

## CHAPTER 3

# MODALITÀ SOLO / COOP

TRADOTTO E CURATO DA G. D' FRANCO  
PENSAREADALTRO@GMAIL.COM

*"CONAN, MI PIACE LA TUA FIEREZZA.  
NON HO MAI DIVISO UN'AVVENTURA CON ALTRI;  
MA, PER BEL, SE VUOI CERCHEREMO INSIEME LA GEMMA."*

*"LA TORRE DELL'ELEFANTE"*

## UN APPROCCIO DIFFERENTE

Dopo centinaia di ore di gioco, scrittura e test degli scenari per il boardgame di Conan della Monolith, abbiamo iniziato una ricerca chiedendoci se altre modalità di gioco fossero possibili. La modalità Solo/Coop è stata forse la più ricorrente. Seconda a questa, è emersa la necessità di avere per i giocatori opzioni alternative nella scelta dei propri Eroi stabiliti a monte nella maggior parte degli scenari di gioco. Tenendo a mente queste esigenze, abbiamo pensato a una modalità di gioco che tenesse conto di entrambe.

In questo capitolo sono inclusi un set di regole che permette di giocare attraverso una campagna di nove scenari che elimina la preparazione di gioco classica, giocatori vs. Overlord. Inoltre i giocatori potranno scegliere i propri eroi tra una vasta scelta di Archetipi e maturino, nel corso della campagna, piccoli progressioni di esperienza dei loro personaggi. Questo set di regole non deve essere inteso come il metodo definitivo per il gioco Solo/Coop del boardgame di Conan della Monolith, né vuole rimpiazzare il gioco originale o svilirne lo stile e lo spirito. È un'opzione e in quanto tale, si spera possa fornire ai giocatori un trampolino di lancio da cui le proprie idee possano spiccare il volo.

## SET DI TESSERE DI CONAN

Molti degli scenari presentati in questo capitolo utilizzano le tessere geomorfiche di *Luoghi Proibiti & Pozzi degli Orrori* e *Pericolose Rovine & Città Dimenticate*, due set per il gioco di ruolo di **Conan**. Ogni scenario usa una o due tessere così da avere una preparazione veloce e una schermaglia rapida.

## REGOLE DI GIOCO SOLO/COOP

Le seguenti regole opzionali sono state scritte assumendo che i giocatori abbiano una certa dimestichezza su come giocare al boardgame di Conan della Monolith. Le regole del gioco base non sono pertanto riportate qui, ma ci saranno dei riferimenti a queste. Prioritaria è dunque una esperienza di gioco pregressa.

Le regole Solo/Coop permettono ai giocatori di giocare in degli scenari appositi che non prevedono la presenza dell'Overlord. Al suo posto, saranno i giocatori stessi che controlleranno le tessere dell'Overlord e le sue miniature. Tramite un sistema di comandi automatici, i giocatori muovono i pezzi e tirano i dadi contro i loro stessi Eroi. I giocatori non hanno bisogno di pensare al posto dell'Overlord su quale strategia seguire, quale tessere attivare o quali miniature muovere, ma basterà loro seguire i comandi. Le regole e lo scenario stabiliranno di volta in volta la strategia per l'Overlord.

## PER GLI EROI, LE REGOLE NON CAMBIANO

La prima cosa da capire è che il modo di giocare degli Eroi non cambia rispetto al set di regole base. Gli Eroi possono ancora muovere, attaccare, effettuare manipolazioni e lanciare incantesimi così come hanno sempre fatto. Il loro setup iniziale rimane immutato e viene regolato, al solito, dalle indicazioni dello scenario. L'unica differenza è di tipo strategica. Ai giocatori sarà richiesto un approccio più lungimirante in quanto dovranno confrontarsi con i comandi predeterminati di un Overlord non-giocatore, piuttosto che con le scelte di un giocatore umano.

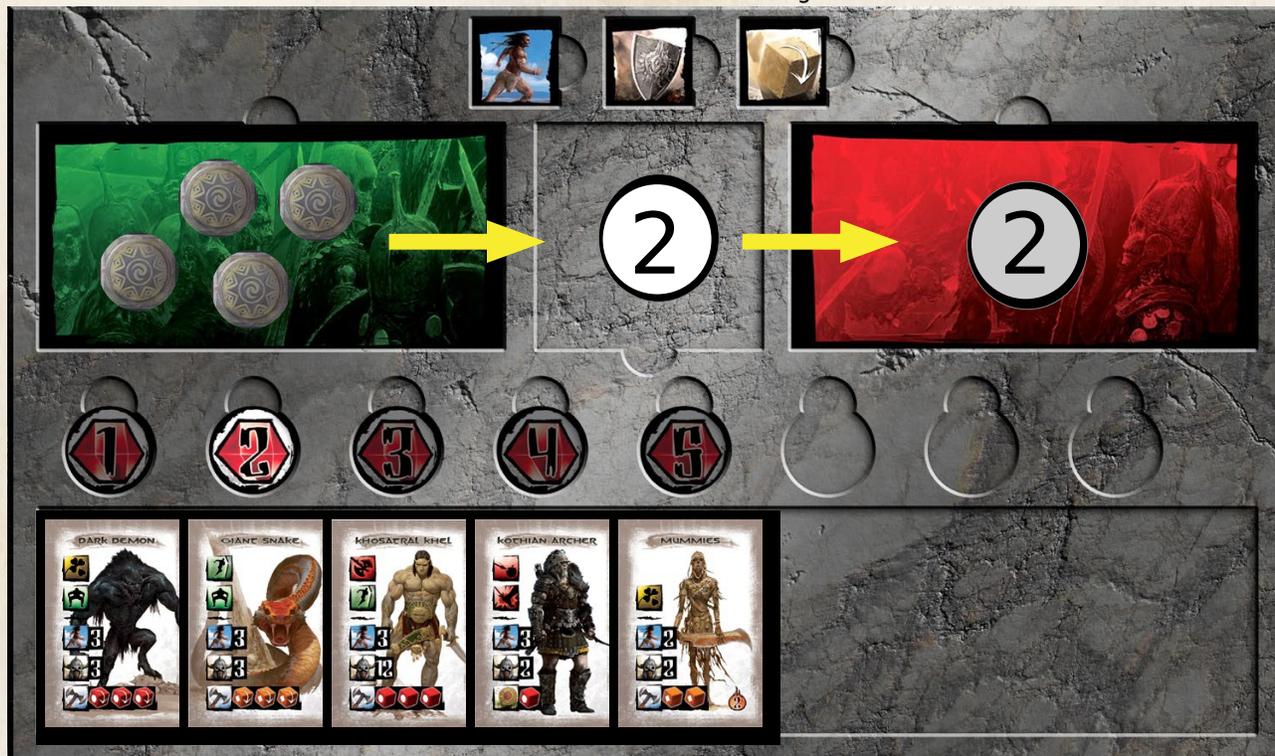
## L'OVERLORD

Oltre a controllare uno o più Eroi, i/i giocatori/e in modalità Solo/Coop dovranno eseguire le azioni di gioco che sarebbero spettate all'Overlord. Questo compito può essere assegnato a un singolo giocatore o, se si gioca in gruppo, la responsabilità nell'eseguire questo compito può essere condivisa con gli altri intorno al tavolo.

Fortunatamente il compito è semplice. Ogni scenario vi mostra su quale tabellone giocare, quali miniature sono piazzate durante il Setup e quali tessere l'Overlord ha a disposizione sul Libro di Skelos. Una volta che questi componenti sono al loro posto, vi serve recuperare i segnalini numerici a doppia faccia dalla scatola base.



È importante che voi ne abbiate uno per ogni spazio corrispondente al Fiume del Libro di Skelos. Se sul fiume ci sono cinque posti occupati dalle tessere dell'Overlord, avrete bisogno di cinque segnalini. Nella maggior parte dei casi dovrete avere quelli numerati da 1 a 5. Si raccomanda di usare segnalini con lo stesso simbolo (una specie di stella grigia) sul retro. In questo modo, non saprete quale sarà la prossima tessera attivata dall'Overlord (si veda in seguito). Una volta presi questi segnalini, piazzateli a faccia in giù nella Riserva del Libro di Skelos. Normalmente qui l'Overlord dovrebbe piazzare le proprie gemme, ma in questa modalità di gioco, l'Overlord non usa nessuna gemma.



*In questo esempio, l'Overlord ha svelato un "2" per la sua attivazione che corrisponde al Serpente Gigante. Una volta che il Serpente Gigante ha completato la propria attivazione, l'Overlord svela un altro segnalino, se ha ancora altre azioni da effettuare. Nota che la tessera del Serpente non è mossa come accade nelle regole tradizionali.*

## DETERMINAZIONE DELLE ATTIVAZIONI DELL'OVERLORD

L'Overlord effettua una serie di comandi automatici ed è compito dei giocatori rispettare le istruzioni dello scenario, muovere le sue miniature e tirare i dadi per risolvere gli attacchi contro i propri stessi Eroi. Prima di parlare di questi comandi nello specifico, dobbiamo conoscere come l'Overlord attiva le proprie tessere.

**Ad ogni turno, L'Overlord attiva un numero di tessere pari al numero degli Eroi in gioco.** Se durante la partita uno degli Eroi viene ucciso, l'Overlord perde una delle sue attivazioni (si veda il box *Numero di Azioni dell'Overlord*). Per attivare una tessera, uno dei giocatori prende casualmente un segnalino Attivazione, lo gira e ne rivela il numero. Temporaneamente pone il segnalino nell'area di Recupero del Libro di Skelos (non avrete bisogno di inserire nessuna tessera di indicatore di valore in questa area, poiché questo regolamento non ne tiene conto). Al numero rivelato ne corrisponderà uno uguale sul Fiume. La tessera che fa riferimento a questo numero sarà immediatamente attivata (si veda di seguito *Comandi dell'Overlord/Attivazione delle Tessere dell'Overlord*). Una volta terminata questa attivazione, si rimuova il segnalino dall'area di Recupero e lo si ponga, con il numero visibile, nell'area di Fatica del Libro di Skelos.

Una volta fatto questo, L'Overlord passerà alla prossima attivazione fino a quando ne ha ancora a disposizione. Ogni turno, potreste avere voglia di tenere traccia del numero di attivazioni effettuate dall'Overlord (piazando una gemma o un altro indicatore in qualche punto del Libro di Skelos), ma poiché è molto raro che ci siano più di tre attivazioni per turno, dovrebbe essere facile tenerne il conto a mente.

## AGGIORNARE L'AREA DEI SEGNALINI ATTIVAZIONE

Se in qualsiasi momento durante il turno dell'Overlord egli si trovi nella condizione di possedere ancora attivazioni disponibili, ma tutti i suoi segnalini sono nella zona di Fatica, arriva per lui il momento di aggiornare l'area dei segnalini attivazione.

## NUMERO DI AZIONI DELL'OVERLORD

Se un Eroe muore, l'Overlord perde immediatamente un'azione. Per esempio, all'inizio del turno, l'Overlord riceve tre attivazioni poiché ci sono tre Eroi sul tabellone, ma durante la seconda attivazione dell'Overlord, uno degli Eroi viene ucciso. Questo Eroe viene immediatamente rimosso dal tabellone e l'Overlord non effettuerà la sua terza attivazione. Nel successivo turno dell'Overlord, egli riceverà solo due attivazioni (assumendo che ci siano ancora due Eroi sul tabellone e che nessuno si sia suicidato con una Sfera Esplosiva o è stato vittima di un Contrattacco).

Per far questo, si spostano tutti i segnalini dalla zona di Fatica alla Riserva, accertandosi di rimetterli a faccia in giù. Operando in questo modo è possibile per alcune tessere di essere attivata due volte nello stesso turno dell'Overlord. La frequenza di attivazione aumenta se le tessere vengono girate o rimosse (si veda *Girare le Tessere e Ripulire il Fiume*). Una volta che i segnalini sono ritornati nella Riserva, converrebbe muoverli un po' con le dita, di fatto rimescolandoli, in modo che il giocatore che in seguito li ripescherà, non saprà che numero uscirà. In alternativa rimescolare i segnalini potrebbe essere un'operazione compiuta da un altro giocatore, ammesso che non si stia giocando in modalità solitaria.

## GIRARE LE TESSERE E RIPULIRE IL FIUME

Come nelle regole originali, le tessere dell'Overlord sono girate quando il/i mostro/i o la/le miniatura/e associato/i a quella tessera è/sono ucciso/i. Tuttavia, nella modalità Solo/Coop, le tessere non si cambiano posizione lungo il fiume, così le tessere girate potrebbero generare una sorta di temporanea strozzatura nel Fiume. Per mantenere il Fiume pulito, se, durante il turno dell'Overlord viene pescato un segnalino con un numero a cui è associata una tessera girata, piazza questo segnalino direttamente nella zona di Fatica del Libro di Skelos e pesca immediatamente un altro segnalino attivazione che rimpiazza il precedente. Essenzialmente, il segnalino associato alla tessera girata viene ignorato. Questa strozzatura sarà risolta all'inizio del prossimo turno dell'Overlord.





*In questo esempio, possiamo vedere che Khosratral Khel è stato ucciso. All'inizio del turno dell'Overlord, i giocatori dovranno girare tutti i segnalini Attivazione numerati a faccia in su, rimuovere la tessera di Khosratral Khel, spingere le tessere dell'Arciere Khotiano e delle Mummie a sinistra, rimuovere dal gioco il segnalino Attivazione con il numero 5 e infine rigirare i segnalini Attivazione posti nella Riserva (in modo che i suoi numeri siano a faccia in giù). Una volta fatto questo, l'Overlord inizia la sua attivazione come normalmente.*

**All'inizio di ogni turno dell'Overlord, si ripulisca il fiume rimuovendo ogni tessera girata e spingendo le tessere rimanenti a sinistra, riempiendo ogni spazio lasciato vuoto** (così come si farebbe secondo le regole originali se si attivasse una tessera o se si ripulisse il fiume). Una volta fatto questo scopri tutti i segnalini mantenendo le loro posizioni (Riserva e Fatica). A questo punto rimuovi tutti i segnalini che non hanno più una tessera associata corrispondente. Poiché tutte le tessere sono state spinte a sinistra, questi segnalini dovranno essere i numeri più alti. Ora ogni segnalino nella Riserva e nella Fatica avrà una corrispondente tessera associata sul Fiume. Infine gira i segnalini nella Riserva così da nascondere alla vista i loro numeri.

### RIASSUNTO DEL TURNO DELL'OVERLORD

1- Innanzitutto, si rimuovano tutte le tessere girate, si spingano le rimanenti a sinistra per riempire i vuoti e si rimuovano i segnalini Attivazione che non hanno più nessuna tessera corrispondente.

2- Si determini il numero di attivazioni dell'Overlord (attivazioni = numero di Eroi sul tabellone).

3- Appena la Riserva è vuota, si riportino i segnalini Attivazione dalla Fatica alla Riserva (con i numeri a faccia in giù), quindi si peschi un nuovo segnalino Attivazione (se l'Overlord ha ancora a disposizione delle attivazioni).

4- Si attivi la tessera sul Fiume che corrisponde al numero del segnalino Attivazione pescato.

5- Se l'Overlord ha ancora a disposizione altre attivazioni, si passi all'attivazione successiva pescando un altro segnalino numerico.

### ATTIVAZIONE DELLE TESSERE DELL'OVERLORD

Escludendo le eccezioni, generalmente, una miniatura attivata dall'Overlord tenderà ad attaccare il nemico più vulnerabile, definito d'ora in poi Eroe Bersaglio (si veda di seguito *Individuazione dell'Eroe Bersaglio*). La/Le miniatura/e associata alla tessera attivata tenderà di attaccare l'Eroe Bersaglio muovendosi nella zona dell'Eroe per un attacco in mischia, facendo fuoco con un'arma da tiro oppure muovendosi e facendo fuoco. Se solo alcune delle miniature dell'unità attivata possono attaccare un Eroe, lo faranno, anche se le altre non ne sono in grado. Queste ultime attaccheranno un Eroe Bersaglio Alternativo, se possibile (si veda in seguito *Individuazione dell'Eroe Bersaglio Alternativo*), oppure si muoveranno verso l'Eroe Bersaglio avvicinandosi il più possibile. Queste regole sono specificate di seguito, ma una volta lette è consigliabile consultare la guida rapida di pagina 56 relativi all'*Individuazione di un Eroe Bersaglio o di un Eroe Bersaglio Alternativo*.

## INDIVIDUARE L'EROE BERSAGLIO

Quando possibile tutte le miniature associate alla tessera attivata bersaglieranno un Eroe usando un'azione di attacco a distanza o di attacco in mischia (o qualche altra azione speciale descritta nello scenario, come lanciare un incantesimo).

**L'Eroe Bersaglio è l'Eroe con il minor numero di gemme nella sua Riserva.** Questo implica che, fintantoché la miniatura attivata dall'Overlord può attaccare l'Eroe Bersaglio, spostandosi nella sua zona per un attacco in mischia, prendendolo di mira con un'arma a distanza o combinando movimento e tiro, essa lo attaccherà. Se ci sono due o più Eroi con lo stesso numero di gemme nella Riserva che possono essere raggiunti da una miniatura attivata dall'Overlord per essere attaccati, l'Eroe con il maggior numero di Ferite diventerà il bersaglio. Se entrambi i valori sono uguali (numero di gemme nella Riserva e numero di gemme nelle Ferite) i giocatori potranno scegliere liberamente chi sarà l'Eroe che verrà attaccato.

Si noti che alcuni scenari hanno delle regole speciali su quale Eroe può essere attaccato da specifiche miniature dell'Overlord. In alcuni casi questo implicherà un attacco nei confronti dell'Eroe con il minor numero di gemme nella propria Riserva. In ogni caso le regole dello scenario hanno sempre la priorità sulle regole generiche.

### **PERCORSO DI MINIMO SFORZO**

Una miniatura attivata dall'Overlord seguirà sempre un percorso di minimo sforzo per effettuare il suo attacco. A volte questo significa che dovrà rimanere ferma dov'è (se condivide la stessa zona dell'Eroe Bersaglio), altre che dovrà muoversi fino al proprio valore di Movimento per sferrare l'attacco (sia esso in mischia o a distanza). Le condizioni di Intralcio sono altresì prese in considerazione per la determinazione del Percorso di minimo sforzo.

### **INTRALCIO E ATTACCHI A DISTANZA**

Negli scenari proposti in questo libro raramente ci si troverà in queste situazioni, ma comunque vale la pena approfondirle. Una volta determinata la Linea di Vista in direzione dell'Eroe Bersaglio, ma prima di effettuare un attacco a distanza che potrebbe essere soggetto a Intralcio, la miniatura attivata dall'Overlord tenterà di muoversi in modo da non avere nessuna penalità. In molti casi, abilità particolari renderanno questo movimento facile (Evasivo) o assolutamente non necessario (Tiratore Scelto). Se la miniatura attivata dall'Overlord che sta per effettuare l'attacco a distanza è incapace di evitare o ignorare le penalità causate dall'Intralcio, o perderebbe la Linea di Vista muovendosi, allora la miniatura attaccherà l'Eroe Bersaglio ricevendo le penalità del caso.

## EVITARE L'INTRALCIO NEGLI ATTACCHI A DISTANZA

Si segua questo esempio. La miniatura attivata dell'Overlord è un Arciere Pitto che condivide la stessa zona con due Eroi, ma nessuno di questi è l'Eroe Bersaglio. Assumiamo che l'Arciere abbia una linea di vista libera verso l'Eroe Bersaglio, nonostante questo si trovi lontano da lui a diverse zone di distanza. L'Arciere Pitto tenterà di evitare ogni penalità dovuta all'Intralcio prima di effettuare il suo attacco a distanza. Poiché l'Arciere Pitto non ha l'abilità Tiratore Scelto, ha bisogno di muoversi in un'altra zona (non occupata da Eroi) in cui abbia sempre la linea di vista libera e allo stesso tempo non riceva penalità per l'Intralcio. Se l'Arciere Pitto avesse l'abilità Evasivo non subirebbe nessuna penalità a lasciare la zona in cui si trova, ma poiché non la possiede deve fare affidamento solo sul suo valore base di movimento che è 2. Tuttavia la presenza degli Eroi nella sua stessa zona riducono la capacità di movimento del Pitto proprio di 2, impedendogli di fatto di muoversi. Pertanto visto che non ci sono possibilità di evitare le penalità dovute all'Intralcio il Pitto attaccherà l'Eroe Bersaglio, applicando i relativi malus.

### **INTRALCIO E ATTACCHI IN MISCHIA**

Se una miniatura attivata dall'Overlord incontrasse sul proprio percorso per attaccare un Eroe Bersaglio in mischia, delle condizioni di Intralcio, essa effettuerebbe il suo movimento solo se fosse in grado di attaccare l'Eroe Bersaglio con questa mossa. In caso contrario, essa individuerà un Eroe Bersaglio Alternativo (si veda *Individuazione di un Eroe Bersaglio Alternativo*) in grado di essere raggiunto dal suo attacco durante la sua attivazione. Se non fosse in grado di raggiungere un Eroe Bersaglio Alternativo per un attacco, la miniatura si muoverà avvicinandosi il più possibile all'Eroe Bersaglio.

### **TESSERE CON MINIATURE IN ZONE DIVERSE**

Avrete notato che non tutte le miniature associate a una singola tessera occuperanno la stessa zona al momento della loro attivazione. Pertanto può succedere che alcune miniature si sposteranno per attaccare l'Eroe Bersaglio, mentre altre si avvicineranno ad esso o, se nelle loro possibilità, individueranno invece un Eroe Bersaglio Alternativo (si veda nuovamente *Individuazione di un Eroe Bersaglio Alternativo*).

## INDIVIDUARE UN EROE BERSAGLIO ALTERNATIVO

Le condizioni seguenti si applicano quando una miniatura attivata dall'Overlord è impossibilitata ad attaccare l'Eroe Bersaglio (ancora una volta l'Eroe con il minor numero di gemme nella propria Riserva), determinando l'individuazione di un Eroe Bersaglio Alternativo.

- La miniatura attivata non può raggiungere l'Eroe Bersaglio per un attacco in mischia (a causa di altri Eroi che intralciano il movimento della miniatura o semplicemente perché possiede un valore di Movimento tale da non permettergli di raggiungere l'Eroe).
- La miniatura attivata non può tracciare una linea di vista libera per attaccare a distanza l'Eroe Bersaglio (anche dopo essersi mossa fino al suo valore massimo di Movimento).
- L'Eroe Bersaglio ha un potere o un effetto che previene all'Eroe di essere vittima di un attacco (l'abilità Protetto, per esempio).
- Un Evento o una Regola Speciale può obbligare che una particolare tessera attaccherà un Eroe specifico. In alcuni casi questo Eroe è quello con il maggior numero di gemme nella propria Riserva. Ogni caso specifico sarà dettagliato dallo scenario di gioco.

### GUIDA RAPIDA PER L'INDIVIDUAZIONE DI UN EROE BERSAGLIO O DI UN EROE BERSAGLIO ALTERNATIVO

#### Individuazione dell'Eroe Bersaglio

- Innanzitutto, verifica quale Eroe possiede il minor numero di gemme nella Riserva. Questo Eroe diventa l'Eroe Bersaglio.
- Se due Eroi hanno lo stesso numero di gemme nella Riserva, l'Eroe Bersaglio sarà l'Eroe che ha subito più Ferite.
- Se Riserve e Ferite degli Eroi hanno gli stessi numeri di gemme, i giocatori decidono chi tra gli Eroi sarà l'Eroe Bersaglio.

#### Individuazione dell'Eroe Bersaglio Alternativo

- Se una miniatura attivata dall'Overlord non è in grado di attaccare l'Eroe Bersaglio per qualunque motivo (anche dopo aver mosso), i giocatori determineranno un Eroe Bersaglio Alternativo.
- L'Eroe Bersaglio Alternativo è il secondo Eroe che ha il minor numero di gemme nella propria Riserva e che può essere raggiunto da un attacco.
- Se due o più Eroi (che possono essere raggiunti da un attacco) hanno lo stesso numero di gemme nelle loro Riserve, l'Eroe Bersaglio Alternativo sarà l'Eroe con il maggior numero di Ferite.
- Se Riserve e Ferite degli Eroi hanno gli stessi numeri di gemme, i giocatori decidono chi tra gli Eroi sarà l'Eroe Bersaglio.
- Se per qualche motivo i giocatori non sono in grado di determinare quale Eroe dovrebbe essere attaccato da una miniatura dell'Overlord, i giocatori scelgono un qualsiasi Eroe a portata (per un attacco in mischia o a distanza) come il bersaglio dell'attacco.

**Se una di queste circostanze impedisce alla miniatura attivata dall'Overlord di attaccare l'Eroe Bersaglio, questa attaccherà un Eroe Bersaglio Alternativo.**

In questo caso l'Eroe che viene attaccato sarà il secondo Eroe che presenta il minor numero di gemme nella Riserva e che può essere raggiunto da un attacco in mischia o a distanza (come per le condizioni succitate). Se due o più Eroi si trovano nella condizione di avere lo stesso numero di gemme nella Riserva, la miniatura attivata dall'Overlord attaccherà chi tra i succitati Eroi avrà subito il maggior numero di Ferite. Se gli Eroi hanno lo stesso numero di gemme nella zona Ferite, i giocatori possono scegliere liberamente chi sarà l'Eroe che subirà l'attacco.

Se una miniatura attivata dall'Overlord non è in grado di attaccare nessuno degli Eroi sul tabellone, allora si muoverà in modo da ridurre il più possibile la sua distanza dall'Eroe Bersaglio.

### RILANCI

La miniatura attivata dall'Overlord che possieda i simboli del rilancio dei dadi attacco, ritirerà sempre i risultati nulli, ma non ritirerà mai nessun altro risultato. Le miniature useranno tutti i rilanci a loro disposizione ma, ancora, ritireranno esclusivamente i risultati nulli. L'abilità Supporto si usa in aggiunta e con le stesse regole, di qualsiasi altro simbolo di rilancio, anche se i giocatori dovrebbero ricordarsi che Supporto funziona diversamente in questa modalità. Si veda in seguito.

## SCENARI SOLO/COOP

Le precedenti regole Solo/Coop funzionano meglio con piccoli tabelloni modulari e rapidi setup. È possibile utilizzarli con i tabelloni standard della Monolith (come accade nello scenario 1, 5 e 8), ma per gli scopi di questo libro la maggior parte degli scenari usano le tessere geomorfiche del gioco di ruolo di Conan: *Luoghi Proibiti & Pozzi degli Orrori* e *Pericolose Rovine & Città Dimenticate*.

### SCENARI MORDI E FUGGI

Questi scenari Solo/Coop saranno usati con diversi approcci così come succedeva con gli scenari della modalità classica. Detto ciò, sono presenti poche "zone di movimento" in modo da semplificare i comandi richiesti nella fase dell'Overlord. Come gli altri scenari, anche questi presentano un setup iniziale, Eventi e in alcuni casi regole speciali. Laddove non sia specificato, vengono applicate tutte le regole di base. Le uniche eccezioni sono (chiaramente) date dalla presenza delle regole Solo/Coop che nullificano o modificano alcune abilità di Eroi e Overlord.

## ABILITÀ

Dove possibile, abbiamo lasciato invariate le abilità così come sono presentate nel gioco base. Se queste possono essere applicate senza che il giocatore che controlla l'Overlord prenda una decisione, allora funzioneranno normalmente. Tuttavia alcune abilità presentano delle difficoltà ad essere applicate a una modalità Solo/Coop. Alcune sono state eliminate del tutto, mentre altre richiedono qualche chiarimento in più. Se un'abilità non viene elencata di seguito la si assuma invariata e la si usi così come fatto nel gioco base. Molte abilità possedute dagli Eroi sono rimaste invariate rispetto al gioco base, mentre altre hanno il loro potere ridotto.

**Sacrificio. Guardia del Corpo. Incantatore.**

**Seduazione:** queste abilità non sono usate dalle miniature dell'Overlord, sebbene alcuni scenari includano delle regole specifiche su come queste possano lanciare incantesimi.

**Spacca-Muri. Nuotare. Intangibile. Saltare. Volare:**

Una miniatura dell'Overlord userà queste abilità solo se in questo modo riuscirà a raggiungere più facilmente l'Eroe Bersaglio. Se l'uso di queste abilità permette loro di evitare ogni restrizione di movimento o attacco imposto da Eroi Non-Bersaglio, oppure permette loro di raggiungere la zona dell'Eroe Bersaglio o una zona da cui riuscire a sferrare il loro attacco verso l'Eroe Bersaglio, bene, essi le useranno. Viceversa si muoveranno verso la zona dell'Eroe Bersaglio per sferrare un attacco ravvicinato, oppure in una zona limitrofa dalla quale poterlo attaccare a distanza.

**Scalare. Saltare. Veleno:** Queste abilità saranno usate dalle miniature dell'Overlord solo se nello scenario vengono esplicitate delle regole per usarle.

**Ragnatela:** Una miniatura dell'Overlord userà questa abilità ogni volta che gli sarà possibile. Solo nel caso in cui la miniatura stia subendo un Intralcio, l'abilità non sarà utilizzata.

**Supporto:** Per le miniature dell'Overlord questa abilità funziona nello stesso modo con cui vengono risolti i rilanci nelle regole Solo/Coop e funzionano in aggiunta a qualsiasi simbolo di rilancio presente nel valore (o nei valori) di attacco della tessera. Per gli Eroi, Supporto funziona allo stesso modo delle regole base, ma per bilanciare l'equilibrio di gioco, l'abilità è un po' meno potente. Un Eroe che abbia Supporto può fornire i suoi bonus solo una volta per turno e verso un solo Eroe.

**Contrattacco:** Per l'Overlord questa abilità rimane invariata. Gli Eroi che ne sono in possesso possono utilizzarla una sola volta durante il turno dell'Overlord.

**Blocco:** Per l'equilibrio del gioco, un Eroe che possiede questa abilità non può usarla in questa modalità. Per le tessere dell'Overlord questa funziona normalmente.



**Maledetto:** Un Eroe che possiede questa abilità può usarla normalmente, ma potrebbe generare un considerevole vantaggio di gioco. L'uso è a discrezione dei giocatori.

**Comando:** Poiché non ci sono Eroi con seguaci in questa campagna, questa abilità diventa inutile.

### AGGIUNGERE UN QUARTO GIOCATORE O GIOCARE IN DUE

Sebbene questi scenari siano ottimizzati per tre giocatori, è prevista l'opzione di giocarli anche in quattro. Si faccia così, assegnate all'Overlord un'Attivazione extra in ogni turno che affronta quattro Eroi (a meno che lo scenario non indichi diversamente) e si seguano le regole per aggiungere un quarto giocatore, dettagliate in ogni scenario. In aggiunta si vedano le *Opzioni Archetipi per Quattro Giocatori* (pag. 60).

In alternativa è possibile che due giocatori vogliano giocare senza voler condividere il controllo del terzo Eroe. In questo caso è possibile eliminare un Eroe dal gioco e di conseguenza limitare il numero di Attivazioni dell'Overlord. Si faccia attenzione tuttavia, rimuovere un Archetipo potrebbe incrementare notevolmente la difficoltà dello scenario. Si consiglia pertanto di giocare con tutti e tre gli Archetipi e lasciare che un solo giocatore controlli più di un Eroe.

## REGOLE PER LA CAMPAGNA

I nove scenari forniti in questo capitolo sono stati pensati per essere giocati come parte di una campagna in cui i giocatori accumulano equipaggiamento, incantesimi, Punti Vittoria e altri elementi di progressione. Dopo aver giocato il primo scenario, Il Demone delle Profondità, i giocatori non devono necessariamente giocare i successivi sei scenari uno di seguito all'altro così come sono stati presentati, né dovranno sentirsi obbligati di giocarli come una campagna (sebbene lo Scenario 8: Le Sale della Cittadella Scarlatta dovrebbe essere giocato per ultimo). Un paio di partite esplorative a uno o due scenari prima di iniziare la campagna, potrebbe essere una buona idea per impratichirsi con il set di regole Solo/Coop. Detto questo, è probabile che se i giocatori giocano gli scenari nell'ordine proposto, avranno la sensazione di vivere una piccola campagna.

Sebbene ci siano molti modi di giocare questa campagna, si è provveduto a tracciare un metodo standard accompagnato da qualche variante opzionale.

È altamente consigliato che i giocatori prendano nota di tutti gli equipaggiamenti, Vantaggi e Punti Vittoria acquisiti, così come degli Eroi uccisi durante una Sconfitta. Questi concetti saranno dettagliati in seguito.

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Ogni scenario presenta un livello di difficoltà: Formidabile, Scoraggiante e Leggendaro. Sebbene per i giocatori sia possibile raggiungere la vittoria in ogni scenario usando solo il loro rudimentale Equipaggiamento di partenza (si veda *Livello di Difficoltà ed Equipaggiamento*), gli scenari più difficili saranno delle ardue sfide se gli Eroi non sono adeguatamente equipaggiati. Scenario 1 e Scenario 8 non presentano nessun livello di difficoltà poiché devono essere giocati per primo e per ultimo rispettivamente. Se siete alla ricerca di un livello di gioco che presenta meno rischi, raccomandiamo di giocare gli scenari uno di seguito all'altro, nell'ordine proposto.

### LIVELLO DI DIFFICOLTÀ ED EQUIPAGGIAMENTO

Ogni scenario fornisce agli Eroi la possibilità di migliorare il proprio equipaggiamento. Più difficile è il livello di difficoltà dello scenario, più potente dovrebbe essere l'equipaggiamento per affrontarlo. L'Equipaggiamento pertanto è cumulativo, una volta recuperato in uno scenario, gli Eroi lo avranno a disposizione per il resto della campagna. Ci sono tuttavia alcune limitazioni e eccezioni.

Ogni Eroe deve scegliere l'equipaggiamento che userà all'inizio di ogni scenario. L'equipaggiamento non è legato al singolo Eroe e i giocatori possono scambiare tra loro gli oggetti e le armi tra uno scenario e l'altro o durante lo stesso (nel caso in cui si lasci un oggetto o lo si passi a un altro Eroe come descritto nelle regole base).

Se, alla fine di qualsiasi scenario, tutti gli Eroi sono stati uccisi, questi perderanno ogni equipaggiamento che avevano con loro al momento (tranne gli incantesimi, si veda in seguito). Se almeno un Eroe sopravvive per assicurarsi la vittoria, allora tutto l'equipaggiamento che possiede e tutto quello contenuto nelle casse sul tabellone (senza esse state aperte o rimaste chiuse), sarà a loro disposizione prima dell'inizio dello scenario successivo e resterà sempre disponibile (a meno che, ovviamente, non lo si perda subendo una Sconfitta in uno scenario successivo).

A ogni Eroe è assegnato un equipaggiamento di base all'inizio della campagna. Gli Eroi avranno accesso a questo durante il primo scenario e in tutti i successivi a partire da questo punto (anche se fosse perso durante una missione fallita). In questo modo, anche se gli Eroi subissero una sonora sconfitta, sarebbero sempre in grado di tornare a combattere con il coltello tra i denti.

### INCANTESIMI

Sebbene gli incantesimi vengano trovati come se fossero dell'equipaggiamento, essi funzionano in maniera leggermente differente. Nella modalità campagna, una volta trovati, gli incantesimi non potranno mai più essere persi (perfino dopo una sconfitta). Quando viene assemblato un Mazza Risorse per uno scenario, metti la carta Libro degli Incantesimi nel mazzo.

Questa operazione garantirà che quando la carta sarà posta a faccia in giù, essa sarà indistinguibile dalle altre carte equipaggiamento. In molti scenari, un solo libro conterrà più di un incantesimo. Una volta ottenuto, questi incantesimi sono assegnati all'Archetipo Mago (si veda di seguito, *Archetipi ed Equipaggiamento Base*) e non potranno mai più essere persi dai giocatori, anche se loro selezionassero un altro personaggio mago per lo scenario successivo. Se doveste utilizzare l'opzione Aggiungere un Quarto Giocatore, e il quarto giocatore è un altro Mago, i due giocatori che controllano gli Eroi Maghi divideranno gli incantesimi tra loro prima dell'inizio del gioco. Questi incantesimi non hanno bisogno di essere equamente distribuiti. Durante il gioco, i Maghi non potranno condividere nessun incantesimo, ma tra uno scenario e l'altro possono riassegnare gli incantesimi ai loro Eroi nel modo che preferiscono.

### SCelta DELL'EROE

Con questa campagna, si vuole dare ai giocatori piena libertà sulla scelta dei propri Eroi. Questa decisione implica un difficile bilanciamento complessivo. Alcune abilità e statistiche hanno il potenziale per sbilanciare drammaticamente il gioco. Tenendo a mente questo, si è compilato una lista di tutti gli Eroi che i giocatori possono scegliere in tre gruppi di Archetipi: Guerrieri, Ladri e Maghi. Si noti che alcune abilità degli Eroi risulteranno depotenziate oppure inutili (si veda il precedente capitolo Abilità).

Ogni scenario è stato scritto per tre giocatori che assumono il controllo di un Eroe scelto da ciascun gruppo di Archetipi. I giocatori possono giocare lo stesso Eroe tra uno scenario all'altro, scambiare il ruolo con un altro giocatore, o sceglierne uno nuovo nella liste degli Archetipi.

### SCONFITTA E MORTE DI UN EROE

Normalmente gli Eroi sono considerati morti e rimossi dalle liste degli Archetipi, se *tutti* gli Eroi sono uccisi in un singolo scenario. Quando questo accade, gli Eroi subiscono una Sconfitta e ne patiscono le conseguenze.

Per prima cosa perdono un Punto Vittoria (1PV) dal loro totale (si veda di seguito *Punti Vittoria e Grado*).

In più perdono tutto l'equipaggiamento che avevano accumulato (tranne l'equipaggiamento base e gli incantesimi) insieme alla possibilità di scegliere nuovamente lo stesso Eroe che è stato sconfitto. In questo caso i giocatori dovranno scegliere un Eroe differente nelle liste degli Archetipi.

Per lo scenario successivo, hanno a disposizione l'equipaggiamento di base e tutto l'equipaggiamento accumulato tranne quello che hanno perso durante lo scenario in cui sono stati sconfitti.

Nella storia della campagna, i personaggi sono a bordo di una nave nel Mare di Vilayet, per cui in caso di morte di un Eroe, si suppone che un altro membro della ciurma prenda il suo posto.

### OPZIONI PER SCONFITTA E MORTE DI UN EROE

Ad alcuni giocatori non piace l'idea di non poter accedere ad alcuni Eroi dopo una Sconfitta. In questo caso, essi potranno decidere di non eliminare del tutto i loro Eroi anche se hanno subito una Sconfitta. Questa opzione permetterà di giocare lo stesso Eroe sempre. Perdere tutto l'equipaggiamento duramente accumulato potrebbe essere frustrante per alcuni giocatori, pertanto il vostro gruppo può decidere di rendere l'equipaggiamento sempre disponibile.

Un'altra opzione è di permettere la morte di un Eroe ma, per rendere la perdita di tutto l'equipaggiamento meno tragica, permettere ai giocatori di scegliere un solo oggetto per ogni giocatore da conservare nel loro inventario.

Alternativamente, i giocatori potrebbero volere maggiore realismo e decidere che ogni Eroe che subisca il massimo delle sue Ferite, venga considerato morto. Nello scenario successivo pertanto, saranno costretti a scegliere un nuovo Eroe dalla lista degli Archetipi.

### ARCHETIPI ED EQUIPAGGIAMENTO BASE

Per un gioco standard con tre giocatori, si decida quale giocatore controllerà ognuno dei tre Archetipi.

#### GUERRIERI

I guerrieri sono combattenti coriacei, come Conan e Thak. Da questi personaggi ci si aspetta che dispensino morte per tutta la durata dello scenario e perciò iniziano la campagna con un'arma che permetterà loro un alto livello di danno e allo stesso tempo garantirà loro una difesa.

Le scelte per i Guerrieri sono:

**Conan, Conan il Ladro, Conan il Condottiero, Re Conan, Conan lo Zingaro, Shentu, Thak, Olgerd Vladislav, Pallantides, Valchiria Vanir, Yogah di Yag**

I seguenti Eroi possono essere usati come Guerrieri, ma possiedono delle abilità che li depotenziano nella modalità Solo/Coop:

**Constantius, Amra il Leone, Zaporavo, Conan il Mercenario, Valeria la Guerriera**

L'equipaggiamento di base per il Guerriero è:  
Spada di Conan

#### LADRI

I Ladri fanno affidamento sulla loro destrezza e mobilità oltre che alle loro arti marziali. Loro possono essere molto utili per accaparrarsi gli obiettivi e/o recuperare equipaggiamento dalle casse.

Le scelte per i Ladri sono:

**N'gora, Amboola, Kerim Shah, Taurus, Bêlit la Selvaggia, Balthus, Shevatas, Ikhmet**

I seguenti Eroi possono essere usati come Ladri, ma possiedono delle abilità che li depotenziano nella modalità Solo/Coop:

**Niord, Bêlit, Bêlit la Principessa, Valeria**

L'equipaggiamento di base per il Ladro è:  
Pugnale e Coltelli da Lancio

## MAGHI

Ai Maghi spetta lanciare gli incantesimi. Questi incantesimi aiutano gli altri Eroi, li rendono più difficili da colpire e gli permettono di aumentare le loro quantità di danni.

Le scelte per gli Eroi Maghi sono:

### Zogar Sag, Skuthus, Hadrathus

I seguenti Eroi possono essere usati come maghi, ma possiedono delle abilità che li depotenziano in questa modalità di gioco:

### Taramis, Zelata, Pelias

L'equipaggiamento di base per il Mago è:

Bastone di Mitra, Pugnale, Rabbia di Bori (incantesimo) e Aura di Set (incantesimo)

**Nota:** Quando si gioca la campagna, nessun Mago dovrebbe lanciare nello stesso tempo su un Eroe gli incantesimi Aura di Set, Aura di Mitra e Pelle di Pietra. Un Mago può lanciare una combinazione qualsiasi di questi incantesimi in un turno, ma un singolo Eroe non può mai averne più di uno attivo contemporaneamente agli altri.

## SCelta DEL QUARTO GIOCATORE

Se si sceglie di aggiungere al gioco un quarto giocatore, lo si seleziona dalle scelte degli Archetipi. Si sceglie poi uno delle possibilità elencate di seguito per il suo equipaggiamento iniziale.

**Opzione 1:** Ascia, Scudo, Giavellotto

**Opzione 2:** Bastone Nero, Via di Fuga (incantesimo), Mano della Morte (incantesimo)

## PROGRESSIONE E VANTAGGI

Durante la campagna, oltre ad accumulare equipaggiamento, i giocatori possono guadagnare dei bonus per i loro sforzi. Alla fine dello scenario 4 e 7, se gli Eroi vincono, a loro sarà riconosciuto un Vantaggio. Questi Vantaggi sono permanenti e associati all'Eroe che li ha ottenuti.

Se gli Eroi subissero una Sconfitta, tutti i Vantaggi sarebbero perduti. Alcuni giocatori, comunque, potrebbero voler rivedere questa regola di progressione e sostituirla con un'assegnazione di Vantaggio invece che a un Eroe specifico, all'intera lista di Archetipi di cui l'Eroe fa parte. In questo modo il Vantaggio non si perderebbe mai.

## PUNTI VITTORIA E GRADO

Per aggiungere un ulteriore livello di sfida agli scenari, i giocatori potrebbero voler assegnare un punteggio ai loro successi. Alla fine di ogni scenario i giocatori guadagnano Punti Vittoria in funzione di quanto bene siano andati durante lo scenario. Ogni scenario dettaglia le condizioni di vittoria, ma in generale, un (1) Punto Vittoria è assegnato per ogni Eroe che non è morto durante lo scenario. Qualche scenario offrirà ai giocatori la possibilità di guadagnare Punti Vittoria extra. Se gli Eroi hanno subito una Sconfitta, perderanno un (1) Punto Vittoria dal loro totale (e ovviamente non ne guadagneranno nessuno). Se non hanno collezionato nessun Punto Vittoria quando sono subiscono una sconfitta, il totale scende a -1. Alla fine della campagna, i giocatori sommano tra loro tutti i Punti Vittoria accumulati durante la campagna e cercano il risultato nella *Tabella dei Punti Vittoria*.

## PUNTI VITTORIA E QUARTO GIOCATORE

Se si è deciso di giocare uno o più scenari con un quarto giocatore, si ignora il quarto giocatore nel calcolo dei Punti Vittoria. Per esempio, se tutti e quattro gli Eroi sopravvivono, essi guadagneranno solo 3 Punti Vittoria.

TABELLA DEI PUNTI VITTORIA

Totale	Grado	Descrizione
Fino a 13	Damerini	Le vostre imprese saranno spazzate via come la polvere nei vicoli del Maul.
14-16	Conquistatori	Vi siete guadagnato la vostra sporca paga e avete seminato la paura nei cuori dei mortali, ma resta da vedere se la storia si ricorderà di voi.
17-19	Re	Avete calpestato i troni ingioiellati della terra sotto i vostri sandali. Per generazioni, paura e onore saranno legati ai vostri nomi.
20-23	Leggende	I vostri nomi sono incisi nelle Cronache Nemediane. Gli scrittori narreranno le vostre imprese nelle riviste pulp e gli archeologi si interrogheranno sulla vostra esistenza. Forse qualcuno un giorno pubblicherà un gioco su di voi!