



EL LIBRO DEL OVERLORD



Traducción manual: Calvaroso
Tradumaquetación: Mail

EL LIBRO DE SKELOS

Al contrario de los heroes, que tienen una hoja de personaje para su control, el overlord tiene una "tablilla" llamada El libro de Skelos para controlar sus personajes.



- 1 El río
- 2 Losetas de unidad
- 3 Coste de activación
- 4 Zona de reserva
- 5 Zona de fatiga
- 6 Valor de recuperación
- 7 Bonificación de movimiento
- 8 Bonificación de defensa
- 9 Bonificación de volver a tirar el dado

LAS LOSETAS

Al comienzo de cada partida, las losetas se colocan en "el río" en un orden predeterminado por el escenario. Hay dos tipos de losetas: las de personaje y las de evento.

• Las losetas de personajes contienen la siguiente información:

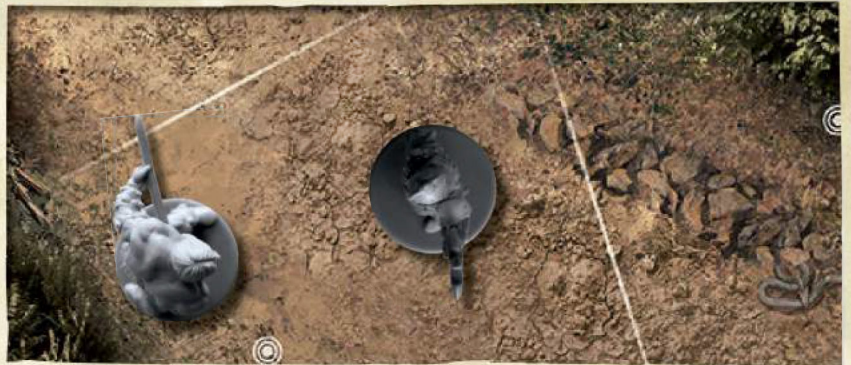
- 1 Nombre
- 2 Ilustración
- 3 Color de la base
- 4 Valor de movimiento
- 5 Valor de armadura
- 6 Icono de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia
- 7 Habilidades
- 8 Coste de solicitar refuerzos



Valor de armadura

Cuando una unidad es atacada, el poder de defensa es el valor de armadura de la unidad. El overlord puede usar el bonificador de defensa para incrementar el poder de defensa de esa unidad.

Un Guarda de Bossonia se enfrenta a Conan en el medio de la villa. El cimerio arroja su hacha a la unidad, con un poder de ataque de 5.



2 El valor de armadura del Guarda de Bossonia es 2, por tanto sube $(5-2)=3$ daños.



Dado que la unidad solo tiene 1 de vida, y que el overlord decide no usar gemas en el bonificador de defensa, la unidad sufre ese daño, muere y se elimina su miniatura de la mesa.



Coste de los refuerzos

Durante la preparación, el overlord coloca los marcadores de refuerzo en el tablero como se indica en los iconos de refuerzos del diagrama del escenario.

Algunos escenarios incluyen un Evento de refuerzo; cuando el overlord activa esa loseta y obtiene el número de puntos de refuerzo que se especifique en el escenario. El overlord puede gastar inmediatamente esos puntos para devolver al tablero miniaturas de las que se conserven losetas en el "río". Si vuelven miniaturas de losetas que estaban giradas, estas vuelven a girarse y estar por su lado activo. Los refuerzos pueden colocarse en cualquier área de refuerzo, indicados con los marcadores de refuerzo. Los puntos no utilizados se pierden.



Cuatro cazadores pictos han muerto, pero sus miniaturas siguen estando disponibles como refuerzos.

El overlord decide que es el momento de trarlos de vuelta y activa la loseta de evento con el efecto "refuerzos: 4 puntos de refuerzo". Debido a la posición en la que está la loseta, el overlord debe pasar 7 gemas de la zona de reserva a la zona de fatiga.



El overlord obtiene 4 puntos de refuerzos y gasta uno en cada uno de los 4 cazadores pictos para devolverlos al tablero, colocándolos en área de refuerzo a su elección.

Nota: Cada loseta de unidad se corresponde con un grupo compuesto por una o más unidades. Algunas losetas se corresponden con un único personaje, como un lugarteniente o un monstruo, mientras que otras losetas lo hacen con varios personajes, como por ejemplo un grupo de secuaces. El número de personajes que se corresponde con cada loseta varía de unos escenarios a otros.

- Algunos escenarios incluyen al menos una loseta de evento en el libro de Skelos.



Cuando una loseta de evento se activa, el overlord resuelve uno de los eventos que permita el escenario. En algunos escenarios el overlord podrá activar varios eventos cuando la loseta sea activada. El número de eventos, las condiciones para su activación y sus efectos se especifican en cada escenario.



Valor de movimiento

Cuando una unidad se activa, esa unidad obtiene unos puntos iguales su valor de movimiento. El Overlord puede gastar un punto de movimiento para moverle de una casilla a otra unida por una línea.

Obstrucción

El movimiento se ve afectado por la condición "obstrucción". (Libro de heroes)



Icono ataque cuerpo a cuerpo

Cuando una unidad realiza un ataque cuerpo a cuerpo, el overlord elige un personaje en el área de esa unidad (o adyacente si se cumplen algunas condiciones reflejadas en "áreas ocupadas", pag 12 del manual de los heroes), y lanza el número y tipo de dados que aparecen en este icono. Ese número de dados no puede verse incrementado. Después de resolver las repeticiones de tirada necesarias, el overlord determina la fuerza del ataque sumando los símbolos obtenidos.

Obstrucción

Los ataques cuerpo a cuerpo no se ven afectados por la condición de "obstrucción". (libro de heroes)



Icono ataque a distancia

Cuando una unidad realiza un ataque a distancia, el overlord elige un enemigo en su línea de visión y lanza el número y tipo de dados que aparecen en el icono de ataque a distancia de esa unidad. Este número de dados no se puede incrementar. Después de volver a tirar los dados si fuera necesario, el overlord determina el poder de ataque sumando los símbolos mostrados en los dados.

Obstrucción

Los ataques a distancia se ven afectados por la condición de "obstrucción". (libro de heroes)



Habilidades

Las habilidades son capacidades especiales que puede tener una unidad. Se representan mediante iconos y se explican en las ayudas de juego.

Puntos de vida

Si el escenario no especifica los puntos de vida de una unidad, considera que tiene 1 punto de vida. Los "lugartenientes" y monstruos de cada escenario tienen especificado un número de puntos de vida debajo de la representación de su loseta en el escenario, y se marcan con su marcador en la hoja de track.

Cuando una unidad pierde todos sus puntos de vida, muere y se elimina la miniatura del tablero. Se desacartan sus hechizos y se colocan todos los objetos que tuviera en el área en que murió. Cuando todas las miniaturas de un grupo son eliminadas, gira la loseta (se verá la parte con sangre) y coloca en la zona vacía más a la derecha del "río" en el libro de Skelos.

LIMPIANDO EL RÍO

Durante su turno el overlord puede eliminar 2 gemas desde su zona de fatiga a la caja de juego para eliminar una loseta del "río" a la caja. Si no hay suficientes gemas en la zona de fatiga, en su lugar puede eliminarlas de la zona de reserva.

EL TURNO DEL OVERLORD

El turno del overlord tiene dos fases: Fases de Recuperación y Fase de Activación.

1) Fase de recuperación

El overlord mueve una cantidad de gēmas desde la zona de fatiga a la zona de reservar igual al valor de recuperación.

El valor de recuperación del overlord es 5. Al comienzo del turno del overlord, 5 gemas se mueven de la zona de fatiga (zona roja a la derecha) a la reserva (zona verde de la izquierda). Durante su turno, el overlord tendrá en este caso 10 gemas disponibles.



Después, el overlord mueve el marcador de turno un espacio hasta el espacio 15.

Después de recuperar las gemas, el Overlord mueve el token de tiempo, indicando que la ronda 3 ha comenzado.



2) Fase de activación

Durante la fase de activación, el overlord puede activar hasta dos losetas en el "río". Para activar una loseta, el overlord mueve un número de gemas de desde la zona de reserva hasta la zona de fatiga equivalente a el coste de activación de la loseta (indicado por el marcador que hay sobre la loseta).



El overlord retira de su posición en el "río" la loseta recién activada, mueve todas las losetas hacia la izquierda (ocupando el hueco que queda libre) y coloca la loseta retirada en la posición al final del "río" (debajo de la posición libre con el número de menor valor).



Si la loseta activada es una loseta de unidad el overlord activa todas las unidades del mismo grupo (con la base del mismo color), y gasta sus puntos de movimiento para moverlos. Cada unidad podrá realizar un ataque durante su activación. Cuando una unidad ataca, el resto de unidades de ese grupo pierden el resto de puntos de movimiento que tuvieran. Si el overlord activa una loseta que está bocaabajo, ninguna unidad será activa, pero el overlord moverá igualmente la loseta al final del "río". El overlord puede activar dos veces la misma loseta en el mismo turno, pagando el coste en cada momento de la posición que ocupe en ese momento.

Si la loseta es una loseta de evento, el overlord revuelve ese evento de la forma en que se indique en el escenario (consultar Losetas de Evento, pág. 5).

Beneficios

El overlord puede usar los beneficios para mejorar temporalmente la efectividad de sus unidades. Cada uso del beneficio afecta solo a una unidad (no a todo el grupo).



Movimiento

Durante la activación de una unidad, el overlord puede usar el beneficio de movimiento, pasando una o más gemas desde la zona de reserva a la zona de fatiga. La unidad obtiene un movimiento extra por cada gema gastada, hasta un máximo de su valor de movimiento "normal" [N.T: Es decir, una unidad no podrá mover más del doble de su movimiento base en cada activación]. El overlord puede utilizar este beneficio antes o después de atacar. Esta es la única manera en la que una unidad podrá mover después de atacar.



Defensa

Cuando una unidad es atacada, después de que el valor de ataque se haya determinado, la unidad se defiende del ataque. El overlord podrá elegir usar el beneficio de defensa o no. Para ello, mueve una o más gemas desde la zona de reserva a la zona de fatiga. El overlord lanza un dado naranja por cada gema que se haya movido, y se determinará el valor de defensa sumando la cantidad de símbolos a el valor de armadura.



Volver a tirar los dados

El overlord puede usar el beneficio de "volver a tirar los dados" en cualquier momento después de tirar un dado y antes de determinar el valor final de la tirada. Para usar "volver a tirar dados" el overlord mueve una o más gemas desde la zona de reserva a la zona de fatiga, y después vuelva a tirar tantos dados como gemas gastados.

Recitar Hechizos

Para que una unidad recite uno de sus hechizos, el overlord debe asignar un número de gemas de su zona de reserva hasta la carta de hechizo igual al coste del hechizo. El overlord no puede asignar gemas a un hechizo si haciéndolo supera el límite de "esfuerzo" de ese hechizo. Una unidad puede recitar un hechizo sin símbolo de rayo únicamente durante la activación de esa unidad. Un hechizo CON símbolo de rayo podrá activarse en cualquier momento (respetando el límite de "esfuerzo").

Al final de cada turno, cada jugador mueve todas las gemas de las cartas de hechizo hasta su zona de fatiga.



El overlord se enfrenta a tres heroes que han invadido la villa de los pictos y que han terminado su turno. Es el momento del overlord.

El overlord comienza recuperando 5 gemas (tal y como está indicado en el libro de Skelos) que pasan de la zona de fatiga a la de reserva. Después mueve el marcador de turno un espacio.

Conan está peligrosamente cerca de la choza de Zogar Sag, así que el overlord decide frenar al bárbaro enviando a tres guerreros pictos para intentar bloquearle. Para llevar esto a cabo el overlord activa la loseta de los guerreros pictos situada en la zona "3" del "río", moviendo tres gemas de la zona de reserva a la zona de fatiga, y desplaza esa loseta, tras mover el resto de losetas hacia la izquierda, al final del "río". Los guerreros pictos han sido activados y podrán mover y atacar.

El overlord mueve los tres guerreros cuyo color de base se corresponde con el de la loseta. Los dos primeros guerreros pictos tienen suficientes puntos de movimiento para llegar al área de Conan. El tercero, que está en el área de Hadrathus, necesita un movimiento adicional. El overlord desplaza una gema adicional de la zona de reserva a la de fatiga para activar el beneficio de movimiento y obtener así el punto de movimiento extra.

Una vez que todos los personajes activados se han movido, comienzan los ataques. Por turnos, cada uno de ellos lanza su dado rojo de ataque. El primero de ellos obtiene dos símbolos de ataque, y Conan decide lanzar únicamente su dado marillo de armadura, obteniendo un símbolo. Por tanto la armadura le protege parcialmente, recibiendo un daño. El segundo guerrero obtiene tres símbolos. Esta vez Conan decide activar la defensa para complementar su armadura. Asigna una gema y lanza el dado de defensa y el de armadura, obteniendo un símbolo en cada dado, defendiendo por tanto dos de los tres símbolos y recibiendo un daño.

Finalmente el tercer guerrero obtiene dos símbolos, que son completamente anulados con la armadura de Conan y otra acción de defensa (con sus correspondientes tiradas y gasto de gema).

Con la activación de los guerreros pictos finalizada, el overlord puede activar una segunda loseta (o nuevamente la misma, pagando su coste actual). Habiendo gastado 5 gemas en este turno, el overlord decide ser conervador, y activa la loseta con el valor "1" y la desplaza con el procedimiento habitual. Esta loseta se corresponde con los guerreros pictos de base roja, que simplemente aparecen en su choza sin coste adicional.

El Overlord pasa el turno a los heroes.

ESCENARIOS

Las siguientes páginas contienen una serie de escenarios recomendados.

Puedes encontrar escenarios adicionales en www.monolithedition.com, y te animamos a crear el tuyo propio.

Los escenarios se presentan en orden de dificultad, que se indica a la derecha del cuadro del título por un número de cuervos

- * 1 Cuervo: Principiante
- * 2 Cuervos: Intermedio
- * 3 Cuervos: Experto

El número de jugadores para cada escenario indicado en la izquierda del cuadro del título.



Mientras resuenan los tambores de guerra de las tribus pictos instaladas más allá de la Ribera Norte y que sus incursiones hasta Río Trueno se multiplican, numerosos colonos se van precipitadamente del territorio de Conajohara para reconquistar las tierras más al sur de reino de Aquilonia. Conan, explorador de la frontera al servicio de Valannus, comandante de Fuerte Tuscelan, es testigo de la masacre de una colonia de refugiados en la provincia de Velitrium. Los Pictos se retiran victoriosos con una prisionera y Conan reconoce en ella a Yselda, la hija del gobernador de la ciudad. El Cimerio sabe que las horas de Yselda están contadas y que será sacrificada próximamente en el altar de Jhebbal Sag, el Señor de las Bestias. De vuelta a Fuerte Tuscelan, Conan decide formar un pequeño grupo de combatientes experimentados con el fin de partir en ayuda de la hija del gobernador y de recuperar la cabeza de Zogar Sag como le había pedido Valannus.



Objetivos de Victoria



Heroes: si uno o más heroes consiguen abandonar la villa con Yselda y con la cabeza de Zogar Sag, se considera que Yselda vuelve a salvo con su padre y los heroes ganan la partida.



Overlord: Al final del turno 8, los pictos llegan en masa para completar el sacrificio y los heroes no pueden escapar a su ataque. El overlord gana la partida.



La partida comienza en el turno de los jugadores. Los heroes comienzan en las áreas indicadas en el diagrama de preparación.

Recomendación para tres heroes:

- Conan, con el hacha de batalla, un escudo y armadura de cuero.
- Shevatas, con Kris y los cuchillos de lanzamiento
- Hadrathus, con la daga, teleportación, el Halo de Mitra y la Tormenta de Luz. El halo de mitra comienza activado-recitado.

Recomendación para cuatro heroes:

- Belit, con la lanza ornamental. Belit comienza en el mismo área que otro jugador a su elección.



Después de la preparación, cada hero mueve 5 gemas desde su reserva a la zona de fatiga.



Con tres heroes, comienza con 10 gemas en la zona de reserva y 3 gemas en la de fatiga, y coloca el marcador de recuperación de valor 5 en el libro de Skelos



Con cuatro heroes, comienza con 11 gemas en la zona de reserva y 4 gemas en la de fatiga, y coloca el marcador de recuperación de valor 7 en el libro de Skelos



-Refuerzos: 4 puntos de refuerzo.



Yselda: antes de que las miniaturas de los heroes se sitúen en el tablero, el overlord en secreto elige un token numerado que se corresponderá con la numeración de una de las chozas que aparece en el diagrama de preparación, y la guarda bocabajo. La primera vez que un hero entre en esa choza, el overlord enseña ese marcador y coloca a Yselda en esa choza. Yselda está inconsciente y contabiliza a efectos de juego como un objeto con valor de peso 6.



5



8



REGLAS ESPECIALES:

-Zogar Sag. Cuando Zogar Sag muere, coloca su marcador de vida en el área en que ha muerto. El marcador representa su cabeza, y cuenta con un objeto con valor de peso 2.

- Huyendo de la villa. Un hero puede abandonar la villa desde un área en el borde del tablero gastando un número de puntos de movimiento igual al que gastaría el hero para atravesar un borde, retirando la miniatura del tablero. Una vez que el hero abandona el tablero no podrá volver a la partida.

- Faldones/puertas de la choza. Un personaje puede gastar un punto de movimiento extra para mover a través de un borde para entrar o salir de una choza. Mover a través de un token de "apertura" no tiene puntos de coste extra.

- Escalar. Un personaje con "escalar" puede moverse a través de las  de las localizaciones con ese marcador como si fuera un borde con un coste adicional de 2 puntos de movimiento.

- Cofres de tesoro. Durante la preparación, el overlord coloca 1 cofre en cada área de choza (8 en total). El mazo de ayudas contendrá: 2 orbes explosivos, 2 pociones de vida, 1 cota de malla, 1 ballesta, 1 escudo y 1 arco.



Hace meses que el barco pirata La Tigresa surca las aguas de las costas de Estigia y de los Reinos Negros, socavando así el fructuoso comercio de oro y de marfil y perjudicando al rey Ctesphon. Siendo la flota Estigia incapaz de detener las acciones de la reina de la Costa Negra, el rey promete una suma colosal a quien la traiga la cabeza de Bêlit. Estando el barco de Bêlit atracado para reavitallarse y con una buena parte del equipaje ya en tierra, aparece de la nada El Vándalo, barco del capitán zingaro Zaporavo, decidido a cobrarse la recompensa y a aumentar su gloria en esta caza a los piratas. Apoyados por una fila de arqueros y por la magia negra de Skuthus, nigromante estigio enviado por Ctesphon, el mercenario zingaro y sus tropas saltan rápidamente sobre la cubierta de La Tigresa. Únicamente Conan, el experto ladrón Shevatas y un puñado de guerreros que no han desembarcado aún pueden acudir en ayuda de Bêlit



Objetivos de Victoria



Héroes: Si Zaporavo y Skuthus mueren, o llegar el final del turno 8, Belit ha sobrevivido a la amenaza y los héroes ganan.



Overlord: Si Belit muere, la emboscada tiene éxito; el overlord gana la partida.



La partida comienza con el turno de los héroes. Belit y la Guardia de Belit comienzan en las áreas indicadas en el diagrama de preparación. El resto de héroes comienzan en el área **1**

RECOMENDACIÓN PARA 3 HÉROES:



- Belit(obligatoria) (Lanza ornamental, Escudo tribal)
- Conan (Espada, armadura de cuero)
- Shevatas (Kris, cuchillos de lanzamiento)

RECOMENACIÓN PARA UN 4º HÉROES:

- Hadrathus (Daga, Regalo de vida, Aura de Mitra, Rabia de Bori). Hadrathus no comienza con el Aura de Mitra activada.

Tras la preparación, cada héroe mueve 3  de la zona de reserva a la de fatiga.



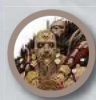
-  3 héroes: El overlord comienza con 9 gemas en la zona de reserva y 3 en la de fatiga, y coloca la loseta de recuperación de valor "5" en el libro de Skelos
-  4 héroes: El overlord comienza con 10 gemas en la zona de reserva y 4 en la de fatiga, y coloca la loseta de recuperación de valor "7" en el libro de Skelos.



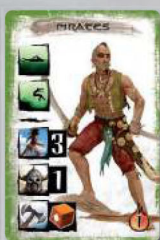
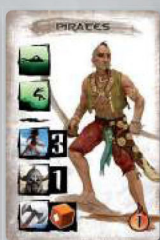
-Refuerzos: 6 puntos de refuerzos.

- Fuego a discreción: Cada unidad puede realizar un ataque a distancia (si tiene posibilidad)

- Gloria a Set: Skuthus se sacrifica para invocar al Outer Dark Demon; el overlord coloca la miniatura del Outer Dark Demon (con 6 puntos de vida) en el área de Skuthus, y Skuthus muere. El overlord reemplaza la loseta de Skuthus y la de evento del río por las 2 del Outer dark Demon. Ambas losetas se corresponden con la misma miniatura de Outer Dark Demon.



Skuthus tiene los hechizos Drenar Energía y Aura de Set, y comienza con este último activado.



8



3



Reglas Especiales

- * Salto: Si un héroe, Zaporavo o Skuthus fallan un salto, el personaje permanece en ese área. Si cualquier otro "esbirro" o aliado falla el salto, ese personaje se cae al agua y es devorado por los tiburones: muere.
- * Cofres: Durante la preparación el overlord coloca 5 cofres en el tablero como se indica en el diagrama de preparación. El mazo de ayuda contiene: 3 pociones de vida, 1 orbe explosivo, 1 ballesta.



La Tigresa surca las aguas del río Zarkheba donde las misteriosas riveras están recubiertas por una lúgubre jungla. La Reina de la Costa Negra sabe que se esconde, detrás del muro de vegetación, una antigua ciudad que contiene maravillosos tesoros. Pero las siniestras leyendas cuentan que el lugar está embrujado y las tribus negras tienen miedo de acercarse. Después de varias horas surcando el río en un silencio sobrenatural, Conan percibe, a la vuelta de un recodo, colmillos negros entre los árboles. Una vez el barco está atracado en el viejo muelle, los piratas solo pueden constatar que la jungla lo ha invadido todo y que los restos solo exhalan la decadencia de la desolación. Ignorando la superstición de sus hombres, Bêlit desembarca con su amante cimerio, Shevatas y algunos hombres poco seguros. El descubrimiento de un puñado de gemas multicolores y de un extraño cuchillo de hoja curva en la cripta de un templo les motiva a seguir adelante. Pronto llegan al centro de la ciudad donde se encuentra escondida una pequeña fortaleza bajo una vegetación venenosa, torres derruidas y paredes desmoronadas. Solo se oía el resonar de una voz sepulcral "devolvedme mis tesoros, profanadores impíos o bañaré el mar con vuestra sangre" es entonces cuando entienden que han caído en la trampa de Skuthus.



Objetivos de Victoria



Héroes: Si Skuthus muere, la trampa del overlord ha fallado y los héroes escapan de la fortaleza con los tesoros; los héroes ganan la partida.




Overlord: Al final de la ronda 8, Skuthus finaliza su conjuro, transformándose en un búfalo y escapando por aire; el overlord gana la partida.



El juego comienza con el turno de los héroes. Los héroes y los guardias de Belit comienzan en las áreas indicadas en el diagrama.

RECOMENDACIÓN PARA 3 HÉROES:

- Conan (espada, escudo, armadura de cuero)
- Shevatas (Kris, cuchillos de lanzamiento)
- Belit (Lanza ornamental, Cuchillo Yuetshi)

Después de la preparación cada heroe mueve 5  desde la zona de reserva a 1 a zona de fatiga.



El overlord comienza con 5 gemas en su zona de reserva y 5 gemas en la zona de fatiga, y coloca el marcador de recuperación de valor 5 en el libro de Skelos.



Refuerzos: 4 puntos de refuerzo



Liberando al monstruo: El Outer Dark Demon (6 puntos de vida), la Serpiente Gigante (8 puntos de vida) y Khosatral Khel (7 puntos de vida) están petrificados y no pueden ser atacados hasta que sean "liberados". El overlord puede liberar un monstruo petrificado y añadir su loseta al final del "río". El overlord no puede liberar un monstruo si ya hay 2 monstruos bocaarriba en el "río" (incluido el Dark Demon, pero no Skuthus).



Skuthus tiene la Mordedura de Set y el Aura de Set. Comienza con el Aura de Set activada.





6



5



Reglas Espaciales

- * Cuchillo Yuetshi: Cuando un heroe ataca a Khosatral Khel con el Cuchillo de Yuestshi, el valor de la armadura de Kshosatral Khel pasa a ser 3 para ese ataque.
- * Lineas de Visión: Un personaje en una zona de muro tiene línea de visión a todas las zonas de "suelo" de los muros de la fortaleza. Un área en una torre y un área fuera de esa torre tienen línea de visión solo si las áreas son adyacentes o están en la propia torre ¿?
- * Saltando entre los muros: Un personaje puede mover desde un parapeto de un área de muro a un área de suelo como si fuera un borde. El personaje tira  para recibir daño por caída. Si el personaje tiene habilidad de salto, tira  dado rojo en lugar de dos.
- * Derrumbes: Un personaje puede mover a una zona de derrumbe desde un área adyacente. El personaje debe gastar 2 puntos adicionales de movimiento, salvo que tenga la habilidad de escalar/trepar.
- * Cofres: Durante la preparación, el overlor coloca 5 cofres en las áreas indicadas en el diagrama. El mazo de ayuda contiene: 2 pócmias de vida, 2 orbes explosivos, 1 jabalina.



La Provincia de Conajohara está siendo saqueada. Una coalición de clanes Pictos han cruzado el Río negro en masa, con la intención de matar a todos los colonos Aquilonios y aniquilar la fuente de la fortaleza. El líder de las fuerzas invasoras es el chamán Zogar Sag.


Conan y su banda de exploradores viajan a través de la frontera sin descanso, salvando a todo aquel que merece ser salvado. En los vastos pantanos en el borde sur de la provincia, llegan a una aldea de la que todos sus colonos han huido de pánico ante el avance de los Pictos. Tan sólo la valiente sacerdotisa de Mitra se ha quedado para frenar a los salvajes guerreros y prevenir la masacre que está por venir.

Conan y sus aliados levantan barricadas y la sacerdotisa comienza a preparar un ritual mágico usando seis reliquias de su aldea. Si consigue completar la invocación, frenaría a las tropas de Zogar Sag y conseguiría el tiempo necesario para huir y sobrevivir a la invasión.



Condiciones de Victoria



Si el marcador de invocación  alcanza el espacio 0 o se llega al final del turno 12, el ritual se completa y los héroes ganan la partida.




Si la sacerdotisa Mitra muere o todos los héroes mueren, la villa es arrasada; el Overlord gana la partida.



Recomendación para 3 héroes:


- * Conan (Hacha de batalla, Escudo, Armadura de cuero)
- * Shevatas (Kris, cuchillos de lanzamiento)
- * Hasdratus (Daga, Teleportación, Aura de Mitra, Tormenta de Rayos). Hasdratus no comienza con el Aura de Mitra activado.


 Después de la preparación, cada héroe mueve 5 gemas de su zona de reserva a su zona de fatiga.



El juego comienza con el turno del Overlord. Los héroes comienzan en las áreas indicadas en el diagrama.



 En la preparación, coloca el marcador de invocación en el espacio 10.

 El Overlord comienza con 12 gemas en su zona de reserva y coloca la loseta de recuperación de valor "5" en el libro de Skelos.

 Cuando una loseta de evento sea activada, el Overlord resuelve los siguientes efectos en orden:



Hordas de Pictos: El Overlord devuelve miniaturas de Guerreros y Cazadores Pictos al tablero, a zonas de refuerzo hasta que no quepan más o no queden más por colocar.

Prisa Bestial: El Overlord selecciona un Guerrero o Cazador Picto que acabe de volver al tablero con el efecto anterior (Hordas de Pictos). Cada unidad del grupo al que pertenece esa miniatura que acabe de volver como refuerzo obtiene 2 puntos de movimiento, que el Overlord deberá decidir si usa o no en ese mismo momento.

Conjuro: Un héroe lanza  por cada reliquia que haya en el tablero. No se puede "volver a tirar el dado" en esta tirada. Por cada símbolo obtenido, el héroe mueve  el marcador invocador una casilla hacia el 0.



Reglas Especiales

- * **Barricadas:** Las barricadas bloquean la línea de visión. Un personaje no puede mover a través de una barricada, pero puede atacarla como si fuera un enemigo con 12 puntos de vida y valor 0 de armadura. Cuando la barricada llegue a 0, elimínala del tablero. Si una unidad de un grupo ataca a una barricada, el resto de miembros del grupo solo podrán atacar a esa barricada durante ese turno. Si una unidad de un grupo ataca a cualquier otra cosa que no sea una barricada, el resto de unidades del grupo no podrán atacar a una barricada durante esta activación.
- * **Reliquia:** Al comienzo del turno del Overlord, si hay alguna unidad en áreas con reliquias , elimina esas reliquias del tablero.
- * **Sacerdotisa de Mitra:** La sacerdotisa no puede mover ni ser atacada ni se puede cargar con ella, pero si al comienzo del turno del Overlord este tiene una unidad en el mismo área que la sacerdotisa, esta es asesinada.
- * **Cortinas:** Un personaje deberá gastar un punto de movimiento extra para atravesar los bordes de las puertas de las cabañas. Mover a través de un marcador de "apertura" no requiere punto extra de movimiento.
- * **Escarlar:** Un personaje con habilidad "escalar" puede mover a través de  derrumbes como si fueran un borde gastando dos puntos de movimiento adicional.



Durante la visita al sur del reino, la princesa Olivia, hija del rey Ophir, es atacada por soldados Kothianos. El destacamento asignado a su protección es masacrado. Tras una sangrienta cosecha de enemigos, incluso Conan sucumbe al desmedido número de soldados, unidos a la furia de un extraño hombre mono. Ahora, Conan y Olivia son prisioneros del capitán Arbanus, la mano derecha del rey Strabonus de Koth. En su intento de controlar las minas de oro que alimentan la fortuna del rey Ophir, Strabonus ha preferido el secuestro y la extorsión a una costosa campaña militar. Conan se pasea en su celda como un león enjaulado. Sus incandescentes ojos azules buscan la forma de escapar, mientras que la rabia le consume por haber sido incapaz de proteger a la princesa.

Los kothianos se han replegado en una vieja fortaleza en la frontera entre los dos reinos. Mientras ellos toman posiciones defensivas e instalan mortales máquinas de guerra, los hermanos de armas del cimmericiano montan una misión de rescate... El mensaje rey Ophir es claro: su hija no debe caer en manos de Strabonus con vida.



Condiciones de Victoria



Si un héroe consigue escapar por uno de los bordes del tablero con Olivia, ella habrá sido liberada del encierro de Strabonus; los héroes ganan la partida.



Al final del turno 8, los Ophirianos aniquilan la fortaleza con sus catapultas, matando a todos sus ocupantes; el Overlord gana la partida.



El juego comienza con el turno de los héroes. Los héroes comienzan en las áreas indicadas en el diagrama.

Recomendación para 3 héroes:

- * Conan (Hacha de batalla, Escudo, Armadura de cuero)
- * Shevatas (Kris, cuchillos de lanzamiento)
- * Hasdratus (Daga, Teleportación, Aura de Mitra, Tormenta de Rayos). Hasdratus no comienza con el Aura de Mitra activado.

Después de la preparación, cada héroe mueve 5 gemas de su zona de reserva a su zona de fatiga.



El Overlord comienza con 8 gemas en su zona de reserva y 3 en su zona de fatiga, y coloca el marcador de recuperación de valor "5" en el libro de Skelos.



Refuerzos: 4 puntos de refuerzo

Caída de Rocas: El Overlord selecciona un área y lanza (esta zona será alcanzada por la catapulta). Cada personaje en ese área sufre un daño igual al resultado obtenido.



6



8



Reglas Especiales:

- * Olivia: Olivia está inconsciente y computa como un objeto con valor de peso 6.
- * Celda de Olivia: El Capitán del escenario es Arbanus de Koth. Cuando Arbanus muere, coloca una llave en el área en que haya muerto. Un héroe que esté en un área adyacente a la celda de Olivia y que tenga la llave, puede hacer una acción de manipulación simple para eliminar la puerta del tablero. ⁽¹⁾
- * Celda de Conan: Un héroe en un área adyacente a la puerta de la celda de Conan (incluido Conan desde la propia celda), puede realizar una acción de manipulación compleja para abrir la puerta con una dificultad de 2. Si tiene éxito, elimina la puerta. ⁽¹⁾
- * Puertas: Un personaje (salvo las hienas) puede mover a través de las puertas (excepto las de las celdas de Conan y Olivia) gastando un punto de movimiento adicional. Después de eso, elimina la puerta del tablero.
- * Línea de visión: Un personaje en un área de muro tiene línea de visión a todas las casillas de suelo dentro de la fortaleza. Un área en una torre y un área fuera de la torre tienen línea de visión solo si son áreas adyacentes.
- * Saltando entre los muros: Un personaje puede mover a través de un parapeto desde una zona de muro hasta el suelo como si hubiera un borde. El personaje deberá tirar y sufrir ese daño por caída. Si el personaje tiene habilidad "saltar", solo tirará . Los muros NO pueden ser escalados.
- * Derrumbes: Un personaje puede mover hacia un área con desde un área adyacente. El personaje deberá gastar 2 puntos de movimiento extra, salvo si tiene habilidad "escalar".
- * Tesoros: Durante la preparación, el Overlord coloca 6 cofres en el tablero conforme está indicado en el diagrama. El mazo de ayuda contiene: 2 pociones de vida, 2 orbes explosivos, 1 cota de malla y 1 Ballesta.

Traducido por Calvo y maquetado por Monbray

⁽¹⁾ No podrá romperse ni la puerta ni las paredes de la celda con la habilidad "Romper muros".

Frédéric Henry



Dos audaces ladrones, un desertor de Gunderland y un Bárbaro Cimmerio, han forjado una reputación a lo largo de las ciudades estado de Corintia robando riquezas y saqueando caravanas en la Carretera de los Reyes.

Un sacerdote corrupto de Anu, haciendo funciones de espía para la guardia, ha rastreado a los dos ladrones. El desertor es rápidamente capturado y colgado. Conan, en su impetuosa juventud, venga la muerte de su socio saqueando el templo de Anu y destripando al Sacerdote responsable de la captura.

Durante este tiempo, Conan cae víctima de la "Ira de Anu", un poderoso hechizo que atormenta al Cimmerio con terribles alucinaciones. Dispone de muy poco tiempo para encontrar al hechicero responsable y romper la invocación.

Durante la procesión religiosa, Conan tiene su oportunidad: el sacerdote de Anu, su escolta de soldados y el extraño hombre-mono que desfilan por el camino hacen una parada en una posada.



Condiciones de Victoria




Si Conan escapa de la posada y el hechizo ha sido roto, habrá evitado las terribles alucinaciones; el héroe gana la partida.




Si Conan abandona la posada y el hechizo no ha sido roto o si Conan muere, el hechizo habrá conseguido su objetivo; el Overlord gana la partida.





El juego comienza con el turno del héroe. Conan comienza en el área indicada en el diagrama. Sugerencia para 1 jugador: Conan (requerido) (Espada/Sword, Armadura de cuero/Leather Armor) ⁽¹⁾


 Después de la preparación Conan no mueve ninguna gema de su zona de reserva a la de fatiga.



 El Overlord comienza con 4 gemas en su Zona de Reserva y 4 en su zona de fatiga, y coloca el marcador de recuperación de gemas de valor "3" en el libro de Skelos.

 Cuando el Overlord activa una loseta de evento, resuelve uno de los siguiente efectos (a su elección) en función del número de sacerdotes que se hayan eliminado del tablero: ⁽²⁾







- * 0 sacerdotes: Refuerzos; 2 puntos de refuerzos .
- * 1 sacerdote: El Overlord coloca una loseta de Guarda de Bossonia al final del "río" (max. 4) y coloca dos miniaturas de Guarda de Bossonia con bases de ese color en la zona de refuerzos.
- * 2 sacerdotes: El Overlord selecciona una loseta de Guarda de Bossonia. Cada unidad de ese grupo obtiene 2 puntos de movimiento que el Overlord debe gastar inmediatamente.
- * 3 sacerdotes o más: Liberado; una vez por partida, el Overlord coloca la miniatura de Thak (10 puntos de vida) en el área indicada en el diagrama, y la loseta de Thak al final del "río".

 Durante la preparación de la partida, el Overlord coloca 5 tokens numerados boca abajo en el tablero en las áreas indicada en el diagrama, representando los sacerdotes.

El Sacerdote con menor valor puede romper el hechizo.



Reglas Especiales:

- * Interrogatorio: Un héroe en un área con un sacerdote, puede mover una gema de su reserva a la de ataque cuerpo a cuerpo para tirar  (no podrá aplicarse acción de "volver a tirar dado" a esta tirada). Esta acción Sí puede ser afectada por la condición de obstrucción. Resuelve un efecto en función del resultado del :
 - * 0: El sacerdote aguanta el interrogatorio; no sucede nada.
 - * 1-2: El sacerdote "confiesa"; si el sacerdote puede romper el hechizo (^{es el de menor valor}), la maldición se rompe. El Overlord informa al héroe sobre si el hechizo se ha roto o no. Elimina el marcador de sacerdote del tablero.
 - * 3: El sacerdote muere antes de confesar; si el sacerdote puede romper el hechizo (^{es el de menor valor}), la maldición desaparece. El Overlord no dirá si se a roto. Elimina el marcador de sacerdote (sin enseñarlo al héroe).
- * La furia de Thak: Al comienzo del turno 12, resuelve el evento "Liberado" (si no se hubiera resuelto ya).
- * Refuerzos: Después de que una miniatura se coloque en un área con un único marcador de refuerzos por efecto de un evento o de un refuerzo, elimina ese marcador del tablero.
- * Muros: Un personaje con la habilidad "Romper muros" no puede usar esta habilidad para romper una pared "exterior" de la posada (p.e. para escapar) ni para mover entre áreas que estén a distintas alturas.
- * Saltar desde o escalar un balcón: Un personaje puede mover a través de una barandilla de un área de balcón hasta una zona de suelo como si hubiera un borde. El personaje deberá lanzar  para recibir daño por caída. Si el personaje tiene habilidad "saltar" lanza  en lugar de dos. Un personaje con habilidad "escalar" puede mover a través de una barandilla desde una zona de suelo hasta un área de balcón gastando 2 gemas desde su zona de reserva a su zona de fatiga.
- * Saltar desde o escalar un "hueco de escalera": Un personaje puede mover a través de una barandilla de un área de escalera hasta una zona de suelo como si hubiera un borde. El personaje deberá lanzar  para recibir daño por caída. Si el personaje tiene habilidad "saltar" lanza  en lugar de dos. Un personaje con habilidad "escalar" puede mover a través de una barandilla desde una zona de suelo hasta un área de escalera gastando 2 gemas desde su zona de reserva a su zona de fatiga.
- * Cofres: Durante la preparación, el Overlord coloca 6 cofres en el tablero conforme al diagrama. El mazo de ayuda contiene: 3 Pociones de vida/Life Potion, 2 Orbes explosivos/explosive Orb, 1 Escudo/shield.

⁽¹⁾ No confundir Sword con Conan's Sword.

⁽²⁾ Distintos eventos pasan a estar disponibles en función del progreso del héroe. Cada vez que un sacerdote "confiese" o muera, un nuevo evento estará disponible para el Overlord



Oliéndose una trampa durante una reunión con los piratas en la Isla de Baracha, Conan huye de Tortage, uniéndose a la tripulación del Capitán Zaporavo a bordo del "El Vándalo". Rápidamente, con su personalidad y habilidad con el velamen del navío, se gana una popularidad entre la tripulación, llamándolo con sus dotes de liderázgo a Sancha, el mejor mercenario Zingaro.

Zaporavo observa desconfiado al Cimimerio, a quien ahora considera un rival. Pero no es momento de resolver diferencias ya que unas velas de un navío mercante Argosiano asoman por el horizonte. La tripulación de "El Vándalo" se lanza sobre su presa, ofreciendo poca resistencia la nave mercante. Con la captura del barco intacto, Zaporavo pone rumbo al cercano puerto Zingaro, con la esperanza de conseguir muchos beneficios en la venta de tanto el barco capturado como por su carga.

A bordo del barco Argosiano y apoyado por la tripulación leal a él, Conan ve la oportunidad de incitarles a amotinarse, con la esperanza de tomar el control del navío y atacar a "El Vándalo" y debilitarlo.



Condiciones de Victoria



Si el marcador de turno llega al espacio 6, el barco de los héroes alcanza al "El Vándalo"; pasa a Persecución Infernal II. (En este escenario no existe límite de turnos, el marcador se mueve con un efecto de juego, no con el paso de turnos).



Si todos los héroes mueren, "El Vándalo" escapa; el Overlord gana la partida.


PERSECUSIÓN: El Overlord no mueve el marcador de turno durante la fase de recuperación. El marcador de turno, en este escenario, no representa el paso del tiempo, sino el avance del Héroe en la persecución a "El Vándalo".

NAVEGANDO: Solo las áreas del barco y adyacentes, las mostradas en el diagrama de preparación, se utilizan en este escenario.




El juego comienza con el turno de los héroes. Los héroes comienzan en las áreas indicadas en el diagrama.


Recomendación para 3 héroes:


- * Conan (obligatorio) (Hacha de batalla/battle axe, Armadura de Cuero/Leather armor)
 - * Shevatas (Daga Bloqueante/Parrying Dagger, Cuchillos de lanzamiento, Armadura de cuero).
-  Después de la preparación, mueve 4 gemas desde la zona de reserva hasta la zona de fatiga.




 El Overlord comienza con 5 gemas en la zona de reserva y 5 gemas en la zona de fatiga, y coloca el marcador de recuperación de valor 3 en el libro de Skelos.




Refuerzos: 4 puntos de refuerzo .

Ola Gigante: Una hola sacude el barco; el overlord lanza  (podrá realizarse la acción de "volver a tirar el dado"). Por cada símbolo obtenido en el dado, el Overlord mueve un héroe hasta tres casillas en el barco o elimina un Pirata amotinado del tablero.

Renegado: El Overlord lanza  (podrá realizarse acción de "volver a tirar el dado"). Por cada símbolo obtenido en el dado el overlord retira una miniatura de pirata amotinado, y coloca una miniatura de pirata que no estuviera en el tablero si es posible.



REGLAS ESPECIALES:

- * Piratas amotinados: Los piratas con bases rojas están amotinados, y se consideran aliados a los héroes, pero no se activan con la habilidad "liderazgo". En su lugar, una vez en el turno de los héroes, estos podrán activar a cada uno de los piratas amotinados, los cuales se mueven y atacan como si fueran un grupo unitario.
- * ¡CONMIGO!: Al comienzo del turno de los héroes, Conan lanza  (podrá realizarse acción de "volver a tirar el dado"). Por cada símbolo obtenido, coloca un Pirata Amotinado en el área de Conan. No puede haber más de 5 Piratas Amotinados en el tablero a la vez.
- * Navegación: Si hay un héroe en un área de mástil o de popa, y hay más héroes y aliados que enemigos en ese área y los aliados no han atacado este turno, ese héroe puede realizar una manipulación simple para mover el marcador de turno un espacio hacia la posición 6. Si el héroe lo hace, los aliados no podrán atacar ese turno. Cada héroe puede mover el marcador de turnos una vez por turno por cada área de mástil o de popa.
- * Cofres: Durante la preparación, coloca 4 cofres en el tablero conforme al diagrama. El mazo de ayuda contiene: 2 pocimas de vida/life potion, 1 orbe explosivo/Explosive Orb, 1 ballesta/crossbow.

Philippe Ville



Este escenario se deberá jugar únicamente tras haber jugado el escenario PERSECUCIÓN INFERNAL I. Al final del escenario Persecución Infernal I, el Overlord sitúa la miniatura de Zaporavo (con 7 puntos de vida) y 2 Arqueros de Bossonia en el tablero como se indica en el diagrama y coloca cada Miniatura de Pirata con una base Azul o Verde que esté fuera del tablero en un área numerada de las indicadas en el diagrama (1) (2) (3). Coloca las losetas de Piratas azules o verdes en el "río" boca arriba (si no lo estaban), y tras esto coloca las losetas de Piratas azules o verdes que no estuviera ya en el "río" en el final del mismo. Coloca a los arqueros de Bossonia tras ellos (en el río) y por último a Zaporavo.



Condiciones de Victoria:




Si Zaporavo muere o el marcador de turno llega al espacio 8, "El Vándalo" es hundido; los héroes ganan la partida.



Si todos los héroes mueren, "El Vándalo sobrevive"; el Overlord gana la partida.


DESTRUCCIÓN: El Overlord no avanza el turno de juego durante la fase de recuperación, y por tanto no hay límite al número de turnos en este escenario. El marcador de turno representa el progreso de los héroes en su lucha por destruir "El Vándalo".



Refuerzos: 4 puntos de refuerzo .

Ballesta bloqueada: El Overlord lanza  (que puede ser relanzado). Si el dado muestra uno o más símbolos, el Overlord selecciona un área con ballesta. Las ballestas de ese área no podrán ser utilizadas durante el próximo turno de héroes.

Reglas Especiales:

- ★ **Salto:** Si un héroe, Zaporavo o el Capitan, fallan en el salto, el personaje se mantiene en el área. Si Cualquier otra miniatura falla, cae al agua y es devorada por los tiburones. **Elimina la miniatura del tablero.**
- ★ **Ataque de Ballesta:** Los héroes en un área que contenga una ballesta orientada hacia "El Vándalo" pueden usar esa ballesta una vez en cada turno de héroes si el número total de héroes y aliados en el área es mayor que el número de enemigos en esa zona y si ninguno de los aliados ha atacado en este turno. Para usar la ballesta, cada héroe en la zona de la ballesta mueve 1 gema a su espacio de manipulación, y uno (y solo uno) de esos héroes lanza . Todos los héroes en esa zona puede activar la acción "volver a tirar los dados" como si fueran ellos los que lo hacen. Desplaza un espacio el marcador de turno por cada símbolo que muestre el dado. Los aliados presentes en ese área no podrán atacar este turno.

Traducido por Calvo y maquetado por Monbray

Philippe Ville





Las risas y los gritos resuenan mientras se brinda con jarras rebosantes de cerveza. Conan y sus compañeros están de fiesta, gastando la paga restante del servicio prestado en el ejército del reino de Ophir.

Se encuentran en la "Posada de la Rata" en Corinthia. La ciudad-estado está gobernada por el príncipe Murilo, a quien Conan ha ayudado en el pasado eliminando a un poderoso rival, el sacerdote rojo Nabonidus. En respuesta a un mensaje del príncipe, Conan ha organizado una reunión no oficial con Murilo en la posada. Sin el conocimiento de Conan ni de sus compañeros, la reunión es una trampa. Poderosos nobles, con la intención de derribar a Murilo, drogan las bebidas y encarcelan al Cimmerio y a sus amigos en las habitaciones inferiores de la posada.

Los conspiradores, ayudados por Jenna, una ramera conocida de Nabonidus y que fue humillada por Conan, Jenna pretende liberar a la criatura mascota del sacerdote rojo, Thak, una especie de hombre-mono que ha permanecido cautiva desde su anterior confrontación con Conan y arde en deseos de venganza.



Condiciones de Victoria



Si todos los héroes vivos han escapado de la posada, habrán conseguido liberarse; los héroes ganan la partida.



Al final del turno 10, una legión de guardas entra en la posada y los héroes son capturados definitivamente; el Overlord gana la partida.




La partida comienza con el turno de los héroes. Los héroes comienzan en el área indicada en el diagrama.

Recomendación para 3 héroes:


- * Conan (Espada/Sword)
- * Shevatas (Kris, Escudo/Shield)
- * Hadrathus (Lanza Ornamental, Curación de Mitra, Posesión de Set, Control Mental)


 Después de la preparación, cada héroes lleva 3 gemas desde la reserva a la zona de fatiga.



 El Overlord comienza con 1 gema en la zona de Reserva y 11 en la zona de fatiga, y coloca un token de valor "2" encima del marcador de recuperar gemas en el Libro de Skelos.



Refuerzos: 4 puntos de refuerzo .

La Venganza de Thak: Si se está en el turno 6 o superior, el Overlord lanza  y después mueve cualquier cantidad de gemas desde la zona de reserva a la zona de fatiga. El Overlord suma los símbolos obtenidos y puede sumar o restar el valor de gemas gastadas a ese número. El Overlord coloca la miniatura de Thak (6 puntos de vida) en el área numerada con el valor obtenido, y coloca una loseta de Thak en la posición de valor 3 del "río", y otra en la de valor "6", desplazando las losetas que fuera necesario hacia la derecha. Thak **NO PUEDE** ser afectado por el hechizo de Control Mental/Mind Control.

1

Después de la preparación, el Overlord toma las cartas de equipo de los héroes, hace con ellas tres pilas separadas y asigna a cada una un marcador (en secreto) con uno de los números de las áreas marcadas en el diagrama. No se puede asignar el área 11.







3



Reglas Especiales:

- * Recuperar el equipamiento: Un héroe puede buscar en un área numerada realizando una manipulación compleja de dificultad 1. Si el héroe tiene éxito y hay equipamiento asignado a ese área, el héroe recupera ese equipamiento y se descarta el marcador de la pila.
- * Libertad: Un héroe en un área adyacente a la puerta del área II (incluso desde dentro de la celda) puede realizar una manipulación compleja de dificultad 5 para abrir la puerta. Si el héroe tiene éxito, elimina la puerta del tablero.
- * Oculto entre las sombras: Por la noche (cuando comienza el escenario), los héroes pueden aprovechar la ventaja que les proporciona la oscuridad y la somnolencia de los enemigos; por lo que, si no se ha dado aún la voz de alarma:
 - * Los Personajes no pueden realizar ataques a distancia.
 - * El Overlord no puede utilizar su "beneficios/acciones" (mejorar el movimiento, acciones de defensa o "volver a tirar el dado")
 - * El Overlord puede activar únicamente una loseta cada turno.
 - * Cuando un "esbirro/minion" muere, deja esa miniatura tumbada en ese área en lugar de retirarla del tablero. Si el héroe está en un área con un "esbirro" muerto y no hay ninguna miniatura enemiga en ese área, el héroe puede hacer una manipulación simple para eliminar esa miniatura del tablero.
- * ¡Voz de Alarma! Se da la voz de alarma si sucede cualquiera de estas circunstancias:
 - * Un personaje utiliza la habilidad "Roper muros" o un Orbe explosivo/explosive Orb.
 - * Si al comienzo del turno del Overlord hay una unidad del Overlord en un área con un esbirro muerto o un héroe.
 - * Al final del turno 4.

Cuando se da la voz de alarma el Overlord elimina todas las miniaturas de esbirros muertos del tablero y coloca 5 Guardias de Bossonia con bases verdes en el área de entrada. El Overlord coloca la loseta correspondiente a la izquierda del "río", desplazando el resto hacia la derecha, y sustituye el marcador de recuperación del libro de Skelos por el de valor "5".

- * Fugarse: Cuando un héroe abra el último cofre del escenario, ese héroe obtiene la carta "Herramientas". Un héroe con las herramientas en un área con una ventana puede realizar una manipulación compleja de dificultad 3. Si el héroe tiene éxito, el área pasa a ser una salida. Un héroe en un área de salida puede gastar un punto de movimiento para escapar de la posada; retira la miniatura del tablero.
- * Muros: Un personaje con la habilidad "Romper muros" no puede usar esa habilidad para romper una pared exterior de la posada o para moverse entre áreas de distinta elevación.
- * Saltar desde o escalar un balcón: Un personaje puede mover a través de una barandilla de un área de balcón hasta una zona de suelo como si hubiera un borde. El personaje deberá lanzar  para recibir daño por caída. Si el personaje tiene habilidad "saltar" lanza  en lugar de dos. Un personaje con habilidad "escalar" puede mover a través de una barandilla desde una zona de suelo hasta un área de balcón gastando 2 gemas desde su zona de reserva a su zona de fatiga. ⁽¹⁾
- * Saltar desde o escalar un "hueco de escalera": Un personaje puede mover a través de una barandilla de un área de escalera hasta una zona de suelo como si hubiera un borde. El personaje deberá lanzar  para recibir daño por caída. Si el personaje tiene habilidad "saltar" lanza  en lugar de dos. Un personaje con habilidad "escalar" puede mover a través de una barandilla desde una zona de suelo hasta un área de escalera gastando 2 gemas desde su zona de reserva a su zona de fatiga.
- * Cofres: Durante la preparación el Overlord coloca cuatro cofres conforme a lo indicado en el diagrama. El mazo de ayuda contiene: 2 pociones de vida/Life Potion, 2 Orbes explosivos/Explosive Orb.

Traducido por Catvo y maquetado por Monbray

⁽¹⁾ No necesitas la habilidad "escalar" para pasar a una zona de "barra/mostrador", solo se debe gastar 1 punto de mov. adicional, y como excepción a la regla, además de obtener el bonificador a los ataques a distancia, también obtienes un bonificador de un dado amarillo a los ataques cuerpo a cuerpo, que además podrás realizar a zonas adyacentes aunque no estén "saturadas". La "barra/mostrador" NO bloquea la línea de visión.

Philippe Velle