



Libro dell'Overlord V2.0



PANORAMICA

Questo libro ha lo scopo di spiegare le regole del gioco per l'Overlord. In Conan, l'Overlord è un vero e proprio ruolo che consente a un giocatore di schierare strategicamente orde distruttive, potenti negromanti e mostruose bestie per raggiungere i propri obiettivi. Gli eroi cercano di forgiare la loro leggenda; L'Overlord è qui per distruggerlo! A differenza degli eroi che hanno ciascuno un foglio che consente loro di controllare un personaggio, l'Overlord ha una plancia davanti a sé, chiamata il Libro di Skelos, che consente

di controllare una moltitudine di personaggi attraverso un semplice sistema di gioco tattico. Le truppe dell'Overlord sono rappresentate da tessere che raggruppano modelli i cui attributi sono identici e agiscono contemporaneamente come una banda di Guerrieri Pitti o un equipaggio di Pirati. A volte una tessera rappresenta un singolo personaggio centrale dello scenario, come il terribile stregone Zogar Sag o lo spietato Capitano Zaporavo.

IL LIBRO DI SKELOS



Questo è la plancia utilizzata dall'Overlord per controllare tutte le sue unità.

1 n.3 segnalini Benefici:

Sono collocati nelle prime tre caselle del Libro di Skelos e consentono all'Overlord di aumentare temporaneamente il Movimento delle sue unità o di eseguire azioni di Guardia o Rilancio (vedi pagina 8).

2 n.1 Zona di Riserva delle tessere dell'Overlord:

Si trova nella casella di sinistra del Libro di Skelos e rappresenta la Zona di Riserva dell'Overlord. Le gemme rosse collocate in questa zona rappresentano l'energia disponibile dell'Overlord e la loro capacità di agire.

3 n.1 Zona di Fatica delle tessere dell'Overlord:

Si trova nella casella di destra del Libro di Skelos e rappresenta la zona di affaticamento dell'Overlord. Qui è dove l'Overlord posiziona le gemme rosse che ha già utilizzato per eseguire azioni.

4 n.2 caselle Valore di recupero:

A seconda dello scenario, una delle due tessere Valore di recupero è posizionata tra le Zona di Riserva e la Zona di Fatica e indica il numero di gemme che l'Overlord sposta dalla propria Zona di Fatica alla propria Zona di Riserva durante la fase di recupero (vedi pagina 4).

5 n.8 segnalini Costo di attivazione:

Sono posizionati nelle caselle designate sul Libro di Skelos, da sinistra a destra in ordine crescente. Rappresentano il costo di attivazione delle tessere dell'Overlord nel Fiume (vedi pagina 5).

6 Fiume:

L'Overlord posiziona le sue tessere nel Fiume nell'ordine specificato dallo scenario.

7 Tessere dell'Overlord (n.45 Barbarian) / n.62 King*):

Ogni riquadro rappresenta un modello o un gruppo di modelli che hanno gli stessi attributi, oppure eventi che l'Overlord può attivare. L'Overlord può attivare tessere dal Fiume per prendere il controllo dei suoi modelli o usare gli eventi (Vedi pagina 4).

* La versione King è quella disponibile durante la campagna Kickstarter

Le tessere dell'Overlord si dividono in due categorie: tessere unità e tessere evento.

All'inizio di ogni partita, le unità e gli eventi vengono posizionati nel fiume, nell'ordine specificato dallo scenario.

Tessere unità

Tutte le unità contengono le seguenti informazioni:

- 1 Nome
- 2 Illustrazione (corrispondente al modello dell'unità)
- 3 Colore di base. Le unità con lo stesso nome sono differenziate da basi colorate diverse. Una tessera unità con un contorno grigio indica che per quell'unità non viene utilizzata alcuna base.
- 4 Valore movimento base
- 5 Valore armatura
- 6 Valore dell'attacco in mischia o dell'attacco a distanza
- 7 Abilità
- 8 Costo di rinforzo



Tessere evento



La maggior parte degli scenari utilizza almeno un riquadro eventi: quando il riquadro eventi è attivato, l'Overlord deve eseguire uno degli eventi descritti dallo scenario.

In alcuni scenari, il riquadro dell'evento è utilizzato per risolvere più di un evento ogni volta che viene attivata la tessera evento. Il numero di eventi, le loro descrizioni e le condizioni per utilizzarli sono specificati dallo scenario.

STRUTTURA DEL TURNO

In Conan, due spade si incrociano: gli eroi giocano insieme contro l'Overlord, unico maestro delle proprie unità. Entrambe le parti giocano a turno, iniziando dalla parte specificata dallo scenario. Una volta terminato il turno degli eroi, l'Overlord fa il suo turno.

Al suo turno, l'Overlord può attivare 0, 1 o 2 tessere nel Fiume per muovere le sue unità e attaccare gli eroi. Ogni riquadro rappresenta un modello o un gruppo di modelli di cui l'Overlord prende il controllo quando attiva questo riquadro, o evento. Una volta che l'Overlord ha completato le sue attivazioni, gli eroi iniziano il loro turno.

IL TURNO DELL'OVERLORD

Il turno dell'Overlord consiste in quattro fasi che si svolgono nel seguente ordine:

1. Fase di recupero
2. Avanzamento del segnalino del Turno
3. Fase di attivazione
4. Fase finale

1. Fase di recupero

L'Overlord inizia spostando tutte le gemme che ha speso durante il turno degli eroi (usando i Benefici della Guardia, incantesimi di reazione, ecc.) nella Zona di Fatica. Quindi sposta un numero di gemme di energia dalla Zona di Fatica alla Zona di Riserva pari al valore di recupero. Il valore

di recupero dell'Overlord è indicato dalla tessera Valore di Recupero e varia in base alla configurazione dello scenario e al numero di eroi che affronta all'inizio del gioco.

Il valore di recupero dell'Overlord è 5. Durante la fase di recupero, l'Overlord sposta 5 gemme dalla Zona di Fatica (zona rossa) alla Zona di Riserva (zona verde). All'inizio del suo turno, l'Overlord avrà 10 gemme disponibili da usare.



2. Avanzamento del segnalino del Turno

L'Overlord fa avanzare il segnalino di turno di uno spazio. In questo esempio, l'Overlord inizia il suo terzo round di gioco.



3. Fase di attivazione

Durante la fase di Attivazione, l'Overlord può attivare 0, 1 o 2 tessere nel Fiume.

Per attivare una tessera, l'Overlord sposta un numero di gemme dalla propria zona di Riserva alla propria zona di Fatica pari al costo di attivazione della tessera (indicato

dal segnalino sopra la tessera). L'Overlord rimuove la tessera attivata dal fiume, fa scorrere le tessere rimanenti a sinistra, quindi posiziona la tessera alla fine del Fiume. L'Overlord può anche attivare una tessera unità morta (Vedi pagina 7).



L'Overlord sposta 3 gemme dalla sua Zona di Riserva alla sua Zona di Fatica. Quindi, l'Overlord rimuove questa

tessera attivata dal Fiume, fa scorrere le tessere rimanenti a sinistra e posiziona la tessera attivata alla fine del Fiume.



Se la tessera attivata è una tessera unità, l'Overlord attiva tutti i modelli del gruppo, spendendo un numero qualsiasi dei loro punti movimento per farle muovere. Ogni modello può eseguire un attacco durante la sua attivazione. Quando un modello attacca, tutti i modelli di quell'unità perdono i loro punti movimento rimanenti. L'Overlord può attivare

la stessa tessera due volte, ma deve spostare un numero di gemme pari al nuovo costo di attivazione della tessera per la seconda volta.

Se il riquadro attivato è una tessera evento, l'Overlord risolve gli eventi come indicato dallo scenario (vedere Tessere Evento, pagina 3).

4. Fase Finale

Alla fine del turno, l'Overlord sposta tutte le gemme spese durante il proprio turno (comprese quelle piazzate sulle carte incantesimo) nella propria Zona di Fatica.

ATTRIBUTI DELLE TESSERE

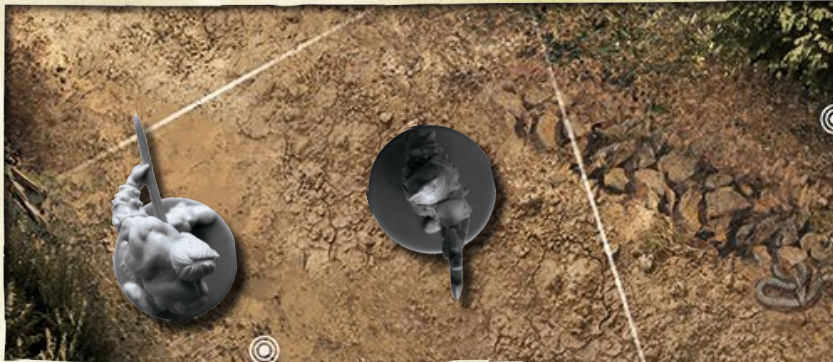
Valore dell'Armatura



Questo valore indica la quantità di danno che viene assorbito automaticamente dall'armatura dell'unità ogni volta che un modello rappresentato da quella tessera viene attaccato.

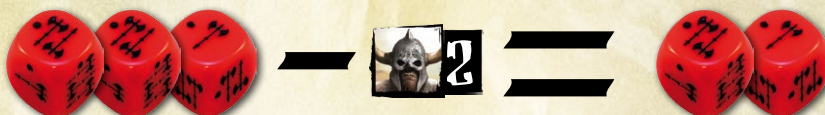
Basta sottrarre il valore dell'armatura dal potere di attacco per determinare la quantità di danno subito da quel modello per ogni attacco.

Nel centro del villaggio, Conan si trova faccia a faccia con una guardia. Il Cimmero lo colpisce con un'ascia con un potere d'attacco di 5:



2 La guardia ha un Valore dell'Armatura pari a 2.

La guardia subisce 3 danni (5 - 2) che vengono sottratti dai suoi punti vita.



Poiché le guardie hanno solo un punto vita e l'Overlord non vuole spendere gemme per il Beneficio Guardia (vedi Guardia, pagina 8), la guardia muore e il suo modello viene rimosso dal tabellone.

Valore di Movimento Base



Questo è il numero di punti di movimento liberi, disponibili per ogni modello rappresentato dalla tessera unità. Questi punti movimento base possono essere spesi solo prima che qualsiasi modello della stessa unità attacchi.

Quando un modello dell'unità attacca, tutti i modelli di quel gruppo perdono i loro punti movimento rimanenti. È possibile ottenere punti movimento aggiuntivi utilizzando il Beneficio Movimento (vedere Movimento, pagina 8).

Valore di Attacco in Mischia



Indica il numero e il tipo di dadi che, ogni modello rappresentato dalle tessere unità, lancia quando esegue un attacco in mischia. I dadi possono

essere rilanciati (vedi Rilancio, pagina 8), ma il numero di dadi lanciati e il tipo di dado non può essere cambiato.

Valore di Attacco da Tiro



Indica il numero e il tipo di dadi che, ogni modello rappresentato dalle tessere unità, lancia quando esegue un attacco da tiro. I dadi possono essere

rilanciati (vedi Rilancio, pagina 8), ma il numero di dadi lanciati e il tipo di dado non può essere cambiato.

Ostacoli (vedi pagina 17 del Libro degli Eroi)

Il movimento è influenzato da ostacoli.

Gli attacchi a distanza sono influenzati da ostacoli.

Gli attacchi in mischia non sono influenzati da ostacoli.

Abilità



Le abilità sono rappresentate da icone. I loro effetti sono spiegati negli aiuti del gioco (paragrafo Abilità).

Punti vita e tessere unità morte

Quando un modello raggiunge 0 punti vita, viene considerato morto e il modello viene rimosso dal tabellone. Quando tutti i modelli della stessa tessera unità sono morti, quella tessera unità è considerata morta. L'Overlord sposta di nuovo quella tessera dal Fiume, fa scivolare le tessere rimanenti a sinistra, posizionando la tessera unità morta alla fine del Fiume e la gira sul suo lato insanguinato. La tessera unità morta rimane e continua a muoversi normalmente nel Fiume. Se uno o più modelli di quella tessera unità morta ritornano come rinforzi (vedi sotto), quella tessera unità viene immediatamente girata a faccia in su e rimane nella sua attuale posizione nel Fiume. L'Overlord può attivare

una tessera unità morta. L'attivazione di una tessera unità morta conta come una delle due tessere che l'Overlord può attivare durante la sua fase di Attivazione. In questo caso, l'Overlord non attiva alcun modello e sposta semplicemente la tessera unità alla fine del fiume. I Servitori (e i personaggi senza nome come Pict Hunters o Pirates) hanno solo un punto vita. I luogotenenti e i mostri hanno diversi punti vita, il cui numero è indicato in ogni scenario sotto il Fiume. I punti vita dei luogotenenti e dei mostri sono rappresentati da un segnalino di punti vita, corrispondente all'illustrazione dell'unità e posizionato sul Tracciato dei Turni.

Scorrere il Fiume

In qualsiasi momento durante il suo turno, l'Overlord può "scorrere il fiume" rimuovendo una o più tessere unità morte dal gioco. Per rimuovere una tessera unità morta dal gioco, l'Overlord deve restituire in modo permanente 2 gemme dalla sua Zona di Fatica alla scatola del gioco. Se non ci sono abbastanza gemme nella Zona di Fatica, l'Overlord può restituire gemme dalle sue Zone di Benefici o Carte Incantesimo. Se anche quelli sono vuoti, l'Overlord può restituire gemme dalla sua Zona di Riserva. La tessera unità morta viene quindi rimossa in modo permanente dal Fiume e rimessa nella scatola di gioco, e le tessere rimanenti vengono fatte scorrere a sinistra. Scorrere il Fiume non conta come un'attivazione e non vi è alcun limite al numero di tessere che possono essere rimosse dal Libro di Skelos, purché l'Overlord possa e voglia pagarle. Le unità di una tessera unità morta rimossa non possono più tornare in gioco (inclusi i rinforzi).

Costo dei rinforzi



Questo valore indica il numero di punti di rinforzo che l'Overlord deve spendere per far tornare un modello rappresentato da quella tessera unità sul tabellone. Se una tessera unità non ha un costo di rinforzo, non può essere usata come rinforzo.

Durante il gioco, l'Overlord guadagna punti di rinforzo attivando la tessera evento. Quando lo fa, l'Overlord può immediatamente spendere questi punti per riportare i modelli sul tabellone. I modelli di rinforzo sono posizionati in una delle aree di rinforzo, come indicato dai segnalini di rinforzo

situati sulla scheda. Se un'area di rinforzo è occupata (vedi pagina 22 del Libro degli Eroi), l'Overlord può scegliere di posizionare i modelli di rinforzo in un'area adiacente. Se anche l'area adiacente è occupata, i modelli di rinforzo non possono essere posizionati in quest'area.

Se non diversamente specificato, l'Overlord può spendere i punti di rinforzo solo per far ritornare in gioco i modelli che sono stati uccisi durante lo scenario.

Se uno o più modelli di una tessera unità morta (vedi sopra) vengono nuovamente riportati sul tabellone come rinforzo, la tessera unità viene girata a faccia in su e rimane nella sua attuale posizione nel Fiume.



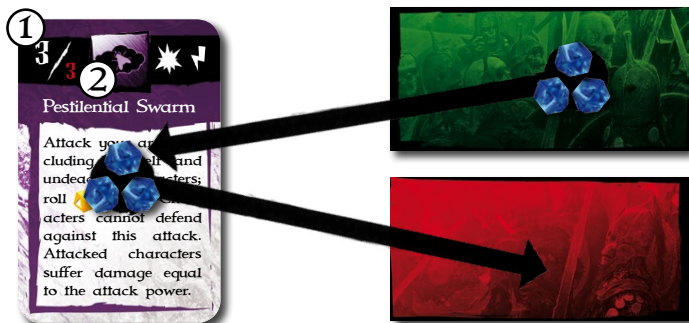
L'Overlord pensa che ora sia un buon momento per riportarli in gioco e decide di attivare la tessera Evento spostando 7 gemme nella Zona di Fatica (la sua posizione nel Fiume) per usare l'Evento «Rinforzo: 4 punti».

Tre dei Pict Hunters verdi sono stati uccisi all'inizio del gioco. I loro modelli sono quindi disponibili per il rinforzo.



La tessera Evento viene spostata alla fine del Fiume, come al solito; quindi l'Overlord guadagna 4 punti rinforzo. Sceglie di far tornare i tre cacciatori, per 1 punto ciascuno (il rispettivo costo di Rinforzo), facendoli tornare in gioco e posizionandoli nelle aree di Rinforzo di sua scelta. Non avendo più modelli da poter utilizzare come Rinforzi, l'ultimo punto di Rinforzo viene perso.

Importante: ogni tessera unità corrisponde a un gruppo di uno o più modelli. Alcune tessere corrispondono a un singolo personaggio, come un luogotenente o un mostro, mentre altre tessere corrispondono a più modelli, come un gruppo di Servitori. Il numero di modelli che corrispondono a una tessera unità varia da uno scenario all'altro, ma può anche cambiare durante il gioco, a seconda delle perdite e dei possibili Rinforzi. Come impostazione predefinita, e se non diversamente specificato nello scenario, il numero di modelli corrispondenti a una tessera non può superare il numero indicato all'inizio dello scenario. Un singolo modello può anche essere rappresentato da più di una tessera unità nel Fiume.



Alcune unità controllate dall'Overlord possono manipolare la magia e usare le carte magia per farlo. Queste carte vengono messe a faccia in su vicino al Libro di Skelos. Per lanciare un incantesimo, l'Overlord deve prima attivare la tessera unità con l'abilità Incantatore che possiede quell'incantesimo. Una volta che quella tessera unità è

stata attivata, l'Overlord può lanciare l'incantesimo oltre a muoversi e attaccare con quel personaggio.

Ogni incantesimo ha un costo ①. Questo costo può essere fisso o variabile a seconda dell'incantesimo. Quando l'incantesimo viene lanciato, l'Overlord sposta un numero di gemme, dalla sua Zona di Riserva alla carta incantesimo, pari al costo dell'incantesimo e risolve gli effetti dell'incantesimo descritti sulla carta. L'icona ⚡ su una carta incantesimo indica che l'incantesimo è un incantesimo di reazione che può essere lanciato in qualsiasi momento. Quando lanci un incantesimo di reazione durante il turno degli eroi, non è necessario attivare la tessera unità dell'incantatore. L'Overlord non può assegnare gemme a una carta incantesimo se in tal modo aumenta il numero totale di gemme sulla carta oltre il limite di Sforzo ②. Durante la Fase Finale, l'Overlord sposta tutte le gemme assegnate alla carta Incantesimo nella propria Zona di Fatica.

Benefici

L'Overlord può usare i Benefici per migliorare temporaneamente una delle sue unità. Ogni utilizzo di un Beneficio si applica solo a una singolo modello, non all'intero gruppo. Ci sono tre Benefici:

Movimento



Dopo aver speso i punti dal movimento di base di un'unità, l'Overlord può usare il Beneficio di Movimento per ottenere punti movimento extra. Per usare il Beneficio del Movimento, l'Overlord assegna una o più gemme dalla sua Zona di Riserva alla Zona del Beneficio di Movimento. Ogni gemma assegnata in questo modo garantisce un punto movimento in più ad un singolo modello dalla tessera unità attivata. Un'unità può ottenere al massimo un numero di punti movimento aggiuntivi pari al suo valore di movimento base durante ogni attivazione. L'Overlord può usare questo Beneficio prima o dopo un attacco. Questo è l'unico modo per muovere un'unità dopo aver attaccato. Il Beneficio del Movimento può essere utilizzato solo durante il turno dell'Overlord.

Guardia



L'Overlord può usare il Beneficio di Guardia per difendersi da un attacco. Per usare il Beneficio di Guardia, l'Overlord sposta una o più gemme dalla sua di Zona di Riserva alla Zona del Beneficio di Guardia. L'Overlord tira un dado arancione (rombo) per ogni gemma assegnata, quindi determina il potere di difesa sommando il numero di simboli mostrati sui dadi al valore dell'armatura dell'unità. È possibile eseguire una sola azione di Guardia per attacco. L'Overlord deve scegliere il numero di gemme da assegnare prima di lanciare i dadi, dopodiché non si possono più aggiungere dadi.

Rilancio



L'Overlord può usare il Beneficio di Rilancio per rilanciare i dadi dopo aver tirato i dadi e prima che vengano determinati i risultati del tiro. Per utilizzare il Beneficio di Rilancio, l'Overlord sposta una o più gemme dalla sua Zona di Riserva alla Zona del Beneficio di Rilancio. Per ogni gemma assegnata, l'Overlord può rilanciare un dado a sua scelta. Questo Beneficio può essere utilizzato dall'Overlord in qualsiasi momento, anche durante il turno degli eroi, ad esempio quando si utilizza il Beneficio Guardia.

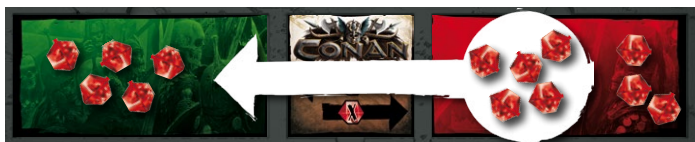


ESEMPIO DI TURNO

L'Overlord si scontra con tre eroi che hanno invaso il Pict Village. Hanno appena completato il loro turno, quindi ora l'Overlord ha la possibilità di contrattaccare.



L'Overlord inizia recuperando 5 gemme (come indicato dalla tessera Valore di Recupero nel Libro di Skelos), che vengono spostate dalla Zona di Fatica alla Zona di Riserva. Poi l'Overlord sposta l'indicatore di turno di uno spazio. Conan è pericolosamente vicino alla capanna di Zogar

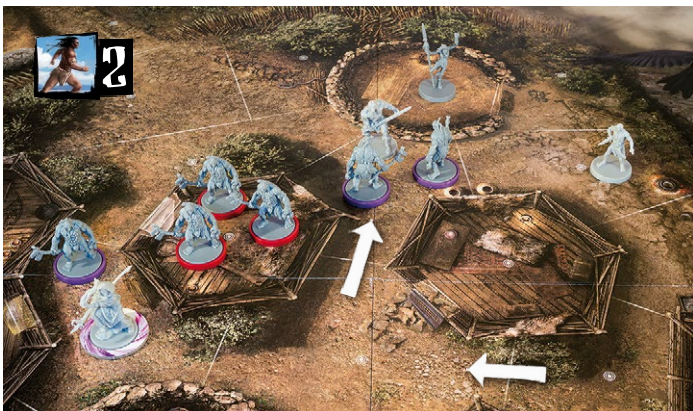


Sag, quindi l'Overlord decide di fermare il barbaro inviando tre Pict Warriors con l'abilità Bloccare contro di lui. Per raggiungere questo obiettivo, l'Overlord attiva la tessera Pict Warriors situata nella terza posizione del Fiume, spostando 3 gemme di energia dalla sua Zona di Riserva alla sua Zona di Fatica. Quindi l'Overlord rimuove la tessera dal Fiume, fa scivolare le tessere a sinistra per chiudere lo spazio lasciato dalla tessera Pict Warriors e la colloca all'estrema destra del Fiume. Ora i Pict Warriors sono attivati e pronti a muoversi e ad attaccare. L'Overlord sposta i tre Pict Warriors che corrispondono alla



tessera attivata. Per i primi due Pict Warriors, i punti di movimento sono sufficienti.

Il terzo Pict Warrior, che si trova nella stessa casella di



Hadrathus, necessita di un ulteriore punto di movimento per allontanarsi dal sacerdote e trasferirsi nella casella di Conan. L'Overlord sposta una gemma dalla sua Zona di Riserva alla sua Zona di Fatica per poter usare il Beneficio del Movimento, guadagnando un punto di movimento in



più per quel modello.

Una volta che ogni modello si è mosso, i Pict Warriors possono attaccare. Uno alla volta, lancia un dado rosso per attaccare. Il primo lancia 2 simboli, che Conan decide di assorbire con la sua armatura di pelle lanciando un dado giallo. Con un risultato di 1, l'armatura parzialmente lo protegge e Conan subisce 1 danno.



Il secondo Pict Warrior ottiene 3 simboli. Questa volta, oltre alla sua armatura, Conan decide di eseguire un'azione di Beneficio di Guardia per la quale assegna 1 gemma. Tira 1 simbolo per la sua armatura e 1 simbolo per la sua azione di Guardia. Finisce per prendere 1 ferita (3 - 2).



Alla fine, il terzo Pict Warrior ottiene 2 simboli, che sono completamente bloccati dall'armatura di Conan e da un'altra azione di Beneficio di Guardia. Questo completa l'attivazione della tessera unità Pict Warriors.



L'Overlord ora può attivare una seconda tessera (inclusa la stessa tessera, per il suo nuovo costo di attivazione). Avendo già usato 4 gemme in questo turno, l'Overlord decide di spendere in modo conservativo, attivando la prima tessera nel Fiume per una sola gemma. Ancora una volta, l'Overlord rimuove la tessera dal Fiume, fa scorrere tutte le altre tessere rimaste e posiziona la tessera rimossa alla fine del Fiume.



Questa tessera unità controlla i tre Pict Hunter con basi rosse, che emergono semplicemente dalla loro capanna senza costi aggiuntivi di gemme. L'Overlord decide di non usare il Beneficio del Movimento per avvicinarli ad un avversario e passa la mano agli eroi.



SETUP DEL GIOCO

- 1 I giocatori scelgono uno scenario tra quelli disponibili in questo libro (vedere alle pagine 12-41) o on-line su www.monolithedition.com, e quindi designare un giocatore come Overlord.
- 2 A seconda dello scenario scelto, i giocatori posizionano il tavolo da gioco corrispondente al centro del tavolo e mettono i dadi nelle vicinanze.
- 3 Ogni eroe sceglie il personaggio che interpreterà tra quelli suggeriti dallo scenario e prende la corrispondente scheda del personaggio e la miniatura. Mette la sua miniatura sul tabellone di gioco come indicato dallo scenario.
- 4 Ogni eroe prende anche le proprie carte Equipaggiamento, Magia e Oggetto indicato dallo scenario e li pone a faccia in su vicino alla propria scheda del personaggio.
- 5 Ogni eroe prende il numero di gemme blu indicate nell'angolo in basso a sinistra della Zona di Riserva della sua carta personaggio e li divide tra la sua Zona di Riserva e la sua Zona di Fatica come specificato dallo scenario. Alla fine, ogni eroe posiziona una gemma rossa nella propria Tabella di Recupero sull'icona "Aggressivo".

- 6 Nel frattempo, l'Overlord pone il Libro di Skelos di fronte a sé, prende il numero di gemme rosse indicate dallo scenario, e le divide tra la sua Zona di Riserva e la sua Zona di Fatica.
- 7 L'Overlord posiziona le sue tessere nel Fiume seguendo lo scenario e piazza le sue carte Equipaggiamento, Magia e Oggetto a faccia in su davanti a sé.
- 8 I modelli dell'Overlord sono posizionati sul tabellone, con eventuali segnalini e basi colorate se necessarie, a seconda delle indicazioni dello scenario.
- 9 L'Overlord posiziona il Tracciato dei Turni vicino al Libro di Skelos e posiziona il segnalino di turno sulla posizione "0", oltre a qualsiasi segnalino di punti vita come indicato dallo scenario.
- 10 Tutti i giocatori prendono nota delle regole speciali, formano il mazzo delle risorse se richiesto e preparano gli altri componenti del gioco (Riserve, tessere aggiuntive, ecc.). Se non diversamente specificato, tutte le informazioni contenute nello scenario sono note agli eroi e all'Overlord.

Esempio di Setup
per lo Scenario
“In the Clutches
of the Picts”, per
4 giocatori.

