



Книга Оверлорда v2.0



ОБЗОР

Эта книга объясняет правила игры за Оверлорда. В Конане Оверлорд - это полноценная роль, которая позволяет игроку управлять разрушительными полчищами, мощными некромантами и чудовищными зверьми для достижения своих целей. Герои стремятся выполнить свои цели; Оверлорд здесь, чтобы уничтожить их! В отличие от героев, у каждого из которых есть лист героя, который позволяет управлять персонажем, у Оверлорда есть своя панель управления, называемая Книгой Скелоса,

которая позволяет ему управлять множеством персонажей с помощью простой тактической игровой системы. Войска Оверлорда представлены тайлами, которые группируют модели, атрибуты которых идентичны и которые действуют одновременно, например, группа пиктов воинов или команда пиратов. Иногда тайл представляет собой один центральный персонаж из сценария, как ужасный колдун Зогар Саг или безжалостный капитан Запорово.

КНИГА СКЕЛОСА



Это панель, используемая Оверлордом для управления юнитами.

1 Жетоны преимущества х3:

Они помещаются в три верхних слота Книги Скелоса и позволяют Оверлорду временно увеличивать движение своих частей или выполнять действия Защиты или Переброса (см. Стр. 8).

2 Тайл резервной зоны Оверлорда х1:

Он помещается в основной левый слот книги Скелоса и представляет собой резервную зону Оверлорда. Красные драгоценные камни, помещенные в эту зону, представляют собой доступную энергию Оверлорда и его способность действовать.

3 Тайл зоны усталости Оверлорда х1:

Он помещается в главный правый слот Книги Скелоса и представляет зону усталости Оверлорда. Сюда Оверлорд помещает красные драгоценные камни, которые он уже использовал для выполнения действий.

4 Тайл восстановления х2:

В зависимости от сценария один из двух тайлов восстановления находится между зонами резерва и усталости и указывает количество

драгоценных камней, которые Оверлорд перемещает из зоны усталости в свою резервную зону во время фазы восстановления (см. Стр. 4).

5 Жетоны стоимости активации х8:

Они помещаются в обозначенные слоты в Книге Скелоса, слева направо в порядке возрастания. Они представляют собой стоимость активации тайлов Оверлорда в реке (см. Стр. 5).

6 Река:

Оверлорд устанавливает тайлы своих войск в реке в порядке, указанном сценарием.

7 Тайлы фигурок Оверлорда х45 (ст. изд.) / х62 (Кикст.):

Каждый фрагмент представляет собой модель или группу моделей, которые имеют одинаковые атрибуты или события обусловленные сценарием, которые может активировать Оверлорд. Оверлорд может активировать тайлы в реке, чтобы взять под свой контроль свои модели или использовать события (см. Стр. 4).

ТАЙЛЫ

Тайлы Оверлорда делятся на две категории: единичные тайлы и тайлы событий.

В начале каждой игры единицы и события размещаются в Реке, в порядке, указанном в сценарии.

Тайлы юнитов

Все тайлы юнитов содержат следующее:

- 1 Имя
- 2 Иллюстрация (соответствует фигурки персонажа)
- 3 Основной цвет. Юниты с таким же именем различаются разными цветными основаниями. Тайл юнитас серым контуром означает, что для этого персонажа не используется база.
- 4 Базовое значение двидения
- 5 Защита
- 6 Атака в ближнем или дальнем бою
- 7 Навыки
- 8 Стоимость воскрешения (подкрепления)



Тайлы событий



В большинстве сценариев используется, по крайней мере, один фрагмент событий. Когда активируется тайл событий, Оверлорд должен выполнить одно из событий, описанных сценарием. В некоторых сценариях разрешается

использовать для более чем одного события каждый раз, когда активируется тайл событий. Количество событий, их описание и условия их использования определяются сценарием.

СТРУКТУРА ХОДА

В Конане две стороны скрещивают мечи: герои, которые играют вместе с Оверлордом, единственным хозяином своих подразделений. Обе стороны действуют по очереди, начиная со стороны, указанной в сценарии. Когда ход героев заканчивается, начинается ход Оверлорда.

В свою очередь, Оверлорд может активировать 0, 1 или 2 тайла в реке, чтобы перемещать свои юниты и атаковать героев. Каждый тайл представляет собой модель или группу моделей, которые контролирует Оверлорд или сценарное событие. После того, как Оверлорд завершил свой ход, свой ход начинают герои.

ХОД ОВЕРЛОРДА

Ход Оверлорда состоит из четырех этапов, которые происходят в следующем порядке:

1. Фаза восстановления
2. Продвижение маркера хода на треке хода
3. Фаза активации
4. Конечная фаза

1. Фаза восстановления

Оверлорд начинает с перемещения всех драгоценных камней, которые он потратил во время хода героев (на защиту, реакционные заклинания и т. д.) В свою зону усталости. Затем он перемещает ряд энергетических драгоценных камней из своей зоны усталости в свою резервную зону, количество перемещаемых

камней равно стоимости восстановления. Значение восстановления Оверлорда указано на тайле восстановления и изменяется в зависимости от условий сценария и количества героев, участвующих в игре.

Значение восстановления Оверлорда равно 5. Во время фазы восстановления Оверлорд перемещает 5 драгоценных камней из Зоны усталости (красная зона) в Резервную зону (зеленая зона). В начале своей очереди Overlord будет иметь 10 драгоценных камней, доступных для использования.



2. Продвижение маркера хода на треке хода

Оверлорд продвигает маркер хода на одно деление. В этом примере Оверлорд начинает третий раунд игры.



3. Фаза активации

Во время фазы активации Оверлорд может активировать 0, 1 или 2 тайла в реке.

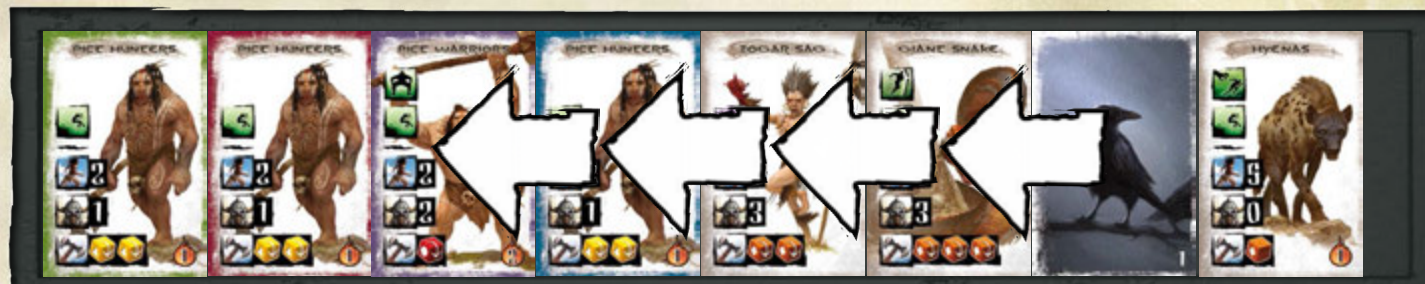
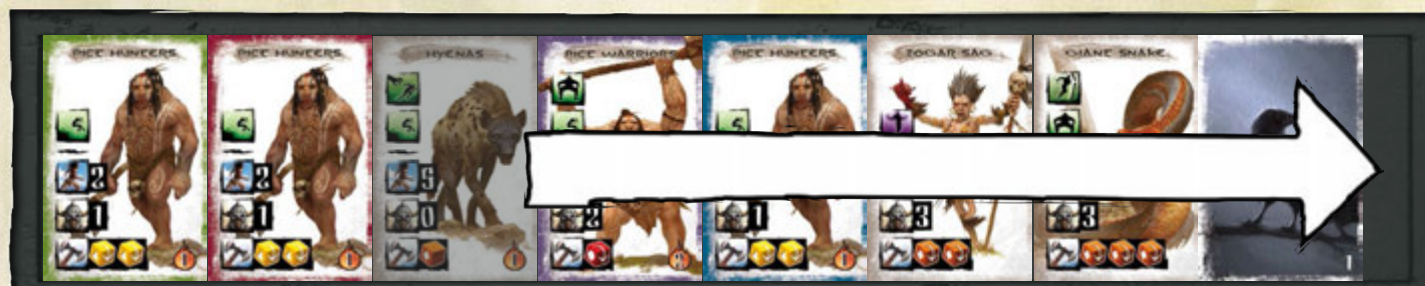
Чтобы активировать тайл, Оверлорд перемещает ряд драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости, в кол-ве равном стоимости активации тайла

(обозначается маркером над тайлом). Оверлорд удаляет активированный тайл из реки, сдвигает оставшиеся тайлы влево, а затем помещает активированный тайл в конец реки. Оверлорд также может активировать тайлы мертвых юнитов (см. Стр. 7).



Оверлорд перемещает 3 драгоценных камня из своей резервной зоны в свою Зону усталости. Затем Оверлорд удаляет активированный тайл из реки,

сдвигает оставшиеся тайлы влево и помещает активированный тайл в конец реки.



Если активированный тайл является тайлом группы, Оверлорд активирует всех юнитов в группе, использует любое доступное количество своих очков движения, чтобы переместить их. Каждый юнит может выполнить одну атаку во время своей активации. Когда один юнит из группы атакует, все оставшиеся юниты в этой группе теряют свои оставшиеся очки движения.

Оверлорд может активировать один и тот же тайл дважды, но он должен использовать стоимость драгоценных камней, равную новой стоимости активации тайла, во второй раз.

Если активированный тайл является фрагментом события, Оверлорд применяет событие, как указано в сценарии (см. «Тайл событий», стр. 3).

4. Конечная фаза

В конце хода Оверлорд перемещает все драгоценные камни, использованные в свой ход (в том числе на карты заклинаний), в зону своей усталости.



СВОЙСТВА ТАЙЛОВ

Броня



Значение на символе указывает количество урона, которое автоматически поглощается броней юнита каждый раз, когда атакуется фигурка, представленная этим тайлом.

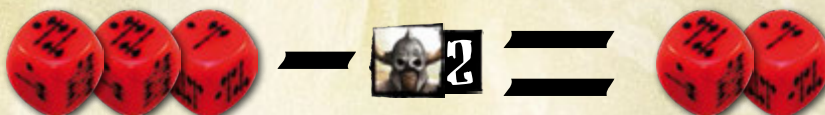
Просто вычитите значение брони из значения силы атаки, чтобы определить размер ущерба, нанесенного этому юниту, рассчитывается отдельно для каждой атаки против этой фигурки.

В центре деревни Конан встречается лицом к лицу с охранником. Киммерийц бьет его топором с силой атаки 5:



Охранник имеет броню, равную 2.

Охранник получает 3 урона (5 - 2), которые должны быть вычтены из его очков жизни.



Поскольку у охранников есть только одна жизнь и Оверлорд не хочет тратить драгоценные камни на Защиту (см. Защита, стр. 8), страж умирает, а его модель снимается с поля.

Базовые очки движения



Это количество свободных очков движения, доступных для каждого юнита, представленных одним тайлом. Эти базовые очки движения могут быть потрачены только до того, как какой-либо юнит относящийся к тому же тайлу будет атаковать.

Когда юнит атакует, все юниты в этой группе теряют свои оставшиеся очки движения. Дополнительные очки движения можно получить, используя преимущество движения (см. «Движение», стр. 8).

Атака ближнего боя



Значение на символе указывает количество и тип кубиков, используемых при броске атаки в ближнем бою за каждого юнита, представляемого одним тайлом.

Результаты этих бросков могут быть переброшены (см. Переброс, стр. 8), но количество кубиков и их тип не могут быть изменены.

Дальняя атака



Указывает количество и тип кубиков, используемых при броске атаки в дальнем бою за каждого юнита, представляемого одним тайлом.

Результаты этих бросков могут быть переброшены (см. Переброс, стр. 8), но количество кубиков и их тип не могут быть изменены.

Воспрепятствование (см стр.17 книги Героев)

Воспрепятствование влияет на движение.
Воспрепятствование влияет на атаки в дальнем бою.
Воспрепятствование влияет на атаки в ближнем бою.

Навыки



Навыки представлены значками. Их эффекты подробно описаны в таблице навыков.



Здоровье юнитов и мертвые тайлы.

Когда у одного юнита остается 0 очков жизни, он мертв и его модель удаляется с поля. Когда все юниты из одного тайла блока мертвы, этот тайл считается мертвым. Оверлорд перемещает этот тайл в конец реки, переворачивает его окровавленной стороной и сдвигает оставшиеся плитки влево. Мертвый тайл остается и продолжает нормально двигаться в реке. Если один или несколько юнитов из этого мертвого тайла возвращаются в качестве подкреплений (см. Ниже), этот тайл немедленно переворачивается лицевой стороной вверх и остается в своем текущем положении в Реке.

Оверлорд может активировать мертвый тайл. Активация мертвого тайла по-прежнему считается одной из двух возможных активаций тайлов, которые Оверлорд может использовать во время фазы активации. В этом случае Оверлорд не активирует никаких моделей и просто перемещает тайл в конец реки. Миньоны (неназванные персонажи, такие как пикт охотник или пират) имеют только одну единицу жизни. Лейтенанты и монстры имеют несколько единиц жизни, число которых указано в каждом сценарии под рекой. Значение жизни лейтенантов и монстров представлены маркером значения жизни, соответствующим изображению юнита и помещенным на дорожку ходов.

Изъятие тайлов из Реки

В любое время в свою очередь Оверлорд может «сократить реку», удалив один или несколько мертвых тайлов из игры. Чтобы удалить мертвый тайл из игры, Оверлорд должен навсегда убрать 2 драгоценных камня из своей Зоны усталости в коробку от игры. Если в зоне усталости недостаточно камней, Оверлорд может удалить драгоценные камни из зон Помощи или карт заклинаний. Если они также пусты, Оверлорд может убрать драгоценные камни из своей резервной зоны. Затем мертвый тайл окончательно удаляется из реки и возвращается в коробку, а оставшиеся тайлы сдвигаются влево. Изъятие тайлов из реки не считается активацией, и нет предела на количество плиток, которые могут быть удалены из Книги Скелоса, до тех пор, пока Оверлорд может и хочет заплатить за их удаление. Юниты из удаленного мертвого тайла больше не могут вернуться в игру (включая подкрепления).

Стоимость подкрепления



Это значение указывает количество очков подкрепления, которые должен потратить Оверлорд, чтобы вернуть на поле одну модель, представленную этим тайлом. Если на тайле не указана стоимость подкрепления, модельки этого тайла нельзя возвращать.

Во время игры Оверлорд получает очки усиления, активируя тайл событий. Когда он это делает, Оверлорд может немедленно потратить эти очки, чтобы вернуть модели на доску. Возвращенные модели помещаются в любую из областей подкреплений, такие области обозначены жетонами подкреплений, расположенными на поле.

Если область подкрепления занята (см. Стр. 22 Книги Героев), Оверлорд может разместить модели подкреплений в смежной области. Если соседняя область также занята, в этой области нельзя размещать подкрепления.

Если не указано иное, Оверлорд может использовать очки усиления только для возврата моделей, которые были убиты во время сценария.

Если одна или несколько моделей из мертвого тайла (см. Выше) возвращены на поле в качестве подкреплений, тайл этих моделей переворачивается лицевой стороной вверх и остается в своем текущем положении в Реке.



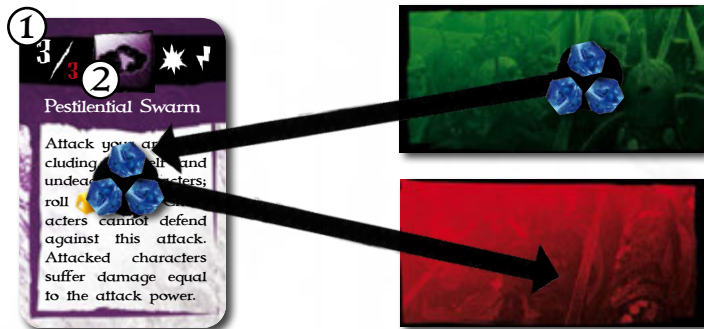
Трое из зеленых пиктов охотников были убиты ранее в игре. Поэтому их модели доступны для подкрепления.

Оверлорд думает, что сейчас самое подходящее время вернуть их в игру и решает активировать тайл событий, переместив 7 драгоценных камней в свою зону усталости (его положение в реке), чтобы использовать событие «Подкрепление: 4 очка».



Тайл событий перемещается в конец реки, как обычно, тогда Оверлорд получает 4 очка подкрепления. Он предпочитает вернуть трех охотников, по 1 баллу (их стоимость подкрепления), чтобы в дальнейшем играть ими, разместив их в районах подкрепления по своему выбору. Не имея больше моделей для подкрепления, последнее очко подкрепления теряется.

Важно: каждый тайл соответствует группе из одного или нескольких юнитов. Некоторые тайлы соответствуют одному персонажу, например лейтенанту или монстру, а другие тайлы соответствуют нескольким фигуркам, таким как группа миньонов. Количество юнитов, которые соответствуют одному тайлу, варьируется от одного сценария к другому, но также может изменяться во время игры, в зависимости от потерь и возможных подкреплений. По умолчанию и если в сценарии не указано иное, количество юнитов, соответствующих тайлу, не может превышать число, указанное в начале сценария. Один юнит также может быть представлен более чем одним тайлом в реке.



Некоторые подразделения, контролируемые Оверлордом, могут использовать магию и использовать карты заклинаний. Эти карты размещаются рядом с книгой Склоса. Чтобы наложить заклинание, Оверлорд должен сначала активировать тайл юнита имеющего навык Заклинатель

и у которого есть это заклинание. Когда этот тайл активирован, Оверлорд может использовать заклинание в дополнение к перемещению и атаке этим персонажем. Каждое заклинание

имеет стоимость ①. Эта стоимость может быть фиксированной или переменной в зависимости от заклинания. Когда заклинание используется, Оверлорд назначает количество драгоценных камней из своей резервной зоны на карту заклинания, равную стоимости заклинания, и использует эффекты заклинания, описанные на карте. Значок ⚡ на карте заклинаний указывает, что заклинание является заклинанием реакции, которое может быть использовано в любое время. При произнесении заклинания реакции во время хода героев нет необходимости активировать тайл заклинателя. Оверлорд не может использовать драгоценные камни ○ на карту заклинаний, если общее количество драгоценных камней на карте выше предела его применения 2. Во время фазы завершения Оверлорд перемещает все драгоценные камни, назначенные на карты заклинаний, в свою Зону усталости.

Преимущества

Overlord может использовать преимущества для временного усиления одного из своих подразделений. Каждое использование преимущества распространяется только на одного юнита, а не на всю группу. Существует три преимущества:

Движение



Используя очки базового движения, Оверлорд может использовать преимущество Движения, чтобы получить дополнительные очки движения. Чтобы использовать преимущество Движение, Оверлорд назначает один или несколько драгоценных камней из своей резервной зоны в зону преимущества Движение. Каждый драгоценный камень, назначенный таким образом, предоставляет одно дополнительное очко движения одному юниту из активированного тайла. Юнит может получить не более нескольких дополнительных очков движения, равных ее базовому значению движения во время каждой активации. Оверлорд может использовать это преимущество до или после атаки. Это единственный способ передвижения подразделения после атаки. Преимущество Движения может быть использовано только во время хода Оверлорда.

Защита



Оверлорд может использовать защиту для защиты от нападения. Чтобы использовать преимущество Защита, Оверлорд назначает один или несколько камней из своей резервной зоны в зону преимущества Защита. Броски Оверлорд бросает 🎲 для каждого назначенного драгоценного камня, затем определяет силу защиты путем сложения количества символов выпавших на кубиках с значением брони. Только одно действие Защиты может быть выполнено за каждую атаку. Оверлорд должен выбрать количество драгоценных камней, которые нужно назначить, прежде чем бросать кубики, после броска он больше не может добавлять кубики.

Переброс



Оверлорд может использовать преимущество Переброс для повторного броска кубика после первого броска кубика и до того, как будут определены результаты броска. Чтобы использовать преимущество Переброс, Оверлорд назначает один или несколько драгоценных камней из своей резервной зоны в зону преимущества Переброс. Для каждого назначенного драгоценного камня Оверлорд может перебросить один кубик по своему выбору. Это преимущество может быть использовано Оверлордом в любое время, в том числе во время хода героев, например, при использовании Защиты.

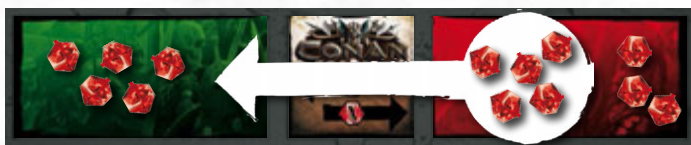


ПРИМЕР ИГРЫ

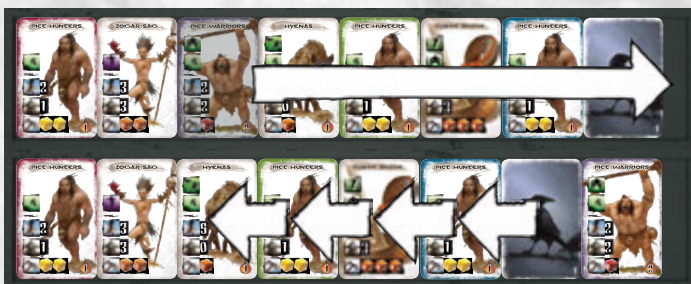
Оверлорд противостоит трем героям, которые вторглись в деревню Пиктов. Они только что завершили свой ход, так что теперь Оверлорд получает шанс нанести ответный удар.



Оверлорд начинает с восстановления 5 драгоценных камней (как указано значением на тайле восстановления в Книге Скелоса), которые перемещаются из зоны его усталости в его резервную зону. Затем Оверлорд перемещает маркер хода на одно деление трека.



Конан находится в опасной близости к хижине Зогар Сага, поэтому Оверлорд решает остановить варвара, отправив трех пиканских воинов с навыком Блокировка чтобы использовать навык против него. Для этого Оверлорд активирует плитку Пикты войны, расположенную в третьей позиции реки, перемещая 3 драгоценных камня из своей резервной зоны в свою зону усталости. Затем Оверлорд удаляет тайл из реки, сдвигает плитки влево, чтобы закрыть промежуток, оставшийся от плитки Пикты войны, и помещает ее на крайнем правом конце реки. Теперь воины пикты активированы и готовы двигаться и атаковать.



Оверлорд перемещает трех Воинов Пиктов, которые соответствуют активированному тайлу. Для первых двух пиктов-воинов количество базовых очков движения достаточно.



Третий пикт-воин, который находится в том же районе, что и Хадратус, нуждается в одном дополнительном очке движения, чтобы оторваться от препятствующего священника и перейти в район Конана. Оверлорд перемещает один камень из своей резервной зоны в свою зону усталости, чтобы использовать



Преимущество Движение, получая за один камень одно дополнительное очко движения.

После того, как каждый персонаж переместился, Пикты войны могут атаковать. Чтобы атаковать, каждый из них, по одному, бросает красный кубик. Первый выбросил 2 символа, которые Конан решает поглотить своими кожаными доспехами, бросив желтый кубик. В результате 1 броня частично защищает его, а Конан получает 1 урон.



Второй воин выбрасывает 3 символа. На этот раз, в дополнение к его доспехам, Конан решает выполнить действие *Защита*, за которое он назначает 1 драгоценный камень. Он выбрасывает 1 символ за свою броню и 1 символ за своё действие *Защиты*. Он получает 1 рану (3 - 2).



Наконец, третий воин выбрасывает 2 символа, которые полностью блокируются доспехами Конана и другим действием *Защита*. Эта атака завершает активацию тайла *Пикты войны*.



Оверлорд теперь может активировать второй тайл (включая ту же самую плитку, за ее новую стоимость активации). Воспользовавшись 4 камнями в этом ходу, Оверлорд решает действовать осторожно, активируя первый тайл в реке всего за один драгоценный камень. Еще раз, Оверлорд удаляет тайл из реки, сдвигает все остальные тайлы влево и помещает удаленный тайл в конец реки.



Этот тайл управляет тремя пактами охотников с красными основаниями, которые просто выходят из своей хижины, не затрачивая никаких дополнительных драгоценных камней. Оверлорд решает не использовать преимущество *Движения*, чтобы приблизить их к противнику и дередает ход игрокам героев.



ПОДГОТОВКА ИГРЫ

- 1 Игроки выбирают сценарий среди тех, которые доступны в этой книге (см. Со стр. 12-41) или онлайн на www.monolithedition.com, а затем выбирают игрока Оверлорда.
- 2 В зависимости от выбранного сценария игроки раскладывают соответствующее игровое поле в центре стола и помещают кубики рядом.
- 3 Каждый герой выбирает персонажа, за которого он будет играть среди тех, которые предлагаются сценарием, и берет соответствующий лист и модель персонажа. Он размещает свою модель на игровом поле, как указано в сценарии.
- 4 Каждый герой также берет карты экипировки, заклинания и предметы, указанные сценарием, и помещает их лицом вверх рядом со своим листом.
- 5 Каждый герой берет количество синих драгоценных камней, указанных в нижнем левом углу резервной зоны своего планшета героя, и разделяет их между своей резервной зоной и своей зоной усталости, как указано в сценарии. Наконец, каждый герой помещает красный драгоценный камень на свою диаграмму восстановления на «агрессивную» иконку.
- 6 Между тем, Оверлорд кладет Книгу Склоса перед собой, берет количество красных драгоценных камней, обозначенных сценарием, и разделяет их между своей Резервной зоной и своей зоной Усталости.
- 7 Оверлорд помещает свои тайлы в Реку в соответствии со сценарием и размещает карты «Экиперовки», «Заклинаний» и «Предметов» лицом перед собой.
- 8 Фигурки Оверлорда размещаются на игровом поле с разнообразными маркерами и цветными базами, если это необходимо, в зависимости от того как показано в сценарии.
- 9 Оверлорд размещает трек ходов рядом с Книгой Склоса и кладёт маркер хода в положение «0», а также соответствующие маркеры кол-ва жизней, как указано в сценарии.
- 10 Все игроки принимают к сведению специальные правила, формируют колоду поиска, если её состав описан в сценарии, и готовят любые другие игровые компоненты (резервные модели, дополнительные тайлы и т. д.). Если не указано иное, вся информация, содержащаяся в сценарии, известна героям и Оверлорду.

Пример раскладки
сценария «В когнях
пиктов»,
Для 4 игроков.



СЦЕНАРИИ

Следующие страницы содержат сценарии для игры Конан. Вы можете найти дополнительные сценарии на www.monolithedition.com, и вам предлагается создавать свои собственные. Каждый сценарий указывает

количество игроков на левой стороне его заголовка и сложность с правой стороны:

1 ворон = низкая сложность,
2 ворона = средняя сложность,
3 вороны = сложный.

4-5



В КОГТЯХ ПИКТОВ



Из-за непрекращающегося злобного гула боевых барабанов пикских племен, живущих за Черной рекой, и с увеличением частоты вторжений на реку Гром, многие поселенцы бегут с территории Конайохары в более безопасные земли Королевства Аквилония. Проводя разведку вдоль границы, чтобы помочь Валанну, командующему фортом Тусселан, Конан стал свидетелем резни колонны беженцев из Велитриума. Пикты победоносно уходят с пойманной женщиной, которую Конан признает в качестве Иселды, дочери губернатора города. Киммериец знает, что жизнь Исельды будет оборвана через несколько часов, так как вскоре ее принесут в жертву на алтаре Джеббала Сага, Властелина зверей. Вернувшись в Форт-Тусселан, Конан собирает небольшую группу опытных воинов для спасения дочери губернатора и по просьбе Валенна, принесёт ему голову Зогара Сага.



Условия победы в приключении:



Если один или несколько героев покинули деревню с Иселдой и головой Зогара Сага, Исельда благополучно возвращается к отцу; Герои выигрывают игру.



В конце восьмого хода пикты прибывают в огромных количествах, чтобы засвидетельствовать жертву и герои больше не могут убежать; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев. Герои начинают в областях, обозначенных схемой расстановки.

Подготовка для 3 героев:

- Конан (боевой топор, щит, кожаный доспех) (Battle axe, shield, leather armor)
- Шеватас (Крис, метательные ножи) (Kris, Throwing Knives)
- Хадратус (Кинжал, Телепортация, Аура Митры, Гроза) (Dagger, Teleportation, Mitra's Halo, Lightning Storm). Хадратус начинает под действием Ауры Митры.

Подготовка для 4 героев: Белит (Декоркопье) (Ornamental Lance). Белит начинает в той же области, что и любой герой.

После подготовки каждый герой перемещает 5 драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости.



3 героя: Оверлорд начинает с 10 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 3 драгоценными камнями в своей зоне Усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книге Скелоса.

4 героя: Оверлорд начинает с 11 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 4 в своей зоне усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «7» в Книге Скелоса.



Усиление: 4 очка подкрепления



Для этого сценария у Зога Сага нет заклинаний.



5



8



Если у вас нет моделей Пикты войны (фиолетовая основа), вы можете использовать модели Пикты охотники для представления их на игровом поле.

Специальные правила:

- ★ **Исельда:** Во время подготовки Оверлорд тайно выбирает один нумерованный жетон, соответствующий номерной хижине на схеме расстановки, и откладывает его в сторону лицом вниз. В первый раз, когда герой входит в выбранную хижину, Оверлорд переворачивает маркер лицом вверх и помещает модель Исельды в область хижины. Исельда без сознания, считается объектом с весом 6 и может быть поднята героем, выполнив простую манипуляцию. Этот герой берет и помещает его рядом с листом персонажа. Исельда имеет одно очко здоровья и не имеет доспехов. Она умирает, если у нее есть какие-либо повреждения (например, при атаке по области). Если она умрет, сторона, которая ее убила, немедленно проигрывает игру.
- ★ **Зога Сага:** Он не может бежать из деревни. Когда Зога Сага умрет, поместите его маркер жизни в область где он был убит, чтобы представить его голову. Герой может поднять голову, выполняя простую манипуляцию. Этот герой помещает маркер жизни Зога Сага рядом с листом персонажа. Голова Зога Сага имеет значение веса 2.
- ★ **Сбежать из деревни:** Герой может бежать из деревни из области на краю поля, потратив очко движения, как будто герой двигался через границу и удаляя модель героя с доски. Когда герой скрылся, модель героя не может быть возвращена в игру.
- ★ **Двери хижины:** Персонаж должен потратить 1 дополнительное очко движения, чтобы переместиться через границу в хижину или из нее. Перемещение по жетону пролома в стене не требует дополнительного очка движения.
- ★ **Деревянные хижины:** Персонаж с навыком "Пролом стены" может использовать его для перемещения через стену одной из деревянных хижин.
- ★ **Альпинизм:** Персонаж с "Альпинизмом" может двигаться через валуны как если бы они были границей, потратив 2 дополнительных точки движения.
- ★ **Сундуки:** Во время подготовки Оверлорд помещает 1 сундук в каждую хижину (всего 8). В колоде поиска есть: 2 взрывающиеся сферы, 2 зелья лечения, 1 кольчуга, 1 арбалет, 1 баклер, 1 боссонский лук. (2 Explosive Orb, 2 Life Potion, 1 Chainmail, 1 Crossbow, 1 Buckler, 1 Bossonian Bow.)

Frederic Henry



В течение нескольких месяцев пиратский корабль «Тигрица» бороздил воды у берегов Стигии и Черных королевств и к огромному неудовольствию короля Ктесифона, охотился на торговцев золотом и слоновой костью. Поскольку стигийский флот, похоже, неспособен положить конец пиратству, король обещал огромную сумму тому, кто сможет принести ему голову Белит.

Когда судно Белит, встало на якорь для пополнения запасов, а большая часть экипажа была на берегу, Запорово, зингарский капитан «Вандала», получил возможность атаковать, в надежде снискать огромную награду и славу, которая ее сопровождает.

Подкрепленный отрядом лучников и черной магией Скутуса, стигийского некроманта, посланного Ктесифоном, зингарский наемник и его войска быстро закрепились на палубе Тигрицы. И только Конан, Шеватас и горстка оставшихся воинов могут прийти на помощь Белит.



Условия победы в приключении:



Если Запорово и Скутус мертвы или в конце хода 8, Белит выживает в нападении; Герои выигрывают игру.



Если Белит погибнет, засада будет успешной; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев.

Белит и Гвардейцы начинают в зоне, обозначенной на схеме расстановки.

Остальные герои начинают в районе отмеченным **1**.

Подготовка для 3 героев:

- Белит (обязательно) (Орнаментное копьё, племенной щит) (Ornamental Lance, Tribal Shield)
- Конан (Меч, Кожаный доспех) (Sword, Leather Armor)
- Шеватас (Крис, Метательные ножи) (Kris, Throwing Knives)

Подготовка для 4 героев: Хадратус (Кинжал, Аура Митры, Ярость Бори) (Dagger, Mitra's Halo, Bori's Rage). Хадратус не начинает с активной аурой Митры.



После расстановки каждый герой перемещает 4 драгоценных камня из своей резервной зоны в свою зону усталости.



3 героя: Оверлорд начинает с 9 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 3 драгоценными камнями в Зоне Усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книге Скелоса.



4 героя: Оверлорд начинает с 10 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 4 драгоценными камнями в своей зоне Усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «7» в Книге Скелоса.



Усиление: 6 очков подкрепления



Пламенная воля: Каждый юнит может выполнить атаку дальнего боя, если это возможно.

Слава Сэта: Скутус жертвует собой, чтобы призвать Внешнего Темного Демона. Оверлорд помещает модель Внешнего Темного Демона (6 очков жизни) в область Скутуса, затем Скутус умирает (считается как достижение цели героев). Затем «Оверлорд» заменяет тайл «Скутус» в реке тайлом «Внешний темный демон».



У Скутуса есть Осушение сил и Аура Сэта (Energy Drain and Set's Halo). Он начинает игру с активной Аурой Сэта.



8



3



Специальные правила:

★**Прыжок:** если герой, Запорово или Схитус не может перепрыгнуть на другой корабль, персонаж остается в своей области. Если миньон или союзник не может перепрыгнуть, этот персонаж попадает в воду на корм акулам; Персонаж умирает.

★**Сундуки:** во время подготовки Оверлорд помещает 4 сундука на поле, как показано на схему подготовки. В колоде поиска содержится: 2 зелья здоровья, 1 взрывающаяся сфера, 1 пустой сундук (2 Life Potion, 1 Explosive Orb, 1 Empty chest).

Adhane Badi

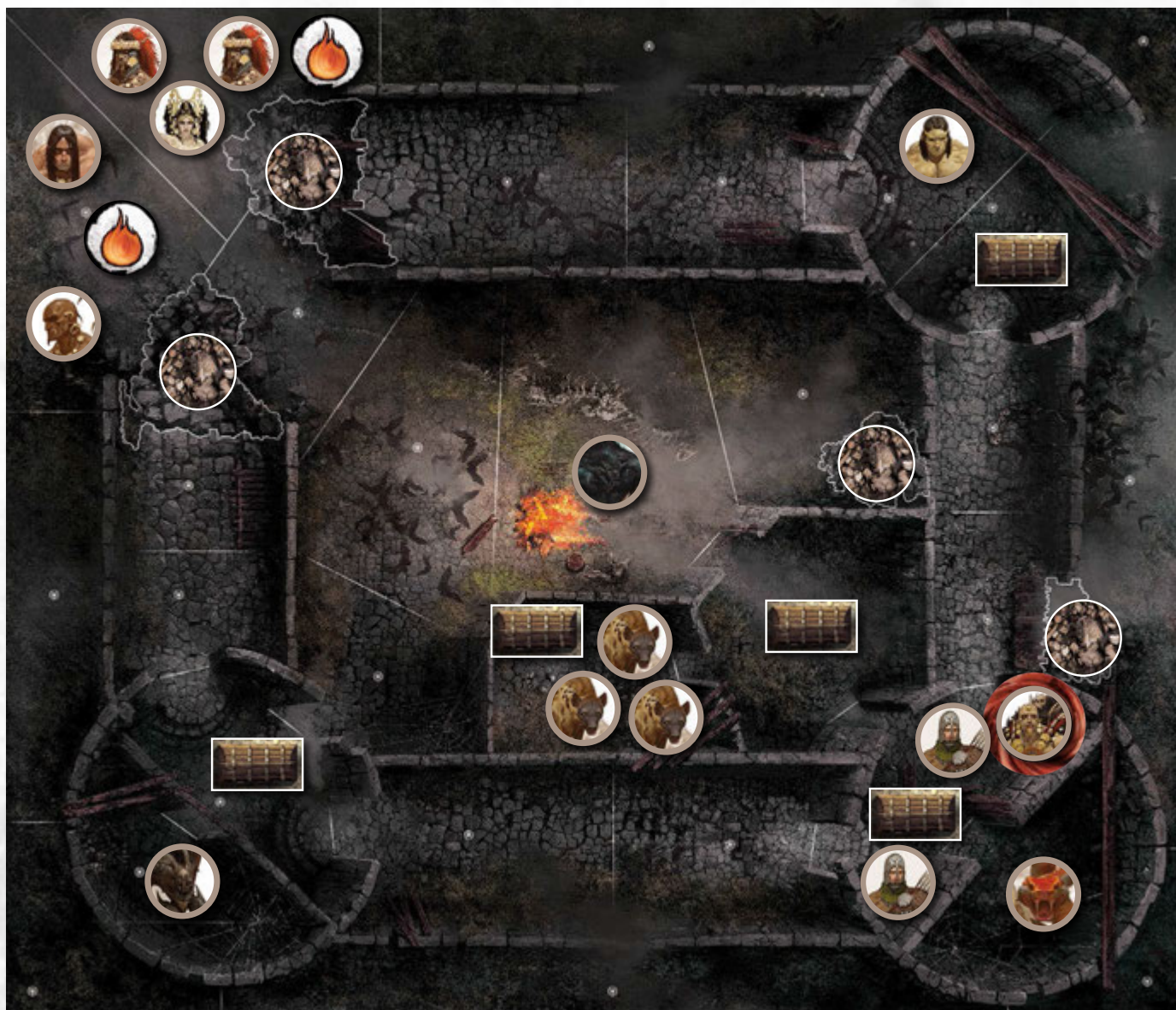


Тигрица путешествует по темным водам реки Зархеба, чьи таинственные берега покрыты мрачными джунглями. Королева Черного побережья знает, что за стеной густой растительности есть древние города в которых могут быть спрятаны сказочные сокровища. Но легенды говорят о призраках, населяющие их и местные племена сторонятся этих областей.

После многих часов, проведенных в сверхъестественной тишине, Конан видит черные клыки башен, которые тянутся над деревьями. Уничтоженный разрастающимися джунглями, руины источают упадок и запустенье.

Не прислушиваясь к суеверным предостережениям своих людей, Белит высаживается на берег со своим киммерийским любовником, Шеватасом и несколькими сопротивляющимися членами экипажа. В заброшенном склепе они обнаруживают пригоршню прекрасных драгоценных камней и странный изогнутый нож, подстрекая их продвигаться всё дальше в глубь руин.

В центре города они наталкнулись на небольшую крепость с разбитыми башнями и разрушенными стенами, опутанными толстой растительностью. И только теперь до их слуха доносится эхо мрачного голоса: «Верните мои вещи, язычники-осквернители, или я смочу жертвенник Сета вашей кровью!» Ловушка Скутуса захлопнулась.



Условия победы в приключении:



Если Скутус умрет, ловушка не сработает и герои уйдут из крепости со своими сокровищами; Герои выигрывают игру.



В конце восьмого раунда Скутус заканчивает заклинание, превращаясь в стервятника и улетаая на небо; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев. Герои и гвардейцы Белит начинают в областях, обозначенных на схеме расстановки.

Подготовка для 3 героев:

- Конан (Меч, Щит, Кожаный доспех) (Sword, Shield, Leather Armor)
- Шеватас (Крис, Бросающие ножи) (Kris, Throwing Knives)
- Белит (Декоративное копьё, Клинок Юйтши) (Ornamental Lance, Yuetsshi Knife)



После подготовки каждый герой перемещает 5 драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости.



Оверлорд начинает с 5 драгоценными камнями в Резервной зоне и 5 в Зоне Усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книгу Скелоса.



Усиление: 4 очка подкрепления



Освобождение монстра: Оверлорд может освободить окаменевшего монстра и добавить его тайл в конц реки. Внешний Темный Демон (6 очков жизни), Гигантский Змей (8 очков жизни) и Хосатрал Хел (7 очков жизни) окаменевшие и не могут быть атакованы до тех пор, пока они не будут освобождены. Оверлорд не может освободить монстра, если в реке есть 2 тайла монстра лицевой стороной вверх (включая Темного Демона).



У Скутуса есть Укус Сэта и Аура Сэта (Set's Bite и Halo Set). Он начинает игру с Аурой Сэта.



Специальные правила:

- ★ **Клинок Юйтши:** Когда герой атакует Хосатрала Хела Клинком Юйтши, значение доспеха Хосатрала Хела становится 3 для этой атаки.
- ★ **Линия видимости:** Персонаж на стене имеет линию видимости к каждому участку земли внутри крепостных стен. Зона в башне и область вне этой башни находятся в пределах прямой видимости друг друга только в том случае, если области граничат со входом в башню.
- ★ **Прыжок со стены:** Персонаж может прыгнуть со стены на землю, как если бы между ними была граница. Этот персонаж бросает  для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык Прыжок, персонаж вместо двух, бросает один .
- ★ **Обвал стены:** Персонаж может перемещаться через область обвала  соседнюю область. Персонаж должен потратить 2 дополнительных очка движения за исключением персонажей имеющих навык Лазание.
- ★ **Сундуки:** Во время подготовок Оверлорд помещает 5 сундуков на поле, как показано на схеме подготовки. В колоде поиска содержится: 2 зелья восстановления здоровья, 2 взрывающихся шара, 1 копьё (2 Life Potion, 2 Explosive Orb, 1 Javelin).

David Bertold



Провинция Конайохара разграблена. Объединенные кланы пиктов, огромными ордами пересекают Черную реку, намереваясь убить аквилонских поселенцев и уничтожить форт Тусселан. Во главе сил вторжения находится шаман Зогар Саг.

Конан и его группа разведчиков путешествуют вдоль границы, спасая всех, кого еще можно спасти. В обширных болотах на южной границе провинции, они входят в деревню, поселенцы которой бежали в панике, перед приближающимися ордами Пиктов. Только мужественная жрица Митры осталась чтобы задержать диких воинов и предотвратить грядущую резню.

Конан и его союзники начали строить баррикады, а жрица начинает волшебный ритуал, используя шесть реликвий ее деревни.

Если она сможет завершить ритуал, то замедлит войска Зогар Сага и выиграет необходимое для поселенцев время, чтобы спастись.



Условия победы в приключении:



Если маркер вызова  достигнет 0 или по окончании 12-го хода, ритуал завершен; Герои выигрывают игру.



Если жрица Митры или все герои погибают, деревня захвачена; Оверлорд выигрывает игру.



Подготовка для 3 героев:

- Конан (Боевая секира, Щит, Кожаная броня) (Battle axe, Shield, Leather Armor)
 - Шиватос (Крис, Метательные ножи) (Kris, Throwing Knives)
 - Хадратус (Кинжал, Телепортация, Ауря Митры, Буря) (Dagger, Teleportation, Mitra's Halo, Lightning Storm). Хадратус начинает с активной аурой Митры.
-  После подготовки каждый герой перемещает 5 драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости.



Игра начинается с хода Оверлорда. Герои начинают в областях, обозначенных на схеме расстановки.

-  Во время подготовки поместите маркер вызова на значение 10 на треке ходов.
-  Оверлорд начинает с 12 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и использует маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книге Скелоса.



Когда тайл событий активирован, Оверлорд использует каждое из событий в следующем порядке:

Орды пиктов: Оверлорд возвращает мертвые модели пиктов воинов и пиктов охотников на доску в зоны подкрепления, пока в этих областях не будет достигнут предел размещения подкреплений.

Животная спешка: Оверлорд выбирает модель пикта воина или пикта охотника, которая была возвращена на доску предыдущим событием Орды пиктов. Каждый юнит этого подразделения, который был возвращен на доску этим событием, получает до 2 пунктов передвижения, которые Оверлорд должен немедленно потратить.

Колдовство: Герои бросают  за каждую реликвию на доске. Эти кубики не могут быть переброшены. За каждый выпавший символ, герои перемещают  маркер вызова по треку ходов на 1 в сторону 0.



6



Специальные правила:

- ★ **Баррикады:** Баррикады блокируют линию видимости. Персонаж не может двигаться через баррикаду, но может атаковать баррикаду, как если бы это был вражеский персонаж. Каждая баррикада начинает с 12 очками жизни. Когда у баррикады остаётся 0 очков жизни, удалите ее с доски. Если один из юнитов группы атакует баррикаду, все юниты в этой группе могут атаковать только эту баррикаду во время этой активации. Если один из юнитов группы атакует что-либо, кроме баррикады, все остальные юниты этой группы не могут атаковать баррикаду во время этой активации.
- ★ **Реликвия:** В начале хода Оверлорда, если какие-либо юниты находятся в зонах с реликвиями,  удалите эти реликвии с доски.
- ★ **Жрица Митры:** Жрица не может двигаться или атаковать. В начале хода Оверлорда, если какой-либо юнит находится в зоне с жрицей, ее убивают.
- ★ **Вход в хижину:** Персонаж должен использовать 1 дополнительное очко движения, чтобы переместиться через границу в хижину или из нее. Перемещение через жетон "Пролом в стене" не требует дополнительного очка движения.
- ★ **Лазание:** Персонаж с навыком "Лазание" может перемещаться  по валунам  как если бы они были границей, используя 2 дополнительных очка движения.

Nicholas Marfey



Посещая юг королевства, принцесса Оливия, дочь короля Офира, подвергается нападению солдат Кофа. Охраняющий её отряд, уничтожен. Собрав кровавый урожай, даже Конан уступает подавляющему числу воинов и ярости странного человека-обезьяны.

Теперь Конан и Оливия являются пленниками капитана Арбанаса, правой руки короля Страбона, правителя Кофа. В своем стремлении контролировать золотые прииски, которые питают богатством короля Офира, Страбон использует похищение и вымогательство вместо дорогостоящих военных действий. Конан мечется в своей камере, как лев в клетке. Его раскаленные голубые глаза выискивают любые способы побега, и он в ярости от своей неспособности защитить принцессу.

Кофирианцы вернулись в старую крепость на границе двух королевств. Там они занимают оборонительные позиции и устанавливают смертоносные ловушки, так как друзья киммерийца собираются их спасти. Послание Короля Офира ясно: его дочь не должна падать в руки Страбона.



Условия победы в приключении:



Если герой покидает форт с Оливией, она освобождена из плена Страбона; Герои выигрывают игру.



В конце 8-го хода офирианцы уничтожают форт с помощью требушетов, убивая всех его обитателей; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев. Герои начинают в областях, обозначенных на схеме расстановки.

Подготовка для 3 героев:

- Конан (Боевая секира, щит, кожаная броня) (Battle Axe, Shield, Leather Armor)
- Шеватас (Крис, метательные ножи) (Kris, Throwing Knives)
- Хадратус (кинжал, телепортация, аура митры, буря) (Dagger, Teleportation, Mitra's Halo, Lightning Storm). Хадратус начинает без активной ауры Митры.



После подготовки каждый герой перемещает 5 драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости.



Оверлорд начинает с 8 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 3 в Зоне Усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книгу Скелоса.



Подкрепление: 4 очка подкрепления

Обвал: Оверлорд выбирает область и бросает за каждого персонажа в этой области, нанося урон, равный числу символов, выпавших на кубиках.



Специальные правила:

- ★ **Оливия:** Используйте модель принцессы, чтобы представить Оливию на игровом поле. Оливия бессознательна, считается предметом с весом 6 и может быть подобрана героем, выполняя простую манипуляцию. Этот герой берет жетон и помещает его рядом с планшетом персонажа. У Оливии есть одно очко здоровья и нет никакой брони. Она умирает, если у нее есть какие-либо повреждения (например, при атаке по области). Если она умрет, сторона, которая ее убила, немедленно проигрывает игру.
- ★ **Камера Оливии:** Капитан - Арбанус Котский. Когда Арбанус умрет, поместите Ключ в область, в которой он умер. Если герой я в районе, прилегающем к двери в камеру Оливии, и имеет Ключ, герой может выполнить простую Манипуляцию, чтобы отпереть дверь.
- ★ **Камера Конана:** Герой в районе, прилегающем к двери в камеру Конана, может выполнить сложную Манипуляцию с трудностью 2, чтобы вскрыть замок. Если герой проходит проверку, замок вскрыт, удалите дверь с доски.
- ★ **Двери:** Персонаж, отличный от Гиены, может двигаться через двери (кроме дверей в камеру Оливии или камеру Конана), как если бы это была граница, потратив еще 1 очко движения. После того, как персонаж проходит через дверь, удалите эту дверь с доски.
- ★ **Линия видимости:** Персонажи на стенах имеют линию видимости к каждому участку в стенах форта. Площадь в башне и районы за пределами этой башни находятся в пределах прямой видимости друг друга только в том случае, если районы примыкают к башне или друг к другу.
- ★ **Прыжки со стен:** Персонаж может перемещаться через парапет от стены до участка земли, как если бы это была граница. Персонаж бросает чтобы определить урон от падения. Если у персонажа есть навык Прыжок, персонаж бросает .
- ★ **Обвалы:** Персонаж может двигаться через обвал в соседнюю область. Персонаж должен потратить 2 дополнительных очка движения, если персонаж не имеет навыка "Лазание".
- ★ **Сундуки:** Во время подготовки Оверлорд помещает 6 сундуков на поле, как показано на диаграмме расстановки. В колоде поиска содержится: 2 зелья лечения, 2 взрывные сферы, 1 кольчуга, 1 арбалет. (2 Life Potion, 2 Explosive Orb, 1 Chainmail, 1 crossbow)

Frederic Henry



Два дерзких вора, дезертир из Гундерлэнда и киммерийский варвар, сковали себе славу среди городов-государств Коринфа, воруя богатства и грабя караваны на Дороге Царей.

Коррумпированный священник Ану, будучи шпионом властей, выдал страже пару воров. Гундермэн был быстро схвачен и повешен. Конан, с юношеской стремительностью, мстит за смерть своего соратника, грабя храм Ану в котором служит священник.

Во время бугства из храма, Конан становится жертвой «Гнева Ану», мощного заклинания, которое мучает киммерийца страшными галлюцинациями. У него остаётся совсем не много времени, чтобы найти священника наложившего заклинание и разрушить проклятье.

Во время религиозного шествия Конан получает свой шанс: священники Ану, сопровождающие их солдаты и странный человек-обезьяна, во время шествия решают сделать передышку и останавливаются в гостинице.



Условия победы в приключении:



Если Конан покинет гостиницу, и проклятие будет разрушено, он освободится от ужасных галлюцинаций; Герой выигрывает игру.



Если Конан покинет гостиницу, а проклятие не будет разрушено, или если Конан умрет, проклятие сделает своё дело; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героя. Конан начинает в области, обозначенной на схеме расстановки.

Задание для 1 героя: Конан (обязательно) (Меч, Кожаный доспех) (Sword, Leather Armor)



После подготовки Конан не перемещает никаких драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости. Герой играет фазу состояния героя, как будто ни один герой не умер во время игры.



Оверлорд начинает с 4 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 4 в своей зоне усталости и помещает в Книгу Скелоса маркер восстановления, показывающий значение восстановления «3».



Когда тайл событий активирован, Оверлорд разыгрывает одно из событий, основываясь на количестве священников, удаленных с поля:

- **0 священников** - **Усиление:** 2 ед. подкрепления
- **1 священник** - Оверлорд помещает тайл боссонской гвардии в конце реки (максимум 4) и помещает 2 модели боссонских гвардейцев с основаниями этого цвета в зоне подкрепления.
- **2 священника** - Оверлорд выбирает тайл боссонской гвардии. Каждый юнит в этой группе получает до 2 очков движения, которые Оверлорд должен немедленно потратить.
- **3+ священников** - **Спустить с привязи:** один раз за игру Оверлорд помещает модель человека-обезьяны Така (10 очков жизни) в область, обозначенную на схеме подготовки, и помещает тайл Так в конец реки.



Оверлорд размещает на игровом поле 5 жетонов пронумерованных от 1 до 5 лицом вниз, как показано на схеме подготовки, эти жетоны представляют жрецов. Священник под маркером с наименьшим номером может разрушить проклятие.



Специальные правила:

- * **Допрос:** Герой в области со священником может переместить 1 драгоценный камень из своей резервной зоны в свою зону усталости, чтобы бросить . На этот бросок не действует эффект воспрепятствования. В зависимости от количества символов выпавших на кубике разыграйте один из следующих эффектов:
 - * **0:** Священник сопротивляется допросу; нет эффекта.
 - * **1-2:** Священник говорит; Если священник может снять проклятие, проклятие будет разрушено. Оверлорд сообщает герою, снято ли проклятие. Удалите жетон священника с доски.
 - * **3:** Священник умирает ничего не сказав; Если священник может снять проклятие, проклятие разрушается. Оверлорд не сообщает герою, снято ли проклятие. Удалите жетон священника с доски.
- * **Ярость Така:** В начале 12-го хода, Оверлорд разыгрывает событие «Спустить с привязи». Если Конан войдет в область Така до того, как событие «Спустить с привязи» будет разыграно, немедленно разыграйте его, как только Конан войдет в эту область.
- * **Подкрепление:** После того, как фигурки, при помощи подкрепления или события, будут помещены в область с одним жетоном подкрепления, удалите этот жетон с доски.
- * **Стены:** персонаж с навыком "Проламывающий стены" не может использовать его для перемещения через внешние стены гостиницы или для перемещения между областями расположенными на разной высоте.
- * **Спрыгнуть/Забраться на балкон:** Персонаж может спрыгнуть с балкона в зону первого этажа, как если бы это была граница. Персонаж бросает для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает . Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться из зоны первого этажа на балкон, используя 2 дополнительных очка движения.
- * **Спрыгнуть/Взбежать по лестнице:** Персонаж может перепрыгнуть через перила с лестничной площадки до первого этажа, как если бы между ними была граница. Персонаж бросает для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает . Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться по перилам из зоны первого этажа на площадку лестницы, используя 1 дополнительное очко движения.
- * **Сундуки:** Во время подготовки Оверлорд помещает 6 сундуков на доску, как показано на схеме. В колоде поиска содержится: 3 зелья здоровья, 2 взрывающихся шара, 1 пустой сундук (3 Life Potion, 2 Explosive Orb, 1 Empty chest).

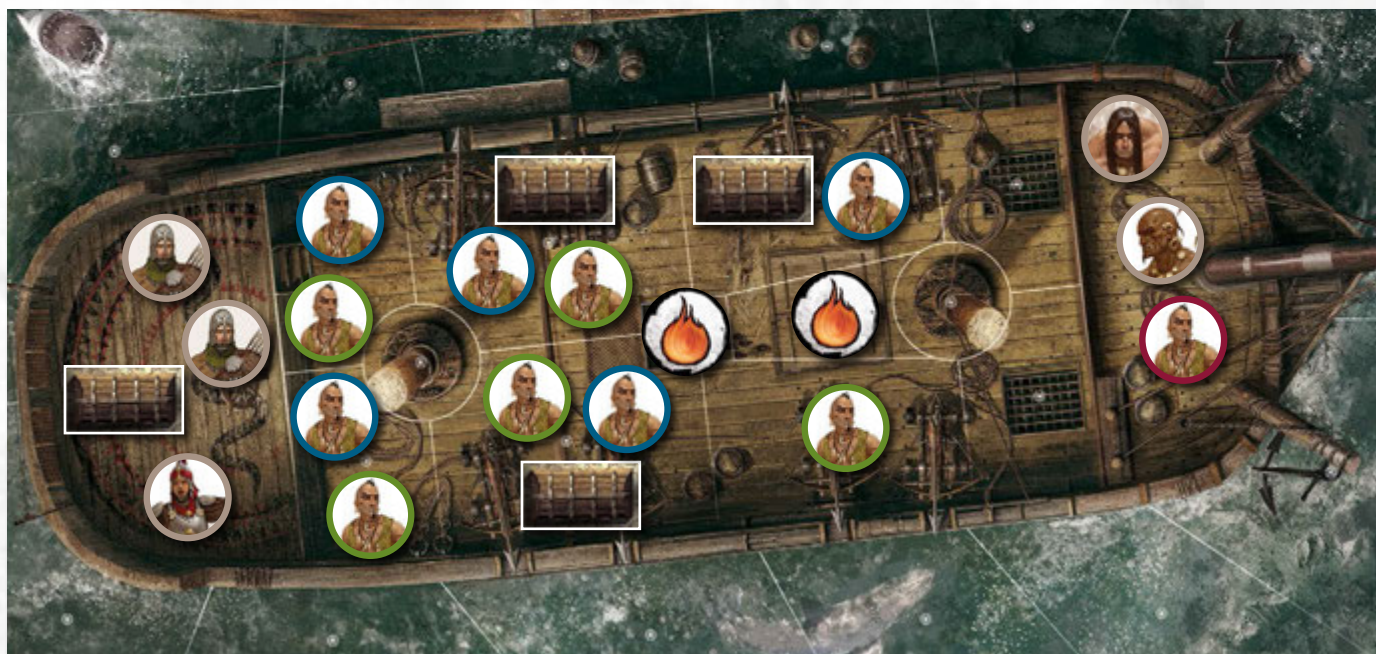
David Bertold



Попав в ловушку во время встречи с пиратами Барахских островов, Конан бежит из Тортажа, и присоединяется к капитану Запораво и экипажу «Вандала». Вскоре его харизма и мастерство марьяка делают Конана знаменитым среди экипажа, его лидерские качества привлекают внимание Сенчи, лучшего наемника Зингары.

Запораво по-прежнему настороженно относится к киммерийцу, которого он теперь воспринимает в качестве соперника. Но сейчас не подходящее время для сведения счётов, поскольку на горизонте показались паруса аргосского торгового судна. Команда Вандала набрасывается на свою добычу, а торговый корабль практически не оказывает сопротивления. С захваченным и неповреждённым судном Запораво отправляется в ближайший Зингарский порт, надеясь выручить за него столько же прибыли, сколько и за его груз.

Конан воспользовался представившейся ему возможностью и на борту аргосского корабля, в окружении верных ему членов экипажа, устраивает мятеж, надеясь захватить корабль и нанести удар Вандалу, пока тот ослаблен.



Условия победы в приключении:



Если маркер хода достигает значения 6, корабль героев догоняет «Вандала»; Начинатся вторая часть приключения "Дьявольская погоня часть II"



Если все герои мертвы, Вандал уходит; Оверлорд выигрывает игру.

Погоня: Оверлорд не перемещает маркер хода во время фазы восстановления. Маркер хода представляет собой прогресс героев в захвате «Вандала».

Навигация: Для этого сценария используются только зоны судна и прилегающие морские зоны, показанные на схеме подготовки.



Игра начинается с хода героев. Герои начинают в областях, обозначенных на схеме подготовки.

Подготовка для 2 героев:

- Конан (требуется) (боевой топор, кожаный доспех) (Battle Axe, Leather Armor)
- Шеватос (парирующий кинжал, метательные ножи, кожаный доспех) (Parrying Dagger, Throwing Knives, Leather Armor)



После подготовки каждый герой перемещает 4 драгоценных камня из своей резервной зоны в свою зону усталости.



Оверлорд начинает с 5 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 5 в Зоне Усталости и помещает в Книгу Скелоса маркер восстановления, показывающий значение восстановления «3».



Подкрепление: 4 ед. подкрепления  (предел 5 пиратов на каждый тайл Пираты в любой момент времени.)

Гиганская волна: Огромная волна раскачивает корабль; Оверлорд бросает . За каждый символ, выпавший на кубике, Оверлорд либо перемещает по кораблю героя в пределах 3-х зон, либо удаляет с доски мятежного пирата. Герой не может быть перемещен за борт.

Перебежчик: Оверлорд бросает . За каждый символ, выпавший на кубике, Оверлорд заменяет мятежную фигурку Пирата на свою модель Пирата ранее снятую с доски.



Специальные правила:

- ★ **Мятежные пираты:** Модели пиратов с красными основаниями являются мятежными и считаются союзниками героев. Мятежные пираты не могут быть активированы с помощью Лидерства. Единажды за ход герои могут активировать всех мятежных пиратов. Мятежные пираты двигаются и атакуют, как группа миньонов.
- ★ **Со мной!:** В начале хода героев Конан бросает . За каждый символ, выпавший на кубике, поставьте 1 мятежную модель пирата в зоне с Конаном. Если зона Конана занята, поместите мятежных пиратов в соседнюю область. На борту одновременно может быть не более 5 мятежных пиратов.
- ★ **Навигация:** Если герой находится в области с мачтой или на корме, в этой области героев и союзников больше, чем юнитов противника, и ни один союзник не атаковал в этот ход, этот герой может выполнить простое манипулирование, чтобы переместить маркер хода на 1 в направлении 6. Если герой делает это, союзники не могут атаковать в этот ход. Каждый герой может перемещать маркер хода один раз за ход в каждой зоне мачт или области кормы.
- ★ **Сундуки:** Во время подготовки Оверлорд помещает 4 сундука на поле, как показано на диаграмме подготовки. В колоде поиска содержится: 2 зелья здоровья, 1 взрывающаяся сфера, 1 арбалет (2 Life Potion, 1 Explosive Orb, 1 Crossbow).

Philippe Viller

Этот сценарий можно играть только после завершения "Дьявольская погоня часть I"

В конце "Дьявольской погони I" Оверлорд помещает модель Запорово (7 очков жизни) и 2 модели Боссонских лучников на доску, как показано на схеме подготовки, и помещает каждую модель Пиратов с зеленой или синей базой, которая находится вне доски в Пронумерованную область ,

как показано на схеме подготовки ① ② ③. Переверните каждый зеленый и синий пиратский тайл в реке лицом вверх, затем поместите каждый зеленый и синий пиратский тайл, которые не находятся в реке, в конец реки. Поместите тайлы боссонских лучников и капитана Запорово в конец реки.



Условия победы в приключении:



Если Запорово умирает или маркер хода достигает значения 8, "Вандал" потоплен; Герои выигрывают игру.



Если все герои мертвы, "Вандал" уцелел и отправляется в дальнейшее плавание; Побеждает Оверлорд.

Разрушение: Оверлорд не перемещает маркер хода во время фазы восстановления. Маркер хода представляет прогресс героев в уничтожении «Вандала».



Подкрепление: 4 ед. подкрепления .

Сбитая баллиста: Оверлорд бросает . Если на кубике выпадает 1 или более символов, Оверлорд выбирает область с баллистой. Эта баллиста не может быть использована в следующий ход героев.

Специальные правила:

- ★ **Прыжок:** Если герой или Запорово не могут прыгнуть, персонаж остается в своей зоне. Если миньон или союзник не могут прыгнуть, персонаж падает за борт и идет на корм акулам; Персонаж умирает.
- ★ **Огонь из баллисты:** Герои в области с баллистой стоящих лицом к Вандалу, могут использовать эту баллисту один раз в ход героев, если общее количество героев и союзников в этой области больше, чем количество юнитов противника в этой же области и ни один союзник в этой области не атаковал в этом ходу. Чтобы использовать баллисту, каждый герой в области баллисты перемещает 1 драгоценный камень из своей резервной зоны в зону Манипуляции, затем 1 герой в этой области бросает . Все герои в этой области могут использовать Перебросы так же, как если бы они бросали кубик. Переместите маркер хода на 1 сторону 8 за каждый символ, выпавший на кубике, после этого ни один союзник в этой области не может атаковать этот ход.

Philippe Viller





Смех и веселые крики разносится вокруг, когда наполненные элем кружки, сталкиваются вместе. Конан и его спутники, проводят остаток своего времени в армии Офира, за празднованиями и веселыми застольями.

Они сидят в Гостинице "Крысы" в Коринфе. Город-государство управляется принцем Марило, которому Конан помог в прошлом, уничтожив его злейшего врага, красного священника Набонида. По просьбе принца, Конан устроил неофициальную встречу с Марило в гостинице. Но Конан и его спутники не подозревали, что эта встреча окажется ловушкой. Могущественные вельможи, намерены свергнуть Марило и заперают киммерийца и его спутников в подвале гостиницы.

Заговорицам помогает Дженна, блудница, тесно связанная с Набонидом, которая была унижена Конаном. Она горит желанием отомстить и отправляется освободить красного священника Така, который, после его предыдущего противостояния с Конаном, находится в плену.



Условия победы в приключении:



Если героям удастся сбежать из гостиницы, они свободны; Герои выигрывают игру.



В конце 10-го хода охранники заполняют всю гостиницу, герои снова схвачены; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев. Герои начинают в области, обозначенной на схеме подготовки.

Подготовка для 3 героев:

- Конан (Меч) (Sword)
- Шеватос (Крис, Щит) (Kris, Shield)
- Хадратус (Фигурное копье, Исцеление Митры, Одержимость Сэта, Контроль разума) (Ornamental Lance, Mitra's Healing, Set's Possession, Mental Control)

После подготовки каждый герой перемещает 3 драгоценных камня из своей резервной зоны в свою зону усталости.



Оверлорд начинает с 1 драгоценным камнем в своей Резервной зоне и 11-ю в своей Зоне Усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «2» в Книгу Скелоса.



Подкрепление: 4 ед. подкрепления.



Месть Така: Если это 6-й ход или больший, Оверлорд бросает 3 кубика и перемещают любое количество драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости. Оверлорд складывает количество символов, выпавших на кубиках, затем добавляет или вычитает 1 символ из общей суммы за каждый перенесенный драгоценный камень. Оверлорд помещает модель Така (6 очков жизни) в область, число в которой соответствует получившейся сумме и помещает в реку один тайл Така третьем слева и еще один шестым слева, при необходимости тайлы сдвигаются вправо. На Така не действует заклинание "Контроль разума".



После подготовки Оверлорд берет карты экипировки каждого героя, раскладывает их по разным стопкам и определяет для каждой стопки зону (кроме комнаты 11), помещая маркер с соответствующим номером лицом вниз на каждую стопку карт. Оверлорд может спрятать вещи в разных областях, но не может разделять вещи одного героя. Хадратус оставляет свои заклинания у себя.



3



Специальные правила (часть 1):

- ★ **Возвращение экипировки:** Герой может обыскивать пронумерованные области, выполняя сложную Манипуляцию с трудностью 1. Если герой успешно проводит обыск и начальная экипировка героя находится в этой области, герой берет эти карты экипировки и убирает жетон с номером в коробку.
- ★ **Свобода:** Герой может попробовать взломать замок на двери соединяющей область 11 с соседней областью внутри таверны, может выполнить сложную Манипуляцию с трудностью 5, чтобы вскрыть замок. Если герой справляется, удалите дверь с поля.
- ★ **Скрывающиеся в тених:** Ночью герои используют темноту и сонливость охранников; Пока не будет поднята тревога:
 - ★ Персонажи не могут выполнять дальние атаки.
 - ★ Оверлорд не может использовать преимущества.
 - ★ Оверлорд может активировать только 1 тайл в свой ход.
 - ★ Когда юнит умирает, положите модель юнитавниз в эту же область, а не удаляйте модель с доски. Если герой находится в районе с мертвым юнитом и в этом районе нет живых вражеских персонажей, герой может выполнить простую Манипуляцию, чтобы удалить модель мертвого миньона с доски.
- ★ **Тревога!:** Сигнал тревоги возникает, если происходит одно из следующих событий:
 - ★ Персонаж использует навык "Проламывающий стены" или Взрывную сферу.
 - ★ Если в начале хода Оверлорда, его подразделение находится в районе с мертвым юнитом или героем.
 - ★ В конце 4-го хода.

Когда сигнал тревоги поднят, Оверлорд удаляет все мертвые модели персонажей с доски и помещает 5 моделей Боссонских гвардейцев, с зелеными основаниями, в зону входа. Оверлорд помещает зеленый тайл боссовских гвардейцев слева в реку, сдвигая, по мере необходимости, плитки вправо и заменяет маркер восстановления в книге Скелоса, на маркер показывающий значение восстановления «5».

Специальные правила (часть 2):

Прорыв: Когда герой открывает последний сундук на поле, этот герой берет карту «Инструменты». Герой с Инструментами в области с окном может выполнить сложную Манипуляцию с трудностью 3. Если действие успешно, карта Инструменты сбрасывается и эта область становится выходом для героев. Герой в зоне выхода может потратить 1 очко движения, чтобы сбежать от гостиницы; Этот герой удаляет свою фигурку с поля.

Стены: Персонаж с навыком "Проламывающий стены" не может использовать его для перемещения через внешние стены гостиницы или для перемещения между областями разных высот.

Спрыгнуть/ Забраться на балкон: Персонаж может спрыгнуть с балкона в зону первого этажа, как если бы это была граница. Персонаж бросает   для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает . Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться из зоны первого этажа на балкон, используя 2 дополнительных очка движения.

Спрыгнуть/Взбежать по лестнице: Персонаж может перепрыгнуть через перила с лестничной площадки до первого этажа, как если бы между ними была граница. Персонаж бросает   для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает . Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться по перилам из зоны первого этажа на площадку лестницы, используя 1 дополнительное очко движения.

Сундуки: Во время подготовки Оверлорд помещает 4 сундука на поле, как показано схеме расстановки. В колоде поиска содержится: 2 Зелья здоровья, 2 Взрывающиеся сферы (2 Life Potion, 2 Explosive Orb).

Philippe Villet



Обет короля

Дополнительные сценарии





Ситуация ужасная. Аквилонская провинция Конойохара находится на грани гибели, утопая под ударами объединённых племен Пиктов во главе с Зогаром Сагом. В течение нескольких дней Конан и его группа разведчиков бродили вдоль Черной реки и яростно сражались, защищая поселенцев, спасающихся от уничтожения.

Добравшись до небольшой деревни, разведчики обнаруживают, что всё население уничтожено. На некоторых трупах кожа сморщена и почернела, а другие тела были изуродованы каким-то ужасным зверем. «Это работа Зогара Сага, - проворчал Конан. «Он управляет дикими зверями и раньше я видел, как другие становились жертвами черной смерти с болот». Отряд направляется обратно к реке.

Уже в сумерках они попадают в другую деревню. Она осталась нетронутой, хотя и безлюдна. Изнуренные, разведчики останавливаются на ночь, не смотря на предупреждение Конана: «Будьте уверены, скоро пикты придут, чтобы стереть это место с лица земли. Отдохнем, пока можем, а завтра мы заставим их заплатить за свои преступления!

Когда занялась багровая заря, даже Конан погрузился в сон. Однако цивилизация не притупила его инстинкты, и он проснулся, прежде чем первый Пикт успел проскользнуть в деревню.



Условия победы в приключении:



В конце 8-го хода, если у героев больше очков чем у Оверлорда, или при финальном подсчёте у них будет больше очков, а один из героев бежал с Идолом Яг-Коши, герои выигрывают игру.



В конце хода 8, если у Оверлорда больше очков, чем у героев, или при финальном подсчёте у него будет больше очков, и ни один герой не бежал с Идолом Яг-Коши, Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев. Герои начинают в областях, обозначенных на схеме подготовки.

Подготовка для 3 героев:

- Конан
- Шеватос
- Валерия



После подготовки каждый герой перемещает 5 драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости.



Оверлорд начинает с 3 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 8 в зоне усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книгу Скелоса.



Подкрепление: 4 очка подкрепления

Осада: Оверлорд бросает и разыгрывает эффект, основанный на количестве символов, выпавших на кубике:

0 - Разыграйте событие "Подкрепление".

1 - Поместите 1 жетон огня в область хижины с пламенем. В области не может быть более трех жетонов огня.

2 - Оверлорд перемещает 3 драгоценных камня из своей зоны усталости в свою резервную зону.



5



Оверлорд выбирает 1 карту цели (А, В, С, D или Е) и кладет ее рядом с собой, лицом вниз.

Оверлорд берет оставшиеся 4 карты цели, 3 Священных Сокровища и 1 Идол Яг-Коши, перемешивает их и случайным образом выкладывает по 1-ой карте, лицом вниз, в каждую хижину.

Затем Оверлорд берёт 1 Боевую секиру (Battle Axe), 1 Баклер (Buckler), 1 кинжал (Dagger), 1 меч (Sword), 1 парирующий кинжал (Parrying Dagger), 2 пиктских напитка (Pictish Drinks) и 1 Дротик (Javelin), перемешивает их и случайным образом выкладывает по 1-ой карте, лицом вниз, в каждую хижину (получается по 2 карты в каждой хижине).

Специальные правила (часть 1):

★ **Поиск:** Герой в хижине может выполнить сложную Манипуляцию, чтобы обыскать хижину. Манипуляция не имеет сложности; Вместо этого, за каждый символ, выпавший на кубике, герой берет одну карту из этой области:

★ Если карта является предметом, герой переворачивает ее лицом вверх.

★ Если это карта цели все герои могут её видеть. Герои решают, выкладывать карту лицевой стороной вверх или держать карту лицом вниз.

★ **Сжеч всё:** Когда активируется "Пикт воин", "Пикт охотник" или "Зогар Саг", если этот юнит находится в соседней с хижинной зоне, без героя в ней, Оверлорд может потратить очки движения, в кол-ве всех очков движения юнита, чтобы попытаться поджечь эту хижину; Оверлорда бросает . Оверлорд кладет по 1-му жетону огня в эту хижину за каждый символ выпавший на кубике; Используйте жетоны огня для отслеживания степени пожара в хижине. В области не может быть более трех жетонов огня.

В начале хода героев, если в хижине есть 1 или более героев и 1 или более жетонов огня в ней, герои горят: 1 герой в области бросает за каждый жетон пламени в этой области. Кубики не могут быть переброшены. Затем каждый герой в этой области получает урон, равный количеству символов, выпавших на кубиках.

Когда третий жетон огня добавляется в хижину, сбросьте все карты из этой области, лицевой стороной вниз не раскрывая их. Персонажи не могут войти в хижину с тремя жетонами огня в ней.

★ **Двери в хижины:** Персонаж должен использовать 1 дополнительное очко движения, чтобы переместиться через границу в хижину или из нее. Перемещение через жетон "Пролом в стене" не требует дополнительного очка перемещения.

★ **Деревянные хижины:** Персонаж с навыком "Проламывающий стены" может использовать его для перемещения через стену одной из деревянных хижин.

★ **Лазание:** Персонаж с "Лазание" может залезть по валунам , используя 2 дополнительных очка движения.

Специальные правила (часть 2):

★ Подсчёт очков:

Очки героев: Герои получают по 3 очка за Идола Яг-Коши или за каждое Священное сокровище, с которыми бежал герой.

Очки Оверлорда: Оверлорд получает 1 очко за каждый жетон пламени на доске.

Очки целей: В конце игры игроки раскрывают все карты, которые они держали лицом вниз. Герои и Оверлорд получают очки за каждую сохраненную карту цели исходя из следующих условий:

- A** Герои получают 2 очка, если герой бежал из верхней левой области карты.
Оверлорд получает 3 очка, если герой не покинул верхнюю левую часть дороги.
- B** Герои получают 2 очка, если в каждой из 5 хижин меньше 3 жетонов пламени.
Оверлорд набирает 2 очка, если в 5 хижинах есть по 3 жетона пламени.
- C** Герои получают по 1 очку за каждого героя, который бежал.
Оверлорд получает 2 очка за каждого героя оставшегося на поле.
- D** Герои получают 4 очка, если Зогар Саг умер.
«Оверлорд» получает 2 очка, если Зогар Саг жив.
- E** Герои получают 2 очка, если герой бежал с Идолом Яг-Коши.
«Оверлорд» получает 4 очка, если ни один герой не бежал с Идолом Яг-Коши.

★ **Побег из деревни:** Герой может бежать из деревни из области на краю карты, используя очки движения, как будто герой двигался через границу и удаляет модель героя с поля. Когда герой скрылся, модель героя не может быть возвращена на поле.

★ **Зелье пиктов:** Герой может использовать этот предмет, чтобы переместить 2 драгоценных камня из своей зоны усталости в свою резервную зону, но также он получает 1 рану.

Laurent Pouchain





Слух быстро распространился среди воров Асгалуна: "Вандал" встал на якорь в порту в Пелишитиме, а его капитан Запорово нашел копию древнего свитка Вателоса Слепого. Легенды говорят, что текст свитка содержит секрет, открывающий двери в мерцающий купол, который виднеется над древними руинами Катчемеса в обширных пустынях юго-западного Шема.

«Они сулят сказочные сокровища тому, у кого хватит смелости использовать текст», - говорит Шеватас, король воров Заморы. Эти слова всё еще звучат в ушах Конана, когда они встречаются в гостинице, где находится Запорово. Их план прост: подождать до наступления темноты, найти, где спрятан свиток, заполучить сначала свиток, а затем и сокровища.

Веселье наполнило воздух, когда экипаж "Вандала" гуляет в гостинице, тратя добычу на алкоголь и женщин. Но к экипажу скоро присоединяются солдаты-шемиты, которых Запорово нанял, чтобы те охраняли его.

Когда Запорово узнаёт личности пары незнакомцев, гостиница превращается в смертельную ловушку.



Условия победы в приключении:



Если герой находится на улице с книгой заклинаний или красным сундуком, у героев есть все необходимое для доступа к обещанному сокровищу; Герои выигрывают игру.



Если все герои мертвы или по истечении 8-ми ходов, легендарное сокровище ускользает от героев; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев. Герои начинают в областях, обозначенных на схеме подготовки.

Подготовка для 2 героев:

- Конан (Меч Конана, Кожаная броня) (Conan's Sword, Leather Armor)
- Шеватос (Крис, Метательные ножи) (Kris, Throwing Knives)

 После подготовки герои не перемещают камни из своей резервной зоны в свою зону усталости.



 Оверлорд начинает с 10 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 2 в Зоне Усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книгу Склоса.



Подкрепление: 4 очка подкрепления .

Как пожелаете: Оверлорд может поменять положение 2 тайлов в реке.



Специальные правила:

- * **Красный сундук:** Герой в области с красным сундуком и имеющий ключ может выполнить простое манипулирование, чтобы открыть сундук. Сундук не может быть открыт иным образом, и считается объектом с обременением 5. Когда герой открывает сундук, герой берет книгу заклинаний вместо карты сундука из колоды предметов.
- * **Стены:** персонаж с навыком "Проламывающий стены" не может использовать его для перемещения через внешнюю стену гостиницы или для перемещения между областями разных высот.
- * **Спрыгнуть/ Забраться на балкон:** Персонаж может спрыгнуть с балкона в зону первого этажа, как если бы это была граница. Персонаж бросает  для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает . Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться из зоны первого этажа на балкон, используя 2 дополнительных очка движения.
- * **Спрыгнуть/Взбежать по лестнице:** Персонаж может перепрыгнуть через перила с лестничной площадки до первого этажа, как если бы между ними была граница. Персонаж бросает  для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает . Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться по перилам из зоны первого этажа на площадку лестницы, используя 1 дополнительное очко движения.
- * **Столы:** Персонаж в области с пустым столом может взобраться на этот стол, используя 1 очко движения. Персонаж на столе дополнительно бросает один  для атак ближнего и дальнего боя.
- * **Стулья:** Когда персонаж совершает Атаку в ближнем бою, персонаж может жетон стула в области персонажа с поля, чтобы дополнительно бросить один  для этой атаки.
- * **Сундуки:** Во время подготовки Оверлорд помещает 6 сундуков на доску, как показано на схеме подготовки. Колода поиска содержит: 1 ключ, 1 взрывающуюся сферу, 1 зелье здоровья, 1 кожаный доспех, 1 пустой сундук (1 Key, 1 Explosive Orb, 1 Life Potion, 1 Leather Armor, 1 Empty Chest).

Adhane Badi

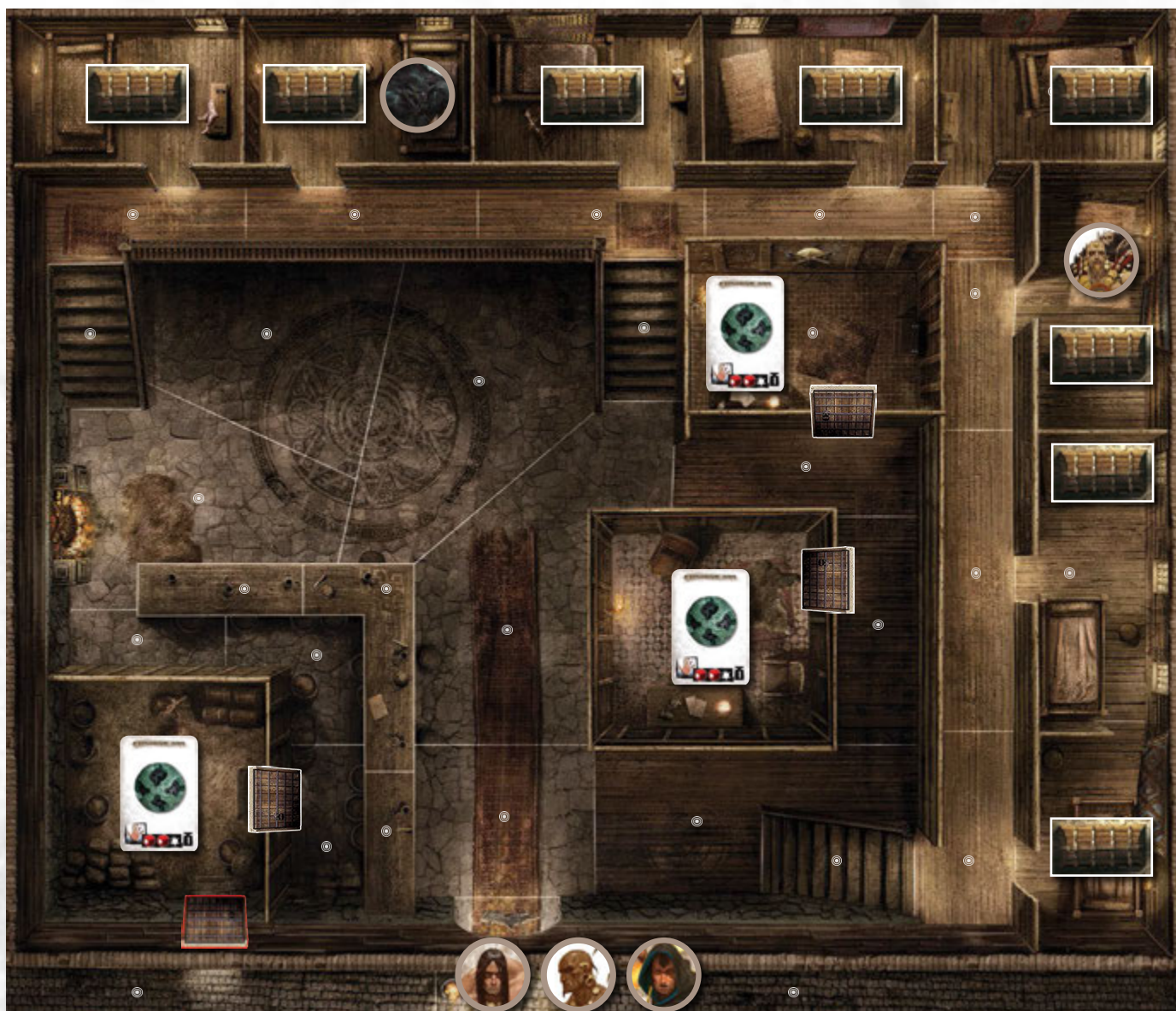


Охота приближается к своему завершению; На границах королевства Немедия, Конан выходит на след Скутуса, колдуна, которого он неустанно преследовал от самой Нумалии.

Родом из Стигии, страшный некромант потерпел неудачу в своей попытке уничтожить Калантеса, священника Ибиса, посвятившего себя борьбе с культом Сэта. Скутус недооценил упорство наемников, которым поручено защищать священника. Калантес, раненный, но живой, остается в Нумалии.

Укрывшись в остатках деревни, которую он уничтожил с помощью черной магии, Скутус сосредоточился на восстановлении своих сил, чтобы быть готовым ко встрече с преследователями. Он не может разочаровать своего наставника во второй раз, поскольку Тот-Амон, Верховный Жрец Сета, рассчитывает на то, что он прикончит Калантеса, его смертельного врага.

Когда дверь слетает с петель под тяжестью удара Киммерийца, колдун начинает странное, гортанное песнопение. Воздух вокруг него начинает вибрировать, а он жестоко смеется, уверенный, что вскоре между ним и Калантесом никого не останется.



Условия победы в приключении:



Когда Скутус умирает, Калантес в безопасности; Герои выигрывают игру.



В конце 8-го хода Скутус убегает, поскольку его миньоны окружают героев; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев. Герои начинают в областях, обозначенных на схеме подготовки.

Подготовка для 3 героев:

- Конан (Боевая секира, щит, кожаная броня) (Battle Axe, Shield, Leather Armor)
 - Шеватос (Крис, метательные ножи) (Kris, Throwing Knives)
 - Хадратус (Кинжал, Телепортация, аура Митры, Гроза) (Dagger, Teleportation, Mitra's Halo, Lightning Storm). Хадратус не начинается с активной аурой Митры.
-  После подготовки каждый герой перемещает 5 драгоценных камней из своей резервной зоны в свою зону усталости.



-  Оверлорд начинает с 9 драгоценными камнями в своей Резервной зоне и 3 в своей Зоне Усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книгу Склоса.



Полчища нежити: Во время подготовки, Оверлорд готовит 5 моделей мумий с синими основаниями, 5 скелетов с красными основаниями, 5 скелетов с оранжевыми основами и 5 мумий с зелеными основаниями. Эти модели могут быть использованы в качестве усиления. Когда Оверлорд разыгрывает событие «Подкрепление», Оверлорд может разместить эти модели в любой области, но может размещать не более 2 на область. В первый раз, когда Оверлорд разыгрывает событие «Подкрепление», Оверлорд получает 10 дополнительных очков усиления.

Подкрепление: 10 ед. подкрепления .



У Скутуса есть Чумной Рой и Телепортация (Pestilential Swarm and Teleportation).



Специальные правила:

- * **Двери:** Герой в области, прилегающей к красной двери, может выполнить сложную Манипуляцию с трудностью 5, чтобы взломать замок. Если взлом удачный, удалите дверь с доски. Герой в области, прилегающей к не красной двери, может выполнить сложную Манипуляцию с трудностью 2, чтобы взломать замок. Если взлом удачный, удалите дверь с доски.
- * **Стены:** Персонаж с навыком "Проламывающий стены" не может использовать его для перемещения через внешние стены гостиницы или для перемещения между областями разных высот.
- * **Спрыгнуть/ Забраться на балкон:** Персонаж может спрыгнуть с балкона в зону первого этажа, как если бы это была граница. Персонаж бросает  для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает . Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться из зоны первого этажа на балкон, используя 2 дополнительных очка движения.
- * **Спрыгнуть/Взбежать по лестнице:** Персонаж может перепрыгнуть через перила с лестничной площадки до первого этажа, как если бы между ними была граница. Персонаж бросает  для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает . Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться по перилам из зоны первого этажа на площадку лестницы, используя 1 дополнительное очко движения.
- * **Сундуки:** Во время подготовки Оверлорд помещает 8 сундуков на поле, как показано на схеме подготовки. В колоде поиска содержится: 2 зелья здоровья, 2 дротика, 1 кольчуга, 1 арбалет, 1 круглый щит, 1 меч (2 Life Potion, 2 Javelin, 1 Chain Mail, 1 Crossbow, 1 Buckler, 1 Sword).

Frederic Henry



Неумолимо пробирающийся и наконец, добравшийся до Черного Королевства Куш, принц Алмурик со своей армией, был безжалостно уничтожен в северной пустыне, когда в его армию мёртвой хваткой вцепились стигианские и кушитские воиска.

Конан Киммериец, мастер-вор Шеватас, и грозная воительница Валерия - единственные, кто выжил в этой резне. Они вынуждены бежать через враждебную часть южного края пустыни. Изнурённые голодом, жаждой и жестоко поляющим солнцем, они обнаруживают среди горячих песков крепость, забытую временем.

Стоя рядом с членами гарнизона, кажущимися рядом с ней безжизненными, красивая, но загадочная молодая женщина приветствует усталых путешественников, представившись Талис. По ее словам, этот форт является форпостом огромного города Зидол.

Талис уделяет особое внимание Конану, который упорно его игнорирует. Увидев соперницу в лице Валерии, она захватывает воина, планируя принести её в жертву Фогу, богу города.



Условия победы в приключении:



Если энергетический маркер на треке достигает значения «14» или ниже в конце хода 9, или когда Фог умирает, героям удастся выжить; Герои выигрывают игру.



Если энергетический маркер на треке находится на значении «15» в конце хода 9, Фог достигает своей полной мощности; Оверлорд выигрывает игру.



Игра начинается с хода героев. Герои начинают в областях, обозначенных на схеме подготовки.

Подготовка для 3 героев:

- Конан (Боевая секира, Кожаная броня) (Battle Axe, Leather Armor)
- Шеватос (Крис, Метательные ножи) (Kris, Throwing Knives)
- Валерия (Парирующий кинжал) (Parrying Dagger)



После подготовки Валерия перемещает 4 драгоценных камня из своей резервной зоны в свою зону усталости; Конан и Шеватас не двигают никаких драгоценных камней.



Оверлорд начинает с 5 драгоценными камнями в своей резервной зоне и 5 в своей зоне усталости и помещает маркер восстановления, показывающий значение восстановления «5» в Книгу Склоса.



Во время подготовки поместите маркер энергии на трэк ходов, на значение 0.



Тень Фога: Во время следующего хода героев, герои не могут получить очки движения от своих базовых значений движения.



5



10



Специальные правила:

- ★ **Черный лотос:** После подготовки положите каждую модель боссовского гвардейца, боссовского лучника и модель капитана в свои области на поле. Лежащие модели спят. Герои не могут атаковать спящих юнитов, спящие юниты не причиняют препятствий, спящие ениты не могут быть активированы. Когда Оверлорд активирует тайл, Оверлорд может пробудить любое количество моделей в этой группе перед активацией единиц.
- ★ **Корона Зидола:** В первый раз, когда герой берет каждую Корону Зидола, перемещайте маркер хода на 1 в сторону 15.
- ★ **Фог:** Один раз за активацию, Фог может поглотить одного дружественного персонажа в своей области; Удалите модель персонажа с доски и переместите маркер энергии в сторону 15. Когда Фог атакует героя, передвиньте маркер энергии  в сторону 15, на значение, равное ущербу, которое герой получает от этой атаки.
- ★ **Стигийский скипетр:** Когда Талис совершает атаку в ближнем бою, она может атаковать своим стигийским скипетром, бросая дополнительный кубик, указанный на бонусе атаки ближнего боя Стигского скипетра. Когда герой получает урон от атаки Талис стигским скипетром, Фог наслаждается криками героев; Фог получает 1 очко передвижения, которую Оверлорд должен немедленно потратить.
- ★ **Двери:** Герой в области, прилегающей к двери, может выполнить сложную Манипуляцию с трудностью 2, чтобы вскрыть замок. Если взлом удаётся, удалите дверь с доски. Герой может атаковать дверь, как если бы это был вражеский персонаж. Если у двери будет 5 или более повреждений от атаки, удалите ее с доски. Талис, боссонская гвардия и капитан могут двигаться через дверь, как если бы её не было.
- ★ **Линия видимости:** Персонажи на стенах имеют линию видимости к каждому участку в стенах форта. Площадь в башне и районы за пределами этой башни находится в пределах прямой видимости друг друга только в том случае, если районы примыкают к башне или друг к другу.
- ★ **Прыжки со стен:** Персонаж может перемещаться через парпет от стены до участка земли, как если бы это была граница. Персонаж бросает   чтобы определить урон от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж бросает .
- ★ **Обвал:** Персонаж может двигаться в область обвала  из соседней области. Персонаж должен потратить 2 дополнительных очка движения, если у персонажа нет навыка "Лазание".
- ★ **Сундуки:** Во время подготовки Оверлорд помещает 8 сундуков на поле, как показано на схеме подготовки. В колоде поиска есть: 2 короны Зидола, 2 Зелья здоровья, 2 взрывающихся сферы, 1 кольчуга, 1 арбалет (2 Crown of Xuthal, 2 Life Potion, 2 Explosive Orb, 1 Chain Mail, 1 Crossbow).

ПРАВИЛА ИГРОВЫХ ПОЛЕЙ

Трактир:

- 1 Используйте это правило, если это указано в разделе специальных правил. Персонаж с "Прыжком" или без него может запрыгнуть на барную стойку или стол, потратив 1 доп. очко движения. Столы и стойка обеспечивают бонус возвышенности 🟡. Персонаж на стойке или столе, может атаковать персонажа в соседней области атакими ближнего боя. Эти области не блокируют прямую видимость. Персонаж может выйти из этих областей без штрафа за движение.
- 2 Используйте это правило, если это указано в разделе специальных правил. Стулья: персонаж в области с жетоном стула, может использовать его бесплатно при выполнении атаки ближнего боя. Жетон стула убирается в коробку, а этот персонаж получает бонус за атаку стулом, как указано в сценарии (в дополн.к атаке ближн. боя).
- 3 Стены: Навык "Проламывающий стены" нельзя использовать для перемещения через внешнюю стену, между областями разных высот.
- 4 Спрыгнуть/Забраться на балкон: Персонаж может спрыгнуть с балкона в зону первого этажа, как если бы это была граница. Персонаж бросает 🟠🟠 для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает 🟠. Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться с зоны первого этажа на балкон, используя 2 дополнительных очка движения.
- 5 Спрыгнуть/Взбежать по лестнице: Персонаж может перепрыгнуть через перила с лестничной площадки до первого этажа, как если бы между ними была граница. Персонаж бросает 🟡🟡 для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", персонаж вместо этого бросает 🟡. Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться по перилам из зоны первого этажа на площадку лестницы, используя 1 дополнительное очко движения.

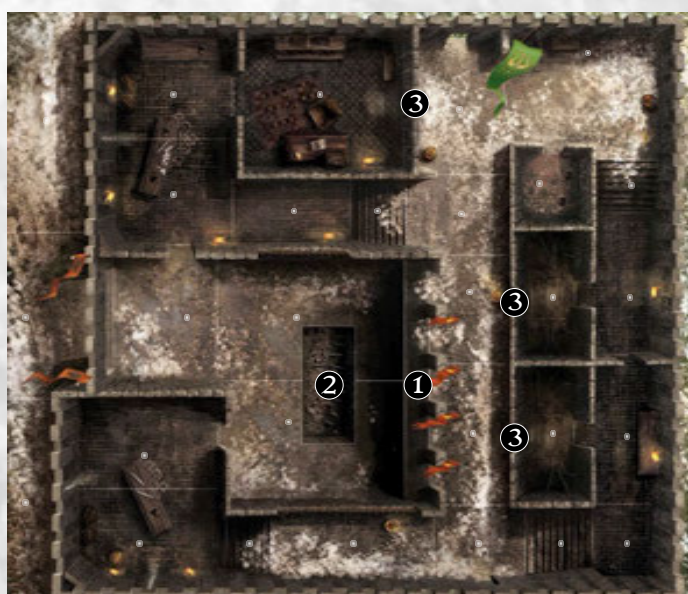
Корабли:

- 1 Персонаж, выходящий из трюма, должен двигаться в область перед выходом из трюма.
- 2 От всех участков игрового поля есть линия видимости к зонам с мачтами.
- 3 Линия видимости из области судна до акватории есть, если линия видимости не пересекает более одной зоны судна, включая соседнюю зону с которой также есть линия видимости. Все зоны судна обеспечивают бонус возвышенности 🟡 по отношению к зонам моря. Существует линия видимости от моря до области корабля, если линия видимости не пересекает более чем одну зону судна, включая соседнюю зону к которой существует линия видимости.



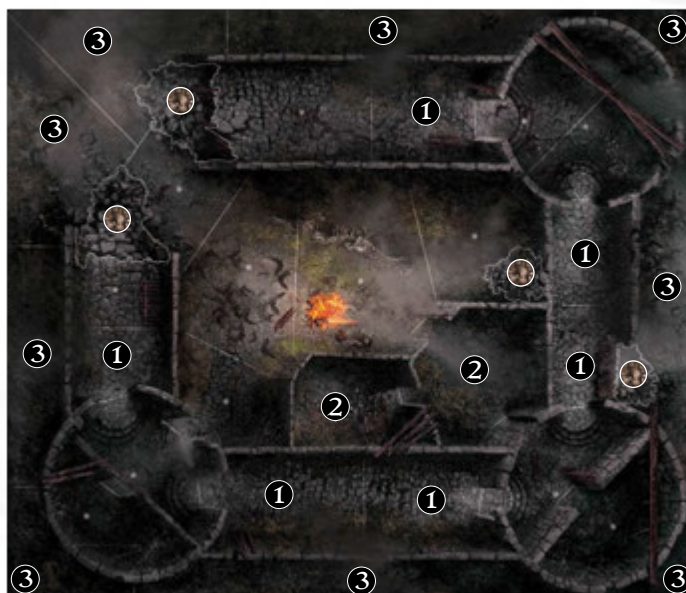
Цитадель:

- 1 Спрыгнуть/Взобраться на балкон: персонаж может выпрыгнуть с балкона в зону первого этажа под ним, как если бы между ними была граница. Персонаж бросает 🟡🟡 для определения урона от падения. Если персонаж имеет навык "Прыжок", вместо этого, персонаж бросает 🟡. Персонаж с навыком "Лазание" может взобраться из площадки первого этажа на балкон, потратя 1 доп. очко движения.
- 2 Яма: персонаж должен потратить 1 дополнительное очко движения, чтобы выбраться из ямы.
- 3 Окна в подвал: окна в подвал не блокируют линию видимости.



Заброшенный форт:

- ❶ Только области, непосредственно примыкающие к башням, имеют линию видимости с областями в башнях.
- ❷ Области внутри форта не имеют крыши. Персонаж на стене имеет линию видимости с этими участками и может прыгать в эти области.
- ❸ Девять областей на краю доски смежны друг с другом. Персонаж может нормально перемещаться по ним, чтобы обойти заброшенный форт.
- ❹ Линии видимости: персонаж на стене имеет линию видимости с каждым участком земли внутри крепостных стен.
- ❺ Прыжок со стен: персонаж может перемещаться через парапет со стены до земли под ней, как если бы между ними была граница. Персонаж бросает  для определения урона от падения. Если у персонажа есть навык "Прыжок", он бросает . Персонаж не может перемещаться с земли на стены.
- ❻ Обвал: персонаж может перемещаться по области обвала  в соседнюю область. Персонаж должен потратить 2 дополнительных очка передвижения, за исключением персонажей с навыком "Лазание".



Болото:

- ❶ Вода: персонаж должен потратить 1 дополнительное очко движения, чтобы выйти из воды. Персонаж может двигаться из воды в соседний лес, потратив 2 дополнительных очка движения.
- ❷ Прыжок: Прыгнуть в воду вокруг алтаря одним движением невозможно. Персонаж должен остановиться в области алтаря перед вторым прыжком.
- ❸ Деревянные хижины: персонаж с навыком "Проламывающий стены" может использовать его для перемещения через стену одной из деревянных хижин.



Деревня пиктов:

- ❶ Вход в хижины блокирует линию видимости. Персонаж должен потратить 1 дополнительное очко движения, чтобы переместиться через границу в хижину или из нее.
- ❷ Хижины с каменными стенами нельзя пробить нав. "Пролом в стене".
- ❸ Часток вокруг деревни нельзя преодолевать или разрушать с помощью навыка "Проламывающий стены".
- ❹ Кусты не блокируют линию видимости.
- ❺ Деревянные хижины: персонаж с навыком "Проламывающий стены" может использовать его для перемещения сквозь стену одной из деревянных хижин. Стены занятой хижины (см. Стр. 22 Книги героев) не могут быть разрушены с помощью этого навыка.
- ❻ Взобраться: персонаж с этим навыком может двигаться через валуны , как если бы они были границей, потратив 2 дополнительных очка движения.



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 Кн. герои) и не может использовать бонусы от рукопашной схватки с оружием.



Контратака: при использовании этого навыка персонаж игнорирует штрафы от невооруженных атак (см. Стр. 9 Кн. Герои) 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 Книги героев).

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 Кн. герои), 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.