

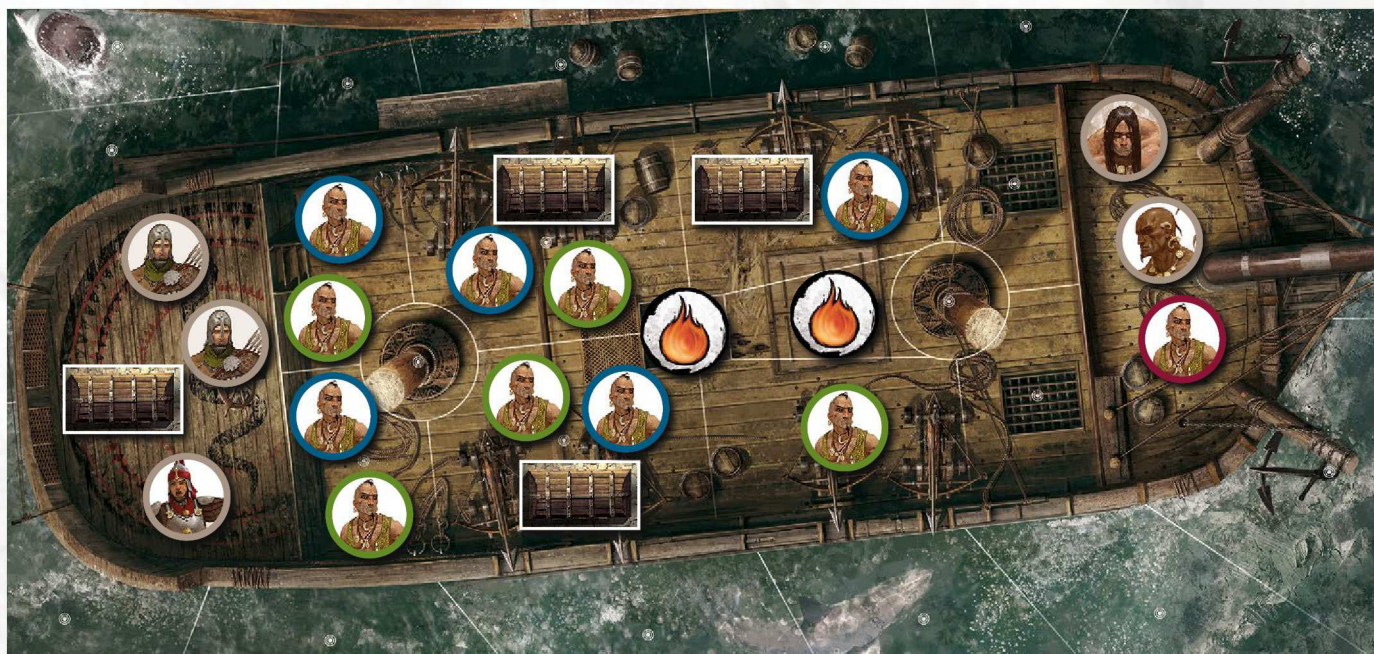


Mikor a Baracha-szigeteki kalózzal megbeszélte találkozóban csapdát gyanít, Conan elmenekül Tortugáról, és csatlakozik Zaporavo kapitányhoz és a Vandál legénységéhez. Hamar népszerűvé válik a hajósok körében, hála bátor és őszinte személyiségének, valamint vitorlakezelési jártasságának, így felkelti Shancha, Zingaran kedvenc zsoldosának figyelmét is.

Zaporavo továbbra is óvatos a kimmériaival, akit lassan már a vetélytársának kezd tartani. Ám nem most jött el az ideje a vetélkedésük eldöntésének, mivel egy argoszi kereskedőhajó vitorláit tűnnek fel a távolban. A Vandál legénysége lecsap könnyű zsákmányára, hiszen egy kereskedőhajó csak kevéske ellenállást tud felmutatni a képzett kalózzal szemben.

A kereskedőhajóról szerzett zsákmánnyal, és pár leghűségesebb legényével, Zaporavo a Vandállal elindul a legközelebbi zingarani kikötő felé, abban reménykedve, hogy ott minél nagyobb haszonnal tud adni majd a rakományán.

Az argoszi hajó fedélzetén állva Conan hirtelen meglátja a lehetőséget, hogy lázadást szítson, és a hozzá hű legények segítségével megpróbálja elfoglalni a kalózhajóvá silányított egykori kereskedőhajót, amivel azután lecsaphatnak majd a meggyengült és rakománnyal túlterhelt Vandálra is...



A játék megnyerése:



Ha a fordulójelző eléri a 6-os mezőt, a hősök hajója utoléri a Vandált: kezdjétek el a 2. részt.



Ha minden hős meghal, a Vandál megmenekül és az Overlord nyeri meg a játékot..

Üldözés: Az Overlordnak nem kell előre mozgatnia a fordulójelzőt a saját végefázisa során. A fordulójelző most a hősök hajójának és az általuk üldözött Vandálnak a pozícióját jelzi.

Csak egyetlen vitorlás: Csak az ábrán látható hajó és a szomszédos tengeri helyszínek használhatók a játék során.



A játék a hősök körével kezdődik. A hősök kiinduló helyszíneit lásd a mellékelt ábrán.

A javasolt 2 hős és az induló felszerelési tárgyaik:

- Conan - kötelező (csatabárd, bőrpáncél)
- Shevatas (háritótör, dobótörök, bőrpáncél)



A játék előkészítése után minden hős tegye át 4 ékkövet a tartalék zónájából a fáradt zónájába.



Az Overlord tegyen 5 ékkövet a tartalék zónájába és 5 ékkövet a fáradt zónájába, valamint e két zónája közé tegye le azt a visszaszerzés mutató lapkát, amin a 3-as szám látható.



Utánpótlás: Az Overlord 4 utánpótlási pontot kap.  (Maximum 5-5 kalóz minden egyes kalóz egységlapka után.)

Bukó hullám: Hatalmas hullám csap át a hajón. Az Overlord dob egy  kockával. Minden egyes kidobott siker után az Overlord vagy egy hőst mozgathat arrébb maximum 3 helyszínnel, vagy eltávolít 1 átvált kalóz figurát a játéktábláról. A hős nem mozgatható tenger helyszínre.

Köpnövegforgatók: Az Overlord dob egy  kockával. Minden szimbólum után az Overlord lecserélhet 1-1 játéktáblán lévő piros talpú átvált kalózfigurát 1-1 általa irányított, más színű kalózfigurára.



Speciális szabályok:

- ★ **Átvált kalózok:** A piros talpú kalózok átváltak számítanak, és szövetségben állnak a hősökkel. Ezeket a kalózokat nem lehet aktiválni a „vezetés” képességgel. A hősök körében egyszer lehet aktiválni az összes átvált kalózt. Az átvált kalózok úgy mozgathatók, és úgy támadnak, mint egy (Overlord) csapat.
- ★ **Tartsatok velem!** A hősök körének kezdetén Conan dobjon egy  kockával. Minden kidobott siker után tegyetek 1-1 átvált kalózfigurát Conan kezdő helyszínére. Ha ez a helyszín már elfoglaltnak számít, tegyék az átvált kalózfigurákat az egyik szomszédos helyszínre. Egy időben maximum 5 átvált kalóz lehet a játéktáblán.
- ★ **Navigálás:** Ha egy hős valamelyik árboc helyszínen, vagy a hajó tatján tartózkodik, és több a hős és szövetséges figura ezen a helyszínen, mint az ellenséges figura, valamint egyik itt tartózkodó szövetséges figura sem támadt ebben a körben, akkor a hős végrehajthat egy egyszerű tárgyháznál, hogy eggyel előre mozgassa a fordulótáblán a fordulójelzőt a 6-os mező felé. Ha a hős így tett, az itt lévő szövetségesei sem támadhatnak ebben a körben. Hősként csak egyszer mozgatható az adott körben a fordulójelzőt valamelyik árbocnál, vagy a hajó tatján.
- ★ **Ládák:** A játék előkészítése során az Overlord tegyen 4 ládajelzőt a jelzett helyszínekre. A tárgypakli tartalma: 1 robbanó gömb, 2 gyógyital, 1 számszerű.

Philippe Viller



Ez a forgatókönyv csak a „Pokoli hajsa - 1. rész” folytatásaként játszható le.

Ha a „Pokoli hajsa - 1. rész” a hősök győzelmével ért véget, az Overlord tegye az ábrán jelzett helyszínekre Zaporovo kapitány és 2 bossoni íjász figuráját. Ezután az 1. részből megmaradt minden zöld és kék talpú kalóz figurát osszon szét tetszőlegesen az ábrán ① ② ③ számokkal megjelölt üres helyszíneken. A másik hajón ottmaradnak a hősök és az átállt kalózok figurái.

Az Overlord tegye az összes megmaradt zöld és kék kalóz egységlapkáját a lapkasorrend-sávjának elejére képpel felfele, majd az összes többi kék és zöld kalóz egységlapkát ugyanezen sáv végére.

Ezután tegye Zaporavo kapitány és egy bossoni íjász egységlapkáját a sáv legvégére.



A játék megnyerése:



Ha Zaporavo meghal, vagy a fordulójelző eléri a 8-as mezőt, a Vandál elsüllyed és a hősök nyerik meg a játékot.



Ha minden hős meghal, a Vandál megmenekül és az Overlord nyeri meg a játékot.

Elsüllyesztés: Az Overlordnak nem kell előre mozgatnia a fordulójelzőt a saját végfázisa során. A fordulójelző most a hősök előrehaladását jelzi a Vandál elsüllyesztésében.



Utánpótlás: Az Overlord 4 utánpótlási pontot kap.



Beragadt ballista: Az Overlord dob egy kockával. Ha sikerül 1 vagy több sikert dobnia, az Overlord választhat egy ballistát. Ezt a ballistát nem lehet használni a hősök következő körében.

Speciális szabályok:

- ★ **Ugrás:** Ha egy hős, vagy Zaporavo elrontja az ugrás akcióját, a helyén marad. Ha egy minion, vagy szövetséges karakter rontja el az ugrás próbáját, a két hajó közt a tengerbe zuhan, ahol a cápák eledelévé válik (azaz meghal).
- ★ **Lövés a ballistával:** Ha egy hős valamelyik Vandál felé néző működő ballista helyszínen tartózkodik, és több a hős és szövetséges figura ezen a helyszínen, mint az ellenséges figura, valamint egyik itt tartózkodó szövetséges figura sem támadt ebben a körben, akkor a hős végrehajthat egy egyszerű tárgyhasználatot, hogy használja a ballistát. Ha a hős így tett, az itt lévő szövetségesei sem támadhatnak ebben a körben. A hős dobjon egy kockával és minden egyes siker után mozgassa előre 1-1 mezővel a fordulótáblán a fordulójelzőt (a 8-as mező felé). Minden adott helyszínen tartózkodó hős használhatja az újradobás akcióját ezen kocka újradobásához. Egy működő ballistát egyszer lehet csak körönként használni.

Philippe Vella





Nevetnek és hangoskodnak, miközben sörrel teli kupákat törnek össze: Conan és társai épp ünnepelnek, miközben éppen elverik az Ophir Királyság hadseregében szerzett zsoldjuk maradvékát.

A corinthis Patkány Fogadóban folyik a mulatozás. Ezt a városállamot Murilo herceg vezeti, akinek nemrégiben Conan segített azzal, hogy megölte leghatalmasabb riválisát, Nabonidust, a vörös papot. A herceg üzenetére érkeztek ide, aki egy nem hivatalos találkozót kért a kimmériaitól a fogadóban. Conan és társai még csak nem is sejtik, hogy az állítólagos találkozó valójában csapda! A Murilo uralmát megdönteni szándékozó nagyhatalmú nemesek kábítószerrel kevertették a hősök italába, és bezárták a hősöket a söntés mögötti raktárba.

Az összeesküvőknek Jenna, az egykor Nabonidushoz igen közel álló szajha segített, akit Conan annak idején megalázott. Ki akarja szabadítani a vörös pap teremtményét, Thakot, akit Conan a legutóbbi összecsapásuk után bebörtönzött, és aki már alig várja, hogy bosszút állhasson a barbáron.



A játék megnyerése:



Ha minden hősnek sikerül élve elhagynia a fogadót úgy, hogy előtte visszaszerezte a saját felszerelését, akkor megmenekültek, és a hősök nyerik meg a játékot.



A 10. forduló végén egy nagy csapat őr lepi el a fogadót, a hősöket elfogják, és az Overlord nyeri meg a játékot.



A játék a hősök körével kezdődik. A hősök kiinduló helyszíneit lásd a mellékelt ábrán.

A javasolt 3 hős és az induló felszerelési tárgyaik:

- Conan (kard)
- Shevatas (kriszkes, pajzs)
- Hadrathus (díszes lándzsa, Mitra Gyógyítása, Szet Bilincse, Elmeirányítás)



A játék előkészítése után minden hős tegye át 3 ékkövet a tartalék zónájából a fáradt zónájába.



Az Overlord tegyen 1 ékkövet a tartalék zónájába és 11 ékkövet a fáradt zónájába, valamint e két zónája közé tegye le azt a visszaszerzés mutató lapkát, amin a 2-es szám látható.



Utánpótlás: Az Overlord 4 utánpótlási pontot kap.



Thak bosszúja: Ha a 6-os, vagy későbbi fordulóban jár, az Overlord dobjon  kockával, majd tetszőleges számú ékkövet áttehet a tartalék zónájából a fáradt zónájába. Thak figuráját a kidobott szimbólumok száma + az áttett ékkövek száma -1 sorszámu helyszínre kell tenni (6 életpont). Ezután Thak egységlapkáját az Overlord tegye a lapkasorrend-sáv balról 3. mezőjére, majd egy másikat is balról a 6. mezőre (a többi egységlapkát szükség szerint jobbra tolva). Thakra nem hat az „Elmeirányítás” varázslat.



A játék előkészítése során az Overlord vegye el a hősök összes kezdő felszerelés-kártyáját, képpel lefelé ossza őket kupacokba, majd minden kupac tetejére tegyen szintén képpel lefelé egy-egy tetszőleges számozott jelzőt (a 11-es kivételével bármelyiket). A jelző száma mutatja, melyik szobában rejtette el Jenna az adott kupac felszerelést. A hősök felszerelését elrejtethi eltérő szobákban is, de egy hős teljes felszerelésének egy helyen kell lennie. Hadrathus nem veszti el a kezdő varázslatkártyáit.



3



Speciális szabályok (1. rész):

- ★ **Felszerelés visszaszerzése:** Egy hős bármelyik számmal jelölt helyszínen kereshet egy összetett tárgyhasználat akciót (a nehézség: 1). Ha a hős sikerrel jár, és ebben a szobában van az ő kezdő felszerelése, magához veheti az összes felszerelés-kártyáját (a számozott jelzőt tegye vissza a játék dobozába). Ha nem az övé, magával viheti, de nem használhatja.
- ★ **Szabadulás:** A 11-es helyszín ajtajánál egy hős végrehajthat egy összetett tárgyhasználat akciót, hogy kinyissa a zárat (a nehézség: 5). Ha valakinek sikerül, távolítsd el az ajtójelzőt a játéktábláról.
- ★ **A sötétben rejtőzve:** Éjjel a hősök kihasználhatják a hely sötétjét és az örök álmát, amíg nem hangzik fel a riadó:
 - A hősök nem tudnak távolsági támadást végrehajtani a sötét miatt.
 - Az Overlord nem tud előnyöket használni.
 - Az Overlord csak egy egységlapkát aktiválhat a körében.
 - Amikor egy minion meghal, fektesd el a figuráját ahelyett, hogy eltávolítanád őt a játéktábláról. Ha a hős egy olyan helyszínen tartózkodik, ahol csak egy halott minion van, és nincs más ellenséges figura itt, végrehajthat egy egyszerű tárgyhasználat akciót, hogy elrejtse a holttestet (távolítsd el a halott figurát a játéktábláról).
- ★ **Riadó!** A riadó azonnal felharsan, ha az alábbi események bármelyike bekövetkezik:
 - Egy hős a „faltörő” képességét, vagy egy robbanó gömböt használ.
 - Ha az Overlord köre kezdetén az egyik figurája egy halott figura, vagy egy hőssel azonos helyszínen tartózkodik.
 - A 4. forduló végén.

Amikor a riadó felhangzik, az Overlord távolítsa el az összes halott figurát a játéktábláról, majd tegyen le 5 zöld talpú bossoni gárdista figurát a 0-val megjelölt bejárat helyszínére. Ezután tegye a zöld bossoni gárdisták egységlapkáját a lapkasorrend-sáv legelső helyére (a többi lapkát jobbra csúsztatva), majd cserélje ki a visszaszerzés-lapkáját arra, amin az 5-ös szám szerepel.

Speciális szabályok (2. rész):

- ★ **Kitörés:** Amikor egy hős kinyitja az utolsó ládát is a játéktáblán, vegye el a szerszámkártyát. Ha egy olyan helyszínen tartózkodik, ahol van ablak, felhasználja a talált szerszámokat, hogy egy sikeres 3-as nehézségű összetett tárgyhasználat akció segítségével felfeszítse az ablakot. Ha sikerül neki, a tárgykártyát dobja el, és az ablak egy újabb menekülési pontot jelent a hősöknek. Ha az ablak helyszíne mellett tartózkodó hős elkölt 1 mozgáspontot, elmenekül a kocsmból (el kell távolítani a figuráját a játéktábláról).
- ★ **Falak:** A „faltörő” képesség nem használható a fogadó külső falának áttörésére, vagy a különböző szintek közötti mozgásra.
- ★ **Balkonkorlát:** Egy karakter leugorhat egy balkon helyszínről annak korlátján keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell  kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak  kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszínről egy szomszédos balkon helyszínre mozoghat a korláton keresztül mászva, 2 extra mozgáspontért cserébe.
- ★ **Lépcsőkorlát:** Egy karakter leugorhat egy lépcső helyszínről a lépcsőkorláton keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell  kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak  kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszínről egy szomszédos lépcső helyszínre mozoghat a lépcsőkorláton keresztül mászva, 1 extra mozgáspontért cserébe.
- ★ **Ládák:** A játék előkészítése során az Overlord tegyen 4 ládajelzőt a jelzett helyszínekre. A tárgypakli tartalma: 2 robbanó gömb, 2 gyógyital.

Philippe Villet

A király verzió forgatókönyvei





A helyzet tarthatatlan. Az aquiloniai Conajohara tartomány az összeomlás szélére sodródott, és lassan belefullad a Zogar Sag által vezetett egyesített pikt törzsek támadásaiba. Conan és kicsiny csapata már napok óta járja a Fekete-folyó környékét, folyamatosan összecsapva a hordával, hogy megpróbálják megvédeni az utolsóként menekülő telepéseket a biztos pusztulástól.

Egy kis faluban a hősök rábukkannak a lemészárolt lakosok maradványaira. Egyes holttestek bőre összezsugorodott és megfeketedett, míg másokból szemmel láthatóan darabokat szaggatott ki valami rettenetes fenevad.

- Ez csak Zogar Sag műve lehet - sóhajt fel Conan. - Vadállatoknak parancsol, és a saját szememmel láttam, hogyan esnek áldozatul egyesek a mocsarak fekete halálának.

Ezután a folyó felé veszik az irányt. Alkonyatra elérnek egy másik falut, mely sértetlennek, bár elhagyatottnak tűnik. Mivel mindnyájan kimerültek, a felderítők úgy döntenek, itt töltsék az éjszakát, annak ellenére, hogy Conan figyelmezteti őket:

- Biztos vagyok benne, hogy a piktek hamarosan ideérnek, hogy ezt a helyet is porig rombolják. Pihenjünk hát, amíg tudunk, holnap majd megfizetünk nekik a bűneikért!

A hajnal pírjának derengése még Conant is alva találja. Ám a civilizációban eltöltött idő nem tette tönkre a barbár ösztöneit, így felébred, mielőtt az első piktnek sikerülne a faluba lopóznia.



A játék megnyerése:



Ha a 8. forduló végére a hősök több ponttal rendelkeznek, mint az Overlord, vagy egyforma pontjuk van, de az egyik hősnek sikerült elmenekülnie Yag-Kosha bálványával, a hősök nyerik meg a játékot.



Ha a 8. forduló végére az Overlord több ponttal rendelkezik, mint a hősök, vagy egyforma pontjuk van, de egyik hősnek sem sikerült elmenekülnie Yag-Kosha bálványával, az Overlord nyeri meg a játékot.



A játék a hősök körével kezdődik. A hősök kiinduló helyszíneit lásd a mellékelt ábrán.

A javasolt 3 hős:

- Conan
- Shevatas
- Valeria



A játék előkészítése után minden hős tegye át 5 ékkövet a tartalék zónájából a fáradt zónájába.



Az Overlord tegyen 3 ékkövet a tartalék zónájába és 8 ékkövet a fáradt zónájába, valamint e két zóna közé tegye le azt a visszaszerzés mutató lapkát, amin az 5-ös szám látható.



Utánpótlás: Az Overlord 4 utánpótlási pontot kap.



Ostrom: Az Overlord dobjon egy kockával, majd a kidobott sikerektől függően hajtsa végre az alábbi eseményt:

0 - Hajtsa végre az „utánpótlás” eseményt.

1 - Tegyen egy lángjelzőt egy olyan kunyhó helyszínére, ahol már van lángjelző. Egy helyszínen sem lehet 3-nál több láng.

2 - Tegyen át 3 ékkövet a fáradt zónájából a tartalék zónájába.



5



A játék előkészítése során az Overlord válasszon ki 1 feladatkártyát (A, B, C, D, vagy E), majd tegye azt valahova félre képpel lefelé. Ezután keverje össze a 4 megmaradt feladatkártyát a 3 szent kincskártyával és Yag-Kosha bálvány kártyájával, majd képpel lefelé véletlenszerűen tegyen minden egyes kunyhóba 1-1 kártyát közülük. Ezután keverjen össze 1 csatabárd, 1 kis pajzs, 1 tör, 1 kard, 1 hárítótör, 2 pict ital és 1 dárda tárgykártyát, majd képpel lefelé véletlenszerűen tegyen minden egyes kunyhóba 1-1 kártyát közülük. Így minden kunyhóban 2-2 kártya lesz.

Speciális szabályok (1. rész):

- ★ **Keresés:** Egy kunyhó helyszínén tartózkodó hős végrehajthat egy összetett tárgyháznál akció, hogy körülnézzen ott. Az akciónak nincs nehézsége, ehelyett a hős minden egyes sikerért felfedhet 1 fejjel lefelé néző kártyát:
 - Ha a felfedett kártya egy tárgy, a hős képpel felfelé fordítja azt.
 - Ha a felfedett kártya egy feladatkártya, akkor minden hős megnézi azt, majd közösen eldöntik, hogy eldobják-e a kártyát, vagy inkább fordítsák vissza képpel lefelé, és hagyják a kunyhóban.
- ★ **Minden lángokban áll:** Amikor egy pict harcos, pict vadász, vagy Zogar Sag aktiválódik, és egy kunyhóval szomszédos olyan helyszínen tartózkodik éppen, ahol nincs hős, akkor az egység elköltheti az alap mozgáspontjait arra, hogy lángot vessen a kunyhóra. Az Overlord dob egy kockával, majd minden siker után 1-1 lángjelző tesz a kunyhó helyszínére. Egyik helyszínre sem kerülhet 3 lángjelzőnél több.

Ha a hősök körének kezdetén 1 vagy több hős egy olyan kunyhóban tartózkodik, ahol 1 vagy több lángjelző is van, akkor az egyik hős dob annyi kockával, ahány lángjelző van ott, majd minden hős a kidobott sikerek számával megegyező sérülést szenved el. Ezeket a dobásokat nem lehet újradobni.

Ha egy kunyhóra 3 lángjelző kerül, akkor el kell dobni az összes ott lévő kártyát anélkül, hogy megnéznék őket. Egyetlen karakter sem léphet be egy olyan kunyhóba, ahol 3 lángjelző van már.
- ★ **Kunyhók ajtólapjai:** A karaktereknek 1 extra mozgáspontot kell elkölteniük ahhoz, hogy kilépjenek egy kunyhó ajtaján, vagy belépjenek egy kunyhóba. Egy „lerombolt fal” jelző helyén átmenni nem kerül 1 extra mozgáspontba.
- ★ **Fakunyhók:** A „faltörő” képességű karakter keresztülmozoghat egy fakunyhó falán.
- ★ **Mászás:** A „mászás” képességű karakter a sziklákon keresztül tud mozogni, mintha az helyszínhatár lenne, ha elkölt 2 extra mozgáspontot.

Speciális szabályok (2. rész):

★ Pontozás:

Hősök pontjai: A hősök 3-3 pontot kapnak minden megszerzett szent kincs vagy Yag-Kosha bálvány után, mellyel egy hős elmenekül.

Overlord pontjai: Az Overlord 2-2 pontot kap minden játéktáblán lévő lángjelző után.

Feladatok pontozása: A játék végén fel kell fedni minden képpel lefelé néző, a játéktáblán maradt feladatkártyát. A hősök és az Overlord az összes feladatkártya után az alábbi pontokat kapja:



A hősök 2 pontot kapnak, ha egy hős elmenekült a bal felső helyszínen keresztül.
Az Overlord 3 pontot kap, ha egyetlen hősnek sem sikerült a bal felső helyszínen keresztül elmenekülnie.



A hősök 2 pontot kapnak, ha 5-nél kevesebb kunyhó helyszínén van 3 lángjelző.
Az Overlord 2 pontot kap, ha legalább 5 kunyhó helyszínén van 3 lángjelző.



A hősök 1-1 pontot kapnak, minden elmenekült hős után.
Az Overlord 2 pontot kap, minden játéktáblán maradt (vagy halott) hős után.



A hősök 4 pontot kapnak, ha Zogar Sag meghalt.
Az Overlord 2 pontot kap, ha Zogar Sag életben maradt.



A hősök 2 pontot kapnak, ha egy hősnek sikerült elmenekülnie Yag-Kosha bálványával.
Az Overlord 4 pontot kap, ha egyik hősnek sem sikerült elmenekülnie Yag-Kosha bálványával.

★ A falu elhagyása: Egy hős úgy tudja elhagyni a falut, ha a falu valamelyik táblaszéli (kijáratí) helyszínén elkölt annyi mozgáspontot, hogy át tudja lépni a helyszín határát. Ez után el kell távolítani a hős figuráját a játéktábláról. Ha egy hős már elmenekült, többé nem térhet vissza a játéktáblára.

★ Pikt ital: Egy hős eldobhatja ezt a tárgykártyát, hogy 2 ékkövet tehessen át a fáradt zónájából a tartalék zónájába, de ezzel együtt 1 sérülést is el kell szenvednie.

Laurent Pouchain





Asgalum tolvajai közt gyorsan elterjed a legfrissebb pletyka: a Vandál lehorgonyzott Pelishtim kikötőjében, és a kapitánya, Zaporavo, megtalálta Vathelos, a Vak tekercsének másolatát. A legendák úgy tartják, hogy ez a tekercs többek között olyan titkokat tartalmaz, melyek megnyitják a délnyugati óriási Shem sivatag mélyén rejtőző romváros, Kuthchemes csillogó kupoláinak kapuját.

- Mesés kincs lesz a jutalma annak, aki elég bátor a tekercs megszerzéséhez - suttogta Shevatas, Zamora tolvajkirálya. Ezek a szavak visszhangoztak Conan fülében, amikor a két férfi találkozott abban a fogadóban, ahol Zaporavo is megszállt. A tervük pofonegyszerű: megvárják az éjszakát, megkeresik a tekercs rejtekhelyét, majd ellopják azt, hogy megszerezhessék az ősi sivatagi romváros kincseit.

Mulatozás zaja tölti be a fogadót, ahol a Vandál legénysége ünnepli a sikeres portyázásukat, nagy mennyiségű alkohol és ledér nők társaságában. Hamarosan shemita katonák érkeznek, akiket Zaporavo bérelt fel, hogy a legényei mulatozása közben legyen valaki, aki a hátát fedezi.

Abban a pillanatban, ahogy Zaporavo felismeri az újonnan belépő hőseink párosát, a fogadó halálos csapdává változik...



A játék megnyerése:



Ha egy hős kiszökik a fogadóból úgy, hogy nála van a tekercs, vagy a vörössel megjelölt láda, akkor azzal minden céljukat elérték, és a hősök nyerik meg a játékot.



Ha az összes hős meghal, vagy a 8. forduló végéig a hősöknek nem sikerül megszerezniük a tekercsset, az Overlord nyeri meg a játékot.



A játék a hősök körével kezdődik. A hősök kiinduló helyszíneit lásd a mellékelt ábrán.

A javasolt 2 hős és az induló felszerelési tárgyaik:

- Conan (Conan kardja, bőrpáncél)
- Shevatas (kriszkes, dobótőrök)



A játék előkészítése után a hősöknek nem kell áttenniük egy ékkövet sem a tartalék zónájukból a fáradt zónájukba.



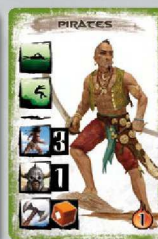
Az Overlord tegyen 10 ékkövet a tartalék zónájába és 2 ékkövet a fáradt zónájába, valamint e két zónája közé tegye le azt a visszaszerzés mutató lapkát, amin az 5-ös szám látható.



Utánpótlás: Az Overlord 4 utánpótlási pontot kap.



Az óhajod szerint: Az Overlord megcserélheti 2 tetszőleges egységlapkáját a lapkasorrend sávján.



8



5



Speciális szabályok:

- ★ **A vörös láda:** A láda helyszínén egy egyszerű tárgyhasználat akció keretében lehet kinyitni a ládát, ha a hősénél van a kulcsa. Más módon ez a láda nem nyitható, de fel lehet venni (5-ös terhelési értékű tárgynak számít). Ha egy hős kinyitja a ládát, egy varázskönyv tárgykártyát kell a láda mellé helyezni, ami a tekercset jelképezi.
- ★ **Falak:** A „faltörő” képesség nem használható a fogadó külső falának áttörésére, vagy a különböző szintek közötti mozgásra.
- ★ **Balkonkorlát:** Egy karakter leugorhat egy balkon helyszínről annak korlátján keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszintről egy szomszédos balkon helyszínre mozoghat a korláton keresztül mászva, 2 extra mozgáspontért cserébe.
- ★ **Lépcsőkorlát:** Egy karakter leugorhat egy lépcső helyszínről a lépcsőkorláton keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszintről egy szomszédos lépcső helyszínre mozoghat a lépcsőkorláton keresztül mászva, 1 extra mozgáspontért cserébe.
- ★ **Asztalok:** Egy karakter felugorhat egy asztal tetejére, ha a helyszínén tartózkodik, és elkölt 1 mozgáspontot. Egy asztalon álló karakter egy extra kockával dob távolsági harcban és közelharcban.
- ★ **Székek:** Ha egy karakter közelharc támadást hajt végre egy olyan területen, ahol van még székelző, eltávolíthat 1 székelzőt a játéktábláról, hogy egy extra kockával dobhassa a közelharc támadását.
- ★ **Ládák:** A játék előkészítése során az Overlord tegyen 6 ládajelzőt a jelzett helyszínekre. A tárgypakli tartalma: 1 kulcs, 1 robbanó gömb, 1 gyógyital, 1 bőrpáncél, 1 üres láda. (A 6., a vörös láda rejtje a tekercset.)

Adhane Badi

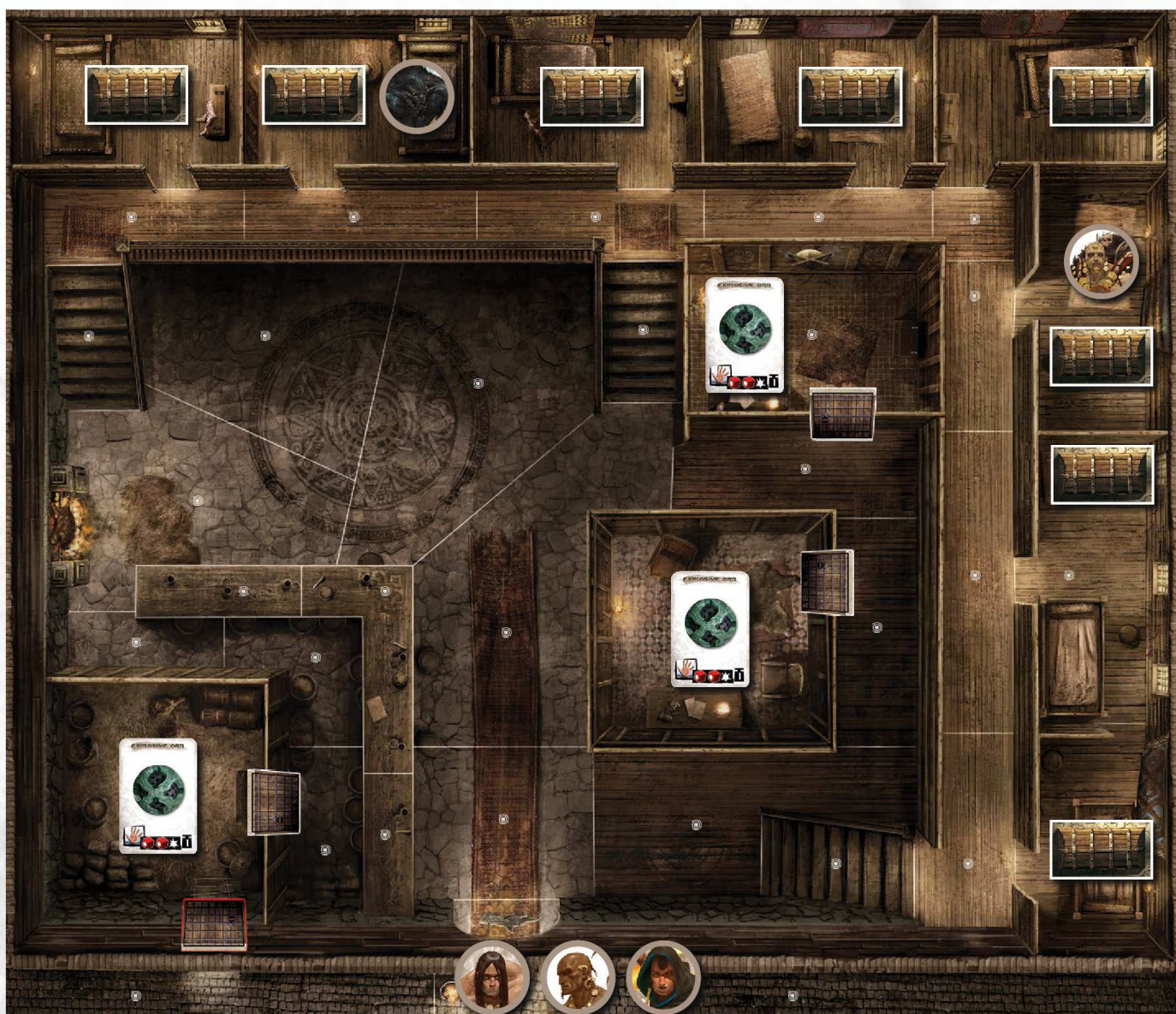


A vadászat a végéhez közeledik: Nemedi Királyság határán Conan végre rábukkan a sötét varázsló, Skuthus nyomára, akit már Numalia óta könyörtelenül üldöz.

A Stygiából származó nekromanta kísérlete elbukott, amikor megpróbálta megölni Kalanthes, Ibis papját, aki egész életét a Szet archdémon szektája elleni harcnak szentelte. Skuthus ott követte el a hibát, hogy alábecsülte az Ibis papjának védelmére felfogadott zsoldosok állhatatosságát. Kalanthes megsebesült ugyan, de életben maradt Numaliában.

Ideiglenes menedékre lelven egy falu romjai közt, melyet sötét mágijával épp ő pusztított el, Skuthus most arra törekszik, hogy újjáépítse hadseregét, hogy szembeszállhasson végre makacs üldözőjével. Másodszor már nem okozhat csalódást mentorának, Thoth-Amonnak, Szet főpapjának, hisz elsőre nem tudta megsemmisíteni halálos ellenségét, Kalanthes.

Amint a kimmériai rúgásától az ajtó darabjai berepülnek a fogadóba, a sötét varázsló furcsa, torokhangú énekbe kezd. Ahogy a levegő felzúmmög körülötte, kegyetlen nevetésben tör ki, mert biztos benne, hogy hamarosan már senki nem fog közte és Kalanthes között állni...



A játék megnyerése:



Ha Skuthus meghal, Kalanthes végre biztonságba tudhatja magát, így a hősök nyerik meg a játékot.



A 8. forduló végén, ha még él, Skuthusnak sikerül elmenekülnie, amíg a szolgálai lekötik a hősöket, így az Overlord nyeri meg a játékot.



A játék a hősök körével kezdődik. A hősök kiinduló helyszíneit lásd a mellékelt ábrán.

A javasolt 3 hős és az induló felszerelési tárgyaik:

- Conan (csatabárd, pajzs, bőrpáncél)
- Shevatas (kriszkes, dobótőrök)
- Hadrathus (tör, Teleport, Mitra Dicsfénye, Villámsújtás). Hadrathuson nincs fenn kezdetben Mitra dicsfénye.



A játék előkészítése után minden hős tegye át 5 ékkövet a tartalék zónájából a fáradt zónájába.



Az Overlord tegyen 9 ékkövet a tartalék zónájába és 3 ékkövet a fáradt zónájába, valamint e két zónája közé tegye le azt a visszaszerzés mutató lapkát, amin az 5-ös szám látható.



Élőhalott horda: A játék előkészítése során az Overlord készítsen elő 5 kék talpú mímia, 5 piros talpú csontváz, 5 narancs-sárga talpú csontváz és 5 zöld talpú mímia figurát. Ezek a figurák lesznek az utánpótlás. Amikor az Overlord aktiválja az „Utánpótlás” eseményt, bármelyik helyszínre helyezhet figurákat, de helyszínenként legfeljebb csak kettőt. A legelső alkalommal, amikor az Overlord aktiválja az „utánpótlás” eseményt, további 10 utánpótlási pontot kap.

Utánpótlás: Az Overlord 10 utánpótlási pontot kap.



Skuthus a Fertőző Rovarraj és a Teleport varázslatokkal rendelkezik.



5



10



Speciális szabályok:

- ★ **Ajtók:** A piros ajtónál egy hős végrehajthat egy összetett tárgyhasználat akciót, hogy kinyissa a zárat (a nehézség: 5). Ha valakinek sikerül, távolítsa el az ajtójelzőt a játéktábláról. A nem piros ajtónál egy hős végrehajthat egy összetett tárgyhasználat akciót, hogy kinyissa a zárat (a nehézség: 2). Ha valakinek sikerül, távolítsa el az ajtójelzőt a játéktábláról.
- ★ **Falak:** A „faltörő” képesség nem használható a fogadó külső falának áttörésére, vagy a különböző szintek közötti mozgásra.
- ★ **Balkonkorlát:** Egy karakter leugorhat egy balkon helyszínről annak korlátján keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszintről egy szomszédos balkon helyszínre mozoghat a korláton keresztül mászva, 2 extra mozgáspontért cserébe.
- ★ **Lépcsőkorlát:** Egy karakter leugorhat egy lépcső helyszínről a lépcsőkorláton keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszintről egy szomszédos lépcső helyszínre mozoghat a lépcsőkorláton keresztül mászva, 1 extra mozgáspontért cserébe.
- ★ **Ládák:** A játék előkészítése során az Overlord tegyen 8 ládajelzőt a jelzett helyszínekre. A tárgypakli tartalma: 2 gyógyital, 2 dárda, 1 láncling, 1 számszerj, 1 kis pajzs, 1 kard.

Frederic Henry



A könyörtelen üldözés közben végül eléri Kush fekete királyságát, ahol a kegyetlen Almuric herceg seregei teljesen megsemmisülnek az északi sivatagban, amikor a stygiai és kushita harcosok harapófogóba zárják őket.

Csak Conan, a kimmériai, a mestertolvaj Shevatas, és a félelmetes harcos hírében álló Valeria éli túl a mészárlást. Kénytelenek a sivatag déli végein keresztül menekülni ellenségeik elől. Az éhség, a szomjúság, valamint a kegyetlen nap által gyötörve, az izzó homoksivatag közepén felfedeznek egy régóta elfeledett erődtámenyt.

A látszólag élettelen erőd lábánál egy gyönyörű, ám annál rejtélyesebb fiatal nő üdvözlí a megfáradt utazókat, aki Thalisként mutatkozik be. Az erődtámeny - magyarázza - a hatalmas kiterjedésű Xuthal város elővédjeként szolgál.

Thalis szemet vet Conanra, aki azonban ostoba módon elutasítja a közeledését. Mivel Thalís azt hiszi, Valeria a riválisa, ezért foglyul ejti őt, és arra készül, hogy feláldozza a harcoslányt Thognak, városa istenének...



A játék megnyerése:



Ha az energíajelző a 9. forduló végén a 14-es, vagy annál kisebb mezőn van, vagy ha Thog meghal, a hősöknek sikerül túlélniük ezt a kényszerű kalandot, és ők nyerik meg a játékot.



Ha az energíajelző a 9. forduló végén a 15-ös mezőn van, azzal Thog elérí maximális hatalmát, ettől kezdve sebezhetetlen lesz, így az Overlord nyerí meg a játékot.



A játék a hősök körével kezdődik. A hősök kiinduló helyszíneit lásd a mellékelt ábrán.

A javasolt 3 hős és az induló felszerelési tárgyaik:

- Conan (csatabárd, bőrpáncél)
- Shevatas (kriszkes, dobótőrök)
- Valeria (hárítótőr)



A játék előkészítése után Valeria tegye át 4 ékkövet a tartalék zónájából a fáradt zónájába. A többieknek nem kell.



Az Overlord tegyen 5 ékkövet a tartalék zónájába és 5 ékkövet a fáradt zónájába, valamint e két zónája közé tegye le azt a visszaszerzés mutató lapkát, amin az 5-ös szám látható.



A játék előkészítése során tegyék az energiajelzőt a fordulótábla 0-ás mezőjére.



Thog árnyéka: A következő körükben a hősök nem kapják meg az alap mozgáspontjaikat.



Speciális szabályok:

- ★ **Fekete Lótusz:** A játék előkészítése során minden bossoni gárdista, bossoni íjász és a kapitány figurát fekvébe tedd le az ábrán jelzett helyszínekre. A fekvő karakterek szunnyadnak. A hősök nem támadhatnak a szunnyadó egységekre, a szunnyadó egységek nem akadályoznak és nem aktiválhatók. Mielőtt az Overlord aktiválná az egyik egységlapkáját, felállíthatja a lapkához tartozó figurát.
- ★ **Xuthal Koronája:** Legelső alkalommal, amikor egy hős mindkét Xuthal Koronáját birtokolja, léptesd előre egy mezőt a fordulójelzőt a 15-ös mező felé.
- ★ **Thog:** Az aktivációja során egyszer Thog felfalhat 1 baráti figurát, amelyik vele egy helyszínen tartózkodik. Ez esetben távolítsd el a felfalt figurát, majd léptesd előre egy mezőt a fordulójelzőt a 15-ös mező felé. Amikor Thog egy hősré támad, léptesd előre annyi mezőt a fordulójelzőt a 15-ös mező felé, amekkora sérülést Thog a hősnak okoz.
- ★ **Stygiái jogar:** Amikor Thalís egy közelharc támadás akciót hajt végre, támadhat a stygiái jogarral, és használhatja a jogar kártyáján feltüntetett fegyver bónuszokockáját is. Ha egy hőst sikerül megsebeznie a jogarral, Thog figyel a hőszikoltására: kap 1 mozgáspontot, amit az Overlordnak azonnal el kell költenie.
- ★ **Ajtók:** Bármelyik karakter kinyithat egy bezárt ajtót, ha a vele szomszédos helyszínen végrehajt egy sikeres összetett tárgyhasználat akciót (a nehézség: 2). Ez után vedd le az ajtójelzőt a játéktábláról. Egy hős meg is támadhat egy ajtót, mintha az egy ellenséges figura lenne. Ha az ajtó 5 vagy több sérülést szenved el a támadástól, el kell távolítani az ajtójelzőt a tábláról. Thalís, a bossoni gárdisták és a kapitány úgy tudnak keresztül menni egy bezárt ajtón, mintha az csak egy síma helyszínhát lenne.
- ★ **Rálátás:** A fal helyszíneken tartózkodó karakterek rálátnak az erőd falak övezte összes udvari helyszínére. Egy toronyban tartózkodó karakternek csak akkor van rálátása egy tornyon kívüli helyszínre (és viszont), ha a két helyszín szomszédos.
- ★ **Ugrás a falakról:** Egy karakter leugorhat egy fal helyszínről egy szomszédos helyszínre, a mozgása közben. A karakternek dobni kell kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak kockával dob.
- ★ **Kőomlások:** Egy karakter egy szomszédos helyszínről mozoghat egy kőomlás helyszínére, ha elkölt 2 extra mozgáspontot. Ha a karakter rendelkezik a „mászás” képességgel, nem kell a 2 extra mozgáspontot elköltenie.
- ★ **Ládák:** A játék előkészítése során az Overlord tegyen 8 ládajelzőt a jelzett helyszínekre. A tárgypakli tartalma: 2 Xuthal Koronája, 2 robbanó gömb, 2 gyógyital, 1 lánccing, 1 számszerű.

A JÁTÉKTÁBLÁK SZABÁLYAI

A fogadó

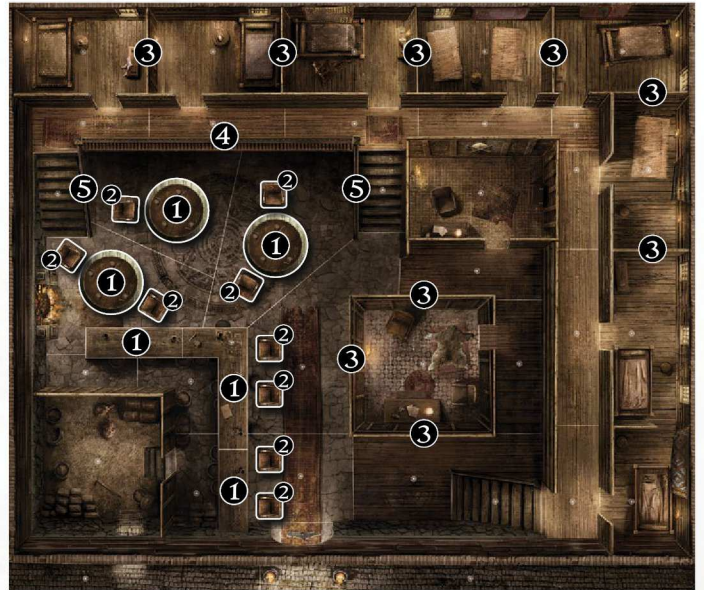
1 Ezt a szabályt csak akkor alkalmazd, ha a forgatókönyv erre kifejezetten utasítást ad. **Asztalok:** Egy karakter felugorhat egy asztal tetejére, ha a helyszínén tartózkodik, és elkölt 1 mozgáspontot. Egy asztalon álló karakter egy extra kockával dob távolsági harcban és közelharcban a magassági előnye miatt, és „elérés” képesség nélkül tudja innen a szomszédos helyszíneket támadni. Az asztalok nem gátolják a rálátást. Egy karakter extra mozgáspont elköltése nélkül léphet le az asztalról az asztallal szomszédos helyszínre.

2 Ezt a szabályt csak akkor alkalmazd, ha a forgatókönyv erre kifejezetten utasítást ad. **Székek:** Ha egy karakter közelharc támadást hajt végre egy olyan területen, ahol van még székelző, felkaphatja azt ingyen. Ezután eltávolíthatja a székelzőt a játéktábláról, hogy egy extra kockával dobhassa a közelharc támadását (a fegyvere közelharc támadóbónusza mellett).

3 **Falak:** A „faltörő” képesség nem használható a fogadó külső falának áttörésére, vagy a különböző szintek közötti mozgásra.

4 **Balkonkorlát:** Egy karakter leugorhat egy balkon helyszínről annak korlátján keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell extra kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak extra kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszintről egy szomszédos balkon helyszínre mozoghat a korláton keresztül mászva, 2 extra mozgáspontért cserébe.

5 **Lépcsőkorlát:** Egy karakter leugorhat egy lépcső helyszínről a lépcsőkorláton keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell extra kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak extra kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszintről egy szomszédos lépcső helyszínre mozoghat a lépcsőkorláton keresztül mászva, 1 extra mozgáspontért cserébe.

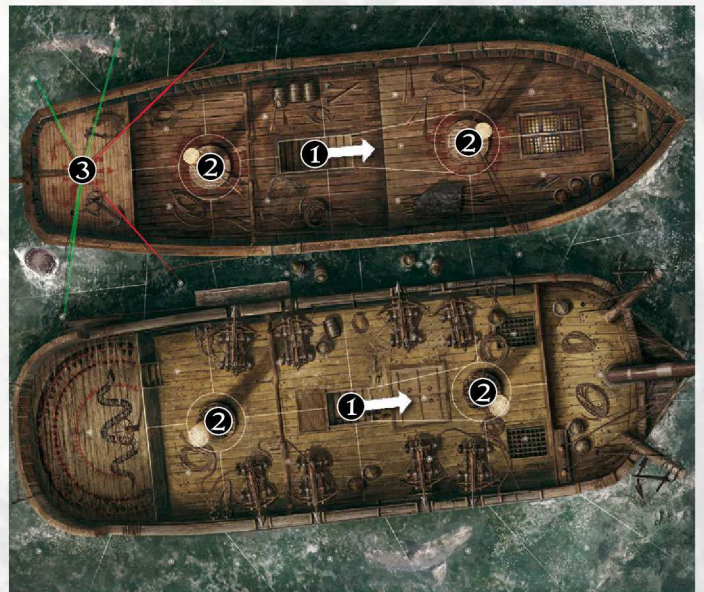


A hajó

1 A hajófenékről a lépcsőn át feljövő karakternek a lépcső végéhez kapcsolódó helyszínre kell mozognia.

2 A játéktábla összes helyszínére biztosított a rálátás az árbocok helyszínéről.

3 A hajótatról az összes olyan tengeri helyszínre rálátás nyílik, ahol a láthatósági vonal nem halad át egynél több hajó helyszínen, a kiinduló helyszínt is beleértve. A hajó összes helyszínéről a tengeri helyszínekkel szemben magassági bónusz érvényesül. A tengeri helyszínekről a hajónak csak azon helyszíneire nyílik rálátás, ahol a láthatósági vonal nem halad át egynél több hajó helyszínen.

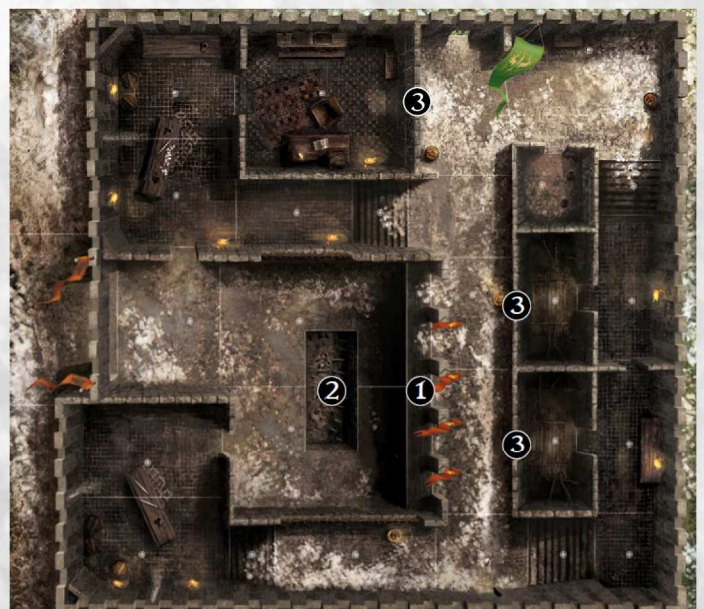


A citadella

1 **Balkonkorlát:** Egy karakter leugorhat egy balkon helyszínről annak korlátján keresztül egy szomszédos földszinti helyszínre, a mozgása közben, mintha az egy határ lenne. A karakternek dobnia kell extra kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak extra kockával dob. Ha a karakter rendelkezik „mászás” képességgel, a földszintről egy szomszédos balkon helyszínre mozoghat a korláton keresztül mászva, 1 extra mozgáspontért cserébe.

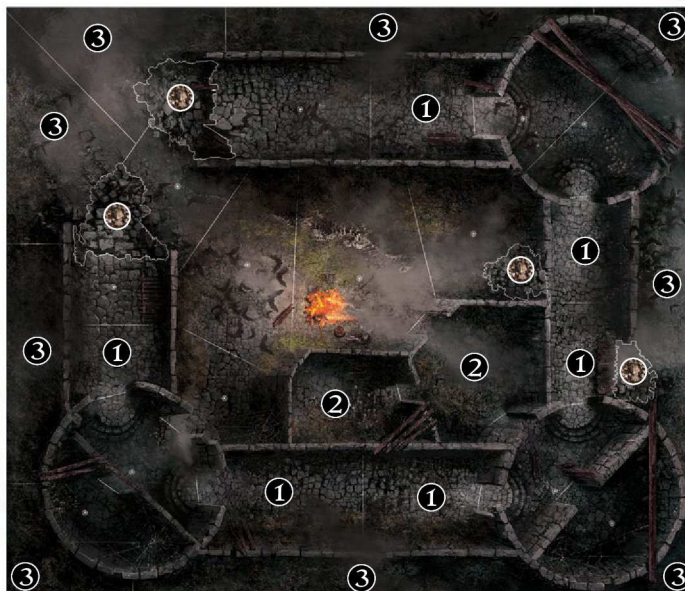
2 **Verem:** Egy karakternek 1 extra mozgáspontot kell elköltenie ahhoz, hogy ki tudjon mozogni a veremből.

3 **Cella ablakok:** A cellák ablakai nem akadályozzák a rálátást.



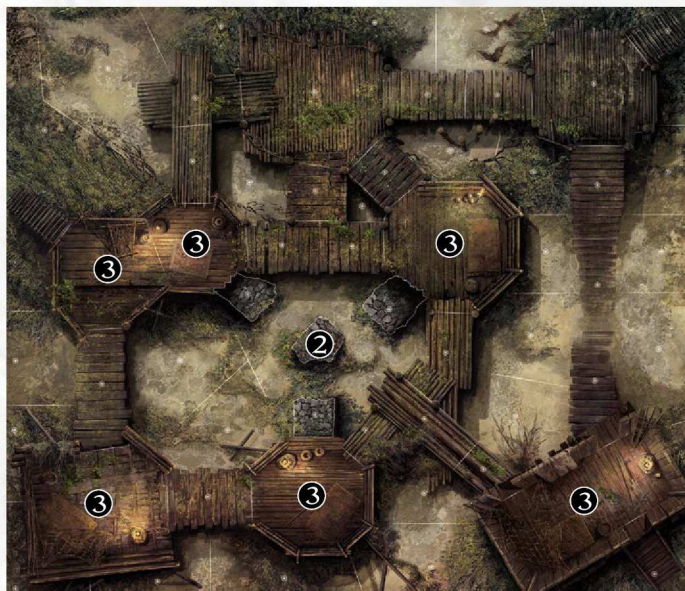
Az elhagyatott erődítmény

- 1 Csak a toronnyal közvetlenül szomszédos helyszínekre nyílik rálátás az adott torony helyszínéről.
- 2 Az erődön belüli helyszíneknek már nincs teteje, így egy **erődítmény** helyszínen lévő karakternek rálátása van az udvari helyszínekre, és le is ugorhat bármelyik szomszédos helyszínre.
- 3 A játéktábla szélén lévő 9 helyszín mindegyike szomszédos két másik itteni helyszínnel, így ha ez külön nincs tiltva az adott forgatókönyvben, egy karakter mozoghat kívül körbe, az erődítmény fala körül.
- 4 Rálátás: Egy fal helyszínen tartózkodó karakternek rálátása van az összes erődítmény falán belül lévő (udvari) helyszínre.
- 5 Ugrás a falakról: Egy karakter leugorhat egy fal helyszínről egy szomszédos helyszínre, a mozgása közben. A karakternek dobnia kell  kockával, hogy mennyit sérül. Ha a karakternek van „ugrás” képessége, akkor csak  kockával dob.
- 6 Kőomlások: Egy karakter egy szomszédos helyszínről mozoghat egy kőomlás helyszínére , ha elkölt 2 extra mozgáspontot. Ha a karakter rendelkezik a „mászás” képességgel, nem kell a 2 extra mozgáspontot elköltenie.



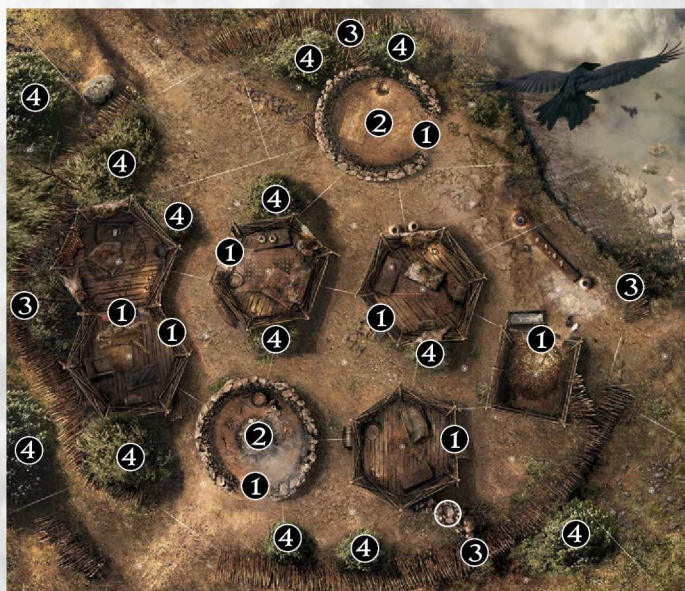
A mocsár

- 1 Szittyós helyszínek: A karaktereknek 1 extra mozgáspontot kell elkölteniük ahhoz, hogy ki tudjanak mozogni a vizes (szittyós) helyszínekről. Egy karakternek egy vizes (szittyós) helyszínről egy szomszédos fapallóval fedett helyszínre való mozgásakor 2 extra mozgáspontot kell elköltenie.
- 2 Ugrás: Az oltár körüli köveken nem lehet egy mozgással keresztülugrani. A karakternek be kell fejeznie a mozgását (meg kell állnia) az oltár helyszínén, hogy egy másik mozgás akcióval tovább ugorhasson.
- 3 Faházak: A „fáltörő” képességgel rendelkező karakterek keresztülmozoghatnak a faházak falain.



A pikt falucska

- 1 A kunyhók ajtaját takaró **ajtólapok** blokkolják a rálátást. Egy karakternek 1 extra mozgáspontot kell elköltenie ahhoz, hogy félrehajtsa a kunyhó ajtólapját, és belépjen a kunyhóba (vagy kilépjen a kunyhóból).
- 2 A kőfalú kunyhók falait nem lehet áttörni a „fáltörő” képességgel.
- 3 A falut övező **karófal**on nem lehet keresztülmászni, illetve azt nem lehet áttörni a „fáltörő” képességgel.
- 4 A bokrok nem akadályozzák a rálátást.
- 5 A fából készült kunyhók fala áttörhető a „fáltörő” képességgel, kivéve ha az teljesen el van foglalva (lásd a Hősök Könyvének 22. oldalán), mert ez esetben nem lehet a falát áttörni a „fáltöréssel”.
- 6 Mászás: A „mászás” képességű karakter a sziklákon keresztül  tud mozogni, mintha az határ lenne, ha elkölt 2 extra mozgáspontot.



MEGJEGYZÉSEK A KÉPESSÉGEKHEZ

Támadó képességek



Elérés: a karakternek rá kell tudnia látni az ellenfelére, hogy ezzel a képességgel meg tudjon támadni egy szomszédos helyszínt.



Kétkezesség: e képesség csak közelharc támadások végrehajtása során használható, és nem használható védekezés akció során.



Megragadás: a „kitérés” képességű karakterek figyelmen kívül hagyhatják a „megragadó” karakter „blokkolás” hatását, de nem hagyhatják figyelmen kívül az esetleges sebzéseket.



Pontos ütés: ha egy ilyen képességű karakter közelharc támadást hajt végre, akkor a célpontja védőértéke automatikusan eggyel csökken.



Támadás odaátról: ezt a képességet használva a karakter figyelmen kívül hagyhatja a fegyvertelen közelharc támadás büntetését (lásd a 9. oldalon), de nem kapja meg egyetlen fegyvere támadó bónuszát sem.



Ellentámadás: ezt a képességet használva a karakter figyelmen kívül hagyhatja a fegyvertelen közelharc támadás büntetését (lásd a 9. oldalon), de nem kapja meg egyetlen fegyvere támadó bónuszát sem. Az ellentámadást csak a legelső közelharc támadásra válaszol lehet végrehajtani (akár okozott az sérülést, akár nem), és csak akkor, ha a karakter túlélte az első támadást.



Elit lövész: a képességgel rendelkező karaktert nem akadályozzák más karakterek távolsági támadás akció végrehajtásakor. Figyelmen kívül hagyhatja a „védett” képességet is.



Pontos lövés: ha egy ilyen képességű karakter távolsági támadást hajt végre, akkor a célpontja védőértéke automatikusan eggyel csökken.



Körbecsapás: a támadó dönt, hogy milyen sorrendben kívánja megsebezni a támadása célpontjait. Az első ellenfélnél normál módon kell kivitelezni a támadást (támadóérték meghatározása, védőérték, stb.) mielőtt egy következő ellenfélre kerülne sor, ha még maradt ki nem osztott sebzés.

Egyéb képességek



Megigézés: egy ilyen képességű karaktert nem tud megtámadni egy másik karakter, ha csak korábban a „megidéző” képességű karakter már meg nem támadta.



Balszerencse: az ezzel a képességgel rendelkező karakter által elfoglalt helyszínen az ellenséges karakterek nem dobhatnak semmit újra, és az ingyenes újradozásait sem használhatják.



Támogatás: az ezzel a képességgel rendelkező karakterrel egy helyszínen tartózkodó összes baráti karakter egyszer újradozhatja 1 kockáját, még akkor is, ha már korábban újradozta azt (lásd még a 22. oldalon lévő szabályokat).

Védekező képességek



Önfeláldozás: az ilyen képességű karakterek az átvállalt támadással szemben csak a páncélzatukkal védekezhetnek. Az „önfeláldozó” karakter fog sérülést szenvedni ahelyett, akinek a támadását átvállalta.



Eltalálhatatlan: az ilyen képességű karakter figyelmen kívül hagyhatja az első kidobott csatabárd szimbólumot, amikor egy távolsági támadás ellen védekezik.



Testőr: az ilyen képességű karakter csak háríthat (vagyis egy tárgykártyát használhat, mint pl. egy pajzsot), és nem tudja elkerülni a támadást (lásd a 11. oldalon) amikor egy baráti karaktert védelmez. A megtámadott karakter nem hajthat végre védekezés akciót, de használhatja a saját páncélzatát és a testőre hárítási védőértékét *. Az esetleges sérülések mindig a megtámadott karakterre vonatkoznak, nem a „testőrré”.



Védett: két vagy több e képességgel rendelkező karakter nem védheti egymást.

Mozgási képességek



Faltörő: ha egy karakter használja ezt a képességét, el kell költenie 2 extra mozgáspontot, majd egy lerombolt fal jelzőt kell tenni a játéktáblára, jelezve az általa ütött nyílást. Ezután a karakter azonnal a fal másik oldalára kerül. Mostantól a két terület szomszédos egymással, és nincs büntetés az egyikről a másikra való mozgáskor. Ezzel mindkét területről rálátás is nyílik a másikra. Kőfalat nem lehet ezzel a képességgel áttörni.



Háló: ha egy karakter használja ezt a képességét, egy pókhálójelzőt kell tenni a megtámadott karakter mellé, a háló jelzésére.



Ugrás: az ugrás költsége 1 mozgáspont minden keresztezett helyszín után. Például ha az egyik hajóról akar a karakter átugrani egy másik hajóra, akkor 2 helyszín határát keresztezi, így ehhez az ugráshoz 2 mozgáspontot kell elköltenie (már ha az ugrás dobása sikeres volt).

Mágikus képességek



Varázslás: ha egy karakter elveszíti a „varázslás” képességét (például a túl nagy teher miatt), attól még minden éppen aktív varázslata továbbra is aktív marad a határidő lejártáig, csak új varázslatokat nem tud elmondani.



Teleport: azt a karaktert, aki ezt a varázslatot elmondja, nem befolyásolják az akadályok, illetve nem lehet a mozgását „blokkolni”.

* A testőr hárítási védőértéke egyenlő a testőr fegyver/pajzs dobása és a testőr által, a testőr ékkövei közül a védekezéshez hozzárendelt ékkövek szerint a testőr védekező kockájának megfelelően kidobott értékének összegével. Távolsági vagy területre ható támadás csak pajzsos hárítható. A képesség használata helyettesíti a megtámadott karakter aktív védelmét, de a passzív (páncél) védelmet nem.