Teremtmények

Északi/Déli Birodalmi Iskola

**Kardmester**

Lerombolhatsz egy közönséges jelzőt valamelyik átlósan érintkező mezőn. Ha megteszed, fejleszd fel a Kardmestert.

**Hírvivő**

Kiválaszthatsz egy irányt és egyet a nem legendás szintű jelzőid közül: a jelző az általad választott irányban bármennyi alapmozgást végrehajthat.

**Herold**

Hajts végre legfeljebb két lépést a jelzőiddel. Csak üres mezőkbe léphetsz.

**Bomba**

Ha a Bomba megidézése a köröd legutolsó akciója, semmi nem történik. Egyébként a Bomba és a szomszédos mezőkön lévő közönséges jelzők megsemmisülnek.

**Krónikás**

Válassz ki egy közönséges jelzőt, és fejleszd fel. A Krónikást nem választhatod. A felfejlesztett jelzővel egy alapmozgás is végrehajtható.

**Orgyilkos**

Rombolj le bármilyen jelzőt a jelölt mezőn. Ha a mező üres volt, az Orgyilkos rámozoghat.

**Időmágus**

Kapsz egy akciót. Ha ellenséges jelző van a középső jelölt mezőben, semmisítsd meg.

**Idéző**

Legfeljebb két közönséges jelzőt helyezhetsz le saját színedben a jelölt mezőkre, ha üresek.

**Hipnotizőr**

Legfeljebb három közönséges vagy két hősi jelzőt választhatsz ki egy ellenséges színből: hajts végre egy harci mozgást mindegyikkel.

**Ágyu**

Kiválaszthatod az egyik jelölt irányt: rombolj le minden közönséges jelzőt abban az irányban.

**Ágyutorony**

Kiválaszthatod az egyik jelölt irányt: rombold le az első két jelzőt abban az irányban. Legendás jelzőt nem lehet lerombolni, és megállítja a lövedéket.

**Cselszövés Mestere**

Hajts végre legfeljebb három mozgást: alapmozgást a Cselszövés Mesterével és/vagy harci mozgást nem legendás jelzőkkel, amelyek részt vettek az idézésben.

**Főpapnő**

A Főpapnő egy alapmozgást hajthat végre. Akár mozog, akár nem, felfejleszthetsz egy közönséges jelzőt, amely vele szomszédos mezőn található.

**Lovag**

A Lovag legfeljebb három harci hajthat végre. Nem tudsz közönséges jelzőket lerombolni ezekkel a mozgásokkal.

**Grifflovas**

A Grifflovas végrehajthat egy harci ugrást. Ha megteszi, lefokozhatod őt, és lerakhatsz egy saját színű, közönséges jelződet egy üres, szomszédos mezőre.

**Lovaskapitány**

Kiválaszthatsz egy jelződet (a Lovaskapitányt nem), és végrehajthatsz legfeljebb egy harci mozgást és legfeljebb két alapmozgást vele (bármilyen sorrendben).

**Gyalogsági Kapitány**

Tégy legfeljebb két harci mozgást valamelyik jelződdel (kivéve a Gyalogsági kapitányt).

**Bajnok**

Lerombolhatsz egy szomszédos ellenséges jelzőt. Ha a jelző legendás rangú volt, a Bajnok is elpusztul, te pedig kapsz egy akciót.

Magasföldi Iskola

**Rítusőrző**

Ha a Rítusőrzőt zöld mezőbe idézted meg, fejlessz fel egyet a közönséges jelzőid közül. Ha piros négyszögbe, egyik jelződdel végrehajthatsz egy harci mozgást.

**Rémfarkas**

A Rémfarkas legfeljebb két harci mozgást hajthat végre.

**Törzsi Gyógyító**

Letehetsz legfeljebb két közönséges jelzőt a saját színedben. Mindegyiket egy zöld mezővel szomszédos, üres mezőbe kell letenni.

**Barbár Fejszés**

Lerombolhatsz egy nem legendás jelzőt egy merőlegesen érintkező, szomszédos mezőn.

**Vad Sas**

A Vad Sas megcsinálhat egy harci ugrást a tábla bármelyik mezőjére.

**Rítusmester**

Ha a Rítusmestert zöld mezőbe idézted meg, két akciót kapsz. Ha pirosba, lerombolhatsz egy hősi és/vagy egy közönséges jelzőt a táblán bárhol.

**Vérfarkas**

Ha a Vérfarkast egy nem központi piros vagy zöld mezőre idézted meg, legfeljebb három harci mozgást hajthatsz végre vele. Egyébként legfeljebb egy alapmozgást csinálhatsz.

**Éhes Medve**

Az Éhes Medve legfeljebb két alapmozgást végezhet. Ha üres mezőbe ér, nem mozog tovább.

**Hegyi Troll**

Pusztíts el minden közönséges, ellenséges jelzőt a szomszédos mezőkon. Ha legalább kettőt lerombolsz ilyen módon, kapsz egy akciót.

**Legendapusztító**

Lerombolhatsz egy legendás vagy legfeljebb kettő nem legendás jelzőt átlósan érkintkező mezőkön.

**Klánőrző**

Felfejleszthetsz egy közönséges jelzőt, amelyet a Klánőrző idézéséhez használtál.

**Csataidéző**

Kapsz egy akciót. Ezen a körön belül, a következő teremtmény megidézéséhez felhasználhatsz egy ellenséges jelzőt, mintha az a tiéd volna.

**Hadúr**

Hajts végre legfeljebb három harci mozgást. Ha mindehármat megcsinálod, az egyiknek a Hadúrnak kell lennie.

**Hegyi Óriás**

Rombolj le minden nem legendás jelzőt a merőlegesen szomszédos mezőkön.

**Harci Dobos**

Vagy egy harci mozgást hajts végre, vagy pedig legfeljebb két alapmozgást. A Harci Dobost kivéve bármelyik jelződet használhatod.

**Vérsámán**

Semmisíts meg egy nem legendás jelzőt. Ha piros mezőn volt, rombolj le minden közönséges jelzőt, amely a piros mezővel szomszédos.

**Farkaslovas**

A Farkaslovas legfeljebb két harci mozgást tehet.

**Sas Úr**

A Sas Úr a tábla bármely mezőjére végrehajthat egy harci ugrást.

Erdőmélyi Iskola

**Csemete**

Fejleszd fel a Csemetét, miután megidézted.

**Vízitündér**

Kiválaszthatsz legfeljebb kettőt a Najáddal szomszédos mezőkön lévő jelzőid közül, és végrehajthatsz egy alapmozgást mindegyikkel.

**Erdőkerülők**

Pusztíts el egy közönséges jelzőt olyan ellenfeledtől, akinek több közönséges jelzője van, mint neked. Rombolj le egy hősi jelzőt olyan ellenfeledtől, akinek több felfejlesztett jelzője van, mint neked.

**Rohamozó Bika**

A Rohamozó Bika legfeljebb két harci ugrást tehet. Az ugrások távolsága pontosan kettő mező.

**Kiskin Ivadékok**

Lerakhatsz egy közönséges jelzőt saját színedből egy üres, valamelyik jelződdel szomszédos mezőre.

**Fapásztor**

Válassz ki egyet a jelzőid közül: ha közönséges, fejleszd fel; ha hősi, végrehajthat egy harci mozgást; ha legendás, egy alapmozgást csinálhatsz vele.

**Kiskin Levélhasító**

Legfeljebb kétszer kiválaszthatsz egy átlós irányt és lerombolhatod az első jelzőt, ami abban az irányban található.

**Kiskin Lombfutó**

A Kiskin Lombfutó legfeljebb három harci mozgást hajthat végre. Minden mozgásnak olyan mezőn kell befejeződnie, amely szomszédos egy saját jelződdel.

**Kiskin Tündér**

Kiválaszthatsz egyet a dobott lapjaid közül, és visszateheted a paklid tetejére. Ha megteszed, vagy nem volt dobott lapod, húzz egy extra lapot a paklidból a köröd végén.

**Nimfa**

A szomszédos mezők egyikén lévő egy ellenséges, nem legendás jelzőt átalakíthatsz saját közönség jelződdé.

**Dárdás Kentaur**

A Dárdás Kentaur egy harci mozgást tehet. Ha végrehajtja, pusztítsd el az első, ugyanabban az irányban lévő jelzőt, kivéve, ha legendás rangú.

**Kentaur Törzsfő**

A Kentaur Törzsfő egy harci mozgást hajthat végre. Ha megteszi, legfeljebb három harci mozgást is végrehajthatsz ugyanabba az irányba, saját más jelzőiddel.

**Unikornis**

Válassz egyet: vagy az Unikornis megtehet egy harci mozgást, vagy egy akciót kapsz.

**Erdei Királynő**

Egy átlósan érintkező mezőn lévő ellenséges, nem legendás rangú jelzőt átalakíthatsz a saját, ugyanolyan rangú jelződdé.

**Erdei Hercegnő**

Egy átlósan érkintkező mezőn lévő ellenséges, közönséges jelzőt átalakíthatsz a saját közönséges jelződdé.

**Erdei Druida**

Fejlessz fel minden színből egy közönséges jelzőt.

**Erdő Véne**

Rakj le két ellenséges, közönséges jelzőt legfeljebb két mezőnyi távolságban lévő, üres mezőkre. Aztán pusztíts el két közönséges jelzőt ugyanolyan színben/színekben legfeljebb három mezőnyi távolságon belül.

**Erdei Látó**

A köröd végén húzz egy extra kártyát a paklidból és húzz egy extra legendakártyát is.

Legendás lények

**Titán**

Rombolj le minden merőlegesen szomszédos mezőn lévő jelzőt, és rombolj le minden átlósan érintkező mezőn lévő nem legendás jelzőt. Nem számítanak bele a kör során lerombolt jelzők közé.

**Viharelementál**

Saját színedben letehetsz egy jelzőt egy legfeljebb három mezőnyi távolságra lévő üres mezőre. Ezzel aztán megtehetsz legfeljebb egy (ha legendás), legfeljebb három (ha hősi), illetve legfeljebb öt (ha közönséges jelző) harci mozgást egy irányba. Ezt követően a jelző megsemmisül.

**Időelementál**

Ha a körödnek vége, még egy extra kört lejátszhatsz – még akkor is, ha a játék végét kiváltó ok bekövetkezett.

**Földelementál**

Válassz ki egy piros mezőt, majd rombold le a rajta lévő, vagy vele érintkező mezőkön lévő nem legendás jelzőket. Ezt követően feljessz fel egy zöld mezőn vagy vele érkintkező valamelyik mezőn lévő közönséges jelzőt. Végül a Földelementál megtehet egy harci mozgást egy szomszédos zöld vagy piros mezőre.

**Kétfejű Sárkány**

A Kétfejű Sárkány megidézéséhez használt jelzők egyikét felfejlesztheted. Ha megteszed, a felfejlesztett jelzővel szomszédos mezők valamelyikén lerombolhatsz egy hősi jelzőt.

**Tengeri Szörny**

Válassz egyet: Vagy fokozd le egy összefüggő, legfeljebb háromtagú, felfejlesztett jelzőkből álló csoport tagjait, vagy rombold le egy összefüggő, legfeljebb négytagú, közönséges jelzőkből álló csoport tagjait. (Egy csoport több színből is állhat.)

**Tűzelementál**

Pusztíts el vagy minden nem legendás ellenséges lényt minden szomszédos mezőn, vagy minden közönséges ellenséges jelzőt legfeljebb két mezőnyi távolságra.

**Csontkatapult**

Válassz ki a jelzett irányok valamelyikében lévő bármilyen jelzőt: rombold le, és vele együtt pusztíts el minden szomszédos közönséges jelzőt is.

**Faős**

Legfeljebb három szomszédos mezőn: ha nem legendás lény tartózkodik ott, rombold le; ha saját közönséges jelződ van ott, fejleszd fel; ha üres, tegyél le egy saját színű, közönséges jelződet.

**Halál Angyala**

Kiválaszthatsz egy bármilyen jelzőt (kivéve a Halál Angyalát): fejleszd fel, majd hajts végre egy harci ugrást a mezőjébe a Halál Angyalával.

**Pokolbika**

Válassz ki egy irányt: a Halálbika akármennyi harci mozgást végrehajthat abba az irányba. Ha útja során lerombol egy legendás jelzőt, megáll.

**Tűzsárkány**

Válassz egyet a jelölt irányokból, majd pusztíts el abban az irányban, illetve a választott irányhoz képest negyvenöt fokban mindkét irányban, legfeljebb két mezőnyi távolságra minden nem legendás jelzőt.

Felvillanások

**2-5**

Felső hatás: Egy alapugrást hajthatsz végre a közönséges jelzőid valamelyikével.

Alsó hatás: Kapsz egy akciót.

**3-4**

Felső hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

Alsó hatás: Nem legendás jelzőiddel megtehetsz egy harci vagy két alapmozgást.

**3-5**

Felső hatás: Közönséges jelzőiddel megtehetsz legfeljebb három alapmozgást.

Alsó hatás: Kapsz egy akciót.

**3-6**

Felső hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

Alsó hatás: Rakj le egy hősi jelzőt saját színedben egy üres mezőre.

**3-6**

Felső hatás: Tégy meg egy alapmozgást közönséges jelzőid valamelyikével, vagy fejleszd fel egyik közönséges jelződet.

Alsó hatás: Üres mezőkre tégy le két közönséges jelzőt a saját színedben.

**4-4**

Felső hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

Alsó hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

**4-4**

Felső hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre, vagy fejleszd fel egyik közönséges jelződet.

Alsó hatás: Közönséges jelzőid egyikével végrehajthatsz egy harci ugrást.

**4-5**

Felső hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

Alsó hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre, vagy alakíts át egy közönséges ellenséges jelzőt a saját színedre.

**4-5**

Felső hatás: Kapsz egy akciót.

Alsó hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

**4-6**

Felső hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

Alsó hatás: Fejleszd fel egy közönséges jelződet. Kapsz egy akciót.

**5-4**

Felső hatás: Rakj le egy hősi jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

Alsó hatás: Közönséges jelzőiddel egy alapmozgást és egy harci mozgást hajthatsz végre (bármilyen sorrendben).

**5-5**

Alsó hatás: Rakj le két közönséges jelzőt a saját színedben üres mezőkre.

Felső hatás: Rakj le egy közönséges jelzőt a saját színedben egy üres mezőre.

Feladatok

*Színezett mezős dominancia*

***Zöld hódítás***

Legalább három jelződ van zöld mezőkön, és ezekből legalább kettő felfejlesztett.

***Zöld legendák***

Legalább két felfejlesztett jelződ van zöld mezőkön, és ezekből legalább egy legendás.

***Piros hódítás***

Legalább három jelződ van piros mezőkön, és ezekből legalább kettő felfejlesztett.

***Piros legendák***

Legalább két felfejlesztett jelződ van piros mezőkön, és ezekből legalább egy legendás.

***Színhódítás***

Legalább öt jelződ vagy piros és/vagy zöld mezőkön, és ezekből legalább három felfejlesztett.

***Szivárványuralom***

Több felfejlesztett jelződ vagy a piros és több felfejlesztett jelződ van a zöld mezőkön, mint az ellenfelednek.

*Alakzatba rendeződés*

***Oldallánc***

Átellenes oldalakon lévő két mezőt saját jelzőid kötnek össze.

***Saroklánc***

Átellenes sarkokban lévő két mezőt saját jelzőid kötnek össze.

***Átlók***

Legalább négy jelződ van minden átlón, és átlónként legalább egy felfejlesztett közülük.

***Központi uralom***

Legalább öt jelződ van a középen található kilenc mezőben, és ezek közül legalább kettő felfejlesztett.

***Központi kereszt***

Legalább öt jelződ van a központi kilenc mezőben, vagy + vagy X alakba rendeződve.

***Vonaldominancia***

Valamely, a központi kilenc négyszögre merőleges vonal mentén legalább hattal több jelződ van, mint az ellefelednek.

*helyezkedés*

***Bebörtönzés***

Ugyanazon ellenséges jelzővel a te jelzőid közül legalább hat érkintkezik.

***Boríték***

Ugyanazon ellenséges jelzővel a te jelzőid közül legalább hét érkintkezik.

***Elszigetelés***

Egy ellenséges jelző két mezőnyi távolságon belül van egy másik ellenséges jelzőtől, de nem tud érintkezésbe kerülni egyetlen ellenséges jelzővel sem három vagy kevesebb üres mezőn átmozogva sem.

*Idézés*

***Zöld idézés***

Legalább két teremtményt idéztél meg ebben a körben, és legalább az egyiket zöld mezőbe.

***Piros idézés***

Legalább két teremtményt idéztél meg ebben a körben, és legalább az egyiket piros mezőbe.

***Szín idézés***

Legalább két teremtményt idéztél meg ebben a körben piros és/vagy zöld mezőkbe. (Akár mindkettőt megidézhetted ugyanolyan színű mezőkbe is.)

***Legendás idézés***

Legalább két teremtményt idéztél meg ebben a körben, és legalább egy legendás lény volt a kettő közül.

*Rombolás*

***Rombolás***

Legalább három ellenséges jelzőt leromboltál ebben a körben.

***Pusztítás***

Legalább négy ellenséges jelzőt leromboltál ebben a körben.

***Hősi rombolás***

Legalább három ellenséges jelzőt leromboltál ebben a körben, és ezekből legalább egy felfejlesztett volt.

***Legendák vége***

Ebben a körben legalább egy ellenséges legendás vagy két hősi ellenséges jelzőt leromboltál.

***Hősi pusztítás***

Ebben a körben legalább négy ellenséges jelzőt leromboltál, és ebből legalább kettő felfejlesztett volt.