



# CONAN



Книга героев V2.0



# ПРИВЕТСТВУЮ ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

Знай же, о принц, что прежде тех лет, когда океан поглотил Атлантиду и захлестнул блистающие города, прежде тех лет, когда сынам ариев было суждено возвыситься, была еще эпоха, чье величие превосходило самое смелое воображение. Эпоха славных королевств, распростершихся под звездами на лике земли, словно затканые золотом плащи, – Немедия, Офир, Бритуния, Гиперборея... Замора, страна темноволосых красавиц и таинственных башен, полных призраков и паутины. Рыцарственная Зингара. Коф, граничивший с пастушеским Шемом. Стигия с ее жуткими призраками, стерегущими спокойствие древних гробниц. Гиркания, чьи всадники укрывали стальной броней золото и шелка... Однако истинной жемчужиной этого мира была держава, сверкавшая в самом сердце Запада, страна – королева, гордая Аквилония. В эту-то легендарную страну и явился однажды Конан из Киммерии, черноволосый варвар с угрюмым и грозным взглядом синих глаз, вор, разбойник, убийца, человек не средних деяний и великих страстей. Явился и ногой в пыльной сандалиии попрал самоцветные троны земных королей...

- Немедийские хроники, Роберт Э. Говард.

## ОБЗОР

Конан - настольная игра с миниатюрами для 2-5 игроков, в которой вы присоединяетесь к знаменитому варвару в его приключениях и переживете его самые славные битвы через асимметричную и открытую игровую систему. Каждая игра разбивает игроков на две стороны: один игрок берет на себя роль «Оверлорда» и управляет злыми ордами, чтобы выполнить его мерзкие планы, в то время как другие игроки воплощают разных уникальных героев, которые сотрудничают чтобы достичь своих целей.

Вся игра Конан вращается вокруг сценария. Каждый сценарий описывает местоположение, в котором он происходит, контекст миссии, необходимые инструкции по подготовке, а также цели для обеих сторон, чтобы добиться победы.

Каждый герой имеет лист персонажа, который позволяет ему контролировать своего персонажа на поле битвы, выполняя различные действия такие как перемещение, бой, защита или сбор сундуков.

Герои должны действовать сообща, чтобы выполнять свои действия самым эффективным способом, защищая себя от действий Оверлорда.

**В отличие от героев, каждый из которых контролирует одного героя, Оверлорд использует планшет, называемый Книгой Скелоса, который позволяет ему управлять множеством персонажей.**

Монстры Оверлорда представлены плитками, которые группируют модели чьи атрибуты идентичны и действуют одновременно, например группа воинов пиктов или команда пиратов. Иногда плитка представляет собой одного главного злодея из сценария, например, Страшный колдун Зогар Саг или безжалостный капитан Запорово.

# КОМПЛЕКТАЦИЯ

## Миниатюры x74 (стандартное издание) x106 (Кикстартер издание)



У каждого героя есть светло-серая пластиковая модель, используемая для его представления на игровом поле.

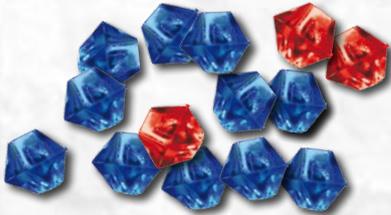
Фигурки Оверлорда представлены темно-серыми моделями.

### Правила x2



Книга Героев и Книга Оверлорда включают правила игры для каждой стороны, а также описание подготовки и инструкции для сценариев.

### Драгоценные камни x75



Драгоценные камни используются для определения количества энергии героев (синие драгоценные камни) и Оверлорда (красные камни). Каждый драгоценный камень представляет собой единицу энергии.

### Кубики x9 (стандартное издание) / x15 (Кикстартер издание)



Они используются для определения результатов таких действий, как атака или защита. Каждый символ топора на грани представляет один успех. Кубики имеют три цвета, которые указывают на вероятность Успеха. Желтый цвет наименее мощный, затем оранжевый, и, наконец, красный, который имеет лучшие шансы успеха при броске.

## Двусторонняя игровая доска x2



Каждая игровая доска является двусторонней и представляет собой поле битвы между Героями и Оверлордом. Каждая доска разделена на зоны по которым перемещаются миниатюры. Каждый сценарий указывает, какую доску использовать.

### Трек ходов x1



Нумерованный от 0 до 15, он используется для отслеживания кол-ва ходов, играемых в сценарии, а также количества жизней для главных персонажей Оверлорда. В конкретных сценариях, на поворотной дорожке могут быть дополнительные возможности.

### Маркер хода x1

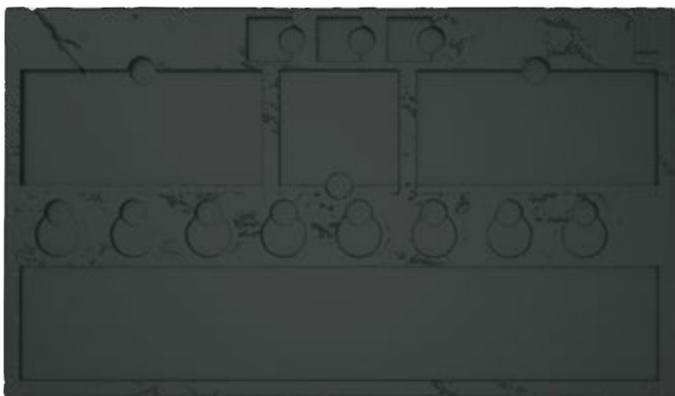


Он помещается на дорожку трека Оверлорда и показывает количество ходов прошедших в сценарии. Маркер хода продвигает Оверлорд в начале своего хода (см. Книгу Оверлорда).

### Тайлы персонажей и монстров x45 (стандартное издание) x62 (Кикстартер издание)



Эти тайлы представляют собой конкретный персонаж или группу идентичных моделей, контролируемые Оверлордом. Книга Оверлорда объясняет как их использовать в деталях.



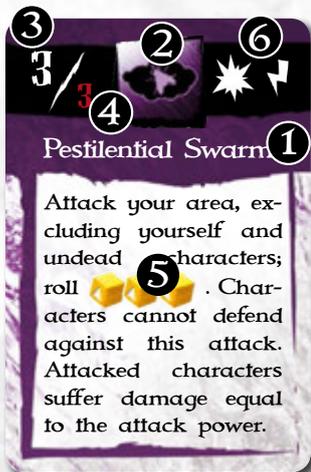
Эта доска, используемая Оверлордом для контроля своих юнитов. Книга Оверлорда объясняет, как ее использовать в деталях.

**Карты заклинаний x16**



Определенные персонажи освоили магическую энергию и умеют использовать её для создания мощных заклинаний. Карты заклинаний, доступные персонажу перечислены в сценарии и помещены лицом вверх рядом с листом героя или рядом с Книгой Скелоса, если этот персонаж контролируется Оверлордом. Правила для заклинаний описаны на стр. 16.

На картах заклинаний находится следующая информация:



- 1 Название заклинания,
- 2 Символ заклинания,
- 3 Стоимость использования,
- 4 Ограничение использования кристаллов за ход.
- 5 Эффект.
- 6 Знаки: указывает что заклинание - наносит атаку по области, которая затрагивает всю область и все персонажи внутри нее (заклинателя и все дружеские и вражеские персонажи). Молния указывает что это заклинание реакции, которое может быть применено в любое время даже во время хода противника.



Эти карты представляют собой оборудование, оружие и предметы которые герои могут использовать во время своей миссии.

Перемешайте карты, указанные в сценарии, для создания «активной колоды». Когда игрок получает карту экиперовки, он размещает карту лицевой стороной вверх рядом с листом героя, а Оверлорд рядом с Книгой Скелоса.

• На картах оружия представлена следующая информация:



- 1 Название предмета.
- 2 Иллюстрация.
- 3 Вес предмета.

Карты оружия также имеют один или несколько бонусов:

- 4 Бонус атаки в ближнем бою.
- 5 Бонус защиты.
- 6 Бонус атаки дальнего боя.

Некоторые виды оружия могут использоваться для ближнего и дальнего У них есть значок броска оружия (рука со стрелкой) рядом с их бонусом атаки дальнего боя. Как только оружие используется для броска, его карта помещается в зону защищающегося. Его необходимо поднять (путем простого действия), прежде чем его можно будет использовать снова.

- 7 Стрелка на значке кубика означает, что игрок может перебросить один кубик соответствующего цвета один раз бесплатно (без выполнения действия **Переброс**).



- Карты экиперовки имеют следующую информацию:



- 1 Название.
- 2 Иллюстрацию.
- 3 Вес предмета.
- 4 Иконки, описывающие использование предмета.

Использование предмета - это свободное действие (т. е. не требует траты драгоценных камней), если не указано иное.

### Зелье Жизни



Карточка с наименованием Life Potion является специальной, она работает иначе чем другие предметы:

- Агрессивный герой (см. Стр. 8) может использовать её (без траты драгоценных камней), чтобы переместить 2 драгоценных камня из своей зоны усталости или зоны ранений в свою резервную зону.
- Затем эта карта убирается в коробку.

### Листы игровых навыков x4



Они объясняют значение значка каждого навыка, который появляется на Листах героев и тайлах Оверлорда.

### Цветные базы x25



Эти базы имеют 5 разных цветов и одеваются на подставки миниатюр Оверлорда, чтобы указать, какому тайлу монстра они соответствуют (Цвет оснований должен соответствовать цвету границы тайла.)

### Маркеры жизни боссов x10 (станд. изд.) / x13 (Кикст. изд.)



Для каждого босса Оверлорда есть маркер жизни. Маркер жизни помещается на трек времени и движется в направлении «0» каждый раз, когда этот персонаж ранен или к «15» каждый раз, когда он лечатся. Другие миньоны контролируемые Оверлордом (Пикты Охотники, Пираты и т. д.) Имеют 1 жизнь.

### Жетоны подкрепления x6 (станд. изд.) / x9 (Кикст. версия)



Эти жетоны помещаются на доску, как указано в Сценарии, чтобы указать области, в которых Оверлорд размещает подкрепления.

### Жетоны ауры x2



Аура Митры



Аура Сета

Когда персонаж читает заклинание «Аура Митры» или «Аура Сета», он помещает один из этих жетонов вокруг базы этой модели. Удалите жетон, когда заклинание закончится.

### Жетоны сундуков x10



Эти жетоны помещаются на доску, как указано в сценарии, чтобы указать области, в которых есть сундук. Удалите жетон с доски, когда сундук открыт.

### Жетоны дверей x12



Эти жетоны помещаются на доску, как указано в сценарии чтобы указать, где на доске расположены двери.

Номерные жетоны x13



Жетон энергии x1



Жетоны бочек x6



Жетон вызова x1



Жетоны лестниц x4



Жетон тревоги x1



Жетоны сокровищ x13



Жетоны стульев x9



Жетоны пламени x12 (стандартная версия) /  
x16 (Кикстартер версия)



"Волчьи" ямы x3



Жетоны «Wall Wrecker» (пролом в стене)  
x6 (стандартная версия)  
x9 (Кикстартер версия)



Жетоны столов x3



Жетоны паутины x3



Колодец x1



Жетоны воды x6



Жетоны баррикад x3



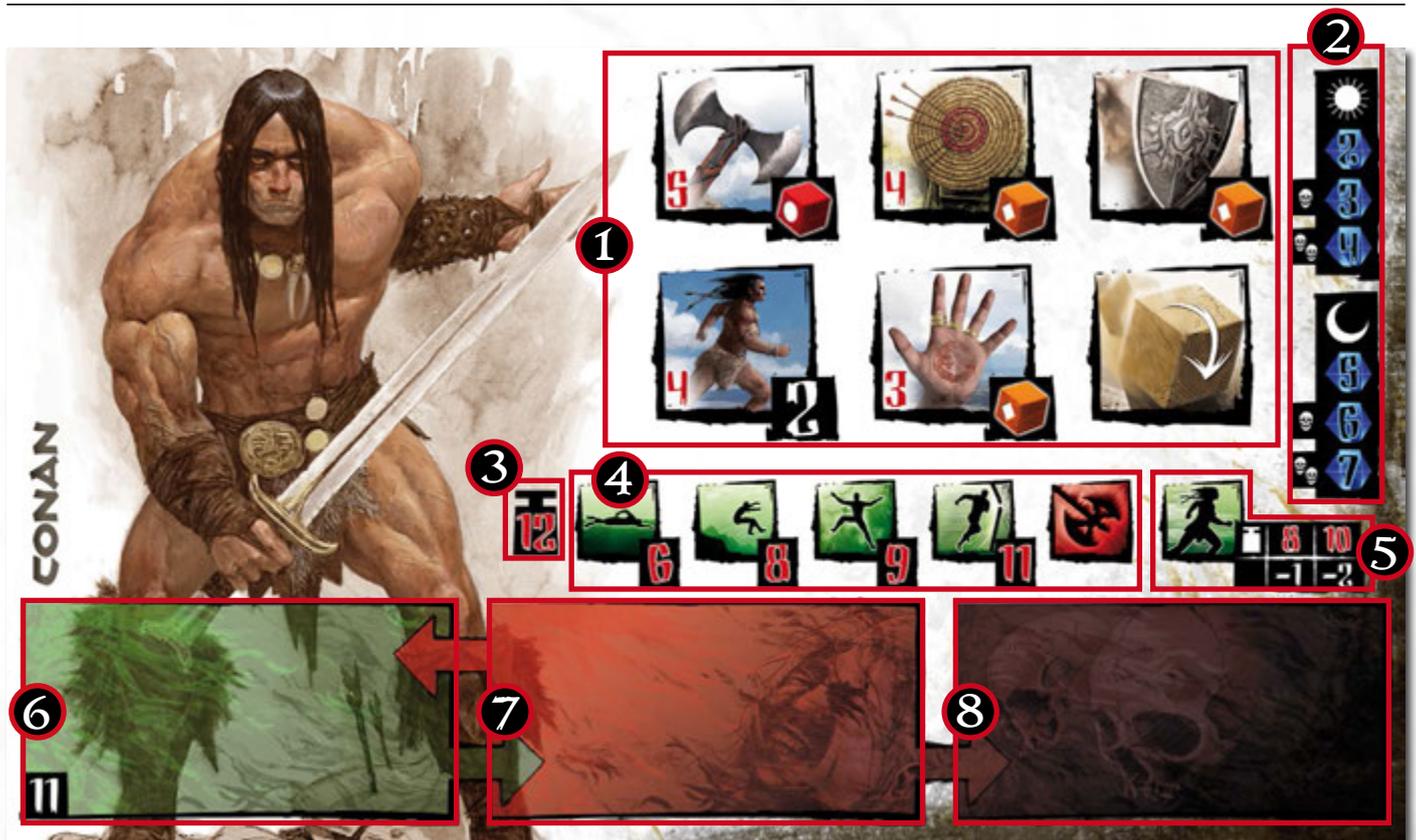
Жетоны камней/завала x4



Жетоны очков жизни баррикад x3



Описанные жетоны, используются с Книгой Скелоса  
В Книге Повелителя.



У каждого героя есть лист содержащий имя, зоны действия, шкала восстановления, значки навыков, диаграмму обременения и энергетические зоны.

### 1 Зоны действия

Эти значки представляют 6 действий, которые герой может выполнять. Красная цифра указывает предел выполнения действия. Цвет кубика указывает какой кубик используется при совершении действия.

### 2 Шкала восстановления

Показывает количество драгоценных камней, которые восстанавливает герой в соответствии с выбранным поведением и числом павших героев (см. Стр. 8).

### 3 Ограничение веса

Указывает какой максимальный вес может нести герой

### 4 Панель навыков

Они представляют особые таланты героя. Описание каждого умения можно найти на листах навыков. Красное число в нижнем правом углу каждого навыка указывает на максимальный вес, выше значения которого герой не может использовать это умение (см. Стр. 19).

### 5 Обременяющая диаграмма

Показывает уровень обременения, с которого герой начинает терять очки базового значения движения (см. Стр. 19).

### 6 Резервная зона

Резервная зона содержит драгоценные камни героя, которые могут быть использованы для совершения действий. В начале игры, поместите столько синих камней, сколько указано числом в нижнем левом углу этой зоны. Камни представляют собой кол-во действий и очки жизни героя.

### 8 Зона усталости

Зона усталости содержит драгоценные камни, которые использовал герой, и может позже восстановить. Во время этапа выбора поведения каждый герой перемещает ряд драгоценных камней из своей зоны усталости в свою резервную зону. В соответствии с выбранным поведением. (см. Стр. 8).

### 8 Зона ран

Зона ран содержит драгоценные камни, которые герой потерял из-за полученного урона. Каждый раз, когда герой получает урон, герой перемещает, один или несколько драгоценных камней из своей зоны усталости в свою зону ран. Если при перемещении из зоны усталости, не хватает камней, переместите драгоценные камни из зоны действий героя, карт заклинаний и тайлов союзников. После перемещения всех драгоценных камней из зон действия, карт заклинаний, игрок перемещает драгоценные камни из своей резервной зоны. **Когда все драгоценные камни находятся в зоне ран, герой умирает. Бросьте оружие и карточки предметов в свою область на доске, и удалите героя с доски.**



### Расчет ущерба

Повреждение равно мощности атаки (количество символов, на кубиках атаки) минус значение брони персонажа (см. Стр. 11-12).

Урон = Сила атаки - Сила защиты (Защита + Броня)

# СТРУКТУРА ХОДА

В Конане две стороны скрещивают мечи между собой: герои, которые играют вместе против Оверлорда, единственного хозяина своих собственных подразделений.

Обе стороны ходят по очереди, начиная со стороны указанной в сценарии.

В Конане герои выполняют действия в любом порядке, координируя и чередуясь между собой, пока все герои не решат прекратить действия и закончить свой ход (потому что у них больше нет доступных драгоценных камней или потому, что они желают сохранить некоторые для будущих раундов). После этого наступает очередь Оверлорда.

В свою очередь, Overlord может активировать 0, 1 или 2 тайла в реке, перемещая свои части и атакуя героев.

Каждая плитка представляет собой модель или группу моделей, которые Overlord берет под управление при активации этой плитки. Как только Оверлорд завершил свои активизации, наступает очередь хода героев. Таким образом, обе стороны чередуются, пока один из них не достигнет своей цели, как указанной в сценарии и выиграет игру.



## ХОД ГЕРОЕВ

Ход героев состоит из четырех фаз, которые происходят в следующем порядке:

1. Начальная фаза
2. Фаза выбора состояния (поведения)
3. Фаза действий
4. Конечная фаза

### 1. Начальная фаза

Все энергетические драгоценные камни, потраченные героями во время хода Оверлорда перемещаются в их зону усталости.



### 2. Фаза выбора состояния (поведения)

Каждый игрок выбирает состояние своего героя на этот ход. Позиция героя будет либо агрессивной, либо осторожной.



Если герой выбирает агрессивную позицию, он перемещает маркер положения (красный камень) на ☀. Затем герой перемещает ряд драгоценных камней из своей зоны усталости в свою резервную зону как указано: если герои не умерли, герой перемещает два драгоценных камня; Если один герой умер, герой перемещает три драгоценных камня; Если два или более героя погибли, герой перемещает четыре драгоценных камня. Агрессивный герой может выполнять любое действие во время фазы действия пока у него есть драгоценные камни в резерве.



Если герой выбирает осторожную позицию, он помещает свой маркер положения (красный камень) на ☾. Затем герой перемещает несколько драгоценных камней из своей зоны усталости в свою резервную зону, как указано: если ни один герой не погиб, герой перемещает пять драгоценных камней; если один герой умер, герой перемещает шесть драгоценных камней; если два или более героев погибли, герой перемещает семь драгоценных камней.

**Осторожный герой может выполнять только действия защиты и переброса.** Осторожный герой не может выполнить атаку ближнего боя, дистанционную атаку, манипуляции и действие движения. Они также не могут использовать объекты или заклинание (кроме реакционных заклинаний).



### 3. Фаза действия

Когда все герои выбрали свою позицию, герои с агрессивным состоянием могут выполнять действия по своему выбору. В течении фазы действия, герои не действуют по очереди, вместо этого они свободно координируют каждое из своих действий. Таким образом, герои могут выполнять любые действия, которые они захотят (например, Атаковать, перемещаться или пытаться открыть сундук), затем ход переходит к одному из их компаньонов. Следующий герой может выполнить определенное количество действий, прежде чем ход перейдет к другому герою или к тому, который уже действовал ранее и так далее. Фаза заканчивается, когда герои не могут или не хотят предпринимать никаких дальнейших действий. (Герои могут сохранить некоторые драгоценные камни в своей резервной зоне, чтобы с их помощью защититься от атак Оверлорда.)

Вот список действий, которые может выполнить герой:

#### Атака ближнего боя



Чтобы выполнить действие «Атака в ближнем бою», Герой выбирает одного врага в своей области (или иногда в соседней области, см. Занятые районы, стр. 22), чтобы атаковать и



перемещает один или несколько драгоценных камней из своей резервной зоны в зону атаки ближнего боя. Герой может выбрать одну из своих карт оружия, которая имеет бонус атаки в ближнем бою и Атаковать.

Затем, для каждого назначенного драгоценного камня, герой бросает один кубик указанного типа плюс кубик указанный на выбранной карте оружия. После возможных перебросов, герой определяет силу атаки, складывая количество символов, выпавших на кубиках. Герой может выполнять действие «Атака ближнего боя» более одного раза во время фазы действия и несколько раз атаковать одного и того же или разных персонажей. Однако игрок не может назначать драгоценные камни на действие, если это приведет к увеличению общего количества драгоценных камней в ячейке действия выше его предела, который указан красным числом в

нижнем левом углу ячейки действия. 2

#### Воспрепятствование

На действие атаки ближнего боя не влияет препятствие (см. Стр. 17-18).

Шеватас встречает гвардейца на палубе корабля. Поскольку у защищающегося есть доспехи со значением 2 и одна жизнь, Шеватасу необходимо будет причинить по меньшей мере 3 урона, чтобы победить гвардейца.

- Он решает назначить два энергетических кристалла на атаку ближнего боя, которые позволяют ему бросить.



- Кроме того, он выполняет эту атаку в ближнем бою Крисом, который также добавляет желтый кубик. Стрелка на желтой эмблеме кубика означает, что Шеватас может один раз за атаку бесплатно перебросить один желтый кубик в своём пуле атаки.



- Он бросает кубики:



- Сила атаки равна 4, поэтому он решает не перебрасывать кубик и оставить свой бросок как есть. Шеватас позже сможет выполнить еще одно действие «Атака ближнего боя» на этом этапе действия, пока он не достигнет предела действия 4. Это означает что он может атаковать дважды, назначая 1 камень за каждую атаку, или один раз, назначая 2 камня на один удар.

#### Невооруженные атаки

Когда герой совершает действие «Атака в ближнем бою» без карты оружия, атака считается безоружной. В этом случае сила его атаки снижается на 2. Атака, совершаемая подразделениями Оверлорда, никогда не считается безоружной.

## Дальняя атака



Чтобы выполнить Дальнюю атаку, герой должен сначала выбрать одну из своих карт оружия с бонусом дальней атаки и атаковать. Затем он перемещает один или больше драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону дальней атаки и выбирает одного врага в своем поле зрения.

Чтобы определить линию видимости, проведите воображаемую линию от маркера (1) в зоне где находится атакующий к маркеру (2) в зоне где находится выбранная цель. Если эта линия пересекает препятствие, изображенное на поле (стена, дверь, мачта и т. д.), линия заблокирована и эта область не в зоне видимости атакующего. В противном случае атакующий видит и простреливает эту область и все фигурки в ней.

Персонаж имеет прямую линию видимости в своей собственной области.

Дружественные или вражеские фигурки не блокируют линию видимости, но могут помешать дистанционным атакам (см. Стр. 17-18). Расстояние между двумя областями не влияет на линию видимости.

Для каждого назначенного драгоценного камня герой бросает один кубик указанного типа на их ячейке дистанционной атаки, плюс кубик указанный на выбранной карте оружия. После возможных перебросов, герой определяет силу атаки, складывая количество символов, выпавших на кубиках. Если выбранное оружие имеет символ (рука) рядом с бонусом Ranged Attack, атакующий совершает бросок оружия и в зоне защищающегося в конце атаки помещается карточка брошенного оружия. Герой может выполнять действие дальней атаки более одного раза во время фазы действия атаковать одного и того же или разных персонажей. Игрок не может назначать драгоценные камни в ячейку дальней атаки, если это приведет к увеличению общего количества драгоценных камней в ячейке выше его возможного предела, который указан в нижнем левом углу ячейки действия. (2)

## Воспрепятствование

На действие Дальняя атака влияет препятствие, если не указано иное (см. Стр. 17-18).

Конану было поручено проникнуть в деревню пиктов, чтобы убить Зогага Сага, злого пиктского шамана. В этот момент, цель Конана находится в соседней области, но варвара удерживает Гигантской Змей (у него есть навык блокировки).



- Поскольку Конан не может выйти из своей нынешней области, он решает бросить свой боевой топор в голову Зогага Сага. Он перемещает три энергетических камня в ячейку дистанционной атаки, что позволяет ему бросить (3) Кроме того, поскольку он совершает эту дальнюю атаку с помощью боевого топора, он тоже добавляет к броску (1) Он бросает кубики:



- Мощность атаки 4, а карта боевого топора теперь лежит в районе где стоит Зогаг Саг.



## Высота и линия обзора

Как правило, в случае резкого изменения высоты, только более высокие области имеют линию видимости в нижние области. Когда линия видимости вызывает сомнения, игроки должны использовать свое общее мнение, чтобы определить, существует ли видимость.

## Бонус атаки с возвышенности

Когда персонаж атакует врага на более низкой отметке с помощью атаки дальнего боя, атакующий добавляет дополнительный  в свой пул атаки.



## Защита



Когда атакуют героя, после броска атаки, герой может защищаться от нападения. Герой выбирает, следует ли выполнять бросок защиты.

Чтобы выполнить действие Защита, герой перемещает один или несколько драгоценных камней из своей зоны резерва в свою ячейку защиты. Затем герой может выбрать чем он будет защищаться и выбрать одну из своих карточек экиперовки, которая имеет бонус защиты, например, оружие или щит. Если герой для защиты выбирает карточку оружия, защита считается парированием. В противном случае герой считается уклоняющимся.

Герой может выбрать только щит, защищаясь против дальней или атаки по зоне.

Для каждого назначенного драгоценного камня герой бросает один кубик указанного типа в его защитной ячейке, , плюс кубик, указанный на выбранной карте экиперовки.

Затем герой определяет силу защиты, складывая количество символов, выпавших на кубиках и его броне, если она одета (см. Стр. 12).

Действие защита действует только против одной атаки, если только не указано иначе.

## Воспрепятствование

На действие Защита не влияет препятствие (см. Стр. 17-18).

Шеватас встречает Гигантскую Змею, которая атакует его и выбрасывает:



- Атака Гигантского Змея имеет силу 5.



- Не имея щита или оружия для парирования, Шеватас использует действие Защита чтобы попытаться уклониться от атаки. Он перемещает два энергетических камня в его ячейку защиты, что позволяем ему использовать два  для броска. Он бросает кубики... и его оборонительная сила равна 2.



- Вор получает 3 урона от этой атаки и перемещает 3 камня в свою зону ранений.



## Броня



Карты вещей, такие как кожаные доспехи и другие доспехи имеют постоянный показатель брони. Это «минимальная защита по умолчанию» Она не требует каких-либо расходов энергии, герой автоматически использует броню для защиты от каждой атаки, которую по нему наносят. Но только когда у него есть такие вещи.

Однако он должен объявить, защищается ли он или нет используя свою Броню.

Использует ли герой действие Защита или нет (см. Стр. 11), он по-прежнему пользуется Броней с одной из своих карт экипировки с бонусом Брони при расчете своей обороны.



Страж наносит удар Конану с силой атаки 1:



Он решает переместить энергетический камень в его ячейку защиты, чтобы использовать оранжевый кубик . Он также имеет Кожаный доспех который защищает его от каждой атаки .

- Он бросает кубики:



- Гвардеец наносит Конану 1 урон.



## Манипуляция (действие)



Действие Манипуляции охватывает широкий спектр мероприятий, от метания объектов до подбора предметов и отперания замков. Есть два типа манипуляционных действий: Простой и сложный.

• Чтобы выполнить простое манипулирование, герой перемещает один драгоценный камень из своей Резервной зоны в свою ячейку Манипуляции (но не бросает кубиков). Чтобы забрать, дать, взять или поймать объект, герой выполняет простую Манипуляцию. Включение объектов, элементов и карт экиперовки, а также все, что указано в сценарии. Всякий раз, когда герой хочет передать объект другому герою, один из двух выполняет простое манипулирование, этот объект немедленно одевается героем, который его принимает.

• Чтобы выполнить сложную манипуляцию, герой перемещает один или несколько драгоценных камней из своей Резервной зоны в свою зону Манипуляции и может выбрать одну из своих карт экиперовки, которые имеют бонус

Манипуляции. Для каждого назначенного драгоценного камня герой

бросает один кубик указанный на его зоне манипуляции,

**1**, плюс кубик, указанный на выбранной карте. Эффект манипуляции равен сумме символов, выпавших на кубиках. Сложные манипуляции имеют трудность, определяемую сценарием. Если мощность манипуляции равна или больше, чем трудность Манипуляции, герой успешно проводит Манипуляцию. В противном случае герой не справляется с Манипуляцией.

Герой может выполнять действие Манипуляции более одного раза во время фазы действия. Однако игрок не может перемещать

драгоценные камни в зону манипуляции, если это приведет к увеличению общего количества драгоценных камней, выше

максимального предела, которое показывает красное число в нижнем левом углу ячейки действия **2**.



## Воспрепятствование

Простые манипуляции не затрагиваются препятствием (см. Стр. 17-18).

На сложные манипуляции влияет затруднение (см. Стр. 17-18).



## Бросок и ловля объекта

Чтобы бросить объект, герой выбирает один из своих объектов, значение веса которого составляет 3 или меньше, и область в своей зоне видимости

(См. Стр. 10).

Герой выполняет сложную Манипуляцию, которая имеет трудности, равные расстоянию от героя до выбранной области. Если герой проходит проверку, он успешно бросает объект в выбранную область. Если герой терпит неудачу, герой бросает объект по линии видимости к выбранной области, но ближе на кол-во областей равное кол-ву выпавшему при броске манипуляции. Когда объект попадает в область, один герой в этой области может немедленно выполнить простую манипуляцию, чтобы поймать объект или поднять его.

## Удаление объекта

Герой может выбросить один из своих объектов в своей области как свободное действие (без присвоения драгоценных камней). Если объект с эффектом взрыв  эффект применяется, как если бы объект был брошен.

## Открытие сундука

Чтобы открыть сундук, герой должен вскрыть замок сундука, выполнив сложную Манипуляцию, находясь в области с сундуком. Сложность Манипуляции - 2, если сценарий не указывает иначе. Если герой преуспевает, герой удаляет сундук с поля, берет верхнюю карту колоды поиска и помещает ее лицом вверх рядом со своим листом героя. Когда герой открывает сундук, он может выбрать немедленно забрать его содержимое или нет, в случае если игрок решает не брать предмет верхняя карта колоды поиска помещается в область сундука, и ее можно подобрать позже, выполнив простое Манипулирование.

## Переброс



Герой может выполнять действия Переброс после броска кубиков, но до того как окончательно озвучит результат броска. Чтобы выполнить переброс, герой перемещает один или несколько драгоценных камней из своей резервной зоны в зону переброса.

Затем герой выбирает один или несколько кубиков и перебрасывает их.

Герой может выполнять действие переброса несколько раз и может выбирать для переброса одни и те же или разные кубики.



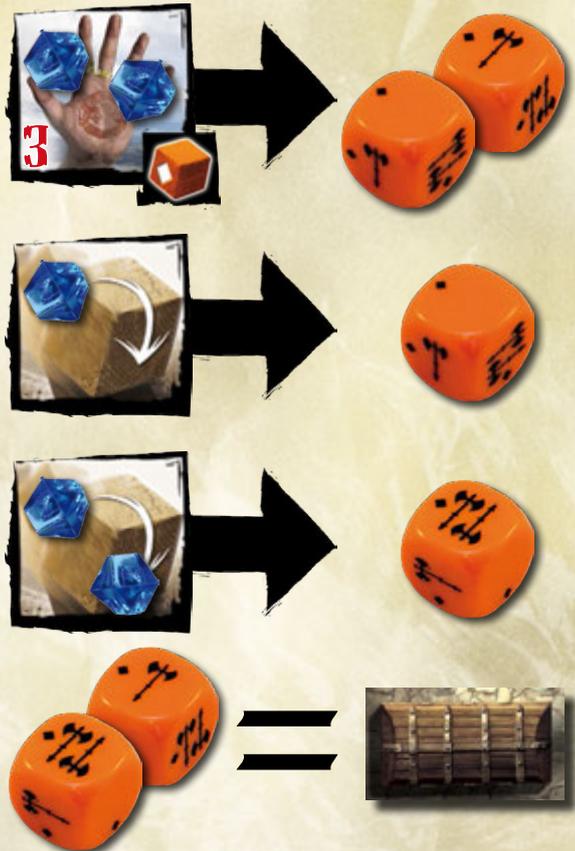
## Воспрепятствование

На Переброс не влияет препятствие (см. Стр. 17-18).

Конан один в хижине пиктов с сундуком. Поскольку никто ему не мешает, если он выбросит хотя бы два символа, он может вскрыть замок и получить его содержимое.



- Он решает использовать два энергетических камня для совершения сложной Манипуляции и бросает кубики, но не получает достаточно символов.
- Он решает перебросить пусковой кубик, используя один камень для переброса и переместив в зону переброса один камень. Бросает кубики и получает еще один пустой результат.
- Он снова решает использовать переброс, перемещая еще один камень на действие переброс, и на этот раз он, наконец, получает нужный результат.
- Три символа на двух кубиках более чем достаточно, для отпирания сундука, что и позволяет ему открыть сундук и узнать, какие сокровища лежат внутри.





Герой тратит одно очко движения для перемещения через границу от одной области к смежной. Замедление и некоторые эффекты местности могут увеличить количество очков движения, необходимых для пересечения границы (см. Стр. 17-18). Все персонажи

имеют базовое значение очков движения **1**. В начале фазы действия, агрессивный герой получает кол-во очков движения, равных его базовому значению движения. Эти очки передвижения бесплатны; Они не требуют, чтобы герой тратил на них драгоценные камни. На действие движение вначале тратятся бесплатные, базовые очки движения персонажа.

Каждый ход, когда герой прерывает действие движения, чтобы выполнить любое действие отличное от Движения, герой теряет все оставшиеся базовые очки движения. Однако герой все еще может двигаться используя для этого драгоценные камни.

Чтобы выполнить движение, герой перемещает один или несколько Драгоценных камней из своей резервной зоны на иконку движения. За каждый потраченный драгоценный камень, герой получает 1 очко движения, которые должны быть потрачены немедленно.

Общее количество драгоценных камней на иконки действия движения не может быть выше предела указанного красной цифрой в левом нижнем углу.

**2.**

В конце фазы действия все неизрасходованные очки движения теряются.

Примечание: В Конане герой выполняет свои действия в любом порядке. Он может начать свою фазу действия, с атаки врага, а затем отойти, используя свои базовые очки движения, поскольку это его первое действие движения в этот ход.

## Воспрепятствование

На движение влияет препятствие (см. Стр. 17-18).

Конан окружен тремя охранниками в деревни. Он хочет войти в соседнюю хижину.

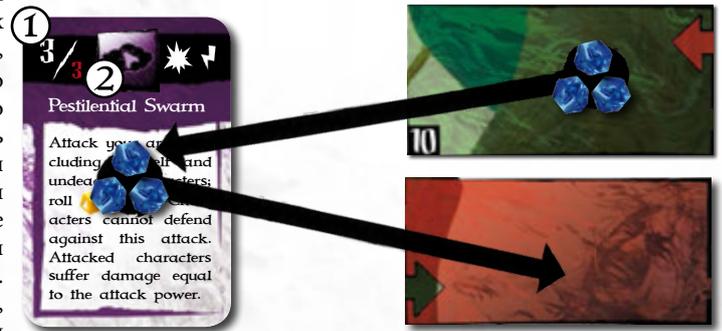


- Начало фазы действия, и Конан решает сначала избавиться от нескольких противников и используя Круговой удар, убивает двух из них.

- Затем он движется. Он должен переместиться из одной области в другую (стоимость: 1 очко передвижения), пройти через вход в хижину (дополнительно Стоит: +1 очко движения) и фактор присутствия последнего охранника в его стартовой зоне, препятствующий его ходу (Дополнительная стоимость движения: +1 очко передвижения). Таким образом вход в хижину будет стоить ему 3 очка передвижения. Первые 2 очка используются из его базовых очков движения, а для получения третьего очка требуется, чтобы он использовал один драгоценный камень и поместил его из своей зоны резерва в зону действия движения.

## Использование заклинаний

Карты заклинаний героя помещаются лицом вверх рядом с листом героя. Заклинание - это действие. Чтобы наложить одно из своих заклинаний, герой использует количество драгоценных камней, равное стоимости заклинания 1. И перемещает необходимое кол-во камней из своей резервной зоны на эту карту. Количество драгоценных камней, помещенных на карту не может превышать предел использования заклинания 2. В конце каждого хода, во время фазы завершения каждый игрок перемещает все драгоценные камни со своих карт заклинаний в свою зону усталости. Некоторые заклинания являются атакующими, и на них указано, как и в какой области они атакуют, и какие кубики используются для атаки. Заклинатель определяет силу атаки, складывая количество символов, выпавших на кубиках. Персонажи не могут активно защищаться и наносить ответный урон от атак заклинаниями, а только использовать показатель брони.



## Воспрепятствование

Наложение заклинания не зависит от препятствия (см. Стр. 17-18).

## Ход атаки героя

Герой:

- выбирает врага, которого он хочет атаковать,
- назначает количество драгоценных камней из своего резерва в свою зону ближнего или дальнего боя (это решение нельзя изменить позже),
- выбирает оружие для атаки (или совершает безоружную атаку),
- бросает кубики,
- использует любые бесплатные перебросы и / или выполняет любое кол-во действия Переброс,
- применяет любые штрафы от препятствий и невооруженных нападений,
- определяет силу атаки. На данный момент мощность атаки больше не может быть изменена.

## Защита героя

Герой:

- применяет ответные заклинания или навыки, которые могут быть использованы в ответ на атаку («Жертва», «Аура Митры» и т. д.),
- выбирает, выполнять или не выполнять действие Защита и назначает количество драгоценных камней из своего резерва в свою зону Защиты (это решение нельзя изменить позже),
- выбирает оружие или щит для парирования,
- добавляет необходимое кол-во кубиков Брони,
- бросает кубики,
- использует любые бесплатные перебросы и / или выполняет любое кол-во действия Переброс,
- определяет значение обороны. На данный момент значение броска на защиту больше не может быть изменено.
- определяет, сколько ущерб от атаки он получает.

## 4. Конечная фаза

Как только все герои закончили выполнение действий, каждый герой перемещает все драгоценные камни из своих ячеек действий, плиток союзников, карт заклинаний в свою зону усталости.

Затем игра продолжается и ход переходит к Оверлорду.



# ВОСПРЕПЯТСТВОВАНИЕ

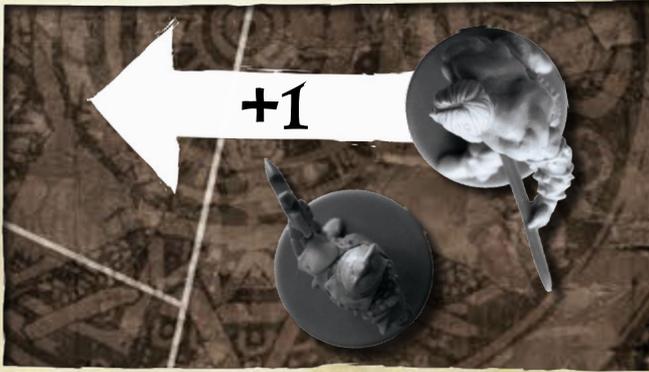
Когда фигурка перемещается или выполняет действие в области в которой есть вражеские персонажи в кол-ве равном или выше чем общее количество дружественных персонажей, на этого персонажа может наложен эффект воспрепятствования.

## Замедление движения

Если количество фигурок противника в области с действующим персонажем равно или превышает количество дружественных фигурок в

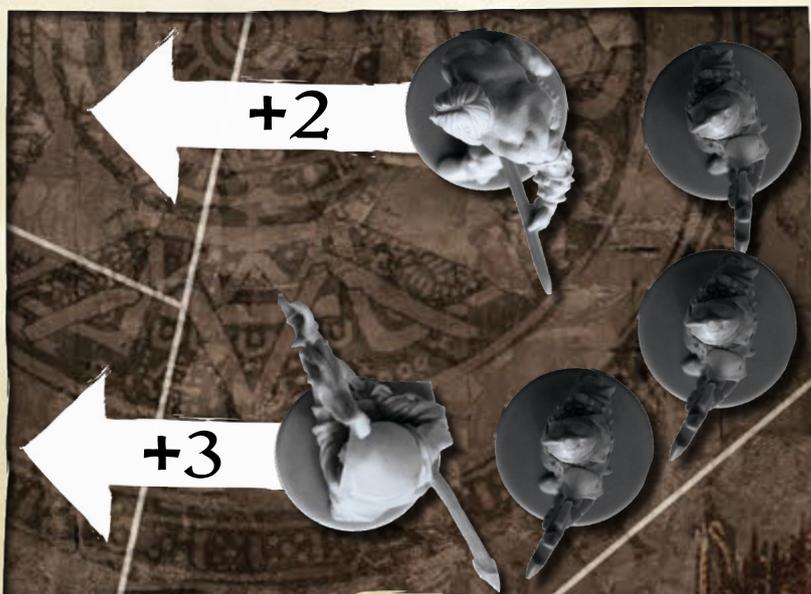
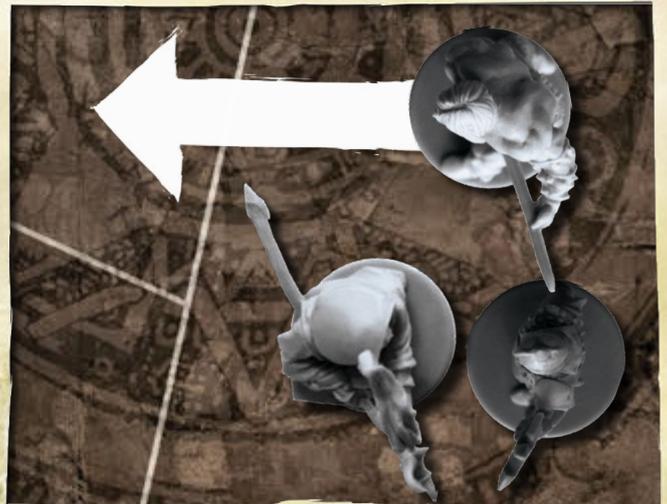
этой области, этот персонаж должен тратить дополнительные точки движения чтобы выйти из этой области.

**Важно:** На движение фигурок Оверлорда также распространяется правила воспрепятствования.



Конан находится в том же районе, что и один враг. Таким образом, он должен потратить одно дополнительное очко движения для перемещения из этой области. (Один герой - один монстр в области)

Конан и Хадратус находятся в одной области и с ними находится один враг. Врагов в области меньше, чем героев. Таким образом, Конан может покинуть район, не испытывая штрафа, в то время как Хадратус держит врага. Однако, как только Конан покинет этот район, враг будет препятствовать Хадратусу, если он будет двигаться.



Конан и Хадратус находятся в той же области, что и трое врагов. Врагов больше, чем героев в этой области. Таким образом, Конан должен потратить 2 дополнительных очка движения, чтобы выйти из этой области (всего 3 очка движения, 1 на переход + 2 штрафных). После того, как Конан выходит из зоны, Хадратус остается с тремя врагами в одной области. Таким образом, ему пришлось бы потратить 3 дополнительных очка движения для перемещения из области (всего 4 очка движения, 1 на переход + 3 штрафных).

## Воспрепятствование влияющее на вроски кубиков

Если количество фигурок противника в области персонажа равно или превышает количество дружественных фигурок в этой области, при броске кубиков для Дальней атаки действий или действий манипулирования, на эти броски влияет штраф Воспрепятствования. Каждый вражеский персонаж, создающий препятствие, уменьшает

на 1 количество выпавших символов успеха для действий Дальней атаки и действий манипуляций.



Кона находится в том же районе, что и три врага, и он пытается взломать замок на сундуке. Из-за препятствий три символа игнорируются. Из 4 выпавших символов остался 1. И так, чтобы успешно взломать замок с такой блокировкой потребовалось бы пять символов, два на замок и 3 на штраф.



Кона и Белит находятся в том же районе, что и три врага. Один из героев пытается взломать замок на сундуке, два символа игнорируются (второй герой держит врага и за него штрафа нет). Выпало 4 символа, два игнорируются осталось два, замок удачно взломан.



# НАВЫКИ И ОБРЕМЕНЕНИЕ

У каждого героя есть несколько навыков. Навыки представлены значками на листе героя, и их значения объясняются на листах навыков.

12

Значок слева от навыков героя указывает на максимальное значение веса переносимого героем. Если уровень веса превышает возможный максимум героя, герой должен немедленно выбросить один или несколько объектов для снижения максимального веса до или меньше его максимального значения.



Красное число в нижнем правом углу каждого значка навыка указывает ограничение на использования навыка от веса. Если уровень веса вещей героя равен или выше чем ограниченимаксимального веса для навыка, умение не может использоваться.



Максимальный вес может также влиять на очки движения героя. Значок справа от навыков героя представляет героя движение и имеет два штрафа на вес.

На этапе действия, если значение переносимого героем веса равно или больше, чем любое значение лимита, герой получает меньше очков передвижения от своих базовых очков движения на основе максимально превышенного предела (как указано под лимитом).

## Одноручное и двуручное оружие

Оружие, имеющее величину веса 2 или менее, считается одноручным оружием. Оружие, которое имеет вес 3 или более считается двуручным оружием. Персонаж с таким оружием не может использовать другое второе оружие для одной атаки.

У Шеватаса есть навык «Уклонение», который позволяет ему пересекать области, содержащие вражеских персонажей, не испытывая никакого штрафа на движения (удержание или воспрепятствование). Однако, как только уровень переносимого веса достигнет 5, умение «Уклонение» больше не действует. Итак, если он уже держит в руках Крис (вес 1) и Арбалет (вес 3), то когда он находит кольчугу в сундуке (вес 3), принятие решения о том, надеть ли кольчугу или оставить лежать в сундуке, станет настоящей дилеммой...



# ПРИМЕР ИГРЫ

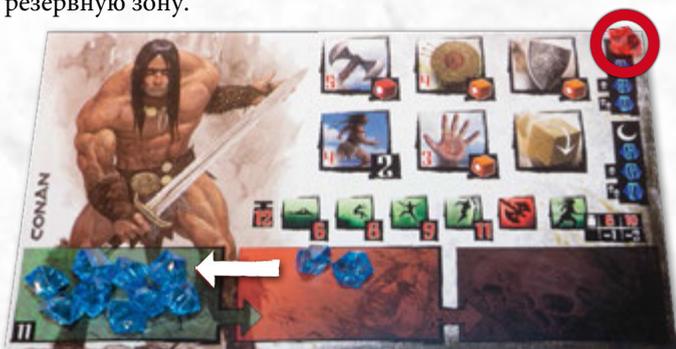
Хадратус, Шеватас и Конан проникли в лагерь пиктов в поисках принцессы, которая находится в плену в одной из хижин. Оверлорд только что завершил свой ход, так что теперь наступает очередь героев.

Конан берет на себя инициативу, и входит в ближайшую к нему хижину. Это стоит ему 2 очка передвижения: 1 для пересечения границы области + 1 на открывание двери для входа в хижину, на это перемещение он тратит свои базовые очки движения.



Конан и Шеватас находятся в одинаковом, относительно свежем состоянии, поэтому они предпочитают быть агрессивными в этом раунде; Каждый из них перемещает два драгоценных камня из своей зоны усталости в свою резервную зону.

Внутри он встречает трех пиктов и сундук, но там нет принцессы. Конан наносит своим топором круговой удар, обезглавливая всех трёх врагов (он перемещает четыре драгоценных камня в зону атаки ближнего боя, добавляет пятый кубик от топора к своему удару и использует умение «Круговой удар», он должен бросить пять красных кубиков и может перебросить один бесплатно).



Хадратус, измученный кастом двух заклинаний, выбирает осторожный настрой; Он перемещает пять драгоценных камней из своей зоны усталости в свою Резервную зону.



Сундук стоит перед Конаном не охраняемый, однако он решает подождать и позволить Шеватасу действовать в надежде использовать свою оставшаяся энергия более разумно.



Шеватас решает обыскать хижину, которая находится в трех зонах от него. Он перемещает один камень в зону движения, используя действие Движения чтобы получить одно дополнительное очко движения, в дополнение к своим 3-м базовым. Все 4 очка он тратит чтобы переместиться на две зоны и войти в хижину (1 очко за область плюс 1 очко за открытие двери).



В хижине нет пиктов, но в ней находится Принцесса без сознания и сундук. После короткого обсуждения игроки принимают решение, что Конану было бы лучше нести принцессу, поскольку значение веса принцессы 6, что делает невозможным использование Шеватасом его способностей уклонение и неприкасаемый.



Конан игнорирует находящийся в хижине сундук и вместо этого выходит из хижины, на это действие он тратит 2 базовых очка движения, достаточно, чтобы открыть дверь и выйти из хижины.



Он решает не тратить больше драгоценных камней, следя за тем, чтобы сэкономить некоторые - для защиты от атак во время хода Оверлорда. Затем он позволяет Шеватасу действовать еще раз ...

Шеватас решает выполнить сложную Манипуляцию, чтобы открыть сундук в хижине и забрать его содержимое. Он тратит один кристалл на зону манипуляции и бросает соответствующие кубики.



Решая сохранить оставшиеся драгоценные камни, игроки переходят к Фазе конца хода и перемещают использованные ими драгоценные камни в их зоны усталости, а затем ход переходит к Оверлорду.



## УРОН ОТ ПАДЕНИЯ

Когда герой падает, этот герой бросает кубики в соответствии с инструкциями сценария. Герой не может защититься от падения (Действие защита и броня не спасают от падения), но может выполнить действие Переброса, чтобы перебросить кубики и попытаться смягчить падение и наносимый им ущерб.

Падение не приводит к тому, что герой теряет оставшиеся базовые очки движения. Если падающий персонаж несет другого персонажа, оба получают одинаковый урон, но игрок, контролирующий несущего персонажа, единственный, кто может выполнить действие Переброса.

## АТАКА ПО ОБЛАСТИ

★ Символ, что эффект - это атака по площади. Когда персонаж атакует область, он атакует каждого персонажа в указанной области. Кубики для атаки по области бросаются один раз и результат броска применяется к каждому находящемуся в атакуемой области. Атакующий выбирает порядок атакуемых целей.

Защитные бонусы с карт оружия не могут использоваться для защиты от атак по области, но уклонение, доспехи и защита от карт щитов работают как обычно. Карты предметов с иконкой атаки по области (например, взрывоопасная сфера) сбрасываются после использования.

## ЗАНЯТЫЕ ОБЛАСТИ

Персонаж не может завершить движение или переместиться по области, если база модели не может полностью поместиться в этой области; Эта область является занятой областью.

Занятые области считаются находящимися в ближнем бою со всеми смежными областями. Однако невозможно выполнить атаку ближнего боя из занятой области в соседнюю область.

## ПЕРЕБРОСЫ

Некоторые иконки кубиков показывают стрелку на них (см. Стр. 4). Один раз после броска кубиков, игрок может бесплатно перебросить один кубик соответствующего цвета обозначенный одним из этих значков,

(без выполнения действия Переброс). Определенные навыки (например, поддержка) позволяют игрокам перебрасывать кубик бесплатно, даже если этот кубик уже был переброшен.

## АКТИВАЦИЯ СОЮЗНИКОВ

Герой, обладающий навыком «Лидерство», может отдавать приказы любому союзнику на поле боя, если в сценарии не указано иное. Когда в инструкции к сценарию, указано использование союзников поместите соответствующую плитку союзника на лист героя с навыком «Лидерство».

**Во время фазы действия, если герой находится в агрессивной позиции, он может активировать модели союзника, переместив драгоценные камни из своей зоны резерва на плитку союзника:**

- Использование одного драгоценного камня активирует модель союзника. Каждая модель союзника может активироваться только один раз за фазу действия. Когда союзник атакует, он теряет свои оставшиеся очки базового значения движения.

- Герой может использовать дополнительные драгоценные камни для получения дополнительных очков движения

(1 драгоценный камень = 1 очко движения для 1 модели союзника) После того как они совершили свое базовое движение или после того, как атаковали. Герой не может добавить союзнику больше очков передвижения, чем показатель базового кол-ва очков движения.

Агрессивный или осторожный герой может также выполнять действие Защита с союзником, используя драгоценные камни. Для каждого использованного драгоценного камня герой бросает  на защиту.

Агрессивный или осторожный герой может перебросить кубики союзника, использовав один драгоценный камень за одну переброску кубика. Если не указано иное, союзник имеет только 1 жизнь. В конце фазы действия, драгоценные камни, помещенные на плитку союзника, перемещаются в зону усталости героя. Если все герои с умением «Лидерство» умрут, союзники немедленно удаляются из игры.

## КНИГА ОВЕРЛОРДА

Теперь вы знаете все правила, и можете играть за героев. Но чтобы играть в игру Конан, вам также нужно будет прочитать Книгу Оверлорда; она содержит все правила, необходимые для игры в качестве Оверлорда

и всю информацию по подготовке сценариев. Вы заметите, что большая часть правил Оверлорда похожи на правила героев (атаки, движения, препятствие и т. д.).

## СОЗДАТЕЛИ

Game Designer: Frédéric Henry.

Illustrators: Adrian Smith, Georges Clarenko, Brom, Xavier Collette, Per Ø. Haagensen, Kekai Kotaki, Naiade, Paolo Parente, Alex Tornberg & Fang Wangli.

Sculptors: Arnaud Boudoiron, Grégory Clavilier, Thomas David, Viktor Dragosani, Laslo Forgach, Jacques-Alexandre Gillois, Gautier Giroud, Gaël Goumon, Yannick Hennebo, Mikh, Stéphane Nguyen, Elfried Perochon, Stéphane Simon, Thirdman Studio & Rafal Zelazo.

Proofreaders: Adnane Badi, Tony Berart, Laura Rouquié & David Bertolo.

Scenario Designers: Adnane Badi, David Bertolo, Frédéric Henry, Itai Perez, Jérémy Pinget, Jérôme Soffiotti, José Chaves, Julian Lemonnier, Laurent Pouchain, Nicolas Marfeuil, Pascal Bernard & Philippe Villé.

Visual Work: Loïg Hascoët.

Layout: Laura Rouquié & Loïg Hascoët.

Flavor text: Franck Magoni.

Communication Managers: Jamie Johnson & Léonidas Vesperini.

Production : Tracey Fraser-Elliott

Thanks: Virginie Renard, Fredrik Malmberg, Jay Zetterberg, Matt John, Camille Lepage, Mathilde Wasilewski, David Preti, Raphaël Guiton, Fabien Delarue, les Space Cowboys, Funcom, Martin Grandbarbe, Truliduli, Hon Ho, Budala, Monsieur Phal, Docteur

Mops, Guillaume Chifoumi, Patrice Louinet, Isaac Shalev, Lance Myxter, Barry Doublet, Paul Grogan, Chad Krizan, Tom Vasel, Dan King, Robert Searing, Ralf Togler, Rodney Smith, Wil Wheaton, Eric Martin, Beasts of Wars, Olivier Noël, Julien Martini, Pascal Bernard, Julien Fenoglio, Chaz Elliott, Steven Kimball, Alexandar Ortloff, Thomas Gallecier, the Trictrac community (Roolz, Vinsounet, SentMa, Igor22, Izobretenik all the others), and a special thank you to all the players who have supported us, have tried, liked, and defended the game, all of those who printed the PNP version, created their own prototype, promoted the game, or even those who are already working on "homebrewed" scenarios. © 2016 Conan Properties International LLC (« CPI »). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA, and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks or registered trademarks of CPI unless otherwise noted. All Rights Reserved. Used with permission.



# УТОЧНЕНИЕ ПО НАВЫКАМ

## Навыки атаки



**Выпад:** персонаж с этим умением по-прежнему должен иметь линию видения, чтобы атаковать соседнюю область.



**Амбидекстер:** этот навык может использоваться только для выполнения рукопашных атак и не может использоваться для выполнения действия Защита.



**Затягивание:** персонаж с навыком Уклонение игнорирует эффект блокировки Затягивание, но не урон от атаки.



**Точный удар:** когда персонаж с этим умением совершает атаку в ближнем бою, он автоматически уменьшает значение защиты противника на 1.



**Атака с того света:** при использовании этого навыка персонаж игнорирует штрафы от невооруженных атак (см. Стр. 9) и не может использовать бонусы от рукопашной схватки с оружием.



**Контратака:** при использовании этого навыка персонаж игнорирует штрафы от невооруженных атак (см. Страницу 9) и не может использовать бонусы от оружия и ближнего боя. Контратака - это Атака в ближнем бою, разрешенная после первой атаки (не важно был нанесен урон или нет) и может выполняться только в том случае, если персонаж с этим умением выживает после первой атаки.



**Элитный стрелок:** Персонаж с этим умением не зависит от штрафа препятствия при выполнении дальней атаки. Он также игнорирует защитные эффекты цели.



**Точный выстрел:** когда персонаж с этим умением выполняет атаку дальнего боя, он автоматически уменьшает значение защиты цели на 1.



**Круговой удар:** атакующий определяет порядок, в котором наносит урон врагам. Проведит обычную атаку (определяя силу атаки, силу защиты и т. д.) На одного врага, и распределяет избыточный урон по всем следующим врагам.

## Прочие навыки



**Очарование:** персонаж с этим умением не может быть атакован другим персонажем, если только этот персонаж не был сам атакован персонажем с навыком Очарование.



**Сглаз:** Действие переброса и бесплатные перебросы не возможны в области, занятой противником этим навыком.



**Поддержка:** это умение позволяет дружественным персонажам в той же зоне, что и этот персонаж, бесплатно перебросить один кубик, даже этот кубик уже перебрасывался (исключение из правила на стр. 22).

## Навыки обороны



**Жертвоприношение:** персонаж, использующий этот навык, может защищаться от входящей атаки только с помощью своей Брони. Этот персонаж страдает от любого урона, полученного при предотвращении нападения на персонажа, который изначально подвергся нападению.



**Неприкасаемый:** персонаж с этим умением игнорирует первый выпавший символ при защите от атаки дальнего боя.



**Телохранитель:** персонаж с этим умением может только парировать (например, использовать карточку экипировки для защиты от этой атаки, например, щита); Они не могут уклониться (см. Стр. 11), чтобы защитить дружественного героя. Нападающий персонаж не может выполнить действие «Охрана», но они могут по-прежнему использовать свою броню в дополнение к оборонительным способностям своего телохранителя. Любой урон наносят персонажу, который изначально подвергся нападению, а не персонажу с навыком Телохранитель.



**Защищенный:** два или более персонажа с этим умением не могут защитить друг друга.

## Навыки движения



**Проламывающий стены:** Когда персонаж использует этот навык, он тратит 2 дополнительных очка движения и помещает жетон «Пролом в стене» на поле, чтобы показать место прохода, которое он создал. Затем он немедленно переходит за стену которую он только что разрушил. Отныне эти две области смежны, и нет никакого штрафа за переход между ними. Эти две области также имеют линию видимости по отношению друг к другу. Каменные стены не могут быть разрушены.



**Паутина:** когда персонаж использует этот навык, поместите жетон рядом с моделью атакуемого персонажа, чтобы показать что он в паутине.



**Прыжок:** прыжок стоит 1 действие движения за перемещения через одну границы области. Например, при прыжке с одного корабля на другой персонаж пересекает 2 борта; Он должен потратить 2 очка движения, чтобы прыгнуть.

## Магические навыки



**Заклинатель:** всякий раз, когда персонаж теряет навык заклинателя (из-за штрафа за вес, например), любые активные заклинания остаются активными в течение срока своего действия.



**Телепортация:** персонаж, который произносит это заклинание, не зависит от препятствий или блокировки перемещения.