Scenari aggiuntivi del King Pledge

4 ALBA ROSSA

La situazione è critica. La provincia aquiloniana di Conajohara è prossima al collasso, sopraffatta dai massicci attacchi delle tribù pitte riunite e guidate dal temibile sciamano Zogar Sag. Per giorni, Conan e il suo gruppo di ranger, hanno battuto la frontiera lungo il Fiume Nero, ingaggiando feroci battaglie per proteggere i coloni in fuga dai massacri.

Raggiungendo un piccolo villaggio, ben presto il gruppo si rende conto che la popolazione è stata decimata. Alcuni corpi hanno la pelle annerita e avvizzita, altri sembrano siano stati fatti a pezzi da qualche terribile bestia selvaggia. « Non ci sono dubbi – ringhia il Cimmero – questa è opera di Zogar Sag. Le bestie selvagge gli ubbidiscono e ho già visto altri cadaveri in queste condizioni, vittime della morte nera delle paludi...». Il gruppo sfiduciato lascia il villaggio, incamminandosi verso il fiume.

Al tramonto, sul loro cammino trovano un altro villaggio: è intatto, ma abbandonato. Ormai stanchi, gli uomini decidono di accamparsi in questo luogo. Conan li avverte: « State certi che presto i Pitti arriveranno anche qui e cancelleranno questo posto dalle mappe. Riposate più che potete poiché domani pagheranno per i loro crimini! ».

Quando giunge l'alba rossa, anche Conan ha ceduto alla stanchezza; ma il suo vivere a contatto con la società non ha mai sopito il suo infallibile istinto e, prima che i pitti raggiungano il villaggio, egli è già sveglio e vigile, pronto ad affrontarli.

Obiettivi:

Alla fine del turno 8, gli Eroi vincono se hanno fatto più punti dell'*Overlord* o, in caso di parità, se l'idolo di Yag-Kosha è stato portato fuori dal tabellone.

Alla fine turno 8, l'*Overlord* vince se ha fatto più punti degli Eroi o, in caso di parità, se l'idolo di Yag-Kosha non è stato portato fuori dal tabellone.

La partita inizia con il turno degli Eroi.

Suggerimenti per 3 Eroi :

- Conan (senza equipaggiamento),
- Shevatas (senza equipaggiamento),
- Valeria (senza equipaggiamento).

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

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

L'*Overlord* può decidere di utilizzare l'evento Rinforzi (4 punti) o lanciare e attivare l'evento corrispondente al numero di simboli ottenuti:

0 – Rinforzi: 4 punti Rinforzo .

1 – Folata di vento: aggiungi un (1) livello ai segnalini Fiamma delle capanne il cui livello è 1 o 2.

2 – Fulmini: l'*Overlord* recupera 3 gemme dalla sua zona Fatica.

5

L'*Overlord* sceglie una delle cinque carte Obiettivo (A, B, C, D o E) e la mette da parte coperta. La sua scelta sarà rivelata alla fine della partita. In seguito, l'*Overlord* forma un mazzo di otto carte con le rimanenti 4 carte Obiettivo, la carta Idolo di Yag-Kosha e 3 carte Tesoro Sacro .

Un secondo mazzo di 8 carte viene formato con le seguenti carte: Ascia da Battaglia, Scudo, Pugnale, Spada, Manosinistra, 2 Intruglio Pitto, Giavellotto.

Una carta di ogni mazzo è piazzata coperta in ogni capanna, così da avere una coppia di carte su ciascuna capanna.

Regole speciali (parte1):

- ✓ **Perquisire le capanne :** un Eroe in una capanna può effettuare una manipolazione complessa. Ogni simbolo ottenuto permette all'Eroe di prendere una carta presente nella tenda:
  - ✓ se è un oggetto, lo pone scoperto davanti a sé,
  - ✓ se è un obiettivo, lo mostra ai suoi compagni di squadra. Questi decidono se scartarlo (scoperto) oppure se conservarlo (coperto), in quest'ultimo caso, i punti corrispondenti all'obiettivo saranno conteggiati a fine partita.

- ✓ **Bruciate tutto :** quando viene attivato, un Pitto (guerriero, cacciatore o Zogar Sag), che non ha Eroi nella sua area, può rinunciare al suo movimento base per provare a dare alle fiamme una capanna a lui adiacente. Tira . Ogni simbolo corrisponde a un livello. Piazza sulla capanna il segnalino Fiamma appropriato . Quando il livello delle fiamme di una tenda arriva a 3, l'incendio non può più estinguersi e il suo livello rimane fisso a 3 per il resto della partita.

  All'inizio del turno degli Eroi, tutti gli Eroi in una capanna:
  - ✓ con un livello di fiamme pari a 1, subisce danni (senza Rilanci e senza Armatura),
  - ✓ con un livello di fiamme pari a 2, subisce danni (senza Rilanci e senza Armatura),
  - ✓ con un livello di fiamme pari a 3, subisce danni (senza Rilanci e senza Armatura).

  Inoltre nessun modello può entrare in una capanna le cui fiamme hanno raggiunto il livello 3. l'equipaggiamento presente nella capanna in fiamme è perso.

- ✓ **Tendaggi delle capanne :** Un personaggio deve spendere un (1) punto extra di movimento per entrare o uscire dall'ingresso di una capanna.

Regole Speciali (Parte 2):

- ✓ **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.
- ✓ **Conteggio dei punti :**
  - ✓ Per gli Eroi, portare fuori dal tabellone l'Idolo di Yag-Kosha o un Tesoro Sacro: +3 PV (Punti Vittoria) per ogni carta.
  - ✓ Per l'*Overlord*, per ogni tenda in fiamme: +1 PV (indipendentemente dal livello).
  - ✓ Per entrambe le fazioni, gli obbiettivi conservati dagli Eroi o dall'*Overlord*, valgono i seguenti punti:

A — Un Eroe fuggito dal sentiero in alto a sinistra del tabellone: +2 PV per gli Eroi.
Nessun Eroe è fuggito dal sentiero in alto a sinistra del tabellone: +3 PV per l'*Overlord*.

B — Alla fine della partita, il livello delle fiamme della tenda 5 è 2 o meno: +2 PV per gli Eroi.
Alla fine della partita, il livello delle fiamme della tenda 5 è 3: +2 PV per l'*Overlord*.

C — Per ogni Eroe fuggito dal villaggio: +1 PV per gli Eroi.
Per ogni Eroe che è rimasto sul tabellone: +2 PV per l'*Overlord*.

D — Zogar Sag è stato ucciso: +4 PV per gli Eroi.
Alla fine della partita, Zogar Sag è ancora vivo: +2 PV per l'*Overlord*.

E — L'Idolo di Yag-Kosha è stato portato fuori dal tabellone: +2 PV per gli Eroi.
L'Idolo di Yag-Kosha è rimasto nel villaggio: +4 PV per l'Overlord.

- ✓ **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.
- ✓ **Intruglio Pitto :** un Eroe può scartare questo oggetto per spostare due gemme dalla sua Fatica alla sua Riserva, ma deve anche subire una Ferita.

Laurent Pouchain

3 La chiave di Kuthchemes

Le voci si diffusero rapidamente tra i ladri di Asgalun: La Vandalo *è arrivata al porto della capitale Pelishti e il suo capitano Zaporavo, avrebbe con sé una copia dei libri proibiti di Vathelos il Cieco.*

Leggenda vuole che questi antichi testi contengano il segreto in grado di aprire le porte di una cupola eburnea che si erge sulle rovine millenarie della misteriosa Kuthchemes, lì nelle vaste distese desertiche a sud-est delle terre di Shem.

« La promessa di un favoloso tesoro per chi avrà il coraggio di rubare questo grimorio » ha detto Shevatas, re dei ladri di Zamora. E queste parole risuonano ancora nelle orecchie di Conan quando i due uomini giungono alla locanda dove alloggia Zaporavo. Il loro piano è semplice: attendere il favore della notte per impossessarsi del grimorio nascosto in una delle camere da letto.

C'è aria di festa e di baldoria poiché i bucanieri sbarcati dalla Vandalo sono desiderosi di dilapidare il loro bottino in alcol e donne. Ben presto però la locanda si riempie di soldati Shemiti il cui capitano è stato subdolamente corrotto dal mercenario zingariano al fine di coprirsi le spalle.

La locanda si trasforma in una trappola mortale quando i sospetti e la perspicacia di Zaporavo gli fanno capire le vere intenzioni della coppia di nuovi arrivati.

Obiettivi:

Per vincere, gli Eroi devono raggiungere la strada fuori dalla locanda con il Grimorio o con il forziere rosso nel quale è custodito. La chiave per aprire il forziere è nascosta in uno degli altri forzieri della locanda.

Per vincere, l'Overlord deve uccidere gli Eroi o impedire di completare il loro obiettivo prima della fine del turno 8. Dopo la fine del turno 8, il favoloso tesoro è ormai fuori dalla portata degli Eroi.

La partita inizia con il turno degli Eroi.

Suggerimenti per 2 Eroi :

- Conan (spada di Conan e armatura di cuoio),
- Shevatas (kriss e coltelli da lancio).

Tutti gli Eroi iniziano con 0 gemme nella loro Fatica.

L'*Overlord* inizia con 10 gemme nella sua Riserva e 2 nella sua Fatica. Recupera 5 gemme ogni turno.

Rinforzi : 4 punti Rinforzo .

Ai vostri ordini : l'*Overlord* può scambiare tra loro due tessere del Fiume.

8 5

Regole speciali :

- **Forziere rosso :** il forziere rosso che contiene il grimorio è trasportabile ma il suo ingombro è pari a 5. Può essere aperto solo con la Chiave. Gli Eroi che la possiedono possono farlo con una manipolazione semplice. A quel punto prendono la carta Equipaggiamento Grimorio.
- **Pareti :** tutte le pareti che separano due stanze dello stesso piano sono distruttibili (da una miniatura con l'abilità Spacca Muri), tranne i muri perimetrali della locanda, inclusi quelli che danno sulla strada.
- **Saltare dalla/Arrampicarsi sulla balaustrata:** saltare a terra infligge di danni non difendibili e se la miniatura ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sulla balaustrata costa 2 Punti Movimento aggiuntivi per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi.
- **Saltare dalle/Risalire le scale:** saltare dalle scale infligge di danni non difendibili e se la miniatura ha l'abilità Saltare. Montare sulle scale scavalcando la ringhiera costa un (1) Punto Movimento aggiuntivo per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi.
- **Bancone e tavoli :** salire sul bancone o su un tavolo costa un (1) Punto Movimento. Combattere sul bancone o sul tavolo fornisce un bonus di soprelevazione di per gli attacchi a Distanza e per quelli in Mischia.
- **Sgabelli:** Quando un giocatore effettua un attacco in Mischia, può rimuovere un segnalino sedia/sgabello nella sua area e ottenere un bonus di per questo attacco.
- **Forzieri**: 6 forzieri sono posizionati come indicato sulla mappa. Il mazzo delle risorse è composto da: 1 chiave, 1 globo esplosivo, 1 pozione curativa, 1 armatura di cuoio e 1 forziere vuoto.

Adnane Badi

4 IN NOME DI IBIS

La caccia volge al termine. Al confine del regno di Nemedia, Conan ha ritrovato le tracce di Skuthus lo stregone che il barbaro insegue senza tregua fin dalla città di Numalia.

Giunto dalla Stygia, questo potente negromante ha fallito il suo tentativo di eliminare Kalanthes, il sacerdote di Ibis conosciuto per aver consacrato la propria vita nel combattere il culto dell'arcidemone Set. Lo stregone ha sottovalutato la tenacia dei mercenari al soldo del sacerdote. Kalanthes ferito, ma sopravvissuto è rimasto a Numalia.

Rifugiatosi nei pressi di un villaggio di cui ha decimato la popolazione con la sua magia nera, Skuthus sta ricostituendo le sue forze per accogliere i suoi inseguitori. Egli non può fallire una seconda volta poiché Thoth-Amon, Gran sacerdote di Set, conta su di lui per sbarazzarsi una volta per tutte di di Kalanthes, il suo acerrimo nemico.

Mentre la porta della locanda che ospita Skuthus viene divelta dai possenti colpi del Cimmero armato di tutto punto che guida i suoi uomini in nome di Ibis, lo stregone prepara le sue diavolerie emettendo suoni gutturali e profondi. Quando l'aria intorno a lui inizia a vibrare, Skuthus scoppia in una blasfema risata: adesso sa che una volta eliminati i mercenari, non ci sarà più nessun ostacolo tra lui e la morte di Kalanthes.

Obiettivi:

Per vincere, gli Eroi devono uccidere Skuthus.

Per vincere, l'*Overlord* deve riuscire a mantenere in vita Skuthus fino alla fine del turno 8.

La partita inizia con il turno degli Eroi.

Suggerimenti per 3 Eroi :

- 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). Aura di Mitra non è attivo all'inizio della partita.

Tutti gli Eroi iniziano con 5 gemme nella loro Fatica.

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

Rinforzi: ad ogni attivazione, l'*Overlord* può utilizzare dei punti rinforzo per evocare delle mummie e degli scheletri (fino a un massimo di 5 per tessera). Le miniature possono essere piazzate ovunque sulla mappa, ma massimo 2 per area. Il massimo di unità per ogni tessera è 5 (5 mummie verdi e 5 blu, 5 scheletri rossi e 5 arancioni).

- prima attivazione: 20 punti rinforzo,
- attivazioni successive: 10 punti rinforzo.

Skuthus ha 2 incantesimi: Nube mortale e Teletrasporto.

5

10

Regole speciali:

- **Pareti:** tutte le pareti che separano due stanze dello stesso piano sono distruttibili (da una miniatura con l'abilità Spacca Muri), tranne i muri perimetrali della locanda, inclusi quelli che danno sulla strada.
- **Porte:** aprire la porta rossa conta come una manipolazione complessa di difficoltà 5 e solo un Eroe adiacente a essa può tentare di aprirla. In caso di successo, togliete la porta dalla mappa. Aprire le altre porte è un'azione che richiede una manipolazione complessa di difficoltà 2, anche qui solo Eroi adiacenti alle porte possono aprirle. È possibile sfondare una porta (non quella rossa) attaccandola in Mischia e ottenendo 5 asce. Il segnalino di una porta aperta o distrutta è eliminato dalla mappa.
- **Saltare dalla/Arrampicarsi sulla balaustrata:** saltare a terra infligge di danni non difendibili e se la miniatura ha l'abilità Saltare. Arrampicarsi sulla balaustrata costa 2 Punti Movimento aggiuntivi per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi.
- **Saltare dalle/Risalire le scale:** saltare dalle scale infligge di danni non difendibili e se la miniatura ha l'abilità Saltare. Montare sulle scale scavalcando la ringhiera costa un (1) Punto Movimento aggiuntivo per un personaggio con l'abilità Arrampicarsi.
- **Forzieri:** 8 forzieri sono piazzati come indicato sulla mappa. Il mazzo delle risorse contiene: 2 pozioni curative, 2 giavellotti, 1 cotta di maglia, 1 balestra, 1 scudo e 1 spada.

Frédéric Henry

4 L'OMBRA CHE STRISCIA

Inseguita senza tregua e infine raggiunta ai confini del Regno Nero di Kush, in uno schianto devastante, l'orda di sopravvissuti dell'armata del principe Almuric è stata finalmente annientata ai confini del deserto settentrionale quando la morsa di kushiti e stygiani ha stretto loro il cappio al collo.

Conan il Cimmero, Shevatas - maestro dei ladri - e la formidabile guerriera Valeria sono gli unici sopravvissuti al disastro. Sono costretti a fuggire attraverso le vaste e ostili distese di sabbia del deserto Meridionale. Spossati dalla fame, dalla sete e divorati da un sole omicida, i tre scoprono in mezzo alle sabbie roventi un caravanserraglio dimenticato dal tempo.

Lì, tra i membri apparentemente senza vita della guarnigione, li accoglie una donna tanto bella quanto enigmatica il cui nome è Thalis. Thalis spiega loro che si trovano nell'avamposto della grande città di Xuthal.

Ben presto, Conan diventa oggetto del desiderio della passione di Thalis. Vedendosi rifiutata ostinatamente dal barbaro, la donna vede in Valeria una rivale. Decide così di catturarla e di offrirla in sacrificio al dio della città Thog.

Obiettivi:

Per vincere, gli Eroi devono uccidere Thog o impedirgli di assorbire l'energia necessaria a liberarsi prima dell'alba. (turno 9).

L'*Overlord* vince se, alla fine del turno 9, Thog ha assorbito 15 o più punti energia.

La partita inizia con il turno degli Eroi.

Suggerimenti per 3 Eroi :

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

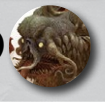
Conan e Shevatas iniziano con 0 gemme nella Fatica, Valeria con 4 nella Fatica.

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

All'inizio dello scenario, piazzate il segnalino energia sullo 0 del tracciato dei turni.

Ombra di Thog: gli Eroi perdono il loro movimento base nel prossimi turno.

5

10 

Regole speciali:

- **Fuga impossibile :** gli Eroi non possono scappare prima della fine del turno 9. Thog cercherà di assorbire sufficiente energia per lasciare la città e seminare il terrore. Se non ci riuscirà in questa particolare notte, resterà imprigionato per molti eoni.
- **Loto nero:** le Guardie, gli Arcieri e il Capitano sono sotto gli influssi del Loto nero. Essi sembrano morti, ma in realtà sono immersi in un sonno profondo. I loro modelli sono messi distesi e non possono essere attaccati dagli Eroi. I modelli distesi non provocano fenomeni d'intralcio. Quando una tessera corrispondente a un'unità addormentata è attivata, tutti o una parte dei modelli di questa tessera possono svegliarsi (a scelta dell'*Overlord*).
- **Corone di Xuthal:** questi oggetti magici sono utilizzati per costringere Thog all'interno della città. La prima volta che un Eroe recupera una corona di Xuthal, avanzate immediatamente di una casella il segnalino segna-turno.
- **Thog:** può divorare un personaggio della sua fazione (Guardia, Arciere, Capitano o Thalis) che si trova nella sua stessa area, una volta per attivazione. Così facendo assorbe un (1) punto energia. Thog assorbe anche un (1) punto energia per ogni gemma spostata nelle Ferite di un suo avversario a seguito di un suo attacco. Al fine del conteggio dei punti energia, l'*Overlord* può utilizzare il segnalino energia posizionato sul tracciato segna-turni.
- **Scettro stygiano:** Thalis ha un'arma (usate la carta Scettro stygiano) il cui bonus è sommato al suo attacco. Ogni volta che Thalis ferisce un Eroe con quest'arma, questi urla di dolore. Thog, richiamato dalle urla, guadagna un (1) Punto Movimento che l'*Overlord* deve spendere immediatamente.
- **Porte:** per gli Eroi, aprire una porta è una manipolazione semplice di difficoltà 2. Le porte possono essere sfondate da un attacco in Mischia che ha come risultato 5 asce. Il segnalino di una porta aperta o distrutta è eliminato dalla mappa. Thalis, le Guardie e il Capitano attraversano e chiudono le porte gratuitamente.
- **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:** 8 forzieri sono piazzati come indicato sulla mappa. Il mazzo delle risorse contiene 2 corone di Xuthal, 2 pozioni curative, 2 globi esplosivi, 1 cotta di maglia e 1 balestra.