

HOMÁLYRÉV

SZABÁLYKÖNYV

ANGOL NYELVŰ VIDEO,
MAGYAR FELIRATTAL, A JÁTÉK SZABÁLYAIRÓL:
WWW.CEPHALOFAIR.COM/GAMING-RULES-OVERVIEW



A Homályrév egy kooperatív csapatjáték, amelyben szörnyekkel küzdötök meg és megpróbáljátok elérni egyéni céljaitokat is. A játékot ajánlott kampányként játszani, bár a küldetések önmagukban is megállják a helyüket. A játékosok csapatként élik át a Kalandok könyvében leírt küldetéseket, amelyek egy küldetéssorozatot alkotnak. A játék során fejleszthetitek karaktereiteket, új küldetéseket fedezhettek fel és döntéseitekkel alakíthatjátok Homályrév történetét.

Ez a szabálykönyv két részből áll: Az első részben, egy küldetésen keresztül, megtanuljátok a szörnyek, a pálya és a képesség lapok kezelését. A második részben megismerhetitek a Kalandok könyvét, illetve a karakterek és a körülöttük lévő világ fejlődésének mechanikáit.

Játékelemek

1 Szabálykönyv



1 Kalandok könyve



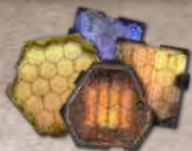
1 Várostörténet füzet



1 Térkép



30 2-oldalú térképelem



155 2-oldalú pályaelem



18 Karakter figura



17 Karakterlap



504 Karakter képesség lap



457 Támadás módosító lap



236 Szörny jelölő



232 Szörny akció kártya



35 Karakter doboz



24 Műanyag talp



8x 16x

47 Szörny tulajdonság lap



Szörny 34x Főellenség 13x

6 Szörny lap tok



150 Esemény kártya



Úti 69x Városi 81x

253 Felszerelés kártya

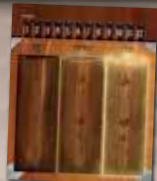


Felszerelés 228x Tervrajz 25x

6 Fa elemi erő korong



1 Elemi erők táblája



1 Forduló jelölő



24 Kihívás kártya



24 Életcél kártya



9 Mellékküldetés kártya



40 Véletlenszerű helyszín kártya

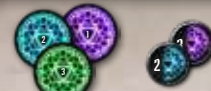


Helyszín 20x Szörny 20x

4 Szabály segédlap



32 Idézett lény jelölő



Idézett lény 16x Emlékeztő 16x

60 Állapot jelölő



85 Képesség jelölő

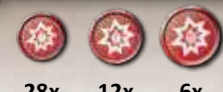


50 Pénz jelölő



10x 40x

46 Sebzés jelölő



28x 12x 6x

10 Küldetés segédjelölő



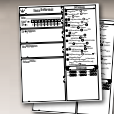
4 Ép/Tp jelölő



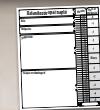
12 Céljelölő



17 Karakter jegyzet



1 Kalandozócsapat naplója



3 Lezárt boríték



4 Matrica lap



Tartalomjegyzék

A játék áttekintése 4–12

1. Karakterlapok 6
2. Képesség kártyák 7
3. Felszerelés 8
4. Szörny tulajdonság lap 9
5. Szörny akció kártyák 10
6. Kihívás kártya 10
7. Támadás módosító lapok 11

Küldetés előkészítése 12–16

1. Küldetés 12–13
2. Átfedő pályaelemek 14–15
3. Küldetés szintje 15
4. Játékvariáns: Nyílt információ és játék egyedül 16

Egy forduló áttekintése 16–33

1. Lapok kiválasztása 16–17
 - a. Pihenés 17
2. Kezdeményezés meghatározása 18
3. Karakter köre 18–28
 - a. Mozgás 19
 - I. Ajtó nyitása 19
 - b. Támadás 19–22
 - I. Előny és hátrány 20–21
 - II. Területre ható támadások 21
 - III. Támadások egyéb hatásai 22
 - c. Állapotok 22–23
 - d. Elemei töltés 23–24
 - e. Aktív hatások 25–26
 - I. Védelem 25
 - II. Megtorlás 26
 - f. Gyógyítás 26
 - g. Idézett lények 26
 - h. Visszaszerzés és visszaforgatás 27
 - i. Zsákmányolás 27
 - I. Zsákmányolás a kör végén 27
 - j. Tapasztalati pontok 27–28
 - k. Karakterek életerejé 28
 - l. Kifáradás 28
 - m. Felszerelés 28
4. Szörnyek köre 29–32
 - a. Akciók sorrendje 29
 - b. Szörny fókusz 29–30

- c. Szörny mozgás 30–31
 - I. Szörnyek mozgása csapdán és veszélyes terepen 31
- d. Szörnyek támadása 31
- e. Egyéb szörny képességek 31–32
- f. Nem egyértelmű akciók 32
- g. Főellenség 32

5. Forduló vége 32

- a. Forduló jelölő 33

Küldetés vége 33

Küldetés szabályok 34

Kampány áttekintése 34–40

1. Világtérkép 35
2. Csapat jegyzetek 36
3. Karakter jegyzetek 37
4. Életcél kártyák 38
5. Tervrajz lap 38
6. Mellékküldetés kártya 38
7. Városi és úti események 39
8. Zárt dobozok és borítékok 40
9. Várostörténet 40
10. Eredmények 40

Kampány játék 41–49

1. Utazás és úti események 41–42
 - a. Úti esemény részletei 41–42
 - b. Hírnév 42
2. Homályrév felkeresése 42–48
 - a. Karakter létrehozása 42
 - b. Városi esemény részletei 43
 - c. Vásárlás és eladás 43
 - d. Szintlépés 44–45
 - I. Jártasság 44
 - II. Képesség pakli összeállítása 45
 - III. Szint beállítása 45
 - e. Adomány a szentélynek 45
 - f. Képesség lapok fejlesztése 45–47
 - g. Karakter visszavonul 48
 - h. Homályrév fejlettsége 48
3. Küldetés teljesítése 49

Speciális feltételek borítékok nyitására 49

Játékvariáns: Csökkentett véletlenszerűség 49

Játékvariáns: Végleges halál 50

Játékvariáns: Véletlenszerű helyszín 50–51

Készítők 51

Referencia 52

A játék áttekintése

Ez a rész a Kalandok könyvében található első küldetés, a **Fekete sírdomb** példáján keresztül mutatja be a játék mechanikáit.





6x



5x



5x



1x



1x

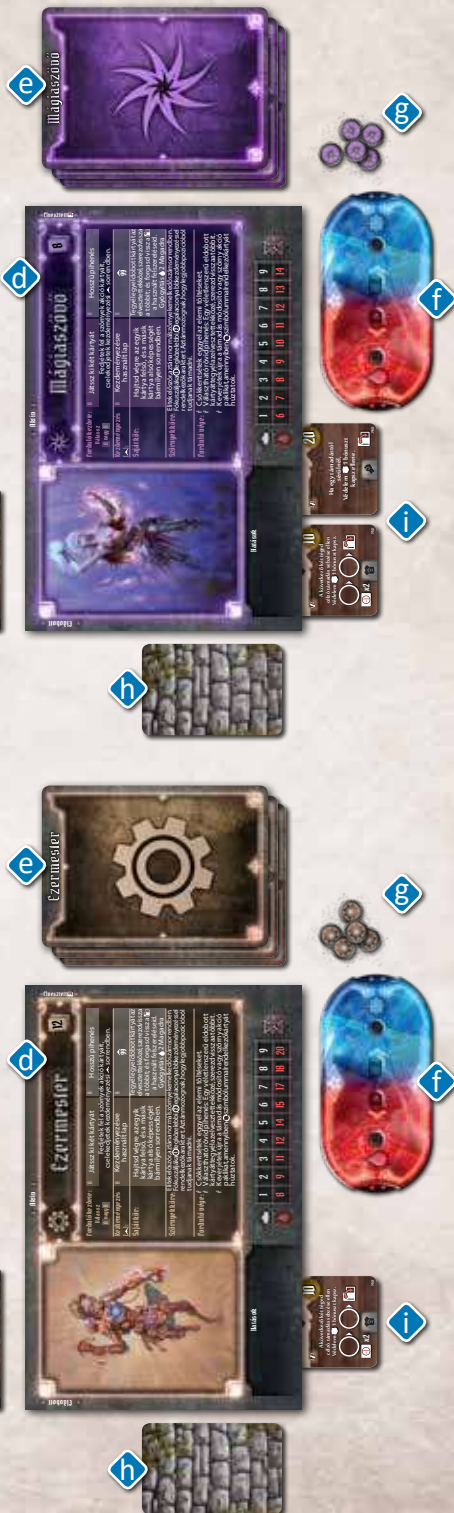


1x



1x

Induló támadás módosító pakli



JÁTÉKELEMEK ELHELYEZÉSE:

- Térképelemek **a**. A Kalandok könyvében leírtak alapján állíthatjátok össze (lásd Küldetés előkészítése a 12-13. oldalon) belőlük a térképet. A térképelemeket ajtók **b** kötik össze. Az átfedő pályaelemeket, az első helyiség szörnyeit és a karakter figurákat is helyezték a pályára **c**.
- A játékosok karakterlapjai **d**, a karakter képesség lapjai **e**, életerő és tapasztalati pont jelölő **f**, a karakterhez tartozó jelölők **g**, képpel lefele fordított kihívás kártya **h**, felszerelés kártyák **i**.
- Szörny tulajdonság lapok **j**, a szörnyhöz tartozó szörny jelölők, és szörny akció kártyák **k** szörny típusonként megkeverve.
- Megkevert támadás módosító pakli a játékosoknak **l** és a szörnyeknek **m**. **A kezdő támadás módosító pakli az oldal tetején ábrázolt húsz lapból áll.** Ezek nem a karakterek dobozaiban található módosító paklik. A kezdő pakli változtatható szintlépéskor, felszerelés, küldetés hatásai, illetve ÁTOK és ÁLDÁS miatt.
- Sebzés jelölők **n**, pénz jelölők **o** és állapot jelölők **p**.
- Az Elemi erők táblája **q**, amin az elemek jelölői mind az üres oszlopban vannak a pálya kezdetekor.

Karakterlapok

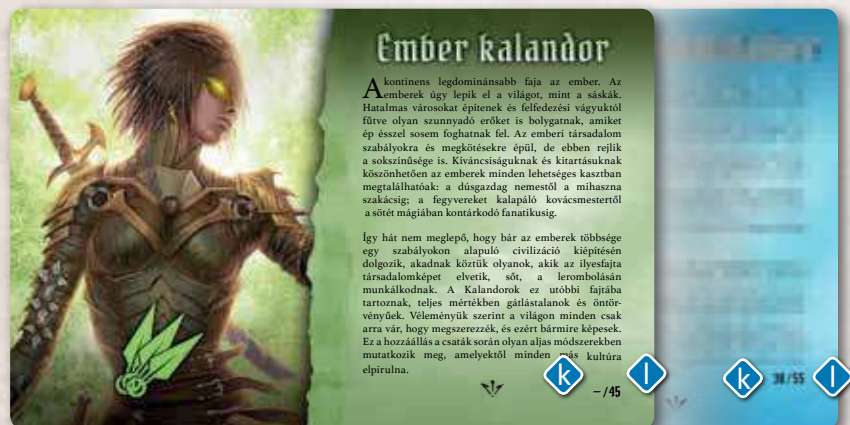
A játék kezdetekor minden játékos választ egy karakter kasztot. Ez fontos döntés, ugyanis minden kasztnak sajátosak a képességei és sajátos a játéktípusa. Egy időben minden kasztból csak egy lehet játékban. A játék kibontásakor hat kasztból választhatatok:

Behemót , Ezermeister , Mágiaszövő , Kalandor , Sziláncszív , Elmetolvaj .

Miután kiválasztottátok a kasztot, vegyétek magatokhoz a karakterlapot, a képesség jelölőket, az első szintű képesség lapokat a karakter ikonjával ellátott nagy borítékból és a karakter figuráját a kis dobozból.

KARAKTERLAP RÉSZEI:

- A kaszt képe , ikonja  és neve .
- Szintenkénti maximális életerő . Aktuális életerő  és tapasztalati pont jelölő .
- A karakter által a küldetésre vihető képesség lapok száma .
- A körök menetének rövid leírása .
- A karakterlap szélén az **eldobott, elvesztett és aktív lapok helye** .
- Számozott eseménylapok, amelyek a kaszt játékba kerülésekor  és a karakter visszavonulásakor  az úti és városi esemény paklikba kerülnek (lásd Karakter visszavonul 48. oldal). Az adott számozású esemény mindkét pakliba bekerül. A hat kezdő karakter indításakor nem kerül be új eseménylap.



Képesség kártyák

A küldetések alatt képesség lapok felhasználásával hajthatok végre **akciókat**. Fordulónként két képesség lapot választ minden játékos karakter. Az egyikről a **felső**, a másíkról pedig az **alsó akciót** játszhatja ki, így minden játékosnak két akciója van egy körben. A kasztoknak egyedi képesség kártyái vannak, amelyek egy része a karakter indításakor elérhető, újabb lapokat pedig szintlépésekkor kaphatnak.

KÉPESSÉG KÁRTYA RÉSZEI:

- A képesség neve **a**.
- Kezdeményező érték **b**. A két választott lapból egyet kijelöltök kezdeményezésre. A kezdeményezésre használt lap értéke határozza meg a játékosok sorrendjét egy fordulón belül (lásd Kezdeményező érték meghatározása a 18. oldalon).
- A képesség szintje **c**. Első szintű karakterek csak az első szintű, illetve az  kártyákat használhatják. Amikor a karakter szintet lép, erősebb képesség lapokat szerez a választható képesség kártyái közé.
- Felső akció **d** és alsó akció **e**. A játékos körében az egyik kijátszott lapjáról az alsó, a másíkról a felső **akciót használhatja**. Egy akció több lépésből **f** is állhat (lásd Karakter köre a 18–28. oldalon).



Felszerelés

Felszerelést kincsekben találhattok vagy, a küldetések között, aranyért vásárolhattok a városban. A megszerzett felszerelés kártyája a karakterhez kerül és küldetés közben használható. Bármelyik kaszt használhat bármilyen felszerelést, de a karakterek által hordható felszerelések száma korlátozott. Egy karakternél egyszerre egy , egy , egy , két  vagy egy  és szintjének felével (felfele kerekítve) megegyező számú  lehet. Egy karakternél sem lehet kettő azonos nevű felszerelés.



Sisak



Vért



Lábbeli



Egykezes



Kétkezes



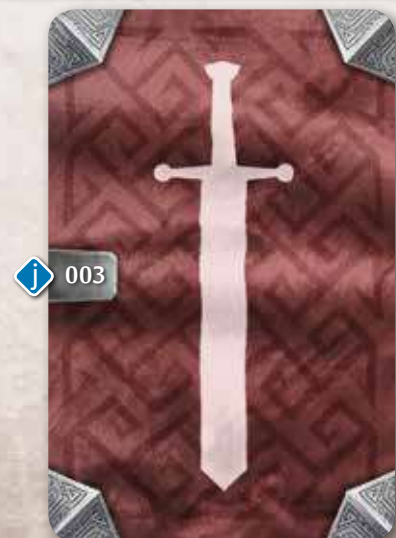
Varázstárgy

FELSZERELÉS KÁRTYA RÉSZEI:

- Felszerelés neve  és ára .
- A lapokkal használat után több dolog történhet: 
 - A  szimbólum azt jelöli, hogy a tárgy **használt**, amit a kártya elforgatásával jeleztek. A használt kártyák hosszú pihenés alkalmával visszaforgathatóak és újra használhatóak (lásd Pihenés a 17. oldalon). Ha egy felszerelés több töltetet  is tartalmaz, mielőtt **használt** vagy **kiürült** állapotba kerülne, akkor a kártyán a töltetek jelölve vannak. Karakter képesség jelölővel követhetitek a töltetek használatát.
 - A  szimbólum azt jelöli, hogy a tárgy **kiürült**, amit a lap lefordításával jeleztek. Kiürült tárgyak a küldetés alatt csak speciális képességekkel használhatóak újra. **Küldetések között az összes felszerelés használható állapotba kerül.** Egy felszerelés sem kerül véglegesen használt vagy üres állapotba.
 - Amennyiben a kártyán nincs szimbólum, az bármennyi alkalommal használható, a kártya szövegét figyelembe véve.

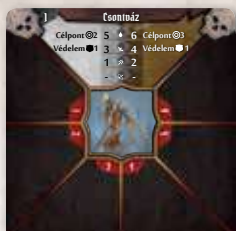


- A felszerelés használatának és hatásának leírása .
- A felszerelés típusa .
- Egyes felszerelések változtatnak a karakter támadás módosító pakliján, amíg a karakter viseli őket. Ebben az esetben a hozzáadandó módosító lapok típusa , száma és értéke szerepel a felszerelés kártyán .
- Az adott felszerelésből a játékban megtalálható darabszám  és az adott tárgy sorszáma .
- A felszerelés hivatkozási száma a lap hátoldalán .

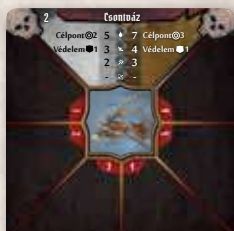


Szörny tulajdonság lap

A szörny tulajdonság lapokon találjátok az adott szörny típus normál és elit verziójának értékeit. A szörnyek alaptulajdonság értékei a **küldetés szintjének** megfelelően változnak (lásd Küldetés szintje a 15. oldalon). A kétoldalú lapok minden széle egy meghatározott küldetés szintet mutat. A lapok a választott szinthez kell forgatnotok.



1. Szintű szörny



2. Szintű szörny

A szörny lapok tokja eltakarja az éppen nem használt szinteket és a számozott részekre helyezhetitek a sebzés és állapot jelölőket.



Szörny



Főellenség

SZÖRNY TULAJDONSÁG LAP RÉSZEI:

- A szörny neve **a** és szintje **b**, amely megfelel a küldetés szintjének.
- Normál **c** és elit **d** szörny értékei.
- A szörny **életerej**e **e**, amely azt mutatja meg, hogy mennyi sérülést képes elviselni, mielőtt meghalna.
- A szörny **mozgás** alapértéke **f**. Ennyi mezőt képes haladni egy **Mozgás** akcióval.
- A szörny **támadási** alapértéke **g**. Ennyi sebzést okoz alapesetben egy **Támadás** akcióval.
- A szörny **távolság** alapértéke **h**. Ez az érték mutatja, hogy a szörny hány mezőre képes elérni távolsági támadással vagy gyógyítással. Egy „-” jelöli, ha az alaptámadás csak közelharc lehet, amivel csak a szomszédos mezőket éri el.
- Speciális tulajdonságok **i**. Ezek a tulajdonságok állandóak és minden körben aktívak. Például ilyen a repülés, amit a **j** szimbólum jelöl (lásd Mozgás a 19. oldalon).



Szörny akció kártyák

Miután a játékosok kiválasztották és felfedték a képesség kártyáikat a fordulóra, az összes, adott pillanatban a pályán található szörny típusnak is felfedtek egy saját akció kártyát. Ezen a lapon a szörny típus — normál és elit — fordulóra vonatkozó értékeit, képességeit és módosítóit látjátok.



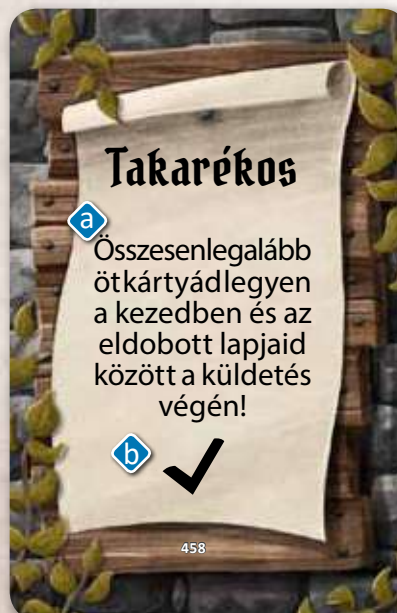
SZÖRNY AKCIÓ KÁRTYA RÉSZEI:

- A szörny típus neve **a**. Néhány esetben több szörny típus használja ugyanazt a paklit. Például, a Tolvaj őrszem, Városőr és Inox őr ugyanazt az „Őr” paklit használja.
- Kezdeményező érték **b**. Meghatározza, hogy a fordulóban mikor kerül sorra mindegyik, a kártyának megfelelő típusba tartozó szörny (lásd Kezdeményezés meghatározása a 18. oldalon).
- A szörny képességei **c**. A képességeket a kártyán látható sorrendben hajtja végre (amennyiben lehetséges) majd befejezi a körét (lásd Szörnyek köre a 29–32. oldalon).
- Visszakeverés szimbólum **d**. Ha bármely felfedett lapon ez a szimbólum található, a paklit a forduló végén újra kell kevernetek, belekeverve az összes addig elhasznált lapot is.

Kihívás kártya

Minden játékosnak osztotok két kihívás kártyát a küldetés elején. A két lapból a játékosnak egyet ki kell választania és a küldetés idejére a többiek előtt titokban kell tartania. Amennyiben a küldetést sikeresen teljesítitek, és a karakter megfelel a kártyán található kihívásnak **a**, megkapja a lapon található számú pipát **b**. A pipákkal a karakter támadás módosító pakliját fejleszthetitek (lásd Jártasság a 44. oldalon). Ha a küldetés sikertelen, a kihívás kártyák sem érvényesíthetőek, függetlenül a feltétel teljesülésétől.

A küldetés végéig tartsátok titokban egymás elől a kihívás lapjaitok tartalmát, de jegyzeteljétek, ha az elérendő cél nehezen követhető fejben.



Támadás módosító lapok

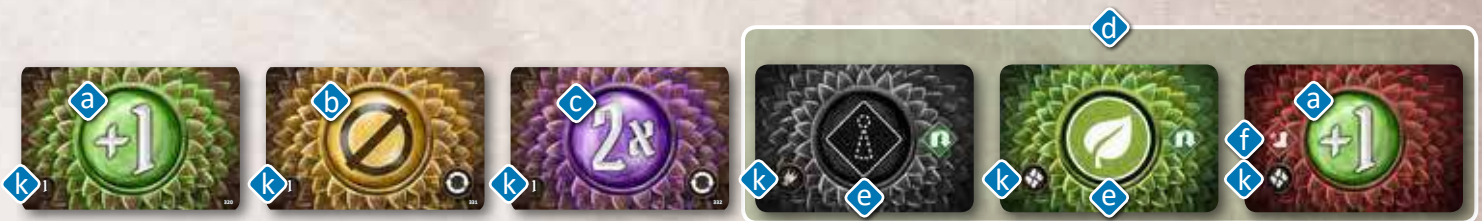
Támadáskor húzzatok **minden célpont** után külön támadás módosító lapot. Minden játékosnak egyéni paklija van, a szörnyek pedig egy közös pakliból húznak. A támadás módosító lap növelheti vagy csökkentheti a támadás értékét.



TÁMADÁS MÓDOSÍTÓ LAP RÉSZEI:

A támadás módosító értéke **a**. Az elvétett támadás lap **b** a támadás értékét nullára csökkenti. A duplázó lap **c** a támadás értékét kétszerezi.

Állapotok, elemi töltés, vagy más speciális hatások **d**. Amikor a speciális hatások a lap közepén találhatók, a módosító értéke +0 **e**. Ha a módosító értéke nem +0, a speciális hatások a lap bal oldalán láthatók **f**.



Az összeadódó módosító szimbólum **g** jelöli, hogy újabb lapot kell húznotok. Addig húzzatok módosító lapokat, amíg a következő **nem** összeadódó módosítót felfeditek. Ekkor az összes korábbi lap értéke és hatása összeadódik.



= Adjatok egy „LÖKÉS 2” és föld elem hatást a támadáshoz, majd növeljétek a támadás értékét kettővel.

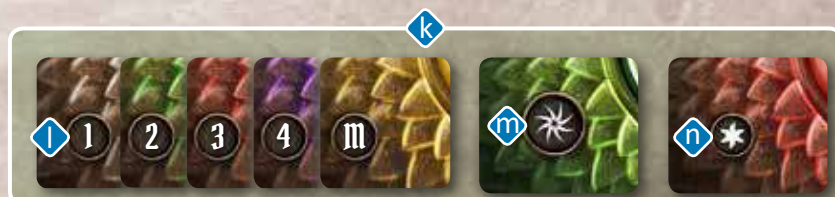
ÁLDÁS **h** és **ÁTOK** **i** lapok. Ha felhúztok egy áldás vagy átok lapot, azt a hatás bekövetkezése után vegyétek ki a pakliból. Ezek a lapok újrakeverésnél nem kerülnek vissza a támadás módosító pakliba. Az átok lapokon az **m** és ***** jelölés mutatja, hogy a szörnyek **m** vagy a karakterek ***** támadás módosító paklijába kerülhetnek.



Újrakeverés szimbólum **j**. Újra kell keverni a paklit annak fordulónak a végén, amiben egy **z** vagy egy **z** lapot húztatok, illetve ha nem tudtok lapot húzni, mert elfogyott a pakli.



Típus szimbólum **k**. Mindegyik támadás módosító paklinak saját jelölése van: 1, 2, 3, 4, vagy Sz **l**. Amikor jártasság miatt módosul, a kasztok saját lapjaikat adhatják a paklihoz (lásd Szintlépés a 44-45. oldalon). Ezek a kaszt szimbóluma látható **m**. A küldetés vagy felszerelés miatt hozzáadott módosító lapok saját szimbóluma ***** **n**. Ezek a lapok csak a küldetés idejére kerülnek be a játékos paklijába, utána vegyétek ki őket.



Küldetés előkészítése

A Kalandok könyve alapján keressétek ki a térképelemeket és a küldetéshez tartozó szörnyeket. Olvassátok el a bevezetőt és hajtsátok végre a „Különleges szabályok” részben található hatásokat. Osszatok játékosonként két kihívás kártyát, amiből minden játékos tartson meg egyet. Döntsétek el, hogy a felszereléseitekből melyiket szeretnétek a küldetés alatt használni (a támadás módosító -1 lapokat a paklihoz kell adni, amennyiben a felszerelés lap ezt kéri). Válasszátok ki a képesség lapokat, amiket a küldetésre szeretnétek vinni, a maximum kézméretet figyelembe véve. Első játék alkalmával ajánlatos csak az első szintű lapokat használni. Ha már jobban megismertétek a kasztokat, akkor elkezdhetitek az jelű, komplexebb lapokat is használni. Szintlépés után magasabb szintű kártyákhoz juthattok, amit kicserélhettek a kezetekben lévő lapokkal. A lapok kiválasztása után a városi és úti események hatásai érvényesülnek (lásd Utazás és úti események a 41. oldalon).

Küldetés

KÜLDETÉS RÉSZEI:

- A küldetés neve , hivatkozási száma és elhelyezkedése a térképen .
- A küldetés előfeltétele .
- Győzelmi feltételek .
- Bevezető . A történet folytatása , amit a pályán jelölt hely elérésekor olvashattok el. Végkifejlet , amit a küldetés sikeres teljesítésekor olvashattok el.
- A küldetés teljesítésével felfedett új küldetések neve, hivatkozási száma és térképi elhelyezkedése .
- A sikeres küldetés egyéb jutalmai .

#1 6-10 Fekete sírdomb

Kapcsolat: A sírdomb mélyén – #2

Előfeltétel: Nincs

Cél: Öljétek meg minden ellenfelet

Bevezető: Kénnel odataláltok a dombhoz – az Új Piac kapuján kilépve már látjátok is, ahogy a Tetem-erdő szélén püposodik, pont, mint egy szőnyeg, ha patkány bújik alá. Közlebb érve észreveszitek, hogy a gigási halom fekete földből készült. A szűk bejáratot teljesen benőtték a növények. Hamar utat vágtok a bozótban és felfedeztek egy kopottas lépcsősort, ami a sötét mélybe vezet.

Végkifejlet: Miután – az utolsó bandita is kilhelte a lelkét, kifújjátok magatokat és próbáljátok elfeledni a húsotokba vajú csontos ujjakat. A megbízás célpontja nincs a halottak között; megborzongtok a gondolatától, hogy vajon miféle szörnyűségek várnak rátok a katakomba mélyén.

Új helyszín: A sírdomb mélyén (G-11)

Csapat eredmény: Első lépések

Lejebb érve hálát adtok az égnek, hogy fényt láttok kiszűrődni egy helyiségből. Sajnálatos módon a fényhez társul egy jó adag hullaszag is, amit messziről felismertek. Mialatt a lépcsőket veszitek sorra, elgondolkodtok, hogy vajon miféle tolvajok tanyáznak ilyen veszélyes helyen. A válasz nem várat magára sokáig: egy csapat orgyilkossal néztek farkasszemet, akik nem igazán örülnek a hivatlan vendégeknek. A vezérükre épp illik Jekserah leírása.

„Végeztetek a betolakodókkal!”, mondja, és elkezd kihátrálni a szobából. Épp hogy ki tudjátok venni a körvonalait, mielőtt eltűnne egy ajtó mögött a folyosón.

„Nem minden nap találkozunk olyan ostobákkal, akik házhoz hozzák a zsákmányt”, vigyorog az egyik bandita, majd előhúz egy rozsdás kardot. „Ideje végeznünk veletek.”

Az nevet igazán, aki utoljára nevet. Ha lenne nálatok bármilyen érték, eleve nem jöttetek volna ide.

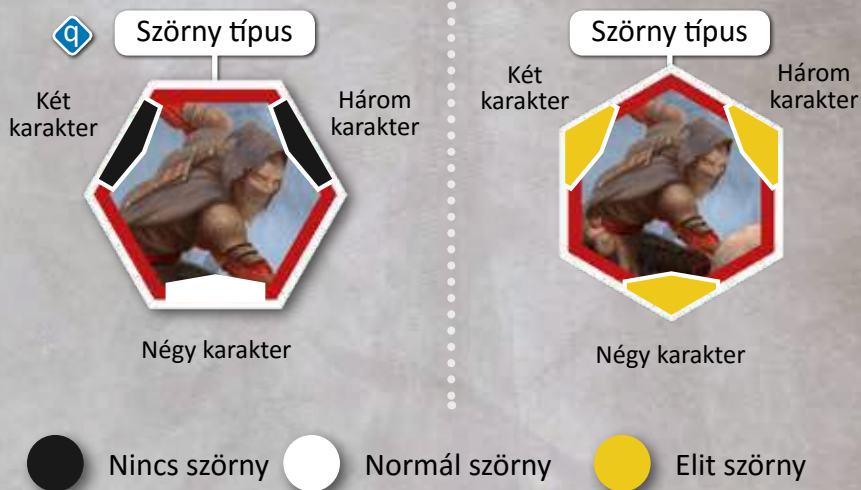
Amint berúgjátok az ajtót, világossá válik, hogy miért itt bujkáltak a rablók: a helyet életre keltett csontvázak őrzik. Szentségtelen, átkozott teremtmények, amiket bizonyára nekromanták keltettek életre.

Nincs más hátra, mint visszaküldeni őket a másvilágra, az orgyilkosok maradéka pedig velük tarthat.

Térképek: L1a, G1b, I1b

3

- Helyszínek, amelyekkel a küldetés közvetlen kapcsolatban áll  (lásd Utazás és úti események a 41-42. oldalon).
- A térképelemek  és az ajtók  elhelyezkedése és a szükséges térképelemek listája . Egy küldetés több helyiségre oszlik, amiket ajtók választanak el. Egy helyiség több térképelemből is állhat. Ilyen esetben átfedő pályaelemek kötik össze a térképelemeket.
- A helyiségben látjátok a szörnyek elhelyezkedését . A szörnyek szélén található színkód  segít a szörnyek számát a karakterek számához igazítani. Két karakternél a bal felső, három karakternél a jobb felső, négy karakternél pedig az alsó jel szerint helyezték fel a szörnyeket. **Fehér** jelnél egy normál szörnyet, **sárga** jelnél egy elit szörnyet helyeztek a mezőre. **Fekete** jelnél nincs jelen szörny a mezőn az adott karakterszámmal. A normál és elit szörnyek jelöléséhez használjátok a megfelelő színű talpakat.



Például:    esetén két karakternél nem kerül fel szörny, három karakternél egy normál, négy karakternél pedig egy elit szörny kerül az adott mezőre.

A küldetés kezdetén csak az első helyiség szörnyeit helyezték a pályára. A szörny jelölők számozva vannak. A szörnyek a számozás sorrendjében cselekszenek a fordulóban egy szörny típuson belül (lásd Szörnyek köre a 29. oldalon), ezért a szörny jelölőket véletlenszerűen válasszátok ki a pályára helyezésnél.

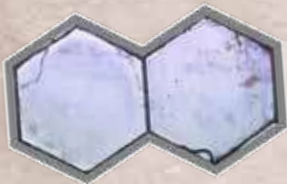
- A karakterek lehetséges kezdőhelyeit a  szimbólum jelöli . Bármely üres  jelű mezőre helyezhetitek a figurátokat a küldetés kezdetén.
- A csapdák típusa  és a kincs sorszáma . A kincsek tartalma a Kalandok könyvének végén található, amit csak akkor olvassatok el, amikor a kincset felveszitek.
- A pénz jelölők  és az átfedő pályaelemek  a helyiség felfedésekor kerülnek a pályára.



Átfedő pályaelemek

A küldetés térképelemeit és azok összeállítását a Kalandok könyvében találjátok meg. A térképelemekre átfedő pályaelemek is kerülhetnek, amelyeknek típusonként változó funkciója van.

ÁTFEDŐ PÁLYAELEMEK TÍPUSAI:



- **Ajtó** ■: Egy ajtó két helyiséget választ el a pályán. Amikor egy karakter az ajtóra lép, azt azonnal kinyitja (nyitott oldalára fordul az elem) és feltárul a mögötte található helyiség. Helyezzétek a felfedett helyiségbe a Kalandok könyvében ábrázolt szörnyeket, átfedő pályaelemeket, pénz és egyéb jelölőket. Csak játékos karakterek tudnak ajtókat kinyitni, szörnyek és idézett lények nem, hacsak erre nem szólít fel különleges szabály. Nyitott ajtók nem akadályozzák a mozgást és nem lehet őket becsukni. Többféle ajtóábrázolás található a játékban, de mind ugyanúgy működik.
- **Átjáró** ■: Az átjáró két térképelemet köt össze, amelyek így egy helyiséget alkotnak. Egy átjáró mezőit kezeljétek ugyanúgy, mint bármilyen más mezőt.
- **Csapda** ■: Egy csapda akkor aktiválódik, amikor egy lény a mezőre kerül, vagy azon átmozog. Ha Repülés 🦋 vagy Ugrás 🦋 mozgás típussal haladtok át a csapdán, az nem aktiválódik. Miután a csapda kifejti hatását a benne álló figurára, **távolítsátok el a pályáról**. Csapdát bizonyos képességekkel is el lehet távolítani, anélkül, hogy kifejtené a hatását. A csapda hatását a Kalandok könyvében a küldetés mellett találjátok. A Sebzés csapdák **2+Küldetés szintje** sebzést okoznak. Karakterek és szörnyek is állíthatnak csapdát bizonyos képességekkel, melyek sebzése ettől eltérhet. Amikor a csapdát a pályára teszitek, érdemes annak sebzését, illetve egyéb hatásainak jelölőit rárakni, hogy ne felejtsetek el.
- **Veszélyes terep** ■: Amikor egy lény a mezőre kerül, vagy azon átmozog, egy csapda sebzés értékének felét szenved el (lefele kerekítve). Ha Repülés 🦋 vagy Ugrás 🦋 mozgás típussal haladtok át rajta, a veszélyes terepnek nincs hatása. A csapdákkal ellentétben a veszélyes terep végig a pályán marad. Amennyiben a kör kezdetén álltok a mezőn vagy kiléptek belőle, nem okoz sebzést.
- **Nehéz terep** ■: A nehéz terepen két mozgás pontért mozoghattok. Ha Repülés 🦋 vagy Ugrás 🦋 mozgás típussal haladtok át rajta, a nehéz terepnek nincs hatása.
- **Akadály** ■: Többféle akadály található a játékban, de a működésük ugyanaz: csak Repülés 🦋 vagy Ugrás 🦋 mozgás típussal mozoghattok át rajtuk, de a **távolsági támadást** nem akadályozzák. Bizonyos karakterek képesek akadályokat készíteni vagy mozgatni. Ebben az esetben érvényes az a szabály, hogy a pálya egyetlen részét se lehet teljesen elbarikádozni, azaz mindig kell maradjon egy útvonal, ami nincs akadállyal elzárva.



- **Kincs** ■: A kincseket megszerezve zsákmányhoz juthattok (lásd Zsákmányolás a 27. oldalon). Kétféle kincs létezik: „Cél” és számozott. A „Cél” jelölésű kincsek a küldetés elvégzéséhez fontosak és a küldetés mellett, a Kalandok könyvében leírtaknak megfelelően kezeljétek őket. A „Cél” kincsek mindig jelen vannak, amikor újrakezdték egy küldetést.

A számozott kincseknek többféle hatásuk lehet. Amikor egy karakter megszerzi a kincset, keressétek meg a számot a Kalandok könyvének végén lévő listában. Ha ez egy **felszerelés neve**, a karakter azonnal megkapja a megnevezett felszerelést. Ha ez egy **felszerelés tervrajza**, a felszerelés összes másolata bekerül a város piacára, ahonnan meg tudjátok venni. A **számozott kincseket csak egyszer szerezhettek meg**. Jelöljétek a Kalandok könyvében, hogy melyik kincseket szereztétek már meg.

Küldetés szintje

A szörnyek harcértéke, a csapdák sebzése, a pénz jelölők arany értéke, és a küldetésért járó tapasztalati pont mind a küldetés szintjétől függ. A **küldetés szintjét** (Szint) a karakterek átlagos szintje és a kívánt nehézség alapján választhatjátok ki.

A küldetés szintjét a küldetés elején kell kiválasztanotok 0-7-ig és a küldetés közben már nem tudjátok megváltoztatni. Az **ajánlott** szint a karakterek szintjének átlaga kettővel osztva (felfele kerekítve). Ez a normál szint. Ha könnyű játékot szeretnétek, csökkentsétek a szintet eggyel. Az ajánlott szintet eggyel növelve nehéz, kettővel növelve pedig nagyon nehéz küldetést tudtok kezdeni.

Nehézség	Szint változtatás
Könnyű	-1
Normál	+0
Nehéz	+1
Nagyon nehéz	+2

Küldetés szintje	Szörnyek szintje	Arany átváltás	Csapdák sebzése	Tapasztalati pont
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Például: A csapatban van egy 6. szintű, két 4. szintű és egy 3. szintű karakter. Ekkor a csapat átlag szintje 4.25 kettővel osztva, felfele kerekítve 3. Az ajánlott küldetés szint tehát 3. Könnyebb vagy nehezebb szint választása csak rajtatok múlik. Magasabb szinten erősebbek lesznek a szörnyek, de több arany és tapasztalati pont lesz a jutalmatok.

Játékvariáns: Nyílt információ és játék egyedül

A játékot játszhatod egyedül. Ilyenkor két karaktert irányítasz. A játék egyik nehézsége abban rejlik, hogy nem tudod pontosan, milyen lapokat fognak használni a csapattársaid. Ezért a játék könnyebb, ha egyedül játszod. Ennek ellensúlyozására **növeld a szörnyek szintjét és a csapdák sebzését eggyel, de ne növeld a küldetés végi jutalmakat (arany és tapasztalati pont).**

Ha szeretnétek, játszhattok nyílt lapokkal és megbeszélhetitek, ki mit fog cselekedni a harci körben. Ilyenkor ajánlott a küldetés nehézségét eggyel növelni. **Nem ez az ajánlott játékvariáns**, de bizonyos csapatoknak megfelelőbb lehet ez a változat.

Küldetés szintje	Szörnyek szintje	Arany átváltás	Csapdák sebzése	Tapasztalati pont
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Egy forduló áttekintése

Egy küldetés fordulóból áll. A fordulók addig ismétlődnek, amíg nem teljesítitek a küldetés feltételeit, vagy el nem bukjátok a küldetést. Egy forduló a következő lépésekből áll:

- Lapok kiválasztása:** Két képesség lapot választotok a kezetekből vagy bejelentitek, hogy **hosszú pihenőt** tartotok.
- Kezdeményezés meghatározása:** A játékosok felfedik a lapjaikat és a jelenleg a pályán lévő szörny típusoknak is húztok akciókártyát. A felfedett lapok alapján meghatározzátok a kezdeményezés sorrendjét.
- Karakterek és szörnyek akciói:** A legalacsonyabb kezdeményező értéktől kezdve, növekvő sorrendben, minden karakter és szörny végrehajtja a saját körét.
- Forduló vége:** A forduló végén szükség lehet bizonyos lépések végrehajtására, hogy felkészüljete a következő fordulóra (lásd Forduló vége a 32. oldalon).

Lapok kiválasztása

A forduló elején kiválasztotok két képesség lapot a kezetekből, amiket még nem fedtek fel. A két lapból egyet válasszatok ki **kezdeményezésre**. A kezdeményezésre kijelölt lap kezdeményező értéke határozza meg, hogy mikor következtek a fordulón belül (lásd Kezdeményezés meghatározása a 18. oldalon).

Nem mutathatjátok meg egymásnak a kártyáitokat vagy adhattok konkrét információt a kártya nevééről, vagy a rajta található értékekről. Általános információt adhattok arról, hogy mit terveztek csinálni a körötökben.

- **Megengedett példaul:** „Meg fogom támadni az őrt a forduló közepén.”; „A forduló elején oda fogok mozogni és gyógyítok rajtad, remélem, a szörnyek köre előtt.”
- **Nem megengedett példaul:** „17-nél kevesebb kezdeményező érték kell, hogy előttem következzen a fordulóban.”; „Négy sebzést fogok kiosztani a tolvajra, úgyhogy nem kell foglalkoznod vele.”; „Nyársaló kitöréssel mindenkit megölök.”

A körötökben felhasznált kártyák, az elvégzett akciótól függően, az **aktívált, eldobott** vagy **elvesztett** lapok közé kerülnek. Felhasználás után a kártyák az eldobott lapok közé kerülnek, kivéve, ha más jelölés található rajtuk. Az **eldobott** lapok **pihenéskor** visszakerülnek a kezetekbe (lásd lentebb). Ha a végrehajtott akción  szimbólum található, a kártya az elvesztett lapok közé kerül. **Elvesztett** lapokat a küldetés alatt csak speciális akciókkal lehet **visszaszerezni**. Néhány lap aktív hatást fejt ki (lásd a szimbólumokat jobb oldalt). Ezek a lapok elétek kerülnek a hatás idejére, mint aktív lapok. Miután a hatás lejár, a kártya az eldobott vagy elvesztett lapok közé kerül, a rajta lévő jelzés alapján (lásd Aktív hatások a 25–26. oldalon).

Minden fordulóban ki kell játszaniotok két lapot vagy hosszú pihenést kell végrehajtanotok. Ha a kezetekben nincs lap vagy csak egy lap van, akkor csak **hosszú pihenés** a lehetséges akció. Ha a hosszú pihenés nem lehetséges, mert csak egy eldobott lapotok van, vagy nincs eldobott lapotok, akkor a karakter **kifárad**, és már nem vesz részt a küldetésben (lásd Kifáradás a 28. oldalon).



Elvesztett



Visszaszerez



Állandó
bónusz



Forduló bónusz

Aktív hatás

PIHENÉS

A pihenés akció az elsődleges lehetőség, amivel az eldobott lapjaitokat visszaszerezhetitek. Kétféle pihenésre van lehetőség: **rövid pihenés** vagy **hosszú pihenés**. Bármelyik pihenés akciót is választjátok, az csak akkor lehetséges, ha kettő vagy több eldobott lapotok van. A pihenés mindig egy eldobott lap elvesztésével jár.

- **Rövid pihenés:** A Forduló vége fázisban hajthattok végre rövid pihenést. Keverjétek meg az eldobott lapokat és **véletlenszerűen** húzzatok egyet, ami az **elvesztett** lapok közé kerül. A többi lap visszakerül a kezetekbe. Ha a véletlenszerűen húzott lapot szeretnétek mégis megtartani, a karakter sebződhet egyet, hogy új lapot húzhasson. Ezt a cserét minden karakter csak egyszer teheti meg rövid pihenésenként és köteles a másodjára húzott lapot az elvesztett lapok közé tenni.
- **Hosszú pihenés:** A lapok kiválasztása fázisban kell bejelentenetek a hosszú pihenést. Ez egy egész körbe kerül. A hosszú pihenést bejelentő karakter kezdeményező értéke 99. A karakternek a körében ki kell **választani** az eldobott lapok közül egyet, ami az elvesztett lapok közé kerül. A többi eldobott lap visszakerül a kezébe. Ezen felül a karakter elvégezhet egy „**Gyógyítás**  **2, Magadra**” akciót és **visszaforgatja az összes használt felszerelését**.

Kezdeményezés meghatározása

Miután kiválasztottátok a körben használt két képesség lapot, vagy bejelentettétek a hosszú pihenést, fedjétek fel a pályán jelen levő szörnyek akció kártyáit. Ezután fedjétek fel a két választott képesség kártyátokat úgy, hogy a **kezdeményezésre használt lap** van felül.

A szörny akció lapokon és a saját képesség lapjaitokon lévő értékek alapján állapítsátok meg a kezdeményezés sorrendjét. A legalacsonyabb kezdeményező értékű kezdi a fordulót és növekvő sorrendben jönnek a többiek, amíg minden játékos és szörny aktiválódott. Egy szörny típus körében az összes adott típusú szörny aktiválódik: először az elit szörnyek a jelölőn található számozás sorrendjében, utána a normál szörnyek a jelölőn található számozás sorrendjében.

Játékosok közti döntetlen kezdeményezés esetén a másik lap kezdeményező értéke dönt. (Ha még mindig döntetlen, akkor megbeszélhetitek, ki kezd.) Játékos és szörny típus közti döntetlen esetén a játékos kezd, szörny típus és szörny típus közti döntetlen esetén pedig a játékosok döntenek.

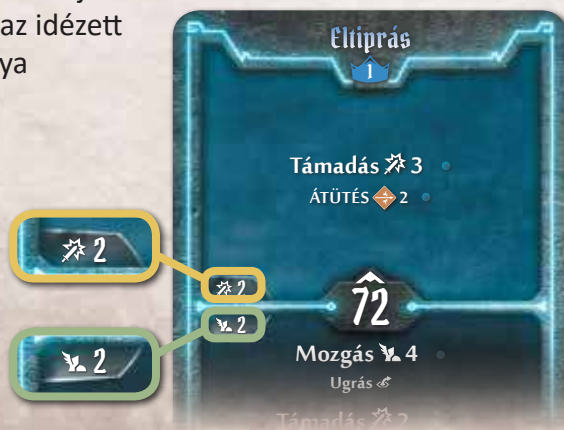
Például: A Behemót a két jobb oldalt látható kártyát választja a körben. Később szeretne jönni a fordulóban ezért a 64 értékű lappal kezdeményez. Választhatta volna a 15-ös kezdeményező értékű lapot, ha korábban akart volna jönni. A Kalandor 86-os kezdeményező értéket választ, a Tolvaj őrszem és a Csontváz szörny akció kártyák kezdeményező értéke 30 és 64. Ebben az esetben a Tolvaj őrszemek kezdik a fordulót, aztán a Behemót, majd az összes Csontváz, végül a Kalandor.



Karakter köre

A karakter körében az egyik választott lapról az **alsó**, a másikról a **felső** képességet használhatja. Az, hogy melyik lapot használtátok **kezdeményezésre**, ekkor **már nem számít**. Bármely lapról ki lehet játszani az alsó, a másikról pedig a felső képességet, bármilyen sorrendben, viszont a felsorolt akciókat csak a lapon meghatározott sorrendben szabad végrehajtani. Amint a lapon lévő akciókat elvégeztétek, a lap a megfelelő helyre kerül (eldobott, elvesztett vagy aktív). Egyes akciók kihagyhatóak, de csak akkor, ha nem hátrányos a hatásuk a karakterre vagy csapattársra nézve. A hátrányos hatásokat mindig **kötelesek** vagytok végrehajtani. Minden lény, aki veletek harcol, **csapattársnak** számít. A csapattársak a rajtad kívül jelenlevő karakterek, akik a te oldaladon harcolnak, beleértve az idézett lényeket is. Képességek csak akkor hatnak csapattársra, ha az a kártya szövegében szerepel.

Minden kártya **felső** része használható „**Támadás 2**”, **alsó** része pedig „**Mozgás 2**” alap akcióra. Amennyiben az alap akcióra használjátok a lapot, a rajta lévő hatások nem érvényesülnek és mindig az eldobott lapok közé kerül. A körötökben használhattok bármennyi felszerelést a képesség lap használata előtt, közben vagy után.



MOZGÁS



„**Mozgás X**” akcióval a karakter **maximum** X mezőt haladhat a pályán. A lények saját csapattársaikon átmozoghatnak, de ellenfeleken és akadályon nem. Amikor egy lény megérkezik a mezőre, a csapdák és egyéb pályaelemek hatását vegyék figyelembe. A pályán lévő lények nem fejezhetik be a mozgásukat olyan mezőn, ahol már áll valaki. Falakon semmilyen esetben **nem lehet** átmozogni.



„**Ugrás**” kulcsszó esetén: Mozgás X (Ugrás) végrehajtásakor a karakter figyelmen kívül hagyhatja az útjában álló lényeket és pályaelemek hatásait mozgás alatt, de a mező, amire érkezik, normál mozgásnak számít és az ott teljesülő hatásokat figyelembe kell venni a hagyományos mozgásnál leírtak szerint.



„**Repülés**” kulcsszó esetén: a karakter figyelmen kívül hagyhatja az útjában álló lényeket és pályaelemek hatásait mozgás alatt, beleértve azt a mezőt is, amire érkezik. Továbbra is üres mezőre kell érkeznie (nem állhat ott más lény). A repülés szabályai a HÚZÁS vagy LÖKÉS kényszerített mozgásra is érvényesek. Amennyiben egy lény elveszíti a repülés képességét egy akadály felett, csapdának megfelelő mennyiségűt sérül és a legközelebbi üres mezőre kerül (nincs ott lény, jelölő, vagy átjárón kívül más átfedő pályaelem, kapcsoló, és nyitott ajtó).

AJTÓ NYITÁSA

Amikor a karakter egy zárt ajtóra lép, az ajtó kinyílik (fordítsátok az ajtót a nyitott oldalára), és a helyiség láthatóvá válik. A Kalandok könyve alapján helyezétek a pályára a helyiségben található elemeket, a játékosok számának megfelelően (a kifáradt karakterek is számítanak). A szörny jelölőket véletlenszerűen válasszátok ki a pályára helyezéskor, ugyanúgy, mint a küldetés előkészítésénél. Csak annyi szörnyet helyeztetek a pályára, amennyi szörny jelölő van. Amennyiben nincs elég szörny jelölő, az ajtót nyitó karakterhez közelebb álló szörnyeket rakjátok először a helyükre.

Miután a helyiséget berendeztetek, húzzatok akció kártyát az új szörny típusoknak. Ha bármely szörny típusnak alacsonyabb a kezdeményező értéke mint az ajtót nyitó karakternek, akkor az aktuális karakter köre után az ő körük következnek a szokásos kezdeményezési sorrendben. Ez a szabály garantálja, hogy a pályán található minden szörny típusnak lesz köre a fordulóban.

TÁMADÁS



A „**Támadás X**” képesség X sebzést okoz egy ellenfélnek a megadott távolságon belül. Csapattársat nem tudtok megtámadni. Két fajta támadás lehetséges: **távolsági** és **közelharci**.



A **távolsági támadást** a „**Távolság Y**” érték jelöli a kártyákon, amivel Y távolságon belül bármely ellenfél támadható. Ha bárki távolsági támadást (távtámadást) hajt végre egy mellette álló ellenfélre, azt Hátrányból teszi (lásd Előny és Hátrány a 20–21. oldalon).

A **közelharci támadás** mellett nincs távolság érték. Egy mező távolságra ér el, ami általában egymás melletti mezőket jelent.

Látómező: távolsági és közelharci támadás is csak a lény látómezőjében lévő ellenfelekre hajtható végre. Látómezőben található az ellenfél, ha a támadó mezőjének sarkából a védő mezőjének sarkába tudtok úgy vonalat húzni, hogy az nem érint falat (egy térkép lap széle, illetve a nem teljes mezők a térkép szélén, hacsak nincsenek letakarva más pályaelemmel).

A látómezőt csak a falak takarják ki. A látómező szabály minden olyan képességre érvényes, amelyen távolság szerepel, akkor is, ha ez nem támadás. Amennyiben egy nem támadás képesség nem határoz meg távolságot, a célpontnak nem kell a látómezőben lennie. Két fallal elválasztott mező nem számít szomszédosnak.

Az alaptámadásod értékét, meghatározott sorrendben, három módosító befolyásolhatja. Célpontonként külön vedd figyelembe ezeket.

- A **támadó módosítói** érvényesülnek először. Ezek az aktív képességekből, tárgyakkból és más forrásból származó pozitív és negatív módosítók (például, +1 Támadás MÉRGEZÉS miatt).
- Ezután húzzatok **támadás módosító lapot** a támadó paklijából és hajtsátok végre a módosítást.
- Végül a **védekező módosítói** érvényesülnek. Ezek csökkentik a beérkező sebzést és minden célpontnak a saját módosítóját kell figyelembe venni.
- Ha bármely lépésben több módosító is van, ti választjátok, hogy milyen sorrendben érvényesülnek. **Célpontonként** változó lehet ugyanannak a támadásnak az értéke, így a különböző célpontokra más sebzést oszthattok ki.

Például: A Kalandor „Támadás 3” képességét használja egy elit Tolvaj őrszemen. A célponton lévő hatások miatt +2-t adhat a támadáshoz és egy aktív lapja miatt duplázhatja a támadását. A Kalandor azt a sorrendet választja, hogy először hozzáadja a +2 támadást, majd duplázza az eredményt, így 10-es értékkel támad. Ezután támadás módosító lapot húz, ami -1, így a támadás értéke 9. Végül a Tolvaj őrszem védelme 1 sebzést fog fel, így a támadás értéke 8, azaz a célpont 8-at sebződik.

A szörnyeket ért sérülést a szörny tulajdonság lap tokján tudjátok jelölni a megfelelő szám mellett. Amikor egy szörny élete nullára vagy kevesebbre csökken, távolítsátok el a pályáról. Ettől a pillanattól kezdve a szörnyből származó egyéb hatások is megszűnnek és a támadás többi hatása sem érvényesül.

A halott szörnyek helyére helyeztetek egy pénz jelölőt, amikor eltávolítjátok, kivéve, ha a szörny idézés miatt vagy később került a térképre (azaz a Kalandok könyvében látható ábrán nem szerepel).

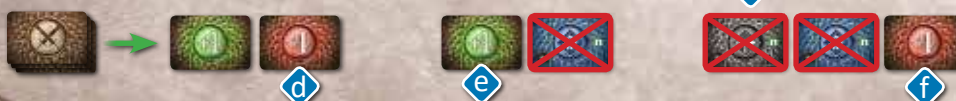
ELŐNY ÉS HÁTRÁNY

Bizonyos helyzetekben előfordul, hogy valaki **Előnyből** vagy **Hátrányból** támad.

- Ha valaki **Előnyből** támad, két támadás módosító lapot kell húznia és ezekből a jobbat használja **a**. A felhúzott összeadódó módosító hatása hozzáadódik a másik laphoz **b**. Amennyiben kettő összeadódó módosító lapot húz, addig kell lapot húzni, amíg az első nem összeadódó módosítót felhúzza. Ekkor az összes hatás összeadódik **c**.



- Ha valaki **Hátrányból** támad, két támadás módosító lapot kell húznia és ezekből a rosszabbat kell használnia **d**. Az összeadódó módosító lapokat ilyenkor figyelmen kívül kell hagyni **e**. Amennyiben kettő összeadódó módosító lapot húz, addig kell lapot húzni, amíg az első nem összeadódó módosítót felhúzza. Ekkor csak az utolsó lap érvényesül **f**.



Pálda egy olyan felszerelésre, ami Előnyt biztosít.

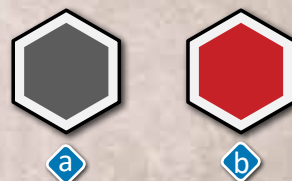
Ha nem egyértelmű, hogy melyik lap jobb vagy rosszabb, használjátok az elsőre felhúzott lapot. Ez akkor fordulhat elő, ha számértékkel nem rendelkező, egyéb hatásokat ad (például elemi töltés, negatív hatások, stb.).

Előny és Hátrány esete legtöbbször karakterek és szörnyek képessége miatt történhet. A szomszédos mezőből leadott távolsági támadásokat mindig Hátrányból kell elvégeznetek. Egyszerre csak egy Előny vagy Hátrány hatás lehet valakin. Az Előny és Hátrány hatás kioltja egymást.

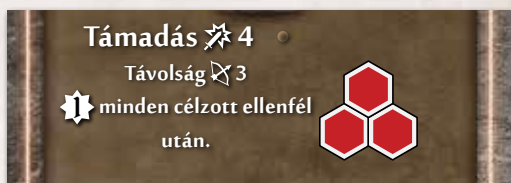
TERÜLETRE HATÓ TÁMADÁSOK

A területre ható támadások több mezőt vagy ellenfelet céloznak meg egyszerre, melyeket a támadás kártyája ábrázol. A területre ható támadások hatóterületét a pályán elforgathatjátok. Ez a támadás egy Támadás akciónak minősül, de minden célpontra külön támadást kell végrehajtanotok, azaz saját módosítót húztok az egyes célpontokra.

-  Szürke jelöli a támadó helyét. A szürke mezőt tartalmazó területre ható támadás mindig közelharci támadásnak minősül.
-  Piros jelöli a támadás hatóterületében lévő mezőket.



Távolsági támadás esetén elég, ha csak az egyik piros mező van a támadás távolságán belül, és ezen a mezőn nem feltétlenül kell ellenfélnek tartózkodnia. **Az ellenfélnek közelharci és távolsági támadás esetén is a támadó látómezőjében kell lennie.**



Például: Távolsági támadás „Támadás 4” értékkel, ami 3 mezőt érint, amelyekből legalább egy 3 Távolságon belül kell legyen.



Például: Közelharci támadás „Támadás 3” értékkel, ami 3 mezőt érint.



A “Célpont X” jelölésű lapoknál a támadó X célpontot támadhat a meghatározott távolságon belül.

Amikor több célpontot támadtok, **minden célpontra külön** támadás módosító lapot kell húznotok. Egy célpontot többször nem lehet megtámadni ugyanabból a támadásból. **Képességek soha nem célozhatnak csapattársat**, hacsak a kártyán ez nem szerepel. Azokat a csapattársakat a képesség nem célozza, akik egy területre ható támadás mezőiben állnak.

Ha egy támadásnak nincs a képességen jelölt távolsága, közelharci támadásnak minősül. Emiatt lehetséges az, hogy nem szomszédos lényt közelharci támadással sebeztek, például területre ható támadással. Ezekre a támadásokra érvényes minden közelharci támadásra ható bónusz.

TÁMADÁSOK EGYÉB HATÁSAI

A támadások, sebzésen kívül, más hatásokat is kiválthatnak. Ha ez a hatás a képességen a támadás után következik, a hatás akkor is érvényesül, ha a támadás nem okozott sebzést. A hatások (a tapasztalati pont megszerzésén kívül) opcionálisak és a támadó választhatja azt, hogy nem érvényesíti őket. Egyes képességek támadás nélkül is kifejezhetik hatásukat. Ilyen esetben a célpont a kártya leírásában található.



LÖKÉS X - A célpont köteles X mezőt mozogni a támadó által meghatározott irányba, de minden egyes lépés távolabb kell helyezze a támadótól. Amennyiben nincs több mező, amire mozoghatna, a lökés megszakad. A lökés közben a figura átmozgathat csapattársakon, de ellenfeleken nem.



HÚZÁS X - A célpont köteles X mezőt mozogni a támadó által meghatározott irányba, de minden egyes lépés közelebb kell helyezze a támadóhoz. Amennyiben nincs több mező, amire mozoghatna, a húzás megszakad. A húzás közben a figura átmozgathat csapattársakon, de ellenfeleken nem. Mind a lökés mind a húzás mozgásnak minősül, de a nehéz terep nem hat rájuk.



ÁTÜTÉS X - A célpont védelmét X értékig ne vegyék figyelembe. Az ÁTÜTÉS támadás közben és nem utána érvényesül.

Például: „Támadás 3 ÁTÜTÉS 2” képességgel támadsz egy 3-as védelmű szörnyet, két védelmet figyelmen kívül hagyva 2-t sebződik (amire támadás módosító lapok még hatással vannak).



PLUSZ CÉLPONT - Több célpontot ad a támadáshoz, a támadás távolságán belül. A támadáshoz tartozó minden hatás és állapot érvényesül a többi célpontra is, kivéve olyan hatást, ami további célpontot adna a támadáshoz (például, területi támadást).

ÁLLAPOTOK

A célpontokra ható állapotokat (az átok és áldás kivételével) az állapot jelölőkkel követhetitek a szörny tulajdonság lapok tokján, a sebzéshez hasonlóan. Az állapot a figurán marad, amíg az állapot megszűnésének a feltételei nem teljesülnek. Minden állapot csak egyszer kerülhet egy figurára, de a hatóidő kitolódhat, amennyiben újra felkerülne az adott állapot.

Ezek a **negatív hatások** a képesség minden célpontjára felkerülnek, ha a képességben szerepel az állapot neve. Az állapot a képesség fő hatásának érvényesülése után kerül a célpontra. Az állapot akkor is érvényesül, ha a támadás nem okozott sebzést.



MÉRGEZÉS – Mérgezett célpont ellen minden támadó +1 Támadást kap mindegyik támadására. Ha a figura gyógyul, a MÉRGEZÉS jelölő lekerül róla, de a gyógyításnak nincs egyéb hatása.



VÉRZÉS – Vérző figurák minden körük elején egyet sebződnek. Ha a figura gyógyul, a VÉRZÉS jelölő lekerül róla és a gyógyítás hatása is érvényesül. Ha mérgezés és vérzés is van a Gyógyítás célpontján, mindkét állapot leesik és a gyógyításnak nincs egyéb hatása.



MOZGÁSKÉPTELENSÉG – A mozgásképtelen figurák **nem mozoghatnak** semmilyen módon. A figura következő köre végén ez az állapot automatikusan megszűnik.



LEFEGYVERZÉS – Lefegyverzett figura nem támadhat. A figura következő köre végén ez az állapot automatikusan megszűnik.



BÉNÍTÁS – Bénített figura nem hajthat végre semmilyen akciót, de játékos karakterek választhatják a hosszú pihenést is. A figura következő köre végén ez az állapot magától megszűnik. A bénítás alatt is ki kell játszaniotok két képesség kártyát a kezetekből vagy pihennetek kell. A kártyákon lévő képességek ekkor nem használhatóak, de a lapok az eldobott lapok közé kerülnek.



ÖSSZEZAVARÁS – Az összezavart figurák Hátrányból támadnak. A figura következő köre végén ez az állapot automatikusan megszűnik.



ÁTOK – A figurának egy ÁTOK kártyát kell a támadás módosító paklijába keverni. A még meglévő pakliba keverjétek az átok lapot. Az átok lap felhúzásakor kikerül a pakliból. Figyeljete arra, hogy két külön ÁTOK pakli létezik: 10 darab kártya a  jelöléssel és 10 darab kártya a  jelöléssel.



A  kártyák csak a szörnyek (amikor egy szörny átkot kap), a  kártyák pedig csak a karakterek (amikor egy karakter vagy idézett lény átkot kap) paklijába kerülhetnek. Ebből következik, hogy bármelyik támadás módosító pakliban legfeljebb 10 átok kártya lehet.

Az alábbi, **pozitív** hatásokat a figurák magukra vagy csapattársakra tudják használni. Pozitív állapotokat nem lehet lejáratuk előtt megszüntetni.



LÁTHATATLANSÁG – Láthatatlan karakter nem lehet fókusz és ellenfél nem tudja célozni. Csapattársak továbbra is úgy kezelik a karaktert, mintha látható lenne. Ellenfelek akadályként kezelik a láthatatlan karaktert. A figura következő köre végén ez az állapot automatikusan megszűnik.



BUZDÍTÁS – A figura Előnyből támad. A figura következő köre végén ez az állapot automatikusan megszűnik.



ÁLDÁS – A figurának egy ÁLDÁS kártyát kell a támadás módosító paklijába keverni. A még meglévő pakliba keverjétek az áldás lapot. Az ÁLDÁS lap felhúzásakor kikerül a pakliból.

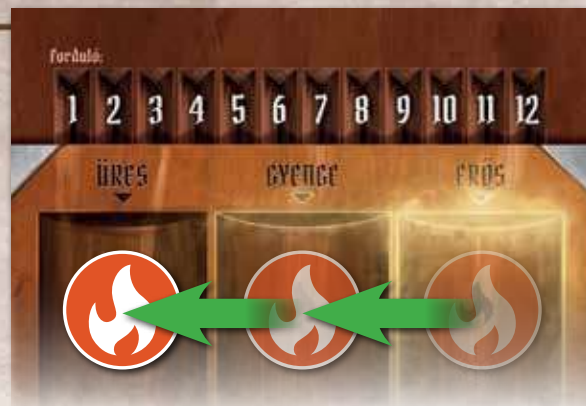


ELEMI TÖLTÉS

Amikor egy elem képe szerepel egy képességen , a képesség bármely részének használatával feltöltitek a pályát az elemmel (Tűz, Jég, Levegő, Föld, Fény és Sötétség). Mozgassátok az elemi energia jelölőjét az „Erős” oszlopba annak a körnek a végén, amikor a képességet használtátok.



Az elemi töltések minden forduló végén gyengülnek, azaz a jelölőket **eggyel alacsonyabbra** kell állítanotok (Erősből a Gyenge, Gyengéből pedig az Üres oszlopba).



A pályán található elemi erőket fel tudjátok használni képességek erősítésére. A kártyákon ezt egy áthúzott elem jelöli , majd a kettőspont után látható az elem felhasználásának hatása.

Erős és Gyenge állapotú elemeket felhasználhattok a képességek erősítésére. Az adott elemet így elhasználjátok, az Üres oszlopba kerül. Egy jellel csak egy elemet lehet elhasználni. **Nem lehet ugyanabban körben az elemet feltölteni és elhasználni**, de kezdeményezésben utána következő karakter elhasználhatja az elemet a saját körében.

Ha a képességen több ilyen hatás is szerepel, ti választjátok ki, hogy melyiket és milyen sorrendben szeretnétek használni. Ha a kettőspont előtt több elem használata is előírt, akkor az összes felsorolt elemet fel kell használni, hogy a hatás létrejöjjön.

Szörnyek is képesek elemeket feltölteni és felhasználni és ezt mindig megteszik, amikor erre lehetőségük van. A szörny típuson belül **minden** aktivált szörny megkapja a felhasznált elemből származó hatást.



Amennyiben a kártyán ez a hatszínű szimbólum szerepel, szabadon választhattok legfeljebb egy elemet.



Tűz



Jég



Levegő



Föld



Fény



Sötétség



Elemi erők táblája

AKTÍV HATÁSOK

Az aktív hatással rendelkező képességek **állandó**, egy **fordulóig** tartó, vagy bizonyos feltétel teljesüléséig tartó képességeket vagy hatásokat adnak. Ezeket a képességeket az **aktív hatások** közé játsszátok ki, magatok elé.

Az **állandó bónuszokat** a  szimbólum jelöli. Ez a hatás a kártya kijátszásától a kártyán szerepelő feltétellel teljesüléséig folyamatosan érvényes. A feltétel lehet egy játékesemény teljesülése X alkalommal, például, amikor támadás ér valakit. Helyeztetek egy jelölőt az első ábrázolt helyre a kártya kijátszásakor és mozgassátok egygel a jelölőt valahányszor teljesül a feltétel (balról jobbra és fentről lefele). Amikor a jelölő kimozogna az utolsó helyről, helyeztetek a lapot az elvesztett lapok közé. A feltétel teljesülésekor **kötelező** használni a hatást és mozgatni a jelölőt, akkor is, ha ez nem jár előnnyel számotokra. Amennyiben a lapon nincsen semmilyen feltétel, a lap játékban maradhat az aktív hatások között a küldetés végéig, vagy bármikor az elvesztett lapok közé helyezhetitek, ha a játékos ezt választja.

Például: A Mágiaszövő a Fagypáncél képességet használja, ami a következő két forrásból származó sebzést teljesen nullázza. A saját képesség jelölőjét a kártyán lévő első helyre teszi . Minden alkalommal, mikor legalább egyet sebződne, érvényesül a hatás: a sebzés nem történik meg és a jelölő egygel arrébb kerül. Miután a jelölő kétszer mozgott, a lap az elvesztett lapok közé kerül, és a hatás nem érvényesül többet.



Képesség jelölők



Az egy **fordulóig** tartó bónuszok szimbóluma . Ez a hatás, a kártya kijátszásától kezdve, a forduló végéig érvényes. A lap ezután az eldobott vagy elvesztett lapok közé  kerül.

Ezek a lapok **eldobott** vagy **elvesztett** lapnak minősülnek, annak ellenére, hogy az aktív hatások között vannak a forduló idejére. A lapot bármikor az eldobott vagy elvesztett lapok közé helyezhetitek a forduló vége előtt, így önkéntesen lemondva a bónuszról.

VÉDELEM



A „Védelem X” képesség a bejövő támadások sebzését csökkenti X értékkel. Több forrásból származó védelem hatások értéke összeadódik és bármilyen sorrendben érvényesíthetőek. **A védelem csak a támadásokból származó sebzést képes csökkenteni.**

MEGTORLÁS



A „Megtorlás X” képesség X sebzést okoz a szomszédos mezőn álló figurának, aki támadást intézett a képességgel rendelkező lény ellen. A sebzés minden támadásra érvényes. Amennyiben „Távolság Y” érték is található a megtorlás képesség mellett, a sebzés a legfeljebb Y távról támadó figurákat is érinti. A megtorlásból származó sebzés a támadás után érvényesül. Ha a megtorlással rendelkező figura belehal a támadásba, a megtorlás nem történik meg. Több megtorlás hatás összeadódik. **A megtorlás nem számít támadásnak.**

GYÓGYÍTÁS



A „Gyógyítás X” képesség X értéket gyógyít a célponton. A gyógyításokhoz mindig kapcsolódik egy egyéb jelzés:

- „Távolság Y” jelöli, hogy Y távolságon belül bármelyik csapattársat vagy saját magát gyógyíthatja a képesség használója. Mint minden távolsági hatásnál, a célpontnak a látómezőben kell lennie.
- „Magadra” jelöli, hogy a gyógyítással csak önmagát célozhatja a képesség használója.

IDÉZETT LÉNYEK

Az idézett lények az idéző karakterrel szomszédos, üres mezőre kerülnek. Ha nincs ilyen mező, a képesség nem használható. Az idézett lényeket színes jelölőkkel helyettesíthetitek a pályán. A nyolc különböző színű jelölőhöz tartozik egy kisebb korong is, amit az idézett lény lapjára helyezhettek, hogy könnyű legyen észrevenni a hozzá tartozó jelölőt.

Az idézett lények alapértékeit az idézés képesség mellett találjátok: életerő, támadás, mozgás, távolság értékek, illetve bármilyen egyéb jellemző leírása. Az idézett lény állandó aktív hatásnak minősül. Az idézett lény addig él, amíg van életerő pontja, vagy az idéző karakter ki nem esik a játékból.

Idézett lények mindig közvetlenül az **idéző köre előtt jönnek a fordulóban** és saját körük van. Az idézett lényeket nem az idéző irányítja, a szörnyek szabályainak megfelelően cselekszenek (lásd Szörnyek köre a 29-32. oldalon). Akció kártyájuk mindig „**Mozgás +0, Támadás +0**” és a támadás módosító lapokat az idéző paklijából húzzák.

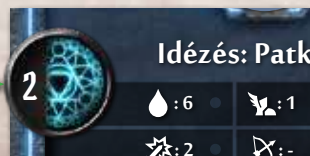
Ha egy karakternek több idézett lénye van, azok az idézés sorrendjében következnek a fordulóban. A megidézés fordulójában az idézett lények **nem** cselekszenek. Az idézett lények által megölt szörnyeket számoljátok az idéző által megölt szörnyek közé.



Idézett lény jelölők



Emlékeztető korong



VISSZASZERZÉS ÉS VISSZAFORGATÁS

Egyes képességek lehetővé teszik, hogy **visszaszerezettek** eldobott vagy elvesztett **képesség** lapokat. A játékos ilyenkor végignézheti ezeket a lapokat és a képességen megjelölt mennyiségű lapot kiválaszthat, amelyek viszszerülnek a kezébe. A  szimbólummal jelölt lapokat semmilyen esetben nem lehet visszaszerezni.

A **viSSZaforgatás** a használt vagy kiürült **felszereléseket** teszi újra használhatóvá.

A visszaszerzés és visszaforgatás esetében is szerepel a képességen, hogy milyen típusú kártyára érvényes (el-dobott vagy elvesztett képesség, használt vagy kiürült felszerelés).



Képesség visszaszerzés



Felszerelés
visszaforgatás



Nem szereshető
vagy forgatható vissza

ZSÁKMÁNYOLÁS



A „Zsákmányolás X” képesség lehetővé teszi, hogy felvegyetek minden pénz jelölőt és kincset X távolságon belül. Akadályok és szörnyek nincsenek hatással a képességre, de a mezőknek a látómezőben kell lenniük a képesség sikeres használatához.

A pénz jelölők a játékoshoz kerülnek és nem oszthatja meg őket a csapattársakkal. A kincsek megszerzésekor keressétek meg a Kalandok könyvének végén a kincs számát (lásd Kincs a 15. oldalon). Ha a jutalom egy olyan felszerelés, ami már van a karakternek, a felszerelést azonnal eladja a városnak (lásd Vásárlás és eladás a 43. oldalon).

ZSÁKMÁNYOLÁS A KÖR VÉGÉN

A Zsákmányolás képességen kívül, a kör végén lehet zsákmányt szerezni. **Fel kell vennemek minden pénz jelölőt és meg kell szereznetek a kincset, amellyel egy mezőn álltok a kör végén.** Az idézett lényekre ez a szabály nem vonatkozik, nem zsákmányolhatnak a kör végén.

TAPASZTALATI PONTOK

Ha egy akció mellett tapasztalati pont érték szerepel , az akció végrehajtásakor megkapjátok a tapasztalati pontokat. A képesség kártyákat nem tudjátok csak a tapasztalati pontért kijátszani, egy vagy több akciót használni kell a képességről, hogy a tapasztalati pontot megkapjátok. Amennyiben a tapasztalati pont megszerzésének feltételei vannak, ez a képességen szerepel és a pontokat csak a feltétel teljesülésekor kapjátok meg, például: egy elemi töltés használata vagy a célpontnak egy csapattárral szomszédos mezőn kell állnia . Aktív hatások esetén, amikor a képesség jelölő a tapasztalati ponttal jelölt helyről elmozog  , megkapjátok a tapasztalati pontot. **Szörnyek megöléséért nem jár tapasztalati pont.**



A tapasztalati pontokat az életerő/tapasztalati pont jelölő kék oldalán tudjátok követni

KARAKTEREK ÉLETEREJE

Ha egy karakter **sebzést** kap, két lehetőség közül választhat:

- A karakter sebződik és az életerő/tapasztalati pont jelölő piros oldalán a megfelelő értékre tekeri az aktuális életerejét vagy...
- A karakter választ egy lapot a kezéből vagy két lapot az eldobott lapjai közül és az elvesztett lapok közé helyezi őket. Ekkor a sebzés nem történik meg, de bármilyen más támadásból származó hatás továbbra is érvényes. A kör elején kijátszott két lap sem a karakter kezében, sem az eldobott lapjai közt nincs, tehát nem választható ennél az lehetőségnél.

Amikor a karakter gyógyul, tekerjétek az életerő jelölőt az aktuális életerő értékre . Az adott szinten elérhető maximális életerő a karakterlapon található . A karakter nem gyógyulhat maximális életerő fölé.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	12	14	16	18	20	22	24	26

KIFÁRADÁS

A karakter kétféleképpen **fáradhat ki**:

- Egy alá esik az életerő pontja, vagy...
- A forduló elején nem tud két lapot kijátszani a kezéből és nem tud pihenés akciót végrehajtani, mert csak egy vagy kevesebb lap van az eldobott lapjai között. Ebben az esetben a kifáradás nincs hatással az aktuális életerő pontokra.

Mindkét esetben az összes lap az elvesztett lapok közé kerül, a karakter figuráját vegyétek le a pályáról; a karakter már nem vesz részt a küldetésben. **Kifáradt állapotból semmilyen módon nem lehet visszatérni a küldetésbe.** Amennyiben az **összes** karakter kifárad, a küldetés sikertelen.

FELSZERELÉS

Felszerelést bármikor használhattok, a felszerelés kártyán olvasható szöveg feltételeit figyelembe véve. Amennyiben támadásra hat a felszerelés, a támadás módosító lap kihúzása előtt kell bejelentenetek a használatát. Ekkor a hatást úgy kell figyelembe venni, mintha a támadáshoz használt képességekártyára lenne ráírva. Több felszerelést is felhasználhattok egy akcióhoz, nincs felső korlát. A többször használható felszerelésen több karika jelöli a tölteteket, az aktív hatású képességekhez hasonlóan. A töltetet **kötelező** elhasználni a kártyán szereplő feltétel teljesülésekor.



Szörnyek köre

A szörnyek döntéseit a szörny akció kártyák segítenek automatizálni, nem kell külön játékosnak irányítani őket. A szörnyek az akció kártyán feltüntetett sorrendben végzik el a kártyán található akciókat. **Nem mozognak vagy támadnak, ha az akció kártyán ez nem szerepel.**

A szörnyek normál vagy elit rangúak. A normál szörnyeket fehér, az elit szörnyeket sárga talppal jelöljétek, és a szörny tulajdonság lapokon a megfelelő oldalt vegyétek figyelembe.

AKCIÓK SORRENDJE

Ugyanabba a szörny típusba tartozó szörnyek mind egymás után végzik a körüket, az akció kártyán látható kezdeményező értéknél. **Először a típuson belül az elit szörnyek, majd a normál szörnyek aktiválódnak.** Amennyiben több elit vagy normál szörny is van az adott típusból, a jelölőiken található számok szerint, emelkedő sorrendben aktiváljátok őket **a**.



***Például:** A bal oldalon látható helyzetben, a jobb oldali 2-es elit aktiválódik először, majd a 3-as elit. Ezután a felső 1-es normál, majd az alsó 4-es normál szörny következik. Annak ellenére, hogy a normál 1-es szörny száma alacsonyabb, mint az elit szörnyeké, az elit szörny előnyt élvez a fordulón belül.*



A szörny jelölő számozása **a**, a fordulón belüli sorrend meghatározásán felül, a szörny lapok tokján is **b** segít az egyes szörnyek azonosításában. Ezen tudjátok jelölni a szörnyet ért sebzést és a rajta lévő állapotokat.

SZÖRNY FÓKUSZ

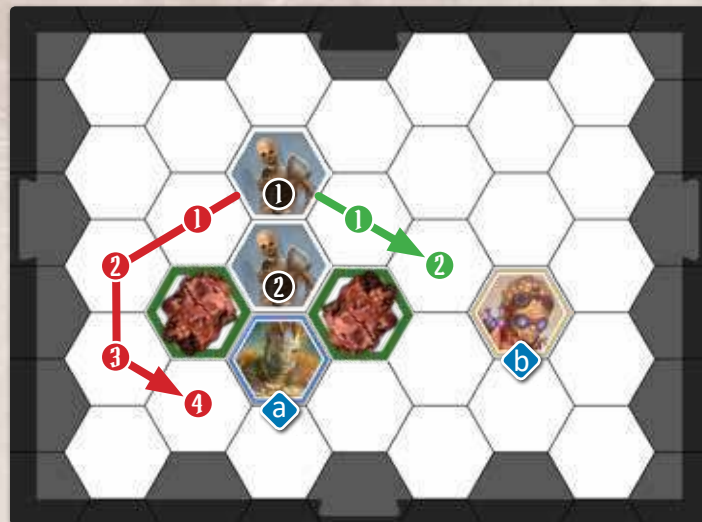
A szörnyek fókuszot választanak, mielőtt bármilyen akciót végrehajtanának. Minden szörny saját fókuszot választ, ami egy karakter vagy idézett lény lehet.

- A szörny olyan célpontot választ fókusznak, akire a lehető legkevesebb mozgásból le tudja adni az aktuális támadását. A lehető legrövidebb utat választja, hogy a támadáshoz megfelelő távolságra és látómezőbe érjen. Az így elérhető célpont a fókusz, és a játék szempontjából a legközelebbi ellenfélnek tekintjük. Nem számít, ha a szörny adott pillanatban elérhető mozgás pontjaival nem tudja elérni a megcélzott mezőt, amíg van egy elérhető út a célhoz. Ha a szörny akció kártyán nincs támadás, akkor úgy fókuszál, mintha közelharcos támadást szeretne leadni. Ha a szörny több célpontot is képes lenne elérni ugyanannyi lépéssel, a hozzá közelebb álló célpontra fókuszál (a célpont és a szörny közötti mezők, nem falakon keresztül számolva).

- Ha több, mint egy célpont is megfelel a fenti feltételeknek, akkor a kisebb kezdeményező értékű karakter a fókusz. Az idézett lényekre az idéző kezdeményező értékével, de az idéző előtt fókuszálnak. A hosszú pihenőt tartó karakterre fókuszálnak legutolsó esetben a szörnyek.

Például: Bár a Behemót **a** van fizikailag közelebb a szörnyhöz, a szörny kettővel kevesebb lépéssel tud az Ezermesterrel **b** szomszédos mezőbe lépni, hogy közelharc támadást adjon le. A szörny fókusza így az Ezermester lesz.

Amennyiben nincsen elérhető fókusz célpont, mert nincsen olyan mező, ahonnan a szörny támadni tudna (azaz foglaltak, akadály van rajtuk vagy nincs elérhető útvonal a mezőhöz), a szörny nem mozog, de a többi akcióját végrehajtja, ha képes rá.



SZÖRNY MOZGÁS

A szörnyek akkor mozognak a körökben, ha „**Mozgás ±X**” szerepel az akció kártyán. Mozgás értéke az alap mozgás, amit a szörny tulajdonság lapon láthattok, és az akció kártyán lévő mozgás összege. Ha egy szörny mozog, de nem támad, akkor a körében a lehető legrövidebb úton olyan közel kerül a fókuszához, amennyire lehet, mintha közelharc támadást szeretne végrehajtani.

Ha egy szörny támad a mozgása után, úgy mozog a lehető legkevesebb mezőt, hogy a lehető **leghatékonyabban** tudja megtámadni a fókusz célpontot. Ha **közelharc támadás**, akkor szomszédos mezőbe mozog; ha **több célpontra ható támadás**, akkor úgy mozog, hogy a lehető legtöbb célpontot érje el.

Ha a szörny **távolsági támadást** végez, akkor csak annyit mozog, hogy éppen elérje a célpontot. Távolsági támadás esetén elmozog a célpont mellől, hogy ne Hátrányból kelljen támadnia, ha szerepel Mozgás akció a kártyáján. Ha választania kell, akkor elsődlegesen a fókuszált célponttal szembeni Hátrány helyzetet próbálja megszüntetni és nem veszi figyelembe, hogy a többi célpontra milyen hatékonysággal támad. A szörny akkor is elvégzi a mozgást, ha mozgás pontjait felhasználva sem képes a távolsági támadáshoz szükséges távolságot elérnie.

A „Támadás” akción kívüli képességek nem befolyásolják a szörny mozgását. A fenti szabályoknak megfelelően mozog, majd a többi képességét használja, ahogyan az adott helyzetből képes rá.

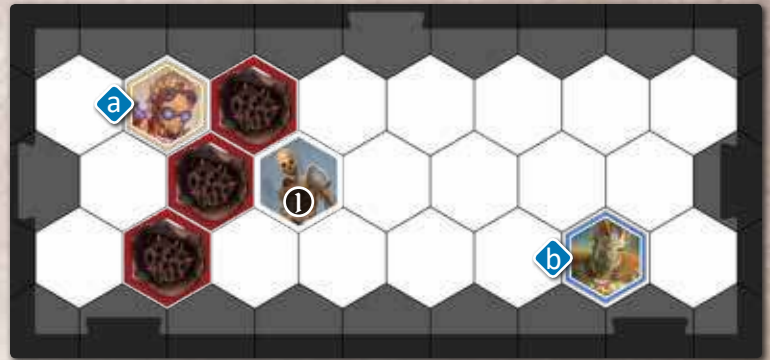


Például: Az **1**-e számú szörnynek „Mozgás 3” képessége van. A Behemótra **a** fókuszál, mivel ő van a legközelebb. Ha szörny távolsági támadással támadna, nem mozogna, csak támadna a Behemótra. Ha közelharc támadást adna le, egyet mozogna, hogy a Behemót mellé kerülhessen **b** és támadna. Ha két célpont-ra támadhatna közelharc támadással, 2 mezőt mozogna **c**, hogy egyszerre támadhassa a Behemót és az Ezermestert is szomszédos mezőből. Ha három vagy több célpont-ra támadhatna közelharc támadással, akkor 3-at mozogna **d**, hogy minden célponttal szomszédos mezőn legyen.

SZÖRNYEK MOZGÁSA CSAPDÁN ÉS VESZÉLYES TEREPEN

Fókusz célpont meghatározásakor és mozgásnál a szörnyek a negatív hatású mezőket (csapda és veszélyes terep) akadályként kezelik. Ha a szörny repülni tud, át tud mozogni ezeken a mezőkön. Ha a szörny nem tud repülni, csak akkor mozog át a lehető legkevesebb csapdán vagy veszélyes terepen, ha semmilyen más út nem elérhető.

Például: Annak ellenére, hogy az Ezermeister **a** közelebb van a szörnyhez **1**, a Behemótot **b** fogja fókusznak választani, mert a csapdákat akadályként kezeli. Csak akkor lépne bele a csapdába, ha az Ezermeister lenne az egyetlen célpont.



Például: A szörny **1** a Behemótra **a** fókuszál, mivel őt tudja a legkevesebb mozgással elérni. Ha a szörnynek „Távolság 3” és „Mozgás 2” képessége van, a **b** mezőre mozog és megtámadja a célpontot. Ha csak „Mozgás 1” képessége lenne, akkor nem mozogna a **c** mezőre, mivel van más szabad út, ami nem a csapdán keresztül vezet, annak ellenére, hogy ebben a fordulóban így nem tud támadni. A **d** mezőre se mozog át, mivel azzal távolabb kerülne a fókusz célponttól.



SZÖRNYEK TÁMADÁSA

A szörnyek akkor támadnak, ha az akció kártyájukon „Támadás±X” szerepel. A támadás a szörny alaptámadásából (a szörny tulajdonság lapon található) és az akció kártyán szereplő érték összegéből áll. A szörny **mindig a fókusz célpontot támadja** (lásd Szörny fókusz a 29-30. oldalon). Ha a támadásnak több célpontja is lehet, akkor megpróbál a lehető leghatékonyabban támadni és minél több célpontot elérni a támadással. Ha több támadása is van, akkor a többi támadás fókuszát a szabályok alapján választja, de nem fókuszál ugyanarra a célpontra, akit már támadott. Ha az akció kártyán nincs a támadáshoz távolság feltüntetve, használjátok a szörny tulajdonság lapon meghatározott távolságot.

A szörnyek támadását, a karakterek támadáshoz hasonlóan, módosítók befolyásolják, majd a támadás módosító lap, azután a célpont védekező értéke befolyásolja. A támadás történhet Előnyből vagy Hátrányból (lásd Előny és hátrány a 20-21. oldalon).

EGYÉB SZÖRNY KÉPESÉGEK

Gyógyítás: A szörnyek gyógyítás képessége ugyanúgy működik, mint a karaktereké (lásd a 26. oldalon). A „Gyógyítás X” képességgel a legtöbbet sebződött csapattársukon (magukat is beleértve) gyógyítanak, a meghatározott távolságon belül.

Idézett szörnyek: A szörnyek idézés képessége új szörnyeket idéz a pályára. Az idézett szörnyek ugyanúgy viselkednek, mint a többi azonos típusba tartozó szörny. Az idézett szörnyeket üres, az idézővel szomszédos mezőbe, az ellenfelekhez legközelebb helyezték. Amennyiben nincsen üres szomszédos mező, vagy nincs több szörny jelölő, az idézés nem történik meg. Az idézett szörnyek az idézés fordulójában nem cselekszenek és halálukkor nem kerül a helyükre pénz jelölő.

Akció kártya bónuszok: Az akció kártyán látható hatások csak a szörny **aktiválásakor** lépnek életbe és a kör végéig tartanak.

Zsákmányolás: Szörnyek nem zsákmányolnak a körük végén, de néhány akció kártyán van zsákmányolás képességük. A szörny az akció kártyán található zsákmányolás képességgel, a meghatározott távolságon belül képes pénz jelölőket felvenni, de kincseket nem szerezhet meg. Az így zsákmányolt pénz jelölők elvesznek és a szörnyek halálakor sem kerülnek vissza.

NEM EGYÉRTELMŰ AKCIÓK

Ha a szabályok alapján a szörny több mezőbe is mozoghatna, több célpontot is gyógyíthatna vagy támadhatna, többfelé is lökhetné vagy húzhatná az ellenfelet, akkor döntsétek el, ezekből melyik teljesül.

FŐELLENSÉG

A főellenségeknek saját tulajdonság lapjuk, de egy közös akció kártya paklijuk van . A főellenség nem számít se normál, se elit szörnynek. Speciális képességeik a tulajdonság lapon, vagy, komplikáltabb képesség esetén, a Kalandok könyvében találhatóak. A tulajdonság lapokon látható az is, hogy a főellenség **milyen állapotokra immunis** . A főellenségek egyes tulajdonságai függenek a játékos karakterek számától, amit K betű jelöl.



Forduló vége

Miután minden karakter, idézett lények és szörny is befejezte az akcióit, vége van a fordulónak és szükség lehet néhány lépésre, hogy a következő fordulóra felkészüljete:

- Ha duplázó  vagy elvétett támadás  lapot húztatok a támadás módosító pakliból, a paklit újra kell keverni az összes még meglévő és már felhúzott lappal.
- Ha a szörnyek akció kártyái közül olyat húztatok, amin az úrakeverés szimbólum látható , a paklit újra kell keverni az összes még pakliban lévő és már felhúzott lappal.
- Ha elemek vannak az Elemi erő tábla **Erős** vagy **Gyenge** oszlopában, mozgassátok a Gyengéből Üresbe, aztán az Erősből a Gyenge oszlopba.
- Az egy fordulóig tartó aktív képességeket tegyétek az elvesztett vagy eldobott lapok közé, a jelölésüknek megfelelően.
- Dönthettek úgy, hogy **rövid pihenést** tartotok (lásd Pihenés a 17. oldalon).

FORDULÓ JELÖLŐ

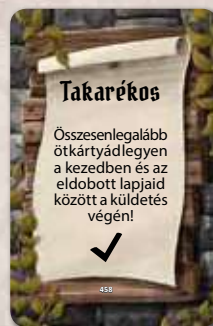
Azoknál a küldetéseknel, ahol fontos számon tartani, hogy hány forduló telt el, használjátok az Elemi erő tábla tetején lévő számozást a forduló követésére. Minden forduló végén húzzátok eggyel arrébb a forduló jelölőt **a**. Erre csak akkor van szükség, ha a küldetés külön említi.



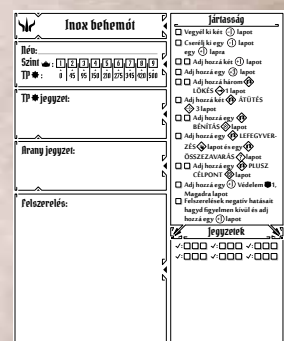
Küldetés vége

Egy küldetés vagy sikeresen vagy sikertelenül végződhet. Amikor a küldetés végének feltételei teljesülnek, **az aktuális fordulót még játsszátok végig.**

Akár sikerre vittétek a küldetést, akár nem, a karakterek megkapják a képességeikből összegyűjtött tapasztalati pontokat és összeszedett pénz jelölőket, amit a pálya szintjének megfelelően (lásd 15. oldal) váltsatok át aranyra. A pályán maradt jelölők elvesznek. Visszakapjátok az összes eldobott és elvesztett képesség lapot és forgassátok vissza az elhasznált felszerelés lapokat. Az életerőtök visszaáll a szinteteknek megfelelő maximumra.



Kihívás kártya

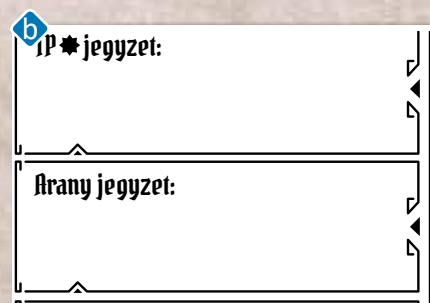


Karakter jegyzet

A támadás módosító pakliból vegyétek ki az ÁLDÁS és ÁTOK lapokat és bármilyen más lapot, ami a küldetés miatt került a pakliba. Tegyétek meg ugyanezt a szörnyek paklijával is. A kihívás kártyákat mind keverjétek vissza a pakliba, sikeres teljesítésüktől függetlenül.

Ha a küldetés sikeres volt, a teljesített kihívás lapokért megkapjátok a rajta található számú pipát, amit a karakter jegyzeten jelöljete. Ha a karakter jegyzeten összegyűlik három pipa, azt azonnal elkölthetitek jártasságra (lásd Jártasság a 44. oldalon). A küldetés sikeres teljesítéséért $4+2x(\text{Küldetés szintje})$ tapasztalati pont jár. A karakter akkor is megkapja az összes jutalmat a küldetésből, ha kifáradt a küldetés alatt.

Ha kampányt játszatok, olvassátok el a küldetés végkifejletét a Kalandok könyvében. Megkapjátok a küldetés végén felsorolt jutalmakat (lásd Küldetés teljesítése a 49. oldalon). Kampány játékban a megszerzett tapasztalati pont és arany nagy szerepet játszik a karakterek fejlesztésében, így fontos, hogy felírjátok az aktuális mennyiségüket a karakter jegyzetek közé **b**. Ha a küldetést nem kampány részeként játszottátok, akkor a megszerzett arany és tapasztalati pont mennyiséggel mérhetitek a karakterek sikerességét.



Küldetés szabályok

Egyes küldetéseknél új szabályok érvényesülnek, amelyek a küldetésben megtalálhatóak. Néhány szabály részletesebb magyarázata:

- **Térképre kerül:** Amikor egy szörny a küldetés kezdete után kerül a térképre, helyezzék a jelzett mezőre vagy a legközelebbi üres mezőre, amennyiben a jelzett mező foglalt. Ha szörny a forduló végén került a térképre, akkor csak a következő fordulóban aktiválódik. Ha a szörny a forduló közben került a térképre, akkor úgy aktiválódik, mintha a helyiséget, amiben van, most fedték volna fel (lásd Ajtó nyitása a 19. oldalon).
- **Zárt ajtók:** Ha az ajtó zárva van, nem tudjátok kinyitni azzal, hogy ráléptek. Ezek az ajtók falként viselkednek, amíg a nyitásuk feltétele nem teljesül.
- **Kapcsolók:** A kapcsolóknak nincs mozgásra gyakorolt hatásuk. Ha egy karakter a kapcsolón áll a kör végén, a kapcsoló hatása érvényesül (például, kinyitja az ajtót vagy szörnyet idéz).
- **Akadályok elpusztítása:** Ha a Kalandok könyve meghatározza az akadály életerejét, az akadály elpusztítható. Támadhatjátok az akadályt, de **más karakter képességet nem használhattok rá**, és ha az életereje 1 alá esik, vegyétek le a pályáról. Az ilyen akadályok ellenfélnek számítanak, 99-es kezdeményező értékük van és immunisak minden állapotra.
- **Cél és egyéb küldetés jelölők:** Sok küldetésben láthattok cél jelölőket . Ezek a jelölők csapattársakat vagy zsákmányt jelentenek. Csapattársak esetében a számot véletlenszerűen válasszátok a jelölők közül, hiszen befolyásolhatja az aktiválás sorrendjét. Egyéb küldetés jelölőket  emlékeztetőnek tudtok a pályára helyezni. Jelölhetitek, hogy mikor kell tovább olvasni a Kalandok könyvét, vagy, hogy melyik ponton kell új szörnyet idéznetek.
- **Nevesített szörnyek:** Amikor a küldetés célja egy bizonyos szörnyet megölni, a szörny nem számít normál vagy elit szörnynek, így nem hatnak rá a normál vagy elit szörnyekre érvényes képességek. Ez a szörny lehet egy főellenség vagy egy általános szörny típus egyedi példánya.
- **Számítások:** A küldetésekben, egyes értékek a résztvevő karakterek számától függnak. Az ilyen számításokban „Szint” a küldetés szintjét, „K” pedig a részt vevő karakterek számát jelöli.



Kampány áttekintése

A játékot **kampány** vagy **alkalmi** játékként is játszhatjátok.

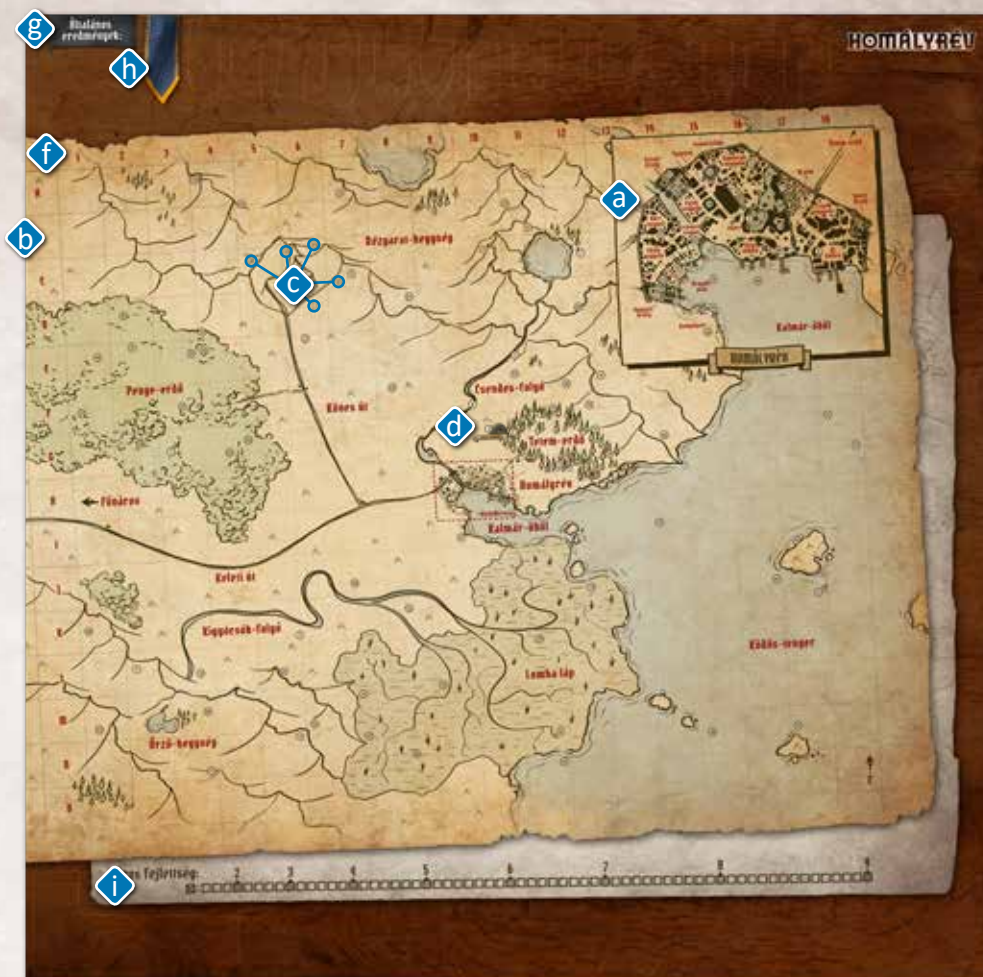
A **kampányban** a karaktereitek kalandozó csapatot alkotnak és egy vagy több játékkalomban küldetések sorozatát teljesítik. A küldetések alatti és közti döntéseitekből kialakul a csapat története. A kampány alatt bizonyos küldetéseket csak akkor kezdhettek el, ha a Kalandok könyvében előírt előfeltételek teljesültek. Ha egy küldetést sikeresen teljesítettetek a kampányban, nem teljesíthetitek újra.

Alkalmi játékként bármely, a térképen felfedett küldetést teljesíthettek, az előfeltételektől függetlenül, és a küldetéseket újra is játszhatjátok. Ebben az esetben is kaptok tapasztalati pontot, aranyat, felszedhettek kincset, teljesíthetitek a karakter kihívásait és személyes célját, de hagyjátok figyelmen kívül a Kalandok könyvében a végkifejletet és a kampányból adódó jutalmakat. Kampányt játszva is átválthattok alkalmi játékre, hogy egy már kész küldetést újra teljesítsetek, de nem ajánlott, hogy olyan küldetésre induljatok, amit a kampányban még nem fejeztetek be.

Az ezután következő szabályok a kampány játékre vonatkoznak.

Világtérkép

A **világtérképen** tudjátok követni, hogy hol tartotok a kampányban. A helyszínek, eredmények és a város fejlettség szintje általános, és a világban játszó összes csapatra vonatkozik.



Helyszín matricája

A VILÁGTÉRKÉP RÉSZEI:

- Homályrév térképe **a** és a körülötte lévő terület **b**. A számozott karikák **c** a lehetséges küldetések helyszíneit jelölik, amit a kampány alatt fokozatosan fedeztek fel. Amikor megkapjátok a küldetést, ragasszátok fel a hozzá tartozó számú matricát **d** a térképre (lásd Küldetés teljesítése a 49. oldalon). Amikor teljesítitek a küldetést, jelöljétek a matricán található üres négyzetben **e**.
- A térképen a helyszíneket egy betű és szám kombinációja jelöli a Kalandok könyvében, amit könnyen megtalálhattok a térkép jelölései alapján **f**.
- Az általános eredmények **g**. Amikor elérték egy általános eredményt, ragasszátok fel a matricát **h** a megfelelő helyre (lásd Eredmények a 40. oldalon).
- A fejlettségi szintet is a térképen követhetitek **i**. Amikor Homályrév fejlődik, minden egyes fejlettségi pont után jelöljétek egy négyzetet (balról jobbra). A számok jelölik a pontokat, amikor Homályrév elér egy új fejlettségi szintet (lásd Homályrév fejlettsége a 48. oldalon).

Csapat jegyzetek

Amikor leültök játszani, egy kalandozó **csapatot** hoztok létre. Az új csapatnak kezdjétek egy új csapat jegyzetet. A csapat eredményeit, hírnevét, és helyzetét tudjátok számon tartani a csapat jegyzetekben. A csapat bármennyi játékkalkalmat vagy küldetést játszhat.

A csapat összetétele változni fog, amint a karakterek visszavonulnak. Akár játékost is tudtok váltani a csapatban, ha szeretnétek, vagy indíthattok új csapatot is, új karakterekkel. A csapatok összeállítása csak rajtatok és a játéktílusotokon múlik.

A CSAPAT JEGYZET RÉSZEI:

- A csapat neve **a**. Válasszatok egy csapatnevet. Legyetek kreatívak!
- A csapat jelenlegi tartózkodási helye, küldetése **b**. Ez az információ az utazás szempontjából lehet fontos (lásd Utazás és úti események a 41-42. oldalon).
- Egyéb jegyzetek **c**. Amennyiben bármit fel kell írnotok a csapatnak, ide tehetitek meg.
- A csapat eredményei **d**. Amikor elérték egy csapat eredményt, ide írjátok fel (lásd Eredmények a 40. oldalon).
- A csapat hírneve **e**. A csapat hírneve mindkét irányba változhat a kampány során (lásd Hírnév a 42. oldalon). Az aktuális hírneveteknek megfelelően a város piacán elérhető felszerelések ára változik az utolsó oszlopnak megfelelően **f**.

Kalandozócsapat napló		e Hírnév	f Piaci ár módosító
a Név:		+20	-5
		+19	
		+18	-4
b Helyszín:		+17	
		+16	
		+15	-3
		+14	
		+13	
c Jegyzetek:		+12	
		+11	
		+10	-2
		+9	
		+8	
		+7	-1
		+6	
		+5	
		+4	
		+3	
		+2	
		+1	Nincs
		0	
		-1	
		-2	
		-3	
		-4	+1
		-5	
		-6	
		-7	
		-8	+2
		-9	
		-10	
		-11	
		-12	+3
		-13	
		-14	
		-15	
		-16	+4
		-17	
		-18	
		-19	+5
		-20	
d Csapat eredmények:			



Karakter jegyzetek

Amikor új karaktert hoztok létre, kezdjétek egy új karakter jegyzetet. A karakter tapasztalati pontjait, aranyát, felszerelését, jártasságait, képesség lapjait, és egyéb információit tudjátok számon tartani a karakter jegyzetekben.

A KARAKTER JEGYZET RÉSZEI:

- A karakter neve **a**. Adjatok nevet a karakternek. Legyetek kreatívak!
- A karakter jelenlegi szintje **b**.
A karakterek tapasztalati pontjai jelzik, hogy a karakter mikor lép szintet (lásd Szintlépés a 44–45. oldalon). A szintek alatt a szükséges tapasztalati pontot láthatjátok **c**.
- Tapasztalati pontokkal **d** és arannyal **e** kapcsolatos jegyzetek.
- A karakter felszerelése **f**.
- A jártasságok listája kasztonként egyedi **g**. Amikor a karakter kap egy új jártasságot (lásd Jártasság a 44. oldalon), jelöljétek meg egy négyzetet a listából, hogy megkapjátok a bónuszokat.
- Egyéb jegyzetek, amit szükség szerint használhattok **h**. Kihívás kártyákból származó pipák követése is itt lehetséges **i**.

Inox behemót	
a név:	
b szint:	1 2 3 4 5 6 7 8 9
c XP:	45 95 150 210 275 345 420 500
d XP jegyzet:	
e arany jegyzet:	
f felszerelés:	
g jártasság	☐ Vegyél ki két lapot ☐ Cserélj ki egy lapot egy lapra ☐ Adj hozzá két lapot ☐ Adj hozzá egy lapot ☐ Adj hozzá három LÖKÉS 1 lapot ☐ Adj hozzá két ÁTÜTÉS 3 lapot ☐ Adj hozzá egy BÉNÍTÁS lapot ☐ Adj hozzá egy LEFEGYVERZÉS lapot és egy lapot ☐ Adj hozzá egy ÖSSZEAVARÁS lapot ☐ Adj hozzá egy PLUSZ CÉLPONT lapot ☐ Adj hozzá egy Védelem 1, Magadra lapot ☐ Felszerelések negatív hatásait hagyd figyelmen kívül és adj hozzá egy lapot
h jegyzetek	: ☐ ☐ ☐ ☐ ✓: ☐ ☐ ☐ ☐ : ☐ ☐ ☐ ☐ ✓: ☐ ☐ ☐ ☐

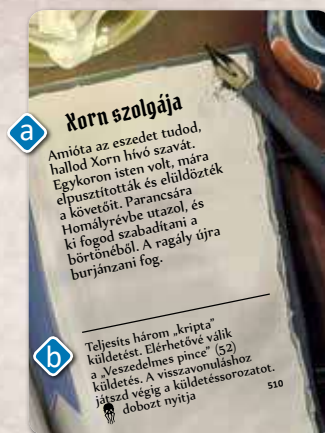


Életcél kártyák

Amikor létrehoztok egy új karaktert, **húzzatok két életcél kártyát**. Válasszatok ki egyet, a másikat pedig tegyétek vissza a többi életcél lap közé. A választott lap lesz a karakter életcélja. A karakter azért csatlakozik a csapathoz és indul küldetésekre, hogy ezt a célt elérje.

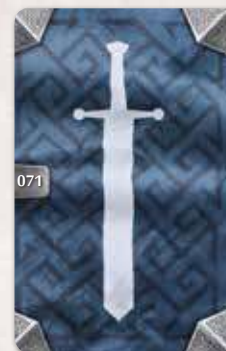
ÉLETCEL KÁRTYA RÉSZEI:

- Az életcél háttértörténete **a**.
- A cél teljesítésének feltételei és jutalmak **b**.
Amint egy karakter életcélja teljesül, a karakter kötelezően visszavonul (lásd Karakter visszavonul a 48. oldalon).



Tervrajz lap

Ha „Tervrajz” szerepel a kincs jutalmánál, húzzatok a tervrajz pakliból egy lapot. Ezek a lapok hasonlóak a felszerelés lapokhoz, de kék a hátlapjuk. Keressétek meg a lap párját a felszerelések közül és adjátok hozzá mindkét kártyát a város piacán elérhető lapokhoz. Ha a tervrajz pakli elfogy, és nem tudtok több ilyen lapot húzni, akkor a kincs hatása nem érvényesül.



Mellékküldetés kártya

Ha „Mellékküldetés” szerepel a kincs jutalmánál, húzzatok a mellékküldetés pakliból egy lapot. Ragasszátok fel a küldetés matricáját a térképre, majd a kihúzott lapot vegyétek ki a játékból. Ha a mellékküldetés pakli elfogy, és nem tudtok több ilyen lapot húzni, akkor a kincs hatása nem érvényesül.



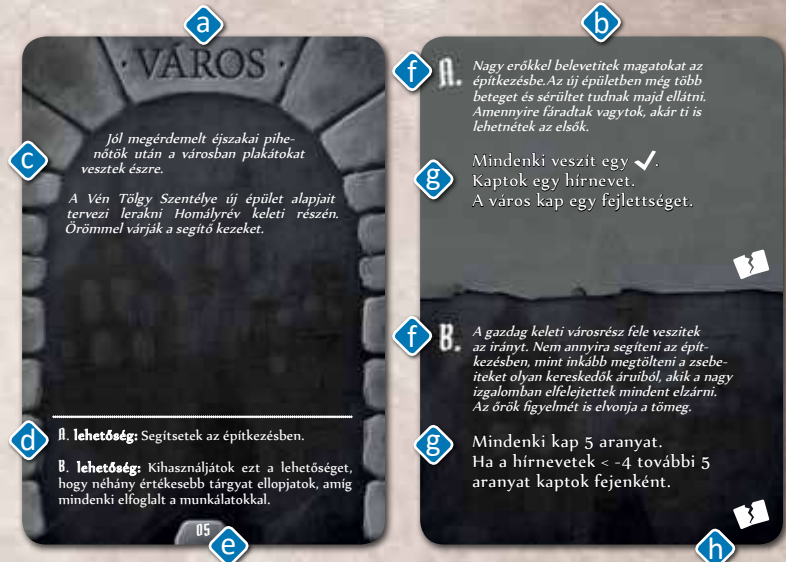
Városi és úti események

Amikor utaztok, vagy Homályrévben tartózkodtok, különféle események történnek a csapattal. A szabályoknak megfelelően húzzátok fel a legfelső kártyát a megfelelő pakliból és olvassátok el az elejét **a**. A lap hátulját **b** csak akkor olvassátok el, ha már döntést hoztatok arról, hogy mit szeretnétek cselekedni.

ESEMÉNY KÁRTYA RÉSZEI:

- Az esemény leírása **c**. Ezt a részt olvassátok fel először.
- Döntési pont** **d**. Csapatként döntsetek, hogy melyiket szeretnétek választani a két lehetőség közül. A döntés után fordítsátok meg a kártyát és olvassátok el a választott opció kimenetelét.
- Az esemény hivatkozási száma **e**. Ennek segítségével azonosíthatjátok a kártyát, amikor új eseményeket kell egy paklihoz adni.
- Mindkét döntés kimenetelének leírása **f**. Olvassátok el a választott döntés kimenetelét és a másik kimenetelt hagyjátok figyelmen kívül.
- A választásotok következménye **g**. A döntés következményét olvassátok fel, majd hajtsátok végre a játékban érvényesülő hatásokat. Egyes eseményeknek feltételekhez kötött kimenetele is lehet (lásd Utazás és úti események a 41-42. oldalon).
- A kártyán látható szimbólumnak megfelelően a lap kiesik a játékból **h**, vagy visszakérül az esemény pakli aljára **i**.

A kampány kezdetén a városi és az úti események paklija is a 01-30 számú eseményekből áll. Keverjétek meg mindkét paklit. A játék folyamán újabb lapokat kell majd a paklikhoz adnotok. Csak akkor kell megkeverni a paklikat, amikor új esemény kerül be, egyéb esetben a kártyák sorrendje megmarad. Amikor egy lapot vissza kell helyeznetek a pakliba, mindig az aljára kerül.



Városi esemény kártya



Úti esemény kártya



Zárt dobozok és borítékok

A játékban több matricával zárt dobozt és borítékot találtok, amiket betű vagy szimbólum jelöl. Ezeket csak akkor nyissátok ki, ha a játék közben utasítást kaptok rá. Ha kinyitok egy új karakter kasztot, azt a kasztot onnantól kezdve bárki választhatja, amikor új karaktert indít. Ha egyéb tartalmú borítékot nyitok ki, olvassátok el és kövessétek az utasításokat.

Borítékokat nyithattok ki, amikor bizonyos élelcélokat elértetek, vagy a 49. oldalon található feltételek egyike teljesül.

Várostörténet

A „Várostörténet” füzet szintén matricával van lezárva. Akkor nyithatjátok fel a füzetet, amikor az első karakter visszavonul. Olvasás közben megjelölt pontokhoz fogtok érni. Akkor folytathatjátok a füzet olvasását, ha a leírt feltétel teljesül.



Eredmények

Az eredmények mutatják a világ változását, illetve a kampányban egyes küldetések előfeltételeként szerepelnek. Kétféle eredmény létezik: **általános** és **csapat**.

Az **általános eredmények** a játék egész világra hatással vannak, csapattól függetlenül. Ezeket az eredményeket a térkép felső szélén matricákkal jelölhetitek . Az általános eredményeknek lehet típusa (az eredmény neve után látható „Típus: Eredmény”, például, „Városvezetés: Katonaság”). Azonos típusú eredményből csak egy lehet érvényben. Egy ugyanolyan típusú eredmény felülír egy korábban már elért eredményt. Ragasszátok rá a matricára az új eredményt. Ha egy eredménynek nincs típusa, akkor abból egyszerre több is érvényben lehet.



Csapat eredményeket az egyes kalandozó csapatok érhetnek el, és elsősorban azt határozzák meg, hogy mely küldetések elérhetőek a csapat számára.

Csapat eredmények:	-3	
	-4	+1
	-5	
	-6	
	-7	
	-8	+2
	-9	
	-10	
	-11	+3
	-12	
	-13	
	-14	
	-15	+4
	-16	
	-17	
	-18	+5
	-19	
	-20	

Küldetések után a visszamehettek Homályrév városába, vagy azonnal új küldetésre utazhattok.

Ha új küldetésre utaztok, húzzatok egy úti eseményt, kivéve, ha **ugyanazt a küldetést játszatok, a két küldetés kapcsolatban van, vagy alkalmi játékot játszatok**. A küldetések közti **kapcsolatot** a Kalandok könyvében a jobb felső sarokban találjátok . Ha két küldetés **kapcsolatban van**, nem kell úti eseményt húznatok, amikor a kettő között utaztok.

#1 6-10 Fekete sírdomb



Kapcsolat: A sírdomb mélyén – #2

Ha Homályrévből indultok küldetésre, miután a városban elvégeztétek a teendőiteket (lásd Homályrév felkeresése a 42–48. oldalon), húzzatok úti eseményt. **A szabály alól kivétel az a küldetés, ami Homályrévvel áll kapcsolatban, vagy ha alkalmi játékot játszatok.**

Például: A „Fekete sírdomb” küldetés után megkapjátok „A sírdomb mélyén” című küldetést. Ez a két küldetés **kapcsolatban van**, tehát a „Fekete sírdomb”-ból közvetlenül utazhattok „A sírdomb mélyén” helyszínére, úti esemény teljesítése nélkül. Úgy döntötök, inkább visszamentek Homályrévbe, hogy elköltsetek a megszerzett aranyat. Így amikor „A sírdomb mélyén” küldetésre utaztok, úti eseményt kell húznatok, mivel a küldetés nincs kapcsolatban Homályrévvel.

ÚTI ESEMÉNY RÉSZLETEI

Húzzatok egy lapot a pakliból és olvassátok el a kártya elülső oldalán a bevezetőt. A bevezető után két választási lehetőséget láthattok. Egyeztetek meg, hogy melyik opciót választja a csapat. Fordítsátok meg a lapot és olvassátok el a választott opció kimenetelét. **Miután felolvastátok a kimenetelt, már nem változtathattok a választásotokon.** Hajtsátok végre, ami a kártyára van írva.

A kimenetelt befolyásolhatja a részt vevő karakterek kasztja vagy a csapat hírneve is, így egy választásnak többféle kimenetele lehet. Olvassátok végig a lehetőségeket, hogy megtudjátok, melyik vonatkozik a ti csapatotokra.

Az esemény kimenetelének feltétele lehet:

- Kaszt szimbólum. Ha a felsorolt kasztokból legalább egy jelen van a csapatban van, ez a kimenetel érvényesül.
- Hírnév tartomány. Ha a csapat hírneve a megadott tartományban van, ez a kimenetel érvényesül.
- Fizetendő összeg. Ha a csapatnak összesen egyenlő vagy több aranya van, a kártyán meghatározott arany elveszik és ez a kimenetel érvényesül.
- Az „Egyébként” szó. Ha egyik korábbi feltétel sem teljesült, ez a kimenetel érvényesül.



Gyorsan megtalálod a probléma forrását, a könyhában egy régi vezeték, és pillanatok alatt hibátlanra cseréled. A fogadás le van nyűgözve és ingyen italokat oszt mindenkinek a nevetekben.

HA A HÍRNEVEK > -5: Néhány kör után lelobozva és üres kézzel hagyjátok el az asztalt. A fickó szerencséje a valószínűtlenség határát súrolja.

A CSAPAT FIZET 10 ARANYAT: Átadjátok a pénzt és megkapjátok a fémdarabot. A szutyok alatt bogarak és patkányok okozta karcolások láthatóak. Ez egy darab szemét.

EGYÉBKÉNT: Nekiestek a munkának, amit nagylelkűen felajánlottatok, de fogalmatok sincs, hogy mit is csináltak. A fogadás csalódottan néz, majd egy ezermesterért küld, mielőtt sikerülne valamit még jobban elrontanotok.

Ha a kimenetelnek nincs feltétele, akkor egyszerűen teljesül.

A közös jutalmakat és büntetéseket osszátok el a csapattagok között, amikor pedig a kártya szövege szerint mindenki megkapja a jutalmat vagy büntetést, akkor azok egyénileg érvényesülnek. Amennyiben valaki olyan dolgot veszít (arany, pipa, stb), amiből nem rendelkezik elegendő mennyiséggel, akkor annyit veszít belőle, amennyit képes. Amennyiben pipákból már összegyűlt három és abból megkaptatok egy jártasságot, már nem tudtok belőle pipát veszteni. Soha nem lehet negatív mennyiségű pénzetek, vagy tapasztalati pontotok, és a város nem eshet a már elért fejlettségi szint alá.

HÍRNÉV

A hírnevet csapatonként, a csapat jegyzeteken vezessétek. Egy új csapat **0 hírnévvel** kezd. Eseményekből vagy küldetések eredményeként szerezhettek vagy veszíthettek hírnevet. A hírnév értéke 20 és -20 között mozoghat. A hírnév következményei:

- Egyes események kimenetelének hírnév követelménye van.
- Felszerelés vásárláskor a hírnév befolyásolja az árat. Magas hírnévnél kedvezményt kaptok, míg alacsony hírnév miatt felárat kell fizetnetek. A módosító értékeket a csapat jegyzeten találjátok.
- Meghatározott hírnév értéknél kinyithattok lezárt borítékokat.

Homályrév felkeresése

A városban a következő dolgokat tudjátok megtenni: **létrehozni egy új karaktert, városi eseményt húzni, felszerelést vásárolni és eladni, szintet lépni, adományozni a szentélynek, képesség lapokat fejleszteni és visszavonulni.** Minden küldetés után lehetőségetek van visszatérni Homályrévbe.

KARAKTER LÉTERHOZÁSA

Először a játék kezdetekor hoztok létre új karaktereket. Később ezt megtehetitek egy karakterek visszavonulásával vagy bármikor, amikor valami újat szeretnétek kipróbálni. A játék kibontásakor hat kasztból választhattok: Behemót , Ezermeister , Mágiaszövő , Kalandor , Szilánkszív , Elmetolvaj .

Egy első szintű karakter az 1 és „X” szintű képesség lapokat tudja használni. Nyissatok új karakter jegyzetet, és két kihúzott életcél lapból válasszatok egyet az új karakternek. A másik életcél lapot pedig keverjétek vissza a még húzható életcélok közé.

A város szintjével megegyező, vagy alacsonyabb szintű karaktert indíthattok (lásd Homályrév fejlettsége a 48. oldalon). Ha első szintnél magasabban kezd a karakter, akkor a 44. oldalon található szintlépés szabályainak megfelelően léptessetek szintet. Az új karakter $15 \times (\text{szint} + 1)$ arannyal kezd és a szintjének kezdetéhez szükséges tapasztalati pontja van (a karakterlapon a szint alatt található szám).

VÁROSI ESEMÉNY RÉSZLETEI

Minden alkalommal, amikor Homályrévet felkeresitek, húzhattok egy városi eseményt. A városi események úgy működnek, mint az úti események, csak másik pakliból húztok lapot és általában előnyösebb a kimenetelük.

VÁSÁRLÁS ÉS ELADÁS

Homályrévben elkölthetitek a megszerezett aranyat felszerelésre. Felszerelést a feltüntetett ár **feléért** (lefele kerekítve) tudtok eladni. Az így eladott felszerelés bekerül a város piacára. Akármennyi felszerelést birtokolhattok, de használni csak korlátozott mennyiségűt tudtok (lásd Felszerelés a 8. oldalon).

A karakterek nem cserélhetnek pénzt és felszerelést egymás között.



A kampány elején a város piacát a 001-től 014-ig számozott felszerelések összes másolata alkotja. A játék alatt több felszerelés kerül majd a piacra:

- Amikor egy felszerelés **tervrajzát** találjátok meg egy küldetés vagy esemény során, a felszerelés összes másolata a piacra kerül.
- Ahogy a város fejlettsége nő (lásd Homályrév fejlettsége a 48. oldalon), új felszerelések kerülnek a piacra. A jobb oldali táblázatban találjátok a listát.
- Amikor egy karakter visszavonul, a felszerelését eladja, így visszakerül a piacra.

Fejlt.	Felszerelés lap
1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

Egy felszerelésből egy csapaton belül maximum annyi lehet, ahány másolata létezik a játékban. Ugyanabból a tárgyból maximum egy lehet egy karakternél. Ha egy másik csapattal játszotok, akkor az éppen nem használt karakterek felszerelése a piacon található. A karakter jegyzetekben tudjátok számon tartani, hogy melyik felszerelés van nálatok, ami abban az esetben különösen fontos, ha más csapat is játszik a játékkal.



SZINTLÉPÉS

Amikor egy karakter megszerzi a szintlépéshez szükséges tapasztalati pontot (jobb oldali táblázat), a **következő városlátogatáskor szintet lép.**

Szintlépés alkalmával a karakter **egy** új képesség lapot kap a választható képességei közé. A képesség lapot a saját kasztjának paklijából választhatja ki; **a karakter szintjével azonos szintűnek, vagy annál alacsonyabb szintűnek kell lennie.**

Ezen felül válasszatok ki **egy új jártasságot** a karakter jegyzeten és módosítsátok a paklit annak megfelelően. Ha egy jártasság mellett több üres négyzet van, a jártasság többször is választható.

Szint	Tapasztalat
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

Például: A Behemót a „Cserélj ki egy  lapot egy  lapra” jártasságot választja és lecserél a támadás módosító paklijában egy  lapot egy  lapra a Behemót módosító lapjai közül.

☒ Cserélj ki egy  lapot egy  lapra



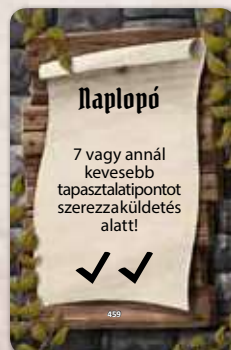
Behemót pakli szimbólum

A szintlépés a karakter maximum életerő pontjait is megemeli. A szintenkénti maximum életerő pontot a karakterlapon láthatjátok . A karakterek kézmérete kasztonként **állandó**, nem változik a játék alatt.



JÁRTASSÁG

Ha sikeresen teljesítetek egy kihívás kártyát a küldetés végére, megkapjátok a kártyán található mennyiségű pipát, amit a karakter jegyzeten tudtok jelölni. Három pipánként fejleszthetitek a támadás módosító paklitokat a karakter jegyzeten található listából. Ha éppen elértétek a három pipát, és a kihívás lap több pipát ad, folytassátok a következő négyzetben a feljegyzését. Így összesen hat extra jártasságot tudtok megszerezni a szintlépésenként járókon felül.



- ☐ Adj hozzá egy  BÉNÍTÁS  lapot
- ☐ Adj hozzá egy  LEFEGYVERZÉS  lapot és egy  ÖSSZEZAVARÁS  lapot
- ☐ Adj hozzá egy  PLUSZ CÉLPONT  lapot
- ☐ Adj hozzá egy  Védelem  1, Magadra lapot
- ☐ Felszerelések negatív hatásait hagyd figyelmen kívül és adj hozzá egy  lapot

Jegyzetek

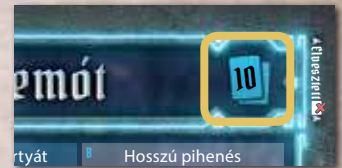
✓: ☐ ☐ ☐ ✓: ☐ ☐ ☐ ✓: ☐ ☐ ☐

✓: ☐ ☐ ☐ ✓: ☐ ☐ ☐ ✓: ☐ ☐ ☐

KÉPESSÉG PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Amikor először játszottok egy kaszttal, ajánlott, hogy az első szintű képességeket használjátok (amit az  szimbólum jelöl). Minden karakternek van három  szintű lapja, amelyek első szinten is használhatóak, de bonyolultabbak, mint az első szintű lapok. Ha már jobban ismeritek a kasztot, kicserélhettek első szintű lapokat  szintű lapokra.

Szintlépés után, magasabb szintű lapokat is tudtok használni. Egyre több lapból választhattok majd, de a kártyák száma, amit a küldetésre tudtok vinni, állandó (kézlimit). Küldetés elején választhatjátok ki **azokat a képesség lapokat, amiket a karakteretek megtanult és küldetés alatt használni szeretnétek**. Annyi lapot választhattok, amennyi a karakter kézlimitje. A küldetés közben már nem cserélhettek lapokat.



Kézlimit

SZINT BEÁLLÍTÁSA

Ahogy a karaktereitek szintet lépnek, a küldetések ajánlott szintje növekszik, amivel a szörnyek szintje, csapdák sebzése valamint a megszerzett arany és tapasztalati pont is nő. Az ajánlott szintet a küldetés előtt számoljátok ki, és igény szerint nehezítsétek vagy könnyítsétek (lásd a 15. oldalon).

ADOMÁNY A SZENTÉLYNEK

Minden alkalommal, amikor Homályrévbe látogattok, karakterenként 10 aranyat adományozhattok a Vén Tölgy Szentélyének. A szentély a város temploma és kórháza. Az adományért cserébe két áldás  lapot keverhettek a támadás módosító paklitokba, ami a következő küldetésben segít titeket.

KÉPESSÉG LAPOK FEJLESZTÉSE

Miután megszereztétek a „**A varázsgömb hatalma**” általános eredményt, Homályrévben fejleszthetitek a képességeiteket. A képesség kártyán, az ellenérték kifizetése után, matricával jelölhetitek a képesség fejlesztését a kijelölt helyen . A fejlesztés **állandó** és a lapon marad akkor is, amikor a karakter visszavonul.



Több típusú fejlesztés lehetséges. A fejlesztés árát csak az adott karakter fizetheti ki.

A különféle típusú matricák, csak meghatározott helyeken használhatóak. A fő képesség a kártyákon nagy betűkkel van szedve, a módosítók pedig kisebb betűvel a fő képesség alatt:



Értékkel rendelkező képesség vagy idézett lény tulajdonság értéke mellé ragasztható. A jelzett értéket eggyel növeli.

Támadás ✖ 3 +1

Távolság ✖ 3 +1

Mozgás 🐾 4 +1



Olyan fő képesség mellé ragasztható, amely célpontra hat. A hatás az összes célpontra érvényesül.

Támadás ✖ 2

MÉRGEZÉS



Olyan fő képesség mellé ragasztható, ami magadra vagy csapattársra hat. A „Mozgás” képesség nem fejleszthető velük, mivel annak nincs célpontja. A hatás az összes célpontra érvényesül.

Gyógyítás 💧 2

Megtorlás 🐾 2



„Mozgás” képesség mellé ragasztható. A mozgás képesség ugrásnak számít.

Mozgás 🐾 4



Fő képesség fejleszthető vele. A képesség használatakor az elemi erő feltöltődik. A szimbólum esetén a játékos választja az elemi erő típusát.

Támadás ✖ 2

LÁTHATATLANSÁG



Területre ható támadások területét növeli.

Támadás ✖ 4



+1 Támadás ✖



A fejlesztés alap ára a fejlesztés típusán és a fejlesztett képességen múlik. Amennyiben a képesség több célpontra hat, duplázátok meg az alap költséget. Ez alól kivétel a területre ható támadáshoz adott mező. Az alap költséghez adódik a képesség szintjéből adódó költség. Ha ugyanarra a **képességre** ez nem az első fejlesztés, akkor tovább növekszik a fejlesztés ára.

Legfeljebb Homályrév fejlettségi szintjével egyenlő számú fejlesztett kártyája lehet minden kasztnak. A fejlesztések állandóak és minden további azonos kasztú karakterre érvényesek.

Fejlesztés alap ára 	Egyéb hatás fejlesztés alap ára	Képesség lap szintje
Mozgás  30a	MÉRGEZÉS  75a	1 + 0a
Támadás  50a	VÉRZÉS  75a	2 + 25a
Távolság  30a	ÖSSZEZAVARÁS  50a	3 + 50a
Védelem  100a	MOZGÁSKÉPTELENSÉG  100a	4 + 75a
LÖKÉS  30a	LEFEGYVERZÉS  150a	5 + 100a
HÚZÁS  30a	ÁTOK  75a	6 + 125a
ÁTÜTÉS  30a	BUZDÍTÁS  50a	7 + 150a
Megtorlás  100a	ÁLDÁS  50a	8 + 175a
Gyógyítás  30a	Ugrás  50a	9 + 200a
Célpont  50a	Meghatározott elemi erő  100a	Korábbi fejlesztések száma 0 + 0a 1 + 75a 2 + 150a 3 + 225a
(Idézett lények) 	Bármely elemi erő  150a	
Mozgás  100a		
Támadás  100a		
Távolság  50a		
Életerő  50a		
Az alap árat duplázd több célpontra ható képességnél.		
Támadás terület 	200a osztva a jelenlegi támadási terület mezőinek számával (lefelé kerekítve)	



Például: A Behemót a bal oldali képesség kártya felső akcióját +1 támadással szeretné fejleszteni . Ennek az alap ára 50 arany, amit dupláznia kell, mivel a képesség több célpontra hat. A képesség 3. szintű , ami 50 arannyal növeli az árat, összesen 150-re. Ezen kívül a támadás területét is szeretné növelni egy mezővel . Ennek az alap ára 66 arany (200 arany osztva a képesség eredeti 3 mező támadási területével, lefelé kerekítve), amihez a 3. szintű képesség miatt 50 arany adódik. Mivel ez a második fejlesztés a képességen, további 75 arannyal nő az ára, összesen 191-re.

KARAKTER VISSZAVONUL

Amikor egy karakter eléri az életcélját és Homályrévbe utazik, a karakternek **kötelező** visszavonulnia. A városban bármilyen akciót végrehajthattok a karakterrel, mielőtt visszavonul, de nem indulhattok vele új küldetésre. A karakter megvalósította az életcélját és nincs mi motiválja, hogy további szörnyektől hemzsegről romokat fedezzen fel. A karakterhez tartozó minden elemet rakjatok vissza a dobozába. A karakter felszerelése bekerül a város piacára és az el nem költött aranyai elvesznek. A város fejlettsége eggyel nő.

Amikor elértek egy életcélt, a játékban új dolgok válnak elérhetővé: kinyithattok egy borítékot vagy új kasztot. Ha az életcélon szereplő boríték vagy doboz már nyitva van, helyette húzzatok egy tervrajzot és egy mellékküldetést a pakliból (lásd a 38. oldalon). A beteljesült életcélt vegyétek ki a játékból.

A játékos, akinek a karaktere visszavonult, a jövőben egy bónusz jártasságot kap az újra indított karaktereihez. Ez a bónusz játékosonként minden visszavonult karakter után érvényes. Jegyezzétek fel, hogy kinek vonult vissza karaktere. Ha egy játékos több karaktert irányít egy játékban (például, mert egyedül játszik) úgy érvényesítse ezt a bónuszt, mintha minden karaktert egy külön játékos irányítana. Például, ha a Behemótot és a Kalandort is irányítod és a Behemót visszavonulása után új Ezermeister karaktert kezdesz, az Ezermeister kap egy jártasságot. Ha ezután a Kalandorod is visszavonul, az utána indított karakter csak egy jártasságot kap. Az Ezermeister visszavonulása után indított új karakter már két jártasságot kapna és így tovább.

Amikor egy kasztból először vonul vissza karakter, vagy kinyitok egy új kasztot, új városi és úti esemény kerül be az eseménypaklikba. A városi és úti események számát a karakterlap hátulján, a jobb oldalon találhatjátok. A jobb szélső számot vegyétek figyelembe, amikor egy kaszt először vonul vissza és a bal oldali számot, amikor egy új kasztot nyitok ki. A városi és úti lapokra is ugyanaz a szám érvényes.

Amikor egy karakter visszavonul, a játékos új karaktert választ és húz két életcél lapot, s közülük egyet kiválaszt. Dönthettek úgy, hogy az új karakternek ugyanazt a kasztot választjátok, ami éppen visszavonult, vagy választhattok másik kasztot is. Az új karakter a város fejlettségi szintjével egyező, vagy az alatti szinten kezdhet. Ha nincsen több életcél lap, az új karakter nem kap életcélt és nem vonulhat vissza. Bármikor válthattok karaktert, amikor szeretnétek, anélkül hogy elérte volna az életcélját.

HOMÁLYRÉV FEJLETTSÉGE

Homályrév fejlettsége a karakterek erejével nő. Küldetések és események is növelhetik a város fejlettségét. A fejlettséget a térkép alján tudjátok nyomon követni . A város a számmal jelölt pontokon ér el egy újabb fejlettségi szintet.



Amikor a város új fejlettségi szintet ér el, a következő történik:

- Új felszerelések kerülnek a piacra a 43. oldalon látható táblázat alapján.
- Az új karakterek a város fejlettségi szintjén kezdhetnek. Bármely karakter, aki a fejlettségi szintnél alacsonyabb szinten van, meglépheti a hiányzó szinteket. Mindkét esetben kövessétek a szintlépés szabályait a 44. oldalon. A tapasztalati pont az új szint minimum értékére kerül.

Küldetés teljesítése

Ha egy küldetést a kampány részeként teljesítettetek, a kampányban érvényesülő jutalmakat is megkapjátok. Ezek a Kalandok könyvében a küldetés mellett találhatóak. Jutalom lehet általános vagy csapat eredmény, arany vagy tapasztalati pont a csapattagoknak, fejlettség a városnak, új küldetések, felszerelés vagy felszerelés tervrajza. Ha egy jutalom arra kér, hogy veszítsetek valamit, csak a birtokotokban lévő mennyiségig szenveditek el a veszteséget.

Amikor felfedeztek egy új küldetést, keressétek meg a számát a térképen a koordináták segítségével és ragasszátok fel a hozzá tartozó matricát . A küldetés szövegében szereplő számokkal még nem fedezitek fel a küldetést. Ezek csak referenciák, hogy mire vonatkozik a küldetés. Ha a sikeres küldetés jutalma felszerelés, keressétek meg egy darabot abból a felszerelések között és adjátok oda az egyik karakternek, aki jelen volt a küldetésen. Ha egy felszerelés tervrajza a jutalmatok, keressétek meg a felszerelés összes másolatát és adjátok a város piacához őket.



Új helyszínek:

Homályrévi raktárház  (C-18),
Gyémántbánya  (L-2)

Csapat eredmény:

Jekserah tervei

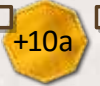
Jutalom:

15 arany fejenként
+1 város fejlettség

Speciális feltételek borítékok nyitásához

- ☐ Gyűjtsetek össze 5 „Ősi technológia” általános eredményt – Nyissátok ki az **A** borítékot.
- ☐ Szerezzétek meg a „A gyík parancsa” és a „A gyík kincse” csapat eredményeket - adjátok a megfelelő paklihoz a 75-ös városi és 66-os úti eseményt és megkapjátok a „A gyík megsegítése” általános eredményt.
- ☐ Adományozzatok összesen 100 aranyat a Vén Tölgy Szentélyének – Nyissátok ki a **B** borítékot.





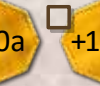

















- ☐ Érjete el 10 vagy magasabb hírnevet – nyissátok ki a  dobozt.
- ☐ Érjete el 20 hírnevet – adjátok a 76-os városi és 67-es úti eseményt a megfelelő paklikhoz.
- ☐ Érjete el -10 vagy alacsonyabb hírnevet – nyissátok ki a  dobozt.
- ☐ Érjete el -20 hírnevet – adjátok a 77-es városi és 68-as úti eseményt a megfelelő paklikhoz.
- ☐ Az első karakter visszavonul – nyissátok ki a Várostarténet füzetet.

Játékváriáns: Csökkentett véletlenszerűség

Csökkenthetitek a „2x”  és „Elvétett támadás”  kártyákból adódó véletlenszerűséget, ha az ÁLDÁS  és „2x” kártyákat +2-ként  , míg az ÁTOK  és „Elvétett támadás” kártyákat pedig -2-ként  kezelitek.

Játékvariáns: Végleges halál

Ha különleges kihívást kerestek, játszhattok úgy, hogy a karakterek halála végleges. Amennyiben egy karakter életerejére egy alá esik, a karakter meghal, ahelyett, hogy kifáradna. A karakter továbbra is kifárad, amikor kifogy a lapokból és már nem képes pihenést végrehajtani, de a figura a pályán marad és szörnyek célpontjuknak választhatják. A karakter nem képes cselekedni és a kezdeményező értéke 99. Ha egy küldetés sikertelen, a még életben lévő karakterek túlélnek és folytathatják a játékot.

A karakter halálakor az összes karakterhez tartozó játékelem visszakerül a dobozba, a felszerelése a város piacára kerül, az aranyai elvesznek. Az életcélját keverjétek vissza a többi életcél közé és a karakter jegyzetet vegyétek ki a játékból. A karaktert irányító játékosnak új karaktert kell készíteni, hogy tovább játszhasson (lásd Karakter létrehozása a 42. oldalon).

Játékvariáns: Véletlenszerű helyszín

A Kalandok könyvében található küldetések helyett bármikor játszhattok egy véletlenszerűen választott helyszínen. Ezek a helyszínek nem tartoznak a kampányhoz, de szerezhettek vele tapasztalati pontot, aranyat, pipákat és akár az életcélotok elérésében is segíthet. Minden ilyen helyszín három véletlenszerűen összeállított helyiségből áll és a célotok mindig az összes szörny elpusztítása. A három helyiséget egyesével állítsátok össze és a következő helyiséget csak akkor fedjétek fel, ha kinyitottátok az ajtót. Minden helyiség összeállításához egy helyiség kártyát és egy szörny kártyát kell húznotok a megkevert paklikból.

A HELYSÉG KÁRTYA RÉSZEI

- A helyiség neve **a**. A szörny kártyán található jellemzővel kombinálva megkapjátok a helyiség nevét.
- A helyiséghez használt pályaelem képe és 12 számozott mező, ahova a szörny kártyán szereplő szörnyeket helyezhetitek **b**. A helyiségben található egyéb pályaelemek is az ábrán találhatóak. Ha a második vagy harmadik helyiségnél kifogynátok a szükséges egyéb elemekből, használjátok valamelyik hasonló elemet jelölőnek.
- A bejárat **c** és kijárat **d** helye és típusa (lásd alább). A bejárat és kijárat a legközelebbi fél mezőn vagy csatlakozáson találkoznak. Az első helyiségben a karaktereket a bejáratától maximum 2 mezőnyi távolságban helyezhetitek el. Ha az első helyiségnek több bejárata is van, közösen válasszátok ki, hogy melyik bejáraton érkeztek.



- A bejárat típusa a kártya hátoldalán látható . Kétféle bejárat és kijárat van: A és B. Ha egy helyiséget A típusú kijáraton hagytok el, a következő helyiségbe csak A típusú bejáraton mehettek be. Ugyanígy járjatok el a B típusnál is. Ha a helyiség, amit következőnek húznátok, nem felel meg ennek a kritériumnak, húzzatok új lapot, amíg megfelelő típusú bejáratot találtok. Ha egy helyiségnek két kijárata van, szabadon választhattok, melyiken távoztok, de később nem változtathattok. Ha egy helyiségnek két bejárata van, azt kell használnotok, ami a kijáratnak megfelel ahonnan érkeztek.
- Helyiségek hátrányai . Új helyiség felfedésekor hátrányok léphetnek életbe a helyiségtől és a választott nehézségtől függően. Ajánlott az első helyiséget hátrány nélkül, a másodikat kis hátránnyal, a harmadikat nagy hátránnyal játszani. Ezt a nehézséget növelhetitek vagy csökkenthetitek, ahogy szeretnétek. Amennyiben az első helyiségben is alkalmaztatok a hátrányt és az ajtót nyitó karaktert érné valamilyen hatás, döntsetek el, ki lesz a hatás célpontja. Ha az előző helyiségre hivatkozik az első helyiség hátránya, a hatás nem történik meg.
- A helyiséget alkotó pályaelemek referenciája .

A SZÖRNY KÁRTYA RÉSZEI:

- A kártya címe . A helyiség kártyán található névvel kombinálva megkapjátok a helyiség nevét.
- A helyiség kártyán jelölt 12 helyre kerülő szörnyek . A szörnyek elhelyezésekor vegyétek figyelembe a kettő, három és négy játékosra érvényes jelzést, ugyanúgy, mint bármely más küldetésnél.
- Kincs tartalma . Ezek a kincsek soha nem tartalmazznak a kampányhoz szükséges dolgokat, de segítséget adnak a küldetés teljesítéséhez.
- Csapda típusok jelölése . A piros sebzés szimbólum  jelöli, hogy a csapda sebzést okoz.



Készítők

A JÁTÉKOT TERVEZTE: Isaac Childres

GRAFIKA: Josh McDowell, Isaac Childres

ILLUSZTRÁCIÓ: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

FIGURÁK: James Van Schaik

SZERKESZTŐK: Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka

A TÖRTÉNET ÉS VILÁG ALKOTÓJA: Isaac Childres

KÜLÖN KÖSZÖNET: Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada és Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatte, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

KICKSTARTER TÁMOGATÓK: Szeretnék köszönetet mondani az összes Kickstarter támogatónak. A ti segítségetekkel tudtam eljutni ideig. Keresve sem találhattam volna támogatóbb közösséget. Külön köszönet azoknak a támogatóknak, akik a kampányba bekerült küldetéseket tervezték: Marcel Cwertetschka, Tim és Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer, Mathew G. Somers

A MAGYAR KIADÁS MUNKATÁRSAI:

FORDÍTOTTA: Miklós Adrienn, Tóth Tamás

LEKTORÁLTA: Nagy Levente, Medgyesi Péter, Kardos Milán Soma

KORRIGÁLTA: Aczél Gábor

TÖRDELTE: Bence Domonkos

Szimbólumok



Elemi erők (24. o)



Állapotok és hatások (22–23. o)



Felszerelés (8. o)



Fejlesztés

Támadás 3

45–47. o

Kártyák



Küldetés szintje (15. o)

Karakter átlag szint / 2, felfele kerekítve

Nehézség	Szint
Könnyű	-1
Normál	+0
Nehéz	+1
Nagyon nehéz	+2

Szint	Szö	A	Cs	Tp
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Szint - Küldetés szint
Szö - Szörny szint
A - Arany átváltás
Cs - Csapda sebzése
Tp - Tapasztalati pont

Szörny jelölés (13. o)

