio a lui fedeli, Conan afferra l'opportunità ed incita un ammutinamento, sperando di prendere la nave e colpire Il Vandalo mentre è indebolita



Vincere il Gioco



Se il segnalino del turno raggiunge lo spazio "6", la nave con gli eroi cattura Il Vandalo; Inizia Inseguimento infernale Parte II



Se tutti gli eroi muoiono, la Il Vandalo scappa; l'Overlord vince il gioco

Inseguimento: L'Overlord non muove il segnalino del turno durante la fase di Recupero. Il segnalino del turno rappresenta il progresso degli eroi nel catturare Il Vandalo.


Navigare: Solo le aree della nave e le aree di mare adiacenti mostrate nel setup del diagramma sono utilizzate per questo scenario.




Il gioco inizia con il turno degli eroi. Gli eroi iniziano nelle aree indicate dal diagramma di setup.

Suggerimento per 2 eroi:


- * Conan (richiesto) (Battle Axe, Leather Armor)
- * Shevatas (Parrying Dagger, Throwing Knives, Leather Armor)


 Dopo il setup, ogni eroe sposta 4 gemme dalla loro zona di Riserva alla loro zona di Fatica.




 L'Overlord inizia con 5 gemme nella sua zona di Riserva e 5 nella sua zona di Fatica, e posiziona il segnalino di recupero che mostra un valore di recupero di "3" nel Libro di Skelos.




Rinforzi: 4 punti rinforzo  .

Onda anomala: Una immensa onda scuote la nave; L'Overlord lancia  . Per ogni simbolo mostrato sul dado, l'Overlord sposta un eroe fino a 3 aree sulla nave o rimuove un pirata ammutinato dal tabellone.

Tagliagole: L'Overlord lancia  . Per ogni simbolo mostrato dal dado, l'Overlord rimpiazza un modello Pirata ammutinato sul tabellone con un modello Pirata fuori dal tabellone



Regole Speciali

- * Pirati Ammutinati Pirati Ammutinati: I modelli Pirata con la base rossa sono Pirati ammutinati, e sono considerati alleati. I Pirati ammutinati non possono essere attivati utilizzando Comando. Una volta per turno degli eroi, gli eroi possono attivare i Pirati ammutinati. I pirati ammutinati si muovono ed attaccano come un gruppo di unità.
- * Con me! All'inizio del turno degli eroi, Conan lancia  . Per ogni simbolo mostrato sul dado, piazza 1 modello di Pirata ammutinato nell'area di Conan. Non possono esserci più di 5 Pirati ammutinati sul tabellone nello stesso momento.
- * Navigation: Se un eroe si trova in un'area con il montante o nell'area del ponte di poppa, e ci sono più eroi ed alleati che unità in quell'area, e nessun alleato ha attaccato questo turno, quell'eroe può effettuare una Manipolazione semplice per muovere il segnalino di turno di 1 spazio verso lo spazio "6". Se l'eroe lo fa, gli alleati non possono attaccare questo turno. Ogni eroe può muovere il segnalino del turno una volta per turno per area di montante o per ponte di poppa.
- * Casse: Durante il setup, l'Overlord piazza 4 casse sul tabellone come indicato dal diagramma di setup. Il mazzo risorse contiene: 2 Life Potion, 1 Explosive Orb, 1 Crossbow.

Philippe Velle



Questo scenario può essere giocato solo dopo Inseguimento Infernale I.

Alla fine dell'Inseguimento Infernale I, l'Overlord posiziona il modello di Zaporavo (7 punti vita) e 2 modelli di Arcieri Bossoniani sul tabellone come indicato dal diagramma di setup e posiziona ogni modello Pirata con una base verde o blu che si trova fuori dal tabellone in un'area numerata sul tabellone come indicato dal diagramma di setup ① ② ③. Gira ogni tessera Pirata verde e blu sul Fiume faccia in su, quindi piazza ogni tessera Pirata verde e blu che non si trova nel Fiume alla fine del Fiume.

Piazza la tessera degli Arcieri Bossoniani e di Zaporavo alla fine del Fiume



Vincere il Gioco




Se Zaporavo muore o il segnalino del turno raggiunge lo spazio "8," la Il Vandalo è sopraffatta; gli eroi vincono il gioco.




Se tutti gli eroi muoiono, Il Vandalo sopravvive e naviga ancora; L'Overlord vince.


Distruzione: L'Overlord non sposta il segnalino del turno durante la fase di Recupero. Il segnalino rappresenta il progresso degli eroi nel distruggere la Il Vandalo



Rinforzi: 4 punti rinforzo .

Ballista Jammed: L'Overlord lancia . Se il dado mostra 1 o più simboli, l'Overlord sceglie un'area con una ballista. Quella ballista non può essere utilizzata durante il prossimo turno degli eroi

Regole Speciali

- * **Salto:** Se un eroe, Zaporavo, o il Capitano falliscono nel salto, il personaggio rimane nell'area di partenza. Se un servitore o un alleato fallisce nel salto, quel personaggio cade in acqua ed è mangiato dagli squali; il personaggio muore.
- * **Sparare con la Ballista:** Per ogni area con una ballista puntata verso la Il Vandalò la quale è occupata da una maggioranza a favore degli Eroi, tutti i pirati ammutinati presenti in quell'area devono sacrificare la loro azione di combattimento e gli Eroi devono spendere 1 gemma a Manipolazione per attivare il fuoco della ballista. Gli Eroi allora lanciano  (i rilanci sono permessi), ogni simbolo infligge 1 danno alla Il Vandalò. Ogni ballista può sparare solo una volta per turno.

Philippe Ville





Risate ed urla risuonano mentre boccali di birra sbattono insieme. Conan ed i suoi compagni stanno celebrando, spendendo la loro paga rimanente per il tempo trascorso nell'arma del regno di Ophir.

Siedono nella Locanda del Ratto a Corinthia. La città stato è governata dal Principe Murilo, il quale Conan aveva aiutato in passato eliminando il suo potente rivale, il sacerdote rosso Nabonidus. In risposta al messaggio inviatogli dal principe, Conan aveva organizzato un incontro ufficioso con Murilo alla locanda. All'insaputa di Conan e degli altri, l'incontro è una trappola. Potenti nobili, intenti a rovesciare Murilo, drogano le bevande ed imprigionano Conan ed i suoi compagni nelle stanze inferiori della locanda.

I cospiratori sono guidati da Jenna, una prostituta vicina a Nabonidus la quale è stata umiliata da Conan. Ella vuole liberare la creatura del sacerdote rosso, Thak, il quale è stato tenuto prigioniero sin dal suo precedente confronto con Conan e brucia dal desiderio di vendetta.



Vincere il Gioco



Se tutti gli eroi vivi sono scappati dalla locanda, sono liberi; gli eroi vincono il gioco.



Se alla fine del turno 10, le guardie inondano la locanda e gli eroi sono nuovamente catturati; L'Overlord vince il gioco




Il gioco inizia con il turno degli Eroi. Gli eroi iniziano nell'area indicata dal diagramma del setup.

Suggerimento per 3 eroi:

- * Conan (Sword)
- * Shevatas (Kris, Shield)
- * Hadrathus (Ornamental Lance, Mitra's Healing, Set's Possession, Mental Control)


 Dopo il setup, ogni eroe sposta 3 gemme dalla propria zona di Riserva alla zona di Fatica.



 L'Overlord inizia con 1 gemma nella sua zona di Riserva ed 11 nella sua zona di Fatica, e posiziona il segnalino recupero che mostra un valore di recupero di "2" nel Libro di Skelos.



Rinforzi: 4 punti rinforzi

La Vendetta di Thak: I Se è il turno 6 o più, l'Overlord lancia , quindi sposta un numero qualsiasi di gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica. L'Overlord somma il numero di simboli mostrati sui dadi, quindi somma o sottrae 1 dal totale per ogni gemma spostata. L'Overlord posiziona il modello di Thak (6 punti vita) nell'area che corrisponde al numero del totale, e posiziona una tessera Thak nella terza posizione a sinistra del Fiume ed un'altra alla sesta posizione da sinistra, scorrendo le tessere a destra se necessario. Thak non è soggetto all'incantesimo Mind Control.







Dopo il setup, l'Overlord prende ogni carta equipaggiamento degli eroi, li posiziona in una pila, ed assegna ogni pila ad un'area posizionando un segnalino con il numero corrispondente a faccia in giù per ogni gruppo di carte. Non può assegnare una pila alla stanza 11.



Regole Speciali

- * Recuperare gli equipaggiamenti: un eroe può cercare in un'area numerata effettuando una Manipolazione complessa con una difficoltà di 1. Se un eroe ha successo e l'equipaggiamento di partenza di quell'eroe è stato assegnato a quella stanza, l'eroe prende quelle carte equipaggiamenti e scarta il segnalino a faccia in giù nella scatola del gioco.
- * Libertà: Un eroe in un'area adiacente alla porta dell'area 11 può effettuare una Manipolazione complessa con una difficoltà di 5 per aprire il lucchetto. Se l'eroe ha successo, rimuovi la porta dal tabellone.
- * Nascosto tra le ombre: Di notte, gli eroi hanno il vantaggio dell'oscurità e della stanchezza dei loro carcerieri; se l'allarme non è scattato:
 - * I personaggi non possono effettuare attacchi a Distanza.
 - * L'Overlod non può utilizzare i suoi benefici.
 - * L'Overlord può attivare solo 1 tessera durante il suo turno.
 - * Quando un servitore muove, lascia il modello del servitore caduto in quell'area invece di rimuoverlo dal tabellone. Se un eroe si trova in un'area con un servitore morto e non ci sono personaggi nemici vivi in quell'area, l'eroe può effettuare una Manipolazione semplice per rimuovere il modello del servitore morto dal tabellone.
- * Allarme!: L'allarme è scattato se succede una delle seguenti cose:
 - * Un personaggio utilizza Demolitore di Muri o Explosive Orb
 - * All'inizio del turno dell'Overlord, se un'unità si trova in un'area con un servitore morto o un eroe.
 - * Alla fine del turno 4.

Quando l'allarme è scattato, l'Overlord rimuove tutti i modelli dei personaggi morti dal tabellone e posiziona 5 modelli di Guardie Bossoniane con le basi verdi nell'area di ingresso. L'Overlod posiziona la tessera delle Guardie Bossoniane alla sinistra del Fiume, scorrendo le tessere a destra se necessario, e riposiziona il segnalino di recupero nel Libro di Skelos con il segnalino recupero che mostri un valore di recupero di "5".

- * Via d'uscita: Quando un eroe apre l'ultima cassa sul tabellone, quell'eroe prende la carta Tools. Un eroe con Tools in un'area con una finestra può effettuare una Manipolazione complessa con una difficoltà di 3. Se l'eroe ha successo, l'area dell'eroe diventa un'uscita. Un eroe in un'area con un'uscita può spendere 1 punto movimento per scappare dalla locanda; quell'eroe rimuove la sua figura dal tabellone.
- * Mura: Un personaggio con Demolitore di Muri non può utilizzarla per muoversi tra una parte esterna e la locanda o tra aree con elevazione differente
- * Saltare da/Scalare un Balcone: Un personaggio può muovere attraverso una ringhiera da un'area con il balcone ad un'area al pianterreno come se fossero confinanti. Il personaggio lancia  per danni da caduta. Se il personaggio ha Salto, il personaggio lancia invece . Un personaggio con Scalare può muovere attraverso un balcone da un'area al pianterreno ad un'area con il balcone spostando 2 gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica.
- * Saltare da/Scalare le trombe delle scale: Un personaggio può muovere attraverso una ringhiera da un'area delle scale ad un'area al pianterreno come se fossero confinanti. Il personaggio lancia  per danni da caduta. Se il personaggio ha Salto, il personaggio lancia invece . Un personaggio con Scalare può muovere attraverso una ringhiera da un'area al pianterreno ad un'area con le scale spostando 2 gemme dalla sua zona di Riserva alla sua zona di Fatica.
- * Casse: Durante il setup, l'Overlord posiziona 4 casse sul tabellone come indicato diagramma di setup. Il mazzo risorse contiene: 2 Life Potion, 2 Explosive Orb.