

The Elder Scrolls

A MÁSODKOR ÁRULÁSA



SZABÁLYKÖNYV

VERZIÓ 1.0

TARTALOMJEGYZÉK

A szabálykönyv használata	10
Bevezetés	10
A játék áttekintése.....	10
Alapszabályok.....	10
Előkészületek	12
Az előkészületek lépései.....	12
A kezdőküldetés kiválasztása.....	13
Nehézségi szintek.....	13
Előkészületi ábra.....	14
Példa a kezdőküldetésre.....	15
Tartománykódok.....	15
Kalandozókra vonatkozó szabályok	18
A kalandozóterület felépítése.....	18
Kalandozó létrehozása.....	19
Tamriel népei.....	19
Tulajdonságok.....	19
Életerő.....	20
Bónusz ÉP.....	20
Erőnlét.....	20
Mágia.....	20
Tartozéklimit.....	21
Képzettség.....	21
Képzettségsorok.....	22
Harci képzettség.....	22
Tipp a képzettségkockákhoz.....	22
Feltöltődéssáv.....	23
Feltöltődési érték.....	23
Kockák visszavétele.....	23
Fáradtság.....	23
Aktív mezők.....	24
Fáradtság- és kimerültségkockák az aktív mezőkön.....	24
Fajlap.....	24
Kasztlap.....	25
Kasztképességek aktiválása.....	25
Kitartás.....	25
Példák kalandozó létrehozására.....	26
Felszerelés.....	28
Eszközkártyák.....	28
Eszközök altípusai.....	29
Eszközök besorolása.....	29
Speciális eszközhatások.....	29
Eszközkártya felépítése.....	30
Kalandozók fejlesztése.....	31
Egy jellemző értékének növelése.....	31
Feltöltődési érték növelése.....	31
Kitartáspont növelése.....	31
Kaszt fejlesztése.....	31
Képzettségsor hozzáadása.....	31
Mágiatulajdonság hozzáadása.....	31
A játék fázisai	34
Napkeltefázis.....	34
Térkép fázis.....	34
Térkép.....	35
Térképjelzők.....	35

Példa a napkeltefázisra és a térkép fázisra (1. nap).....	35
Példa a napkeltefázisra és a térkép fázisra (2. nap).....	36
A csapat mérete.....	36
Eseményfázis.....	36
Események végrehajtása.....	36
Térkép kártya felépítése.....	37
Esemény kimenetele.....	38
Példa egy térképeseményre (2. nap).....	38
Eseménytípusok ikonja a térkép kártyákon.....	38
Városi események.....	38
Vándorkaravánok.....	38
Városhatás.....	39
Városakciók.....	39
Városok szolgáltatásai.....	40
Példa egy városi eseményre.....	41
Meggyőzéspróbák.....	42
Nehézségi érték.....	42
A meggyőzéspróba lépései.....	42
Példa egy meggyőzéspróbára.....	42
Jutalomfázis.....	43
Példa a jutalomfázisra (2. nap).....	44
Napnyugtáfázis.....	45
Példa a napnyugtáfázisra (2. nap).....	45
NJK mozgása a térképen.....	46
Küldetések.....	46
Céhküldetések.....	46
Céhkártya.....	46
Küldetési lépések.....	46
Összekapcsolt küldetési lépések.....	46
A céhküldetés egy lépésének felépítése.....	47
Mellékküldetések.....	48
Mellékküldetés-kártya felépítése.....	48
Szakasz befejezése.....	48
Kampánynapló.....	49
Kampányok.....	49
Egy szakasz sikeres befejezése.....	49
Kampány folytatása.....	49
Kampány előkészületei.....	49
Kampánynapló felépítése.....	50
A kampány elvesztése.....	50
A küldetés kulcsszavai.....	50
Jelentős kulcsszavak.....	50
Kiseb kulcsszavak.....	50
Céh közbeavatkozása.....	51
Végjáték.....	51
A végjáték előkészületei.....	51
A végjáték fázisai.....	51
A végjáték eseményei.....	51
Végző győzelem és vereség.....	51
A csata szabályai	54
Csata típusai.....	54
Ellenségek.....	54
Küldetés egységek.....	54
Ellenségkészlet.....	54

Ellenségjelölő felépítése.....	55	Példa egy rejtekhely előkészítésére	74
Nehézségi szinttől függő szakasz végi EK.....	56	Rejtekhely harcterének felépítése.....	75
A csata előkészítése.....	57	Rejtekhelykártya felépítése	76
A csata fordulói.....	57	Rejtekhely felderítése	77
Egy forduló lépései.....	57	Felderíthető hexák	77
Térképpel és harctérrel kapcsolatos fogalmak.....	58	Kártyák és lapkák húzása.....	77
Szomszédos.....	58	Égzsilánkok.....	78
Legközelebbi.....	58	Égzsilánkok megszerzése	78
Legtávolabbi	58	Példa a felderítésre.....	79
Járhatatlan	58	Tipp: Játékterület és rejtekhelyek.....	80
Foglalt/üres.....	58	Csapdák.....	80
Hatótávolság.....	58	Csapda működésének lépései	80
Látótér.....	58	Kazamata.....	80
Célpont	58	Kazamata ellenséggészlete	80
Irányába/felé.....	58	Kazamataesemény felépítése.....	81
Visszavonulás a csatából.....	59	Kazamata előkészítése.....	82
A kalandozók körei	59	Példa egy kazamata előkészítésére	83
Akciók	59	Csatacélok	86
Mozgás	59	A csata vége	86
Támadás	59	A harctér lebontása.....	86
Képzettséghatások érvényesítése.....	60	További szabályok.....	88
Képzettségkockák dobása csatán kívül.....	61	Dobás a D6-tal	88
Tipppek a kockadobás érvényesítéséhez	61	Eldobás.....	88
Kasztképesség.....	61	Hatás időzítése.....	88
Felderítés	61	Hatásokhoz kapcsolódó kifejezések	88
Harcforma	61	Legyőzött egységek a lapkákon	88
Példa egy kalandozó körére.....	62	Egységek legyőzése	88
Sebzés kivédése.....	63	Képességek és akciólímitek ("Ingyenes").....	88
Példa a sebzés kivédésére	63	Gyógyítás.....	89
A sebzés nyelvezte és típusai.....	63	Bónusz ÉP szerzése	89
Az ellenségek körei.....	64	Mozgatás és helyezés	89
Ellenség körének lépései.....	64	Tartós hatás.....	89
Ellenség mozgása	64	Kocka visszavétele	89
Ellenség képzettségei.....	64	Növelés/csökkentés	89
Példa egy ellenség körére	65	Egységek eltávolítása	89
Legyőzött egységek.....	67	Célba vehető egységek.....	89
Legyőzött ellenségek.....	67	Kör	89
Legyőzött kalandozók	67	Különleges kitartás eredmények	89
Legyőzött csapat	67	Példa: képességhasználat és kitartáspont szerzése.....	89
Állapothatások.....	67	Tulajdonságok ideiglenes módosítása	90
Ládajelölők	68	Életerőt (ÉP) kapni és veszíteni	90
Zárnyítás	68	Kerekítés.....	90
Nyitókód	68	Egységek kapcsolatai	90
Zárnyítás lépései.....	69	Ellenségek.....	90
Példa a zárnyításra (általános eszköz)	69	Csapat.....	90
Példa a zárnyításra (legendás eszköz).....	70	Kalandozók.....	90
Akadályok.....	70	Társak	90
Összecsapás.....	71	Társ köre.....	91
Az összecsapás ellenséggészlete	71	Társ körének lépései	91
Összecsapás előkészítése	71	Társ képzettségei	91
Összecsapás harcterének felépítése.....	71	Egységek magyarázata	91
Összecsapás felépítése.....	72	Szökés a börtönből esemény.....	92
Példa egy összecsapás előkészítésére	73	Készítők.....	95
Rejtekhely.....	74	Szószedet.....	96
A rejtekhely ellenséggészlete	74		
Rejtekhely előkészítése	74		

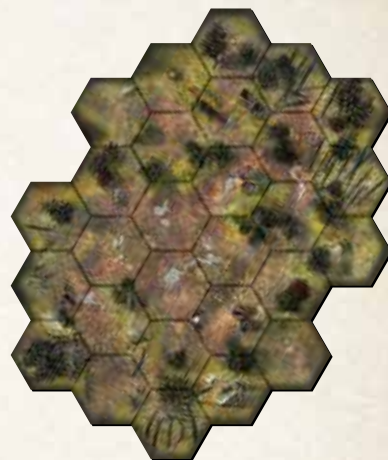
TARTOZÉKOK



*Kalandozó táblák
(x4)*



*19-hexás rejtekhelylapka
(x1)*



*Kétoldalas összecsapáslapka
(x1)*



*Kezdőlapka
(x1)*



*3-hexás, 6-hexás és 7-hexás rejtekhelylapkák
(mindegyikből 3)*



*Kalandozó tábla-jelölők
(x17)*



*Tulajdonságjelzők
(minden színből 16: piros, zöld, kék)*



*Kétoldalas térképek
(x3)*



*Ellenségképzettség összefoglaló lapok
(x2)*



*Kalandozójelölők
(x20)*



*1-es és 5-ös szintű ellenségjelölők
(x25)*



*10-es és 20-as szintű ellenségjelölők
(x25)*



*Küldetéssegység-jelölők
(x15)*



*Társjelölők
(x2)*



*Kezdőjátékos-jelző
(x1)*



*Ládajelölők
(x6)*



*Napszámláló és TP-számláló
(mindegyikből 1)*



*ÉP-jelölők:
piros (x80) és fehér (x10)*



*Jellemzők jelzői:
Képzettségsor (x20) és
tulajdonság (x16)*



*Térképjelzők
(x8)*



*Képzettségkockák
(x96)*



*Fáradtsággkockák
(x20)*



*Kimerültségkockák
(x12)*



*Harcokkockák
(x14)*



*Ellenség harcokkockák
(x6)*



*Fordulószámláló kocka
(x1)*



*Állapotkockák
(x12)*



*Zárnyításkockák
(D6 kockák)
(x3)*



*Bizonytalan kocka
(x1)*



*Általános
térképkártyák
(x20)*



*Tartományspecifikus
térképkártyák
(x80)*



*Általános
rejtekhelykártyák
(x7)*



*Tartományspecifikus
rejtekhelykártyák
(x58)*



*Általános eszközkártyák
(x100)*



*Legendás eszközkártyák
(x60)*



*Céhkártyák
(x9)*



*Mellékküldetés-kártyák
(x30)*



*Kártyaelváltók
(x5)*



*Képzettségismertető lapok
(x24)*



*Fajlapok
(x20)*



*Kasztlapok
(x15)*



*Kalandkönyvek
(x5)*



*Útmutató a tartozékok elrendezéséhez
(x1)*



*Oktatófüzet
(x1)*



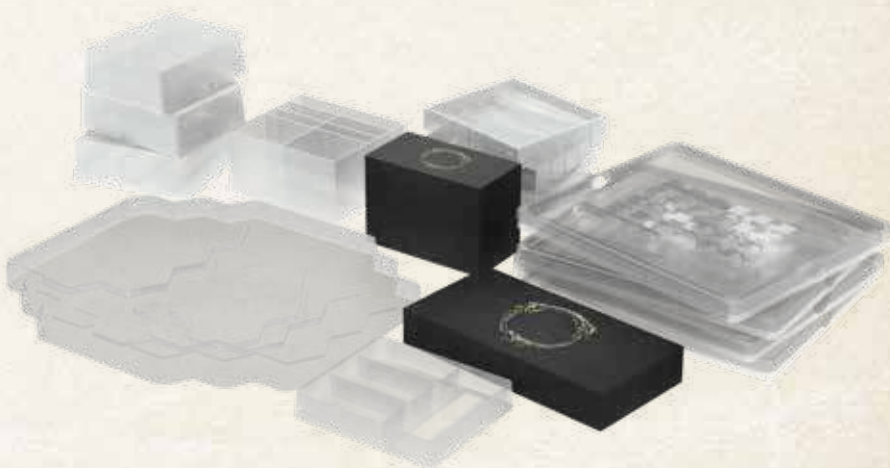
*Szabálykönyv
(x1)*



*Kampánynapló jegyzetömb
(x1)*



*Tartó a nap- és TP-számláláshoz (x1),
ellenességjelölő és képzettségjelző
húzózsákok (x3)*



*A tartozékok rendezett tárolásához:
jelölőtárolók (x3), jelzőtároló (x1), kockatárolók (x5), tárolók a játékaállítás elmenté-
séhez (x4), lapkatároló (x1), kártyatároló (x1), rövid doboz (x1) és hosszú doboz (x1)*

A SZABÁLYKÖNYV HASZNÁLATA ÉS BEVEZETÉS



A szabálykönyv használata.....	10
Bevezetés.....	10

A játék áttekintése.....	10
Alapszabályok	10

A SZABÁLYKÖNYV HASZNÁLATA

Ez a könyv részletesen bemutatja a *The Elder Scrolls: A Másodkor árulása* játékszabályait. Úgy építettük fel, hogy az új játékosoknak is megtanítsa a játék alapfogalmait, valamint a játék során felmerülő kérdésekre is választ találjatok.

A könyv számos példát tartalmaz, amelyeket piros háttérrel jelöltünk, felül és alul négyzetekkel. A szabályismertetések kék háttérrel szerepelnek, felül és alul háromszögekkel. A további tippeket sárga háttérrel, és villás szélű szegéllyel emeltük ki.

BEVEZETÉS

Legyetek üdvözölve Tamrielben, Nirn világának gazdag kultúráiról, változatos népeiről és legendás civilizációiról híres, ősi kontinensén. Ígéretekkel, küzdelmekkel és csodákkal teli, mesés földrész ez, melynek múltja, jelene és jövője az Ősi Tekercsek titokzatos, profetikus szövegeiben van megírva, és íródik újra folytonosan. Vajon a Tekercsek szavai formálják sorsotokat, vagy ti formáljátok a Tekercsek szavait?

A tudósok és mágusok biztosan sokat vitáznak ezen, ám ti inkább a tetteket választjátok. Vajon mit mesélnek majd ezekről a krónikák lapjai?

Kalandjaitok a Másodkorban, egy viharos időszak közepén kezdődnek. Háború dúl szerte a kontinensen. A Tamriel Második Birodalmának bukását követő hatalmi űr egy véres konfliktus, az úgynevezett Háromszázévs háború kitöréséhez vezetett. Három katonai szövetség: az Ébenszív Paktum, a Törsuhatag Szövetség és az Aldmeri Domínium küzdenek a Rubintrón megszerzéséért. Egy nekromanta szekta, a Fekete Féreg Rendje összeesküvést sző a "Sötét Horgonyok" néven ismert ördögi szerkezetek idézésére, hogy megpróbálja Tamrielt Hídegyszállás daedrikus létsíkjához kötni. Mindeközben pedig a háttérben egy nagyhatalmú erdei elf szövögeti terveit azt remélve, hogy a nagy változások és háborúk leple alatt örökre átformálhatja Tamrielt.

A körülmények talán nem tűnnek rózsásnak, de ha elég bátrak vagytok, nagy tettekre lehettek képesek. Érzitek, hogy sokra vagytok hivatottak: kardforgató ügyességeitek vagy varázstehetségeitek talán világraszóló változást hozhat. Csak rajtatok múlik, hogy sikerül-e megállítani a Másodkor árulását.

A játék áttekintése

A *The Elder Scrolls: A Másodkor árulása* egy kooperatív kalandjáték legfeljebb négy lelkes kalandozó számára, akik egy három egymásra épülő szakaszból álló kampányban bizonyíthatják rátermettségüket. A szakaszok során egy céh ügynökeiként Tamriel egyik tartományában teljesítetek egy küldetést. A küldetés teljesítéséhez Tamriel egy-egy tartományában kell utazgatnotok, harcolnotok és felfedeznetek, mint amilyen például az oktatófüzetben szereplő párás, rothadó Feketemocsár.

A szakaszok során az események teljesítéséért kapott tapasztalati pontok (TP) szerzésével fejleszteni fogjátok a kalandozóitokat. A kampány befejezése izgalmas végjátékból áll, melynek során le kell győznötök a Tamrielt fenyegető sötét erőt.

Sok példa egy csapat első játékalkalmának bővített elbeszélésén alapul. Ezek a példák, további példákkal együtt, egymást követő sorrendben megtalálhatók a különálló oktatófüzetben is. Az első játékotoknál javasoljuk, hogy az oktatófüzetben leírt példát kövessétek. Megismerkedtek a játék tartozékaival, végigvezet benneteket az előkészületi lépéseken, a játék egyes fázisain és a főbb játékmechanizmusokon.

A könyv végén található egy hasznos szójegyzék is, amely a játék számos alapfogalmát tartalmazza.

Alapszabályok

Mint Tamriel évszázados erődítményei, a *The Elder Scrolls: A Másodkor árulása* is szilárd alapokon nyugszik. A játék összes szabálya a következő alapelvekre épül:

☞ Ez a szabálykönyv és a hozzá tartozó kalandkönyvek a játék szabályaival kapcsolatos elsődleges információforrás. Ha a szabályok ellentmondanak egymásnak, azt a következő sorrendet követve kell feloldani:

- ▶ Hivatalosan kiadott hibajegyzék.
- ▶ Egy kártyán vagy más tartozékon (pl. képzettségismertető lap vagy egy eszközkártya) található szöveg.
- ▶ Az aktuális tartomány kalandkönyve.
- ▶ Ez a szabálykönyv.
- ▶ Hivatalosan kiadott útmutatók és videók.

☞ Ha egy hatás leírása kifejezetten megtilt valamit, azt a hatást nem írhatja felül egy másik hatás.

☞ Ha egy kártya vagy más tartozék hatásai ellentmondanak egymásnak, és egyik sem tartalmaz kifejezett tiltást, a csapat döntheti el, hogy melyiket veszi figyelembe, és melyiket hagyja figyelmen kívül.

☞ A szabályokkal és tartozékokkal kapcsolatos javításokat megtaláljátok a www.chiptheorygames.com/support oldalon, a gyakran ismételt kérdések részénél.

ELŐKÉSZÜLETEK



Előkészületek.....	12
Az előkészületek lépései.....	12
A kezdőküldetés kiválasztása.....	13
Nehézségi szintek.....	13

Előkészületi ábra	14
Példa a kezdőküldetésre.....	15
Tartománykódok	15

A játékhoz ajánlott játékterület legalább 90cm x 120cm.

Az előkészületek lépései

Kövessétek az alábbi lépéseket a játék előkészítéséhez, ahogy az a 14. oldalon lévő ábrán látható.

1. Tartomány kiválasztása: Válasszatok egy tartományt az aktuális játékszszakaszokhoz. Minden tartományhoz tartozik egy térkép és egy kalandkönyv. Kampány folytatásakor az előző játékszszakasz által meghatározott tartományt kell választanotok (lásd a 49. oldalon). **Megjegyzés:** Az első játékotoknál javasoljuk, hogy Feketemocsár legyen a kezdő tartományotok.

▶ **Térkép:** Helyezzétek a tartományhoz tartozó térképet a játékterület egyik oldalára. Itt követitek majd nyomon a csapat tartományon belüli mozgását.

▶ **Kalandkönyv:** Tegyétek a játékterületre a tartomány kalandkönyvét. A játék során ebben találjátok majd a tartományhatás, a városok és a küldetési lépések leírását, valamint a kazamatatérképet is.

2. Kockák, jelölők és jelzők előkészítése: Tegyétek a kockatárolókat és a jelölőtárolókat a játékterület mellé, hogy könnyen elérhetőek legyenek. Válogassátok szét típus szerint a jellemzők kör és négyzet alakú jelzőit, valamint a kör alakú térképjelzőket. A kalandozótábla-jelölőket tegyétek a közelbe, ezeket csak később fogjátok lehelyezni. Az összes képzettség-sorjelzőt tegyétek bele a hozzá tartozó húzózsákba.

Megjegyzés: Szólójátéknál érdemes eltávolítani a duplikáltakat minden képzettségsor kör alakú jelzőjéből. A képzettségsorokat bővebben a 22. oldalon ismertetjük.

▶ **Ellenségjelölők:** Válogassátok szét külön kupacokba a kétoldalas fekete ellenségjelölőket a szintjük (a jelölő közepére nyomtatott szám) alapján. Az 1-es és az 5-ös szintű, valamint a 10-es és a 20-as szintű ellenségek ugyanazon jelölő ellenétes oldalán találhatóak. Ha egy ellenség neve alatt kétbetűs tartománykód látható, akkor az ellenség csak abban a tartományban jelenhet meg, és csak akkor tegyétek a kupacba, ha azzal a tartománnyal játszatok. Az ellenségjelölő kupacokat tegyétek a megfelelő húzózsákokba az alább leírtak szerint, majd a zsákokat tegyétek a térkép mellé. **Megjegyzés:** A zsákok helyzetét ne változtassátok, hogy később mindig a megfelelő zsákból húzzatok.

✧ Az 1-es szintű (fekete)/5-ös szintű (zöld) ellenségek az 1/5-ös szintű zsákba kerülnek.

✧ A 10-es szintű (lila)/20-as szintű (piros) ellenségek a 10/20-as szintű zsákba kerülnek.

▶ Az első játékotoknál javasoljuk, hogy a “Szökés a börtönből esemény” lejátszásával határozzátok meg a kalandozótok kasztját, és közben megtanuljátok a csata szabályait is. Ha így döntötök, akkor **csak** a 92. oldalon található leírás szerinti 1-es szintű ellenségjelölőket tegyétek az 1/5-ös szintű zsákba, a többire nem lesz szükség.

3. Kártyapaklik előkészítése: Helyezzétek az összes képzettségismertető lapot a kártyatartóba a 14. oldalon látható ábra szerint. Ezután készítsétek elő a következő paklikat a leírtak alapján, és tegyétek azokat is a kártyatartóba. A kártyatartót helyezzétek a térkép közelébe, a megmaradt kártyákat pedig tegyétek vissza a dobozba.

▶ **Mellékküldetés-pakli:** Keverjétek össze az összes mellékküldetés-kártyát.

▶ **Térképpaklik:** 2 térképpakli van a játékban: békés (☺) és konfliktus (☹). Minden térképpakltyán látható a típusának megfelelő ikon és egy kód, ami lehet a tartománykód, vagy az “ÁLT”, ami általánosat jelent. Az egyes paklik összeállításához keverjétek meg az egyes típusok 10 általános kártyáját, és húzzatok 4-et, amihez keverjétek hozzá a 8 ugyanolyan típusú tartományspecifikus kártyát. A kártyákon a történet leírása legyen képpel felfelé.

▶ **Rejtekhelypakli:** Minden rejtekhelykártyán látható a tartomány kódja vagy az “ÁLT” felirat. Távolítsátok el a választott tartományotokhoz tartozó összes “SP” jelzéssel ellátott speciális kártyát. Ezután keverjétek össze a tartomány megmaradt rejtekhelykártyáit az összes általános rejtekhelykártyával. Az adott tartomány kalandkönyvének rejtekhely sajátosságok részénél találhattok további tartományspecifikus előkészületi utasításokat, beleértve a speciális kártyákkal kapcsolatosokat is, mint amilyen a Feketemocsárhoz tartozó Elárasztott kamra.

▶ **Eszközpaklik:** A játékban 2 eszközpakli található: általános (☼) és legendás (☼). Mindkét paklit külön-külön keverjétek meg.

4. Tereplapkák, kampánynapló és számlálók előkészítése: Válogassátok szét a tereplapkákat a formájuk szerint. Tegyétek félre a nagy, kétoldalas összecsapáslapkát és az 5-hexás, világoszöld kezdőlapkát. A többi lapka mind rejtekhelylapka, amiket kupaconként keverjétek meg képpel lefelé fordítva, és rakjátok egymás mellé az ábrán látható módon. Ezekből a lapkákból építitek fel a harcteret a különböző típusú csaták során. A kampánynaplót és a számlálókat az alábbiak szerint készítsétek elő.

▶ **Kampánynapló:** Az első szakasz kezdetén válasszatok ki a csapat vezetőjét. Ő felel majd azért, hogy a csapat előrehaladását feljegyezze a kampánynaplóba. Ha adtok nevet a kalandozóitoknak, azt is rögzítsétek a naplóban.

▶ **TP- és napszámlálók:** A TP-számláló segítségével követitek nyomon a csapat által megszerzett TP-okat, és ezzel határozzátok meg a csatában részt vevő ellenségek erejét is. A napszámláló a játék során eltelt napok nyomon követésére szolgál. Helyezzétek a két számlálót a mágneses tartó rekeszeibe. **Megjegyzés:** Amennyiben lejátsszátok a “Szökés a börtönből eseményt”, állítsátok a TP-számlálót az 1-es értékre, máskülönben állítsátok a 2-es értékre. A napszámlálót csak később fogjátok beállítani.

5. Nehézségi szint kiválasztása: A nehézségi szint a játék több részét is befolyásolja. Válasszatok egy nehézségi szintet a jobbra olvasható lehetőségek közül.

6. Kalandozók előkészítése: Mindenki vegyen magához egy kalandozótáblát, és a következők szerint készítse elő a kalandozóját:

▶ **A kampány első szakasza:** Mindenki hozzon létre egy kalandozót a 19. oldalon leírtak szerint.

Megjegyzés: Ha ez az első játékokat, javasoljuk, hogy mindenképp játsszatok le a “Szökés a börtönből eseményt” (lásd a 92-94. oldalakon), hogy megismerkedjete a csatákkal és a játék történetével. Ezután térjete vissza ide, és folytassátok a 7. lépéssel.

▶ **Kampány folytatása:** Készítsetek elő a kalandozóitokat az előző szakasz végének megfelelő állapot szerint. Lásd a “Kampány folytatása” részt a 49. oldalon.

7. A céhküldetés előkészítése: A küldetés előkészítéséhez a kalandkönyv első küldetéslépésénél leírtak szerint járjatok el. Tegyétek félre az ott leírt küldetésegység-jelölöket. Helyezzétek a csapatjelzőt (amelyen a  ikon látható) és a többi szükséges térképjelzőt a kiindulási helyszínükre a térképen (lásd a “Térképjelzők” részt a 35. oldalon).

A céhküldetések kiválasztása az alábbiak szerint történik:

▶ **A kampány első szakaszában:** Keverjétek meg a céhpaklit, húzzatok 3 kártyát, majd válasszatok közülük 1-et. Ez a kártya határozza meg, hogy melyik céhhez szerződtek. Minden céhnek 1 küldetése van a játék minden tartományában (lásd “A kezdőküldetés kiválasztása” részt lejjebb, és a “Céhküldetések” részt a 46. oldalon). Minden céhkártyán van egy rövid ismertető a céhről, és egy speciális városakció, amelyet a városok céhházát felkeresve lehet végrehajtani (lásd a “Városi események” részt a 38. oldalon).

A kiválasztott céhkártyát a céhház hatásával felfelé tegyétek a térkép mellé, a többi kártyát pedig tegyétek vissza a dobozba.

▶ **A kampány későbbi szakaszaiban:** A következő céhküldetéseket az előző szakasz végén választjátok ki, ahogy az “Egy szakasz sikeres befejezése” résznél olvasható (lásd a 49. oldalon).

Az előkészületek befejezése után elkezdhetitek a játékot a szakasz első napjával!

Nehézségi szintek

A nehézségi szint a játék számos részére hatással van, melyeket az alábbiakban röviden bemutatunk, de a szabálykönyvben később részletesen is ismertetünk.

☞ **Kalandozók pihenése:** Erre minden nap a napnyugtafázisban kerül sor. A nehézségi szint határozza meg, hogy mennyi kockát távolíthattok el a feltöltődéssávotokról, és mennyi ÉP-ot gyógyultok (lásd a “Feltöltődéssáv” részt a 23. és a “Napnyugtafázis” részt a 45. oldalakon).

☞ **Támadásakciók:** A csaták során a támadásakciók végrehajtásakor dobtok a kockákkal. A körötökben minden további támadásakcióért fáradtsággockát kell helyeznetek a feltöltődéssávotokra, amitől lassabban tudjátok visszavenni onnan a képzettségkockákat (lásd “A kalandozók körei” részt az 59. oldalon).

☞ **Szakasz végső csatája:** Minden szakasz egy végső csatában csúcsosodik ki, ahol a választott nehézségtől függően az ellenségekészlet (EK) kisebb vagy nagyobb lesz. Az EK határozza meg, hogy mennyi és milyen szintű ellenséggel kell szembenéznetek (lásd az 56. oldalon).

A játékban 3 nehézségi szint van:

☞ **Könnyű:** Ez a legkönnyebb fokozat. A nap végi kalandozók pihenése lépés során minden kalandozó 2 kockát távolít el a feltöltődéssávjáról, és 2 ÉP-ot gyógyul. A küldetéslépések alkalmanként módosított szabályokat is tartalmaznak a könnyű nehézségi szinthez.

☞ **Haladó:** Ez az átlagos nehézségi szint. A nap végi kalandozók pihenése lépés során minden kalandozó 1 kockát távolít el a feltöltődéssávjáról, és 1 ÉP-ot gyógyul.

☞ **Nehéz:** Ez a legnehezebb fokozat. A kalandozók a körük során minden további támadásakcióért 2 fáradtsággockát kapnak (lásd az 59. oldalon). Az egyéni kalandozók pihenése lépésük végrehajtásához a kalandozóknak el kell dobniuk egy eszközt. A nap végi kalandozók pihenése lépés során minden kalandozó 1 kockát távolít el a feltöltődéssávjáról, és 1 ÉP-ot gyógyul.

A kezdőküldetés kiválasztása

A csapatotoknak nincs ráhatása arra, hogy a kampány kezdetén mely céhek kínálnak nektek munkát, de tudtok választani a rendelkezésre álló lehetőségek közül. Javasoljuk, hogy a választás előtt olvassátok el a küldetésekhez tartozó szakaszáttekintőket, amelyek a kalandkönyvben az első küldetéslépéseknél (“A”-val jelölve) olvashatóak. Vegyétek figyelembe továbbá a küldetések összetettségét is, amely 1-3-ig terjedő, egyre növekvő komplexitást jelent.

A csapatnak együtt kell meghoznia ezt a döntést. A céhküldetés kiválasztásával az adott céhhez csatlakoztok, és elkötelezitek magatokat a küldetés sikeres (vagy sikertelen) teljesítése mellett. A kezdőküldetés kiválasztása azt is befolyásolja, hogy milyen küldetések állnak majd rendelkezésetekre a kampány második szakaszában (lásd a “Kampány folytatása” részt a 49. oldalon).

Előkészületi ábra



A játéktérület elrendezése az előkészületek után.

1. Kalandozótáblák (kaszt-, faj- és képzettségismertető lapokkal)
2. Jelölőtárolók és ellenségjelölő húzózsákok
3. Képzettségjelző húzózsák
4. Jelzők
5. Kockatárolók
6. Tereplapkák
7. Kalandkönyv és az ellenségképzettségek összefoglaló lapja
8. Térkép
9. Kampánynapló és céhkártya
10. Nap- és TP-számlálók
11. Kártyatároló a kártyákkal (előlről hátrafelé haladva):
 - a. 1. sor: Általános eszközök (balra) és legendás eszközök (jobbra)
 - b. 2. sor: Békés térképpakli (balra) és konfliktus térképpakli (jobbra)
 - c. 3. sor: Rejtekhelypakli (balra) és mellékküldetés-pakli (jobbra)
 - d. 4. sor: Képzettségismertető lapok

Megjegyzés a tartozékok elrendezéséhez

A fenti ábrán az ajánlott elrendezés látható. Nyugodtan módosítsatok a játéktérület elrendezésén, ahogy nektek a legjobban megfelel.



Példa a kezdőküldetésre

Zoli és Anna úgy dönt, hogy Feketemocsárban kezdik a kampányukat. A tartozékok és a kalandozók előkészítése után a kezdőküldetésük kiválasztásához húznak 3 céhkártyát. Minden küldetés más-más céhhez tartozik, és a küldetések első lépése Feketemocsár kalandkönyvének következőkben felsorolt oldalain található:

Mágusok céhe: Természetellenes kiválasztódás (18. oldal).

Rettenthetetlenek: A káosz kurátorai (20. oldal).

Psiijic Rend: A korok életnedve (22. oldal).

A 3 lehetőségüket áttekintve úgy döntenek, hogy a Rettenthetetlenek küldetése tűnik a legszórakoztatóbbnak a komplexitásához képest, ezért A káosz kurátorai küldetést választják. Megnézik a küldetés első lépését, és látják, hogy annak kiindulási helye Lilmoth, így a csapatjelzőjüket a város hexájára helyezik.



Küldetésválasztás és a térkép előkészítése.

Tartománykódok

Minden tartománynak van egy kétbetűs tartománykódja, amely megtalálható a kártyákon és az ellenségjelölőkön.

FM: Feketemocsár	PF: Pörölyföld (kiegészítő tartománya)	SK: Skyrim
CY: Cyrodiil	SZ: Sziklaföld	NY: Nyár-szigetek (kiegészítő tartománya)
EL: Elsweyr (kiegészítő tartománya)	MW: Morrowind	VV: Valenvadon (kiegészítő tartománya)

KALANDOZÓKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK



Kalandozókra vonatkozó szabályok 18

A kalandozóterület felépítése.....	18
Kalandozó létrehozása.....	19
Tamriel népei.....	19
Tulajdonságok.....	19
Életerő.....	20
Bónusz ÉP.....	20
Erőnlét.....	20
Mágia.....	20
Tartozéklimit.....	21
Képzettségek.....	21
Képzettség sorok.....	22
Harci képzettség.....	22
Tippek a képzettségkockákhoz.....	22
Feltöltődéssáv.....	23
Feltöltődési érték.....	23
Kockák visszavétele.....	23
Fáradtság.....	23
Aktív mezők.....	24
Fáradtság- és kimerültségkockák az aktív mezőkön.....	24
Fajlap.....	24

Kasztlap.....	25
Kasztképessegek aktiválása.....	25
Kitartás.....	25
Példák a kalandozók létrehozására.....	26
Felszerelés.....	28
Eszközkártyák.....	28
Eszközök altípusai.....	29
Eszközök besorolása.....	29
Speciális eszközhatások.....	29
Eszközkártya felépítése.....	30
Kalandozók fejlesztése.....	31
Egy jellemző értékének növelése.....	31
Feltöltődési érték növelése.....	31
Kitartáspont növelése.....	31
Kaszt fejlesztése.....	31
Képzettség sor hozzáadása.....	31
Mágiatulajdonság hozzáadása.....	31

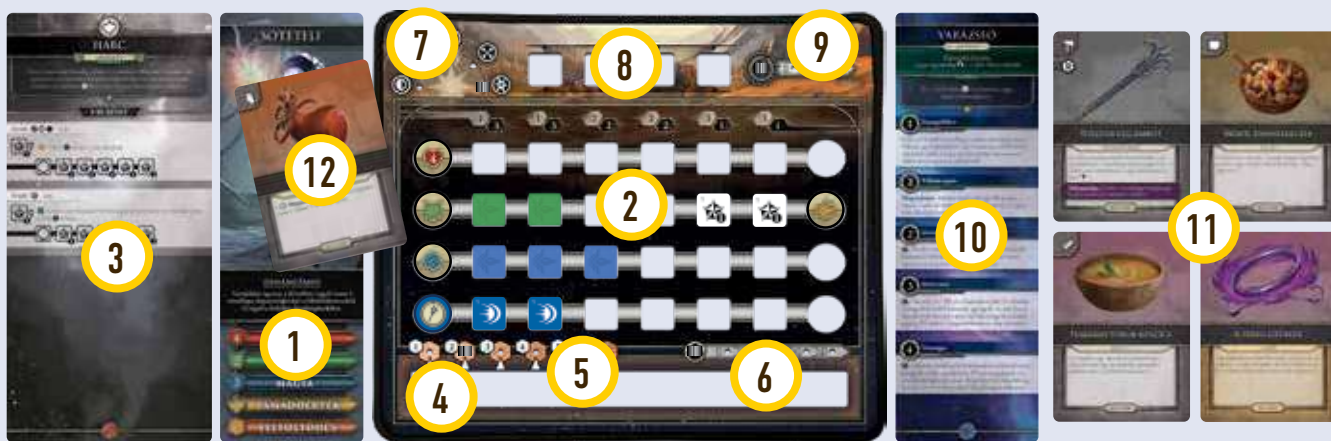
KALANDOZÓKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

A játékban a kalandozók a játékosok karakterei. A kalandozóterületeken található minden, ami meghatározza a kalandozókat és a képességeit. A kalandozókat különbözőképpen tudjátok alakítani egy szakasz vagy a kampány során!

A kalandozóterület felépítése

A kalandozóterület a következő részekből áll, ahogy az a lenti ábrán látható.

- Fajlap:** Ez tartalmazza a kalandozó faji képességét és kezdő tulajdonságértékeit. A kalandozójelölőt ide kell helyezni a csaták között.
- Jellemzősávok:** Minden sávban, a sávok végein 1-1 kör alakú mező található, amelyek között 6 négyzet alakú mező helyezkedik el. Ide kerülnek a tulajdonságjelzők, a képzettségjelzők és a képzettségkockák.
- Képzettségismertető lapok:** Ezek részletezik az egyes képzettségcsorokhoz tartozó képzettségek hatásait.
- Feltöltődéssáv:** Ide kell helyezni a kalandozó által kimerített képzettségkockákat, a fáradtság- és kimerültségkockákat, valamint az állapotkockákat is.
- Feltöltődési érték:** Ez határozza meg, hogy a játékos mennyi kockát tud eltávolítani a feltöltődéssávjáról a körei végén. A kalandozó aktuális feltöltődési értékéhez tartozó mezőre (a sáv felett) egy kalandozóábla-jelölőt kell helyezni.
- Kitartás:** Itt követitek nyomon egy kalandozóábla-jelölővel a kitartáspontokat, melyeket ○ dobások után vagy egyéb forrásból szerezhettek, és a kasztképességek aktiválására költhettek el.
- Harcformák:** Az aktuális harcformákat itt jelölte a harcforma ikonja mellé helyezett kalandozóábla-jelölővel. A harcformák határozzák meg, hogy a csata során milyen kockákat és eszközöket használhattok.
- Aktív mezők:** Az ide helyezett kockák aktívak, és folyamatos hatásuk van.
- Továbbvihető TP:** Itt követitek nyomon egy kalandozóábla-jelölővel a még el nem költött egyéni TP-otokat.
- Kasztlap:** Itt található a kalandozó veleszületett képessége és a kasztképességei, amelyeket kitartáspontok elköltésével aktiválhattok.
- Előkészített felszerelések:** Egy kalandozó legfeljebb 4 előkészített eszközkártyát tarthat itt. Egy csata során csak az ide helyezett eszközöket tudja használni.
- Hátizsák:** Egy kalandozónál összesen legfeljebb 8 eszköz lehet (beleértve az előkészített felszereléseit is). A nem előkészített felszereléseket helyezték a fajlapotokra egy kupacba. Ezek az eszközök nem használhatók a csatában.



A kalandozóterület elrendezése egy játék során.

Kalandozó létrehozása

Minden játékos létrehoz egy egyedi kalandozót a kampány első szakaszának kezdetén. A kalandozó létrehozásához kövessétek az alábbi lépéseket. Erre példákat a "Példák a kalandozók létrehozására" részben találtok a 26-27. oldalakon.

1. Faj kiválasztása: Válasszatok egy fajlapot és a hozzá tartozó kalandozójelölőt. Helyezzétek a lapot a kalandozótáblátok bal vagy jobb oldalához (tetszés szerint), a jelölőt pedig tegyétek a lap felső részére.

▶ Minden fajlap és jelölő kétoldalas, és az adott faj különböző egyéneit ábrázolják. Minden fajhoz 2 lap tartozik, így akár 2 játékos is játszhat ugyanazzal a fajjal. A tartozékokat fordítsátok a nektek tetsző oldalára (az információk mindkét oldalon ugyanazok).

2. Tulajdonságok hozzáadása: A fajlapotokon látható értékek szerint helyezzétek a kör alakú életerő, erőnlét és mágia tulajdonságjelzőket a kalandozótáblátok bármelyik jellemzősávjának bal vagy jobb oldalán lévő kör alakú mezőire. Az egyes tulajdonságokat az alábbiakban részletezzük. *Megjegyzés:* Ha 2 jellemzőt helyeztek ugyanazon sor ellentétes oldalain lévő mezőire, az egyik jellemzőnél elért fejlődés korlátozni fogja a másik jellemzőtök fejlesztését.

▶ Az életerőjelzőkön szám található. Úgy helyezzétek le ezeket, hogy a felfelé fordított oldalán lévő szám megegyezzen a fajlapotokon lévő kezdeti életerőtökkel.

▶ Az erőnlét- és mágiajelzőkön nincs szám. Helyezzétek le ezeket a mezőikre, majd tegyetek a fajlapotokon látható kezdőértékekkel megegyező számú négyzet alakú tulajdonságjelzőt az egyes jellemzősávok négyzet alakú mezőire, a hozzá tartozó kör alakú tulajdonságjelzőtől kezdve.

3. Harc képzettség sor hozzáadása: Helyezzétek a harc képzettség sor jelzőjét az egyik jellemzősáv üres kör alakú mezőjére, és tegyetek a fajlapotokon látható támadóértékkel megegyező számú harcokockát a választott sáv négyzet alakú mezőire. Tegyetek a harc képzettségismertető lapot a kalandozótáblátok mellé. A képzettségekről bővebben a 21. oldalon olvashattok.

4. Kezdő képzettség sor hozzáadása: Válasszatok 1 másik képzettség sor, és helyezzétek a kör alakú jelzőjét egy üres mezőre, majd a hozzá tartozó 1-es szintű képzettségokockákból tegyetek 2-t a megfelelő négyzet alakú mezőkre. A képzettségismertető lapot tegyetek a kalandozótáblátok mellé. Az első játékoknál ajánlott, hogy az alábbi képzettség sorokból válasszatok egyet, mivel a sebzés kulcsfontosságú a csatákban:

- ▶ Íjászat (távolsági harcforma ☒).
- ▶ Pusztító bot (mágia harcforma ☒).
- ▶ Egykezes fegyver és pajzs (könnyű fegyver harcforma ☒).
- ▶ Kétkezes fegyver (nehéz fegyver harcforma ☒).

A harcformákról bővebben a 61. oldalon olvashattok.

5. Kalandozótábla-jelölők lehelyezése: Helyezzétek egy jelölőt a kezdő képzettség sorokhoz tartozó harcformához, és egy másikat ahhoz a feltöltődéssávotok feletti mezőhöz, amelyik egyezik a fajotok kezdő feltöltődési értékével. Végül tegyetek még 2 jelölőt a kitartássáv és TP-sáv bal szélső mezőire.

6. Kaszt választása: Az alábbi módszerek egyikével válasszatok ki a kasztotokat. Bármelyik módszert is választjátok, helyezzétek a kasztlapotokat a kezdő oldalával felfelé a kalandozótáblátok mellé, a fajlapotokkal ellentétes oldalára.

Fontos: Ez egy végleges választás, ezért ajánlott olyan kasztot választani, amely összhangban van a kalandozód tulajdonságaival, és illik az általad preferált játéktílushoz.

▶ **Szökés a börtönből esemény:** Ennél a módszernél az esemény alatt elért eredményeitek alapján válasszatok az elérhető kasztok közül. Az első kampányotoknál ajánlott ezt választani, de az eseményt a későbbi kampányoknál is lejátszhatjátok, ha tematikusabb kasztválasztást szeretnétek. A "Szökés a börtönből esemény" leírása a 92-94. oldalakon található.

▶ **Nyílt választás:** Válasszatok egyet az elérhető kasztlapok közül, és tegyetek a kalandozótáblátok mellé.

Tamriel népei

Tamriel egy változatos és ősi kultúrákkal teli földrész. Egy részét emberek lakják, mint Cyrodiil birodalmi vagy Pörölyföld ragada népe; más részei elfek lakta virágzó tartományok, mint Valenvadon erdei elf vagy Morrowind sötételf kultúrája; de megtalálhatók itt olyan állatnépek civilizációi is, mint Feketemocsár hullószőrű argóniai vagy Elsweyr macskaszőrű khajiit népe.

A kalandozók faji hovatartozása biztosít néhány kezdeti előnyös tulajdonságot és képességet. Azonban az, hogy a későbbiekben mire lesznek képesek, leginkább a ti döntéseiteken múlik, különösen azon, hogy hogyan fejlesztitek és hozzátok egyensúlyba a tulajdonságaikat és képzettségeiket.

Tulajdonságok

A tulajdonságok egy kalandozó alapvető adottságai. Az egyes tulajdonságok összértéke a kör alakú jelzőjén lévő szám (ha van ilyen) plusz a jellemzősávján lévő négyzet alakú jelzők száma. Ez az összeg az adott tulajdonság alapértéke. Az alábbiakban ismertetjük az egyes tulajdonságokat.

☒ Ha egy kalandozónak csak a tulajdonságához tartozó kör alakú jelzője van (és nincs négyzet alakú jelzője), a tulajdonság alapértéke megegyezik a jelzőn lévő számmal. Ha a jelzőn nincs szám, akkor a tulajdonság alapértéke 0.

☒ A négyzet alakú tulajdonságjelzőket úgy helyezzétek le, hogy a nyíl ikon a hozzájuk tartozó kör alakú jelző felé mutasson. Így akkor is könnyen látjátok, hogy az egyes tulajdonságjelzők melyik tulajdonsághoz tartoznak, ha két tulajdonság van 1 jellemzősávon, vagy esetleg valaki szintévesztő.



Életerő



Erőnlét



Mágia

ÉLETERŐ

Ennek a tulajdonságnak a kör alakú tulajdonságjelzőjén szám található, amelyet hozzá kell adni a piros, négyzet alakú jelzők számához. Az ÉP-jelölőket a kalandozójelölő alá kell tenni egy kupacba, és sebződés esetén el kell távolítani azokat.

Az életerő alapértéke határozza meg a kalandozójelölő alá tehető ÉP-jelölők értékét. A piros jelölők 1 ÉP-ot, a fehér jelölők pedig 5 ÉP-ot érnek. A kalandozó ÉP-jait szükség szerint módosíthatod a piros és fehér jelölők kombinációival. Egy kalandozót akkor győznek le, amikor elveszíti az utolsó ÉP-ját.

☞ Ha az alap életerőd nő, a kalandozód azonnal azzal egyenértékű ÉP-jelölőt kap. Ha az alap életerőd a kalandozójelölőd alatt lévő ÉP-jelölők értéke alá csökken, annyi ÉP-ot vegyél el, amíg az új alapértéknek megfelelő ÉP-tal nem rendelkezel.

☞ A bónusz ÉP különbözik az ÉP-tól, és meghaladhatja az alap életerődet (lásd alább).

☞ Ha ÉP-jelölőket veszítetsz, azokat egyesével távolítsd el, a kupac aljáról kezdve.



Életerő tulajdonságjelző

Bónusz ÉP

Egyes képességek hatására a kalandozók bónusz ÉP-ot kapnak. Ezeket az ÉP-jelölőket ne a kalandozójelölőd alatti kupacba, hanem a kalandozótáblára, a harcformák területe mellé tedd le. Amikor a bónusz ÉP-tal rendelkező kalandozód sebződik, először a bónusz ÉP-jelölőket kell eltávolítanod, mielőtt a kalandozójelölőd alól távolítanád el az ÉP-jelölőket. Ha azonban a kalandozód nyers sebzést szenved el, akkor a bónusz ÉP helyett a normál ÉP-ját kell eltávolítani (lásd "A sebzés nyelvezete és típusai" részt a 63. oldalon).

☞ A bónusz ÉP **nem számít** az ellenség célpontválasztási prioritásának meghatározásakor, azaz a legerősebb vagy leggyengébb egység meghatározásakor (lásd az "Ellenségjelölő felépítése" részt az 55. oldalon).

☞ A bónusz ÉP mindaddig megmarad, amíg a kalandozó el nem veszíti, vagy amíg legközelebb egy csata véget nem ér (lásd "A harctér lebontása" részt a 86. oldalon).

ERŐNLÉT

Ez a tulajdonság, amit zöld, négyzet alakú jelzőkkel tartasz számon, a kalandozód mozgáspontját és a fizikai képzettségeinek a kockadobásait befolyásolja. Az erőnlét korlátozza a kalandozók egyes akcióit a csata köreiben, beleértve a mozgásakció során megtehető hexák számát és a felderítésakció távolságát, valamint a támadásakció hatótávolságát és a dobás során használható kockák számát (lásd "A kalandozók körei" részt az 59. oldalon).



Erőnlét tulajdonságjelző

MÁGIA

Ez a tulajdonság, amit kék, négyzet alakú jelzőkkel tartasz számon, a kalandozód mágiaalapú képzettségeinek kockadobását, valamint ezen képzettségek hatótávolságát befolyásolja. Nem minden kalandozónak van szüksége mágiaira, így a többi tulajdonságtól eltérően ez a képzettség leadható (lásd a "Jutalomfázis" részt a 43. oldalon).

A mágia korlátozza a mágia harcformában (☞) lévő kalandozók támadásakciójának hatótávolságát és a dobás során használható kockák számát (lásd a "Harcforma" részt a 61. oldalon).



Mágia tulajdonságjelző



Tartozéklimit

Bár a tartozékok száma a helyzetek széles skáláját lefedi, lehetséges, hogy a játék során elfogy a készletük. A tartozékok száma szerint 2 kategóriát különböztetünk meg:

Véges számú tartozékok

A következő tartozékok számát szándékosan korlátoztuk az egyensúly és a játékmenet érdekében. Ha ezek a tartozékok elfogynának, az alábbi szabályok szerint járjatok el:

🛡️ **Tulajdonság- és képzettségsorjelzők:** Ha egy adott típusú jelző kifogyott a készletből, nem helyezhető több ilyen jelző a kalandozó táblára.

🎲 **Képzettségkockák:** Ha egy adott típusú kocka kifogyott a készletből, nem helyezhető több ilyen kocka a kalandozó táblára.

🎲 **Ellenség harckockák:** Ha nincs már több kocka a készletben, akkor nem lehet további ellenség harckockát hozzáadni egy támadáshoz.

🎲 **Fáradtságkockák és kimerültségkockák:** Ha a készletben nincs már több ezüst színű fáradtságkocka, helyette fekete színű kimerültségkockát kell lehelyezni. Ha a készletben nincs már több fekete színű kimerültségkocka, akkor nem kell kockát lehelyezni.

🎲 **Állapotkockák:** Ha nincs már több állapotkocka a készletben, akkor az egységre nem kerül állapotkocka.

🎲 **Egységek:** Ha egy bizonyos típusú vagy nevű egységből nincs már több a készletben, és a hatás vagy esemény nem rendelkezik az egység újrafelhasználásának módjáról, akkor az egység nem húzható ki vagy helyezhető le.

🎲 **Ládajelölők:** Ha nincs már több ládajelölő a készletben, az adott jelölő nem helyezhető le.

🎲 **Faj- és kasztlapok, valamint kalandozójelölők:** Ha egy adott típusú lapból nincs már több a készletben, a lap (és a hozzá tartozó kalandozójelölő, ha van) nem helyezhető a kalandozó táblához.

Végtelen számú tartozékok

Az ÉP-jelölők száma korlátlan. Abban a ritka esetben, ha egy sem marad a készletben, használjatok tetszőleges tartozékokat a helyettesítésükre.

Képzettségek

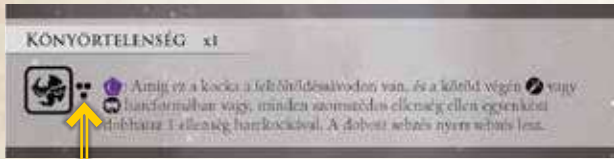
A képzettségeket a kockák reprezentálják, amelyekkel a kalandozó dob a csata során. Minden képzettség egy nagyobb képzettségsor része, amely vagy az erőnlét vagy a mágia tulajdonságodhoz tartozik. A képzettségsorhoz tartozó tulajdonság korlátozza, hogy egy támadásakció során hány képzettségkockával dobhatsz. Ez a tulajdonság az egyes képzettségek ismertető lapján látható (lásd alább).



Képzettségismertető lap

Az egyes képzettségkockákön látható ikonok hatásait a hozzá tartozó ismertető lapon találod. A képzettség nevétől jobbra lévő szám azt jelzi, hogy az adott képzettségkockából hány darab található a játékban. Egy képzettségkocka ikonja melletti pontok száma azt jelzi, hogy az ikon hányszor jelenik meg a hozzá tartozó kockán. Ha egy ikonnak több variációja is előfordul egy kockán, például a kocka egyes oldalain különböző számok tartoznak az ikonhoz, akkor a kocka oldalai is fel vannak tüntetve az ismertető lapon, lásd a pajzsjártasság képzettséget a fenti képen.

Minden képzettségkocka-hatás előtt egy kód látható, amely azt jelzi, hogy a képzettséget hogyan kell érvényesíteni. Az egyes kódok jelentését az 59-60. oldalakon részletezzük. A kockadobás előtt nincs jelentősége annak, hogy egy elérhető kockának egy adott mezőn melyik oldala van felfelé.



Ez az ikon a kocka 3 oldalán található meg.



Ez az ikon a kocka 5 oldalán szerepel, és minden oldala látható a képzettségismertető lapon, így mutatva az egyes oldalak közötti eltéréseket.

KÉPZETTSÉGSOROK

Minden képzettségkocka egy képzettségsor része, és azon belül szint alapján rangsorolt. A képzettségsorok Tamriel három fő csillagjegye szerint vannak felosztva, amelyeket a képzettségismertető lapok alján, a csillagjegy ikonja és színe azonosít. Az egyes csillagjegyet a képzettségsorjelzők külső körének színe és a belső körén lévő pontok száma is azonosítja.

- ✪ **Mágus** (🌀) kék, 1 pont.
- ✪ **Tolvaj** (👤) sárga, 2 pont.
- ✪ **Harcos** (🗡️) piros, 3 pont.



Tolvaj csillagjegy

A képzettségsorokhoz tartozó képzettségsorjelzőket egy városi esemény során a tanító meglátogatásával tudod hozzáadni a kalandozótábládhoz (lásd a 38. oldalon), ezáltal megtanulod az adott képzettségsort. Az új jelzőt tedd egy tetszőleges jellemzősáv bal vagy jobb szélén lévő kör alakú mezőre. Egy kalandozónak nem lehet 1-nél több azonos képzettségsorhoz tartozó képzettségsorjelzője.



Pusztító bot jelző



Akrobatika jelző



Egykezes fegyver és pajzs jelző

Sok képzettségsor egy meghatározott harcformához kapcsolódik. A harcforma ikonja a képzettségismertető lapon látható. A harcformák határozzák meg, hogy a kockák milyen hatótávolságon belül fejtik ki a hatásukat más egységekre, és hogy egy képzettség kombinálható-e más kockákkal egy támadásakció során (lásd a "Harcforma" részt a 61. oldalon).



Az egykezes fegyver és pajzs képzettségsor használatához (ami az erőnlétértékhez kötött) könnyű fegyver harcformában kell lenni.

A kalandozód fejlesztése során további képzettségsorokat és képzettségkockákat is hozzáadhatsz a kalandozótábládhoz (lásd a 31. oldalon).

Harci képzettség

Ez a különleges képzettségsor a kalandozók általános harctudását jelképezi. A harc abban különbözik a többi képzettségsortól, hogy csak 1 típusú képzettségkockája van. Ezekkel a (fehér) harckockákkal a mágia (🌀) harcforma kivételével bármilyen harcformában dobhatsz, és védekező harcformában (🛡️) a dobásukkal sebzést tudsz kivédeni. A harc képzettségsort a fajlapon található támadóérték jelképezi. Egy kalandozó a fajlapiján látható támadóértékével megegyező számú harckockával kezdi a játékot.

Megjegyzés: Ne feledd, hogy a harckockák is képzettségkockák, tehát ahol egy hatás képzettségkockát említ, az magában foglalja a harckockákat is. A kalandozók fehér harckockái nem keverendők össze a fekete színű ellenség harckockákkal. Ha egy leírás egyszerűen harckockát említ, az mindig az ehhez a képzettségsorhoz tartozó fehér harckockára vonatkozik.



Harc képzettségjelző

Tippek a képzettségkockákhoz

A képzettségkockák használata nagyon eltérő lehet. Egyes kockák hatását azonnal érvényesíteni kell, míg másokat az aktív mezőkre (lásd a 24. oldalon) vagy a feltöltődéssávra (lásd a 23. oldalon) kell helyezni, majd onnan aktiválódnak.

Figyelj ezekre a követelményekre, hogy hatékonyan tudj ütemezni az akcióidat.

Az egyes képzettségek működéséről részletesen a hozzájuk tartozó képzettségismertető lapokon olvashatsz.

Feltöltődéssáv

A kimerített képzettségkockák, a fáradtságkockák, a kimerültségkockák és az állapotkockák kerülnek erre a sávra (lásd a "Képzettségkockák érvényesítése" részt a 60. oldalon). A feltöltődéssáv használatának megtanulása kulcsfontosságú, mivel ez határozza meg, hogy milyen gyorsan tudsz újradobni a képzettségkockákkal, és egy állapot mennyi ideig hat a kalandozódra.

☞ A kockákat egyesével kell lehelyezni a sávra, mindig a bal szélső üres mezőjére (a már lehelyezett kockáktól jobbra lévő első üres mező). Amíg egy képzettségkocka a feltöltődéssávon van, addig nem elérhető.

► Ha egyszerre több kockát kell a feltöltődéssávra helyezni, azokat tetszőleges sorrendben helyezheted le (beleértve a kimerített képzettségkockákat is).

☞ Amikor egy kockát eltávolítasz a feltöltődéssávról, csúsztasd balra az összes megmaradt kockát, hogy ne legyenek üres mezők a kockák között.

☞ A feltöltődéssávon 13 kocka fér el. Ha a sáv **megtelt**, és egy újabb kockát kellene ráhelyezni, akkor azt a kockát inaktívnod kell (ha képzettségkocka), vagy vissza kell tenned a készletbe (ha fáradtság-, kimerültség- vagy állapotkocka). Az inaktív kockákról bővebben a 60. oldalon olvashatsz. Ezután cseréld ki egy kimerültségkockára a sáv jobb szélső olyan kockáját, ami nem kimerültségkocka. A kicserélt kockát is a típusától függően vagy inaktívnod kell, vagy vissza kell tenned a készletbe.

☞ A feltöltődéssávra helyezett kockák mindaddig ott maradnak, amíg el nem távolítod egy csata frissítési lépésekor, a kalandozók pihenése lépésnél, vagy egy fogadó városakciónál.

☞ Ha a kalandozód olyan állapotkockát kap, amelyből már van a feltöltődéssávján, az ott lévő kockát távolítsd el a jelenlegi mezőjéről, és a kockák balra csúsztatása után helyezd vissza a bal szélső üres mezőre.



Fáradtságkocka

Képzettségkocka

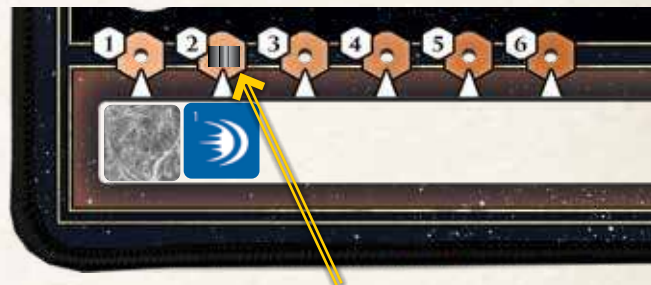
Az új kockát ide kell helyezni.



FELTÖLTŐDÉSI ÉRTÉK

A feltöltődési értéket a feltöltődéssávod felett a kalandozótábla-jelölőkhöz tartozó mező értéke mutatja. Ez az érték határozza meg, hogy egy csatában mennyi kockát tudsz eltávolítani a feltöltődéssávról a köreid frissítési lépése során.

A feltöltődéssáv bal szélső mezőjétől kezdve távolítsd el annyi kockát, amennyi a feltöltődési értéked, majd a többi kockát csúsztasd balra a sáv széléig.



Feltöltődési érték

Kockák visszavétele

Amikor egy kimerített képzettségkockát eltávolítasz a feltöltődéssávról a frissítési lépésed során, vagy más hatás miatt, akkor visszaveszed a kockát. Helyezd a jellemzősávod megfelelő mezőjére, és a kocka azonnal elérhetővé válik. Amikor egy állapotkockát távolítasz el a feltöltődéssávról, tedd vissza a készletbe.

Az inaktív kockákat az alábbi módokon szerezheted vissza: olyan hatással, amellyel kifejezetten inaktív kockákat lehet visszazerezni; egy fogadó meglátogatásával egy városi esemény során; csaták végén a harctér lebontása lépés során. Az inaktív kockákról bővebben a 60. oldalon olvashatsz.

FÁRADTSÁG

A fáradtságot a játékban kétféle kocka jelképezi, a fáradtságkocka és a kimerültségkocka. Amikor ilyen kockákat kapsz, azokat a feltöltődéssávra kell helyezni.

☞ **Fáradtságkocka:** Ezüstszerű kockák. Amikor egy fáradtságkockát eltávolítasz a feltöltődéssávról, a kocka visszakerül a készletbe. Amikor fáradtságkockát kapsz, de nincs már több a készletben, helyette kimerültségkockát kapsz.

☞ **Kimerültségkocka:** Fekete színű kockák. Amikor egy kimerültségkockát távolítanál el a feltöltődéssávról a frissítési lépés során, eltávolítás helyett tedd át a sáv bal szélső üres mezőjére. A feltöltődéssávon lévő kimerültségkockák sebzést okoznak a kalandozóknak a csata fáradtságfordulói során (lásd "A csata fordulói" részt az 57. oldalon). Kimerültségkockákat az alábbi módokon tudsz eltávolítani a feltöltődéssávról: a kalandozók pihenése lépés során; egy fogadó városakció választásakor; egy játékhatalom vagy különleges képesség által.



Fáradtságkocka



Kimerültségkocka

Aktív mezők

Az aktív kóddal (A) rendelkező képzettséghatásokat úgy használhatod, hogy a dobás után a képzettségkockákat a kalandozó-táblád felső részén lévő 4 négyzet alakú mező egyikére helyezed (lásd a “Képzettséghatások érvényesítése” részt a 60. oldalon). Néhány ilyen hatás lehetővé teszi, hogy kockákat helyezz más kalandozók aktív mezőire. Az aktív mezőkre helyezett kockákat aktív kockáknak nevezzük. Egy aktív kocka az aktív mezőn marad, amíg a képzettségismertető lapján leírtak szerint el nem távolítod, vagy a csata véget nem ér. Egyszerre legfeljebb 4 kocka lehet az aktív mezőiden.

Hogy helyet szabadíts fel, a köröd során bármikor eltávolíthatsz egy aktív kockát az egyik mezőről anélkül, hogy a kocka hatását érvényesítenéd. Bizonyos hatások is készíthetnek arra, hogy kockát távolíts el egy aktív mezőről. Ha egy aktív képzettségkockát a hatás érvényesítése nélkül eltávolítasz egy mezőről, a kockát az azt lehelyező kalandozó feltöltődéssávjára kell tenned (ki kell merítened).

Az aktív kockákat a csata végén, vagy a kalandozó legyőzésekor **el kell távolítani** az aktív mezőkről. Az így eltávolított kockákat is ki kell meríteni.

FÁRADTSÁG- ÉS KIMERÜLTSEGGKOCKÁK AZ AKTÍV MEZŐKÖN

Egyes hatások miatt fáradtsággkockák vagy kimerültséggkockák is kerülhetnek az aktív mezőkre. Amíg egy ilyen kocka egy aktív mezőn van, az képzettségkockaként kezelendő, és az eltávolításáig ott marad, utána pedig a feltöltődéssávjára kerül. Az aktív képzettségkockákhoz hasonlóan ez akkor történhet: amikor a képzettség hatása erre utasít; amikor úgy döntesz, hogy a hatása érvényesítése nélkül eltávolítod a kockát; amikor legyőznek; vagy amikor a csata véget ér.



Fajlap

A kalandozód ábrázolásán és a kezdő tulajdonságértékek meghatározásán kívül ezen a lapon található a faji képességed is. Ezt a képességet csatánként egyszer érvényesítheted a leírásnak megfelelően.

A játék során több tartozékot is ide kell helyezned:

- ▶ a kalandozójelölődöt a csaták között,
- ▶ a hátizsákodban lévő eszközöket (lásd a “Felszerelés” részt a 28. oldalon),
- ▶ valamint egy csata során inaktívált kockák is ide kerülnek, és a csata végéig itt maradnak (lásd a “Képzettség-hatások érvényesítése” részt a 60. oldalon).



Fajlap

Kasztlap

A kalandozód kasztja különleges kasztképességeket biztosít, amelyeket általában a játék során összegyűjtött kitartáspontok (amit gyakran a ○ ikon jelöl) elköltségével használhatsz. Egy kalandozónak egy kampány során csak 1 kasztlapja lehet, de minden lap kétoldalas. A kaszt kiválasztása után a kasztlapot a kezdő oldalával felfelé kell helyezni. Amikor a kalandozód teljesíti az ott leírt fejlesztési követelményt, átfordíthatod a lapot a mester oldalára. Ezt a fejlesztést bármikor végrehajthatod, és a kampány hátralévő részére megmarad (lásd a “Kalandozók fejlesztése” részt a 31. oldalon). Amikor mesterré fejleszted a kasztodat, számos kasztképességed is fejlődik. A mesterré válással fejleszthető képességeket a kasztlap kezdő oldalán az adott képességek neve alatt látható rövid vonal jelöli, a mester oldalon pedig egy szaggatott vonal.

Minden kaszt két típusú képességgel rendelkezik:

- ☞ A kasztlap tetején található a kaszt veleszületett képessége, ami az ott leírt időpontban aktiválható passzív hatást biztosít. Ennek a képességnek nincs kitartáspontköltsége (○).
- ☞ A többi kasztképesség kitartáspontok elköltségével vagy megtartásával aktiválható. Minden képesség mellett látható az aktiválás kitartáspontköltsége.



Kasztlap

KASZTKÉPESSÉGEK AKTIVÁLÁSA

Minden kasztképesség egy meghatározott időpontban aktiválható. A legtöbb kasztképességet a köröd során aktiválsz, míg másokat csatán kívül. Néhány kasztképességnek félkövérrel szedett, meghatározott időpontban érvényesíthető hatása van, amely az alábbi szabályokat követi.

☞ **Folyamatos:** Az ilyen kasztképességek aktiválásához nem kell kitartáspontot elkölteni. Ehelyett a hatása mindaddig aktív, amíg legalább annyi kitartáspontod van, amennyi a képességhez szükséges. Mihelyt a kitartáspontjaid száma ezen érték alá csökken, a képesség hatása már nem érvényesül.

☞ **Megszakítás:** Az ilyen kasztképességek a leírásuknál megadott időpontban aktiválhatók, akár egy egység köre alatt, akár csatán kívül. Ha egy másik képességet vagy játékhatást is érvényesíteni kell, a megszakításos képesség hatását érvényesítsd először. Ha 2 megszakításos képességet egyszerre kellene érvényesíteni, akkor a csapat dönti el azok sorrendjét.

Amikor kitartáspontokat költöttél el egy képesség aktiválásához, helyezd át a kitartássávon lévő jelölődet a megmaradt kitartáspontodnak megfelelő mezőre. A köröd során több különböző kasztképességet is aktiválhatsz, ha van elég kitartáspontod, de körönként mindegyiket csak egyszer. A veleszületett képességed vagy egy folyamatos képesség egy körben többször is aktiválható, ha a képesség leírása ezt megengedi.

Egyes kasztképességek csak bizonyos harcformában használhatók. Az ilyen esetekben a harcforma ikonja a képesség leírásánál látható. Amikor egy kitartáspontköltséggel rendelkező kasztképességet aktiválsz, még válthatsz harcformát a képesség hatásának érvényesítése előtt (függetlenül attól, hogy az mikor történik), de ebben az esetben kapsz 1 fáradságkockát (lásd a “Kasztképesség” részt a 61. oldalon).



○ költséggel rendelkező kasztképességek

Kitartás

A kitartáspontjaidat (○) a kalandozótáblád jobb alsó részén lévő kitartássávon követheted nyomon egy kalandozótábla-jelölő segítségével. Az összegyűjtött kitartáspontjaid mindaddig megmaradnak, amíg el nem költöd azokat egy kasztképesség aktiválására, vagy más hatás nem csökkenti. Ha a kitartáspontjaid száma elérte a maximumot, addig nem növelheted, amíg nem költesz (vagy veszítesz) belőle.

Kitartáspontot jellemzően ○ eredményű kockadobással szerezhetsz, de egyéb kocka- és játékhatások révén is lehetséges (lásd a “Képzettségátadás érvényesítése” részt a 60. oldalon).

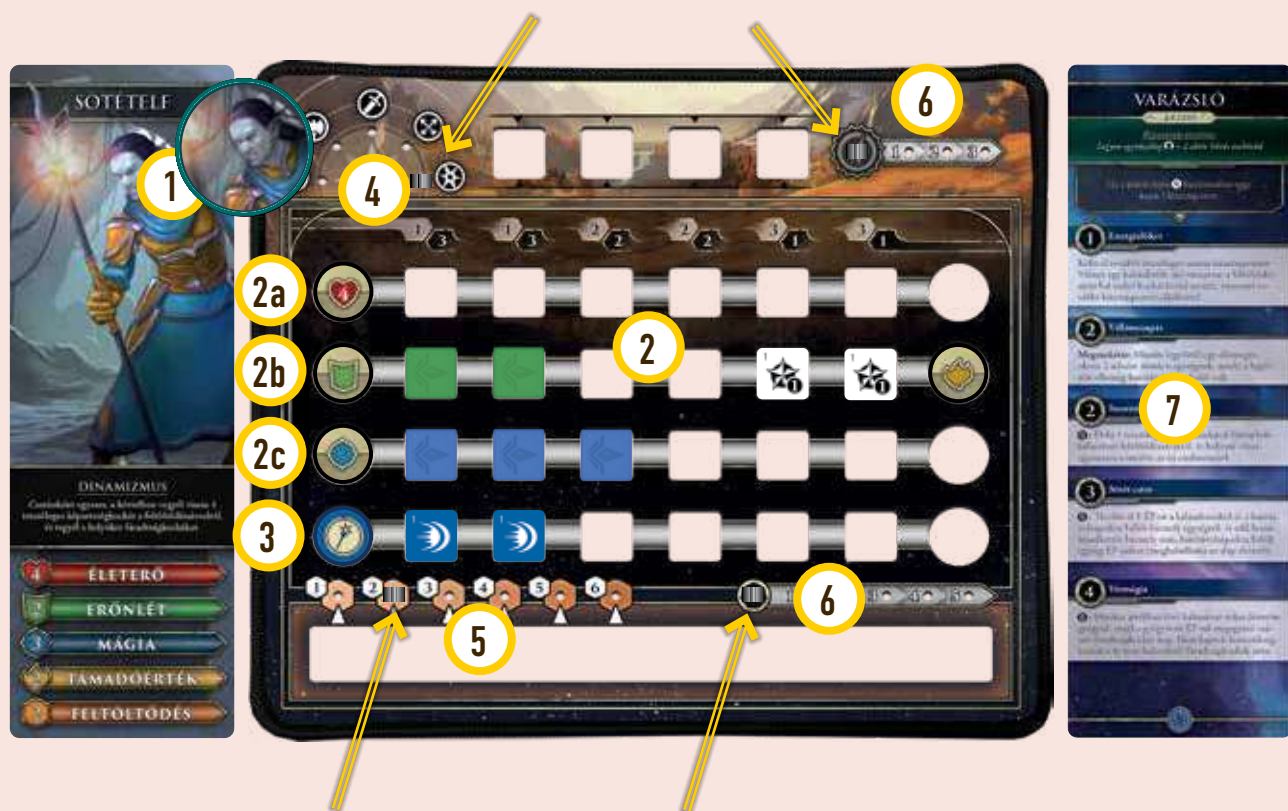
Példák a kalandozók létrehozására

Zoli és Anna is létrehozza a kalandozóját az első játékkukhoz.

Zoli

1. Zoli úgy dönt, hogy sötételfként fog játszani, ezért a hozzá tartozó fajlapot és jelölőt magához veszi, és a kalandozótáblája bal oldalához helyezi. Utána megnézi a sötételf kezdő tulajdonságértékeit: 4 életerő, 2 erőnlét és 3 mágia, valamint van 2 harcckockája is.
2. A kör alakú tulajdonságjelzőit az alábbiak szerint helyezi le a jellemzősávjaira, hogy több hely maradjon a mágianak és a mágia-alapú képzettség soroknak, mivel a későbbiekben azokat szeretné előnyben részesíteni:
 - a. Első sáv:** Az életerőjelzőt a bal szélső mezőre teszi. Az életerőjelzőkön értékek vannak, így a jelző lehelyezése előtt átfordítja azt a 4-es oldalára.
 - b. Második sáv:** Az erőnlétjelzőt a bal szélső mezőre helyezi. Az erőnlétjelzőn nincs érték, ezért Zoli 2 zöld jelzőt helyez a sáv bal szélső négyzet alakú mezőire. A harc egy képzettség sor, így annak a jelzőjén sincs érték. Zoli a harc képzettség sor jelzőjét a jobb szélső kör alakú mezőre helyezi, a 2 harcckockáját pedig a mellette lévő két négyzet alakú mezőre.
 - c. Harmadik sáv:** A mágiajelzőt a bal szélső mezőre helyezi. A mágiajelzőn sincs érték, ezért 3 kék jelzőt helyez a sáv bal szélső négyzet alakú mezőire.
3. Zoli a másik kezdő képzettség sorának a pusztító botot választja, és a hozzá tartozó képzettség sorjelzőt a 4. sáv bal szélső mezőjére helyezi. Ezután 2 pusztítócsapás-kockát (1-es szintű pusztító bot képzettségkocka) tesz a sáv bal szélső négyzet alakú mezőire.
4. Egy kalandozótábla-jelölőt helyez a mágia (☼) harcformához, mivel ez a pusztító bot képzettség sor harcformája.
5. Egy kalandozótábla-jelölőt tesz a feltöltődéssáv feletti 2-es mezőre, ami a feltöltődési értékét jelzi.
6. Kalandozótábla-jelölőket tesz még a kitartás- és a TP sávoktól balra lévő mezőkre is, jelezve, hogy nincs kezdő kitartáspontja vagy továbbvihető TP-ja.
7. Zoli olyan kaszttal szeretne játszani, amely támogatja a ☼ képzettség sorok használatát, mint amilyen a pusztító bot. Mivel ez az első játéka, a "Szökés a börtönből esemény" végigjátszása az alapok elsajátítására, még mielőtt elkötelezné magát.

Megjegyzés: Ha követitek a példát, és ki szeretnétek hagyni a "Szökés a börtönből eseményt", válasszatok kasztot tetszőlegesen. Zoli a varázsló kasztot választja, és a hozzá tartozó kasztlapot a kezdő oldalával felfelé a kalandozótáblája mellé helyezi.



Anna

1. Anna úgy dönt, hogy argóniaiaként játszik, ezért a hozzá tartozó fajlapot és jelölőt magához veszi. Az argóniai kezdő tulajdonságértékei a következők: 5 életerő, 3 erőnlét és 2 mágia, valamint van 1 harckockája is.

2. Ezeknek a kör alakú tulajdonságjelzőit az alábbi módon a jellemzősávok bal oldalára helyezi, hogy maximális helye legyen a jövőbeli képzettségsorok számára:

- Első sáv:** 5 életerő. Átfordítja a jelzőt az 5-ös oldalára.
- Második sáv:** 3 erőnlét. 3 zöld jelzőt helyez a sáv bal szélső négyzet alakú mezőire.
- Harmadik sáv:** Harci képzettségsor. 1 harckockát helyez a bal szélső mezőre.
- Negyedik sáv:** 2 mágia. 2 kék jelzőt helyez a bal szélső mezőkre.

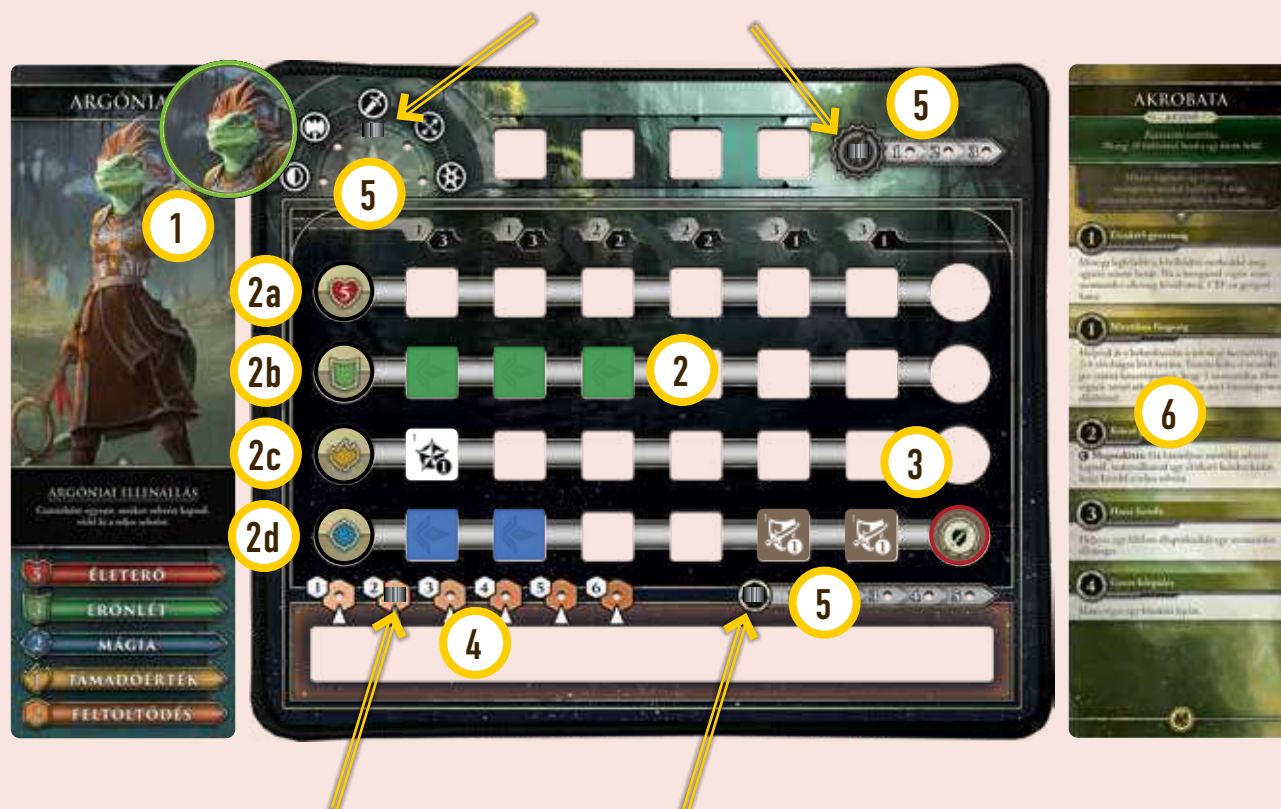
3. Anna a másik kezdő képzettségsorának az egykezes fegyver és pajzsot választja, és a hozzá tartozó képzettségsorjelzőt a 4. sáv jobb szélső mezőjére helyezi (a mágiával szemközt). Ezután 2 pajzsártassággockát (1-es szintű egykezes fegyver és pajzs képzettségkocka) tesz a sáv jobb szélső négyzet alakú mezőire.

4. Egy kalandozótábla-jelölőt tesz a feltöltődéssáv feletti 2-es mezőre, ami a feltöltődési értékét jelzi.

5. Egy kalandozótábla-jelölőt helyez a könnyű fegyver (🗡️) harcformához, mivel ez az egykezes fegyver és pajzs képzettségsor harcformája. Kalandozótábla-jelölőket tesz még a kitartás- és a TP-sávoktól balra lévő mezőkre is, jelezve, hogy nincs kezdő kitartáspontja vagy továbbvihető TP-ja.

6. Anna olyan kaszttal szeretne játszani, amely támogatja az argóniai természetes mozgékonyágát (ami az erőnlétértékéből ered), valamint az egykezes fegyver és pajzs képzettségsor használatát. Mivel ez az első játéka, ő is egyetért azzal, hogy először játsszák végig a "Szökés a börtönből eseményt".

Megjegyzés: Ha követitek a példát, és ki szeretnétek hagyni a "Szökés a börtönből eseményt", válasszatok kasztot tetszőlegesen. Anna az akrobata kasztot választja, és a hozzá tartozó kasztlapot a kezdő oldalával felfelé a kalandozótáblája mellé helyezi.



Felszerelés

Amikor a kalandozód egy eszközkártyát kap, helyezd a felszerelésid közé. A felszerelésed legfeljebb 8 eszközből állhat. Ha megtelt, és további eszközkártyákat kapnál, ki kell választanod, hogy melyik kártyákat tartod meg, a többit pedig el kell dobnod.

☞ A felszerelésedben 4 hely van az előkészített felszerelések számára. Ezeket a kártyákat a kalandozód kasztlapja mellé kell helyezned. Az előkészített felszereléseket harc közben és azon kívül is használhatod.

☞ A többi eszközödet a hátizsákodban tartod. Ezek a kártyák a fajlapod felső részén lévő kép fölé kerülnek egy kupacba. Csata közben a hátizsákban lévő eszközök nem használhatók (csatán kívül azonban igen, hacsak másképp nincs említve). Csaták kezdetén (a kalandozók lehelyezésekor) vagy a napnyugtafázis során (lásd a 45. oldalon) szabadon mozgathatod az eszközöket a hátizsákod és az előkészített felszerelésid között.

☞ Amikor egy eszközkártyát kapsz (beleértve a csata során szerzett eszközöket is), választhatsz, hogy a kártyát az előkészített felszerelésid közé, vagy a hátizsákodba teszed. Ha egy eszközt az előkészített felszerelésed közé szeretnél tenni, de nincs már ott üres hely, akkor át kell helyezned onnan egy eszközt a hátizsákodba, vagy el kell dobnod.

☞ Néhány küldetésnél előfordulhat, hogy további eszközkártyákat kapsz, amelyek nem a felszerelésid közé kerülnek. Ezeket a kártyákat tedd a kalandozótáblád mellé, elkülönítve a felszerelésidtől.

Eszközkártyák

A játék során hasznos eszközöket szerezhetsz. Minden eszközkártya 1 helyet foglal el a kalandozód felszerelésében, akár az előkészített felszerelések között, akár a hátizsákban van. Az eszközkártyáknak 2 típusa van: általános (♣) és legendás (♥). Az általános eszközök gyakrabban fordulnak elő, de viszonylag átlagos hatásuk van, míg a legendás eszközök ritkábbak, de cserébe erősebb a hatásuk.

Csata során egy eszköz képessége a leírt időpontban használható. Egyes eszközök egy másik egység köre alatt használhatók, mint például a páncélok (♠), amelyeket egy ellenség támadása során lehet használni (lásd az "Eszközök altípusai" részt a 29. oldalon). Ha egy hatás nem határoz meg időpontot, akkor az eszköz a kalandozó lehelyezésénél, vagy a csata során használható a kalandozó körében (lásd "A csata szabályai" fejezetet az 54. oldaltól kezdődően). Ne feledd, hogy csata közben csak a kalandozó előkészített felszerelési között lévő 4 eszközt használhatod!

Csatán kívül egy eszközt bármikor használhatsz, hacsak másképp nincs említve a hatása leírásánál. Az eszközöket használat után nem kell eldobni, kivéve, ha az eszköz hatása ezt megköveteli.

Amikor az általános vagy a legendás eszközök paklija kiürül, keverjétek újra a megfelelő dobópaklit, és tegyétek vissza a kártyatartóba.



ESZKÖZÖK ALTÍPUSAI

A játékban az eszközöknek 8 különböző altípusa fordul elő. Minden altípusra külön szabályok vonatkoznak, amelyeket az alábbiakban ismertetünk.

☞ **Páncél (🛡️):** A páncélok a viselőik számára biztosítanak előnyöket, amikor megtámadják őket. Minden 🛡️ rendelkezik egy normál hatással, amelyet egy ellenség támadásakor kell érvényesíteni. Ezen kívül lehetőség van a 🛡️ túlhasználására is: ekkor a normál hatása mellett egy másodlagos hatás is aktiválódik (lásd jobbra a “Speciális eszközhatások” részt). Egy kalandozónak a sebzés kiosztása előtt kell eldöntenie, hogy érvényesíti-e a 🛡️ valamelyik hatását, beleértve annak túlhasználását is. Minden 🛡️-nak van egy besorolása, amely meghatározza azt a testrészt, ahol a páncélt viselik. Egy kalandozónak ugyanolyan besorolású 🛡️-okból csak 1 lehet az előkészített felszerelése között.

☞ **Fegyver (🔪):** A fegyverek sokszor a képzettségekkel összhangban biztosítanak előnyöket a csaták során. Minden 🔪 rendelkezik egy normál hatással, amelyet a kalandozó támadásának részeként kell érvényesíteni. Ezen kívül lehetőség van a 🔪 túlhasználására is: ekkor a normál hatása mellett egy másodlagos hatás is aktiválódik (lásd jobbra a “Speciális eszközhatások” részt). Egy kalandozó támadásonként csak 1 🔪-t használhat, és még a kockadobása előtt el kell döntenie, hogy szeretné-e használni a 🔪 hatását, beleértve annak túlhasználását is.

☞ **Bűvös eszköz (🔮):** A bűvös eszközök kiegészíthetnek vagy módosíthatnak egyes játékszabályokat. Minden 🔮 leírásánál megtalálható, hogy melyik játékelemre van hatással, például “Bűvölj meg egy kalandozót” vagy “Bűvöld meg az összecsapáslapkát”. A hatása aktiválásakor a 🔮 kártyát az érintett játékelem közelébe kell helyezni, vagy részben alátenni. A 🔮 hatása ezután mindaddig érvényben marad az adott játékelemre, amíg a 🔮 kártyát el nem dobjátok a hatásában leírtaknak megfelelően, vagy a szakasz véget nem ér (lásd az “Egy szakasz sikeres befejezése” részt a 49. oldalon). Amíg egy 🔮 hatása aktív, a kártya már nincs a kalandozó felszerelése között, hanem a hozzárendelt játékelem részeként kezelendő.

☞ **Élelem (🍖):** Az élelem különféle enni- és innivalókat jelképez a játékban. Minden 🍖 egyszer használható, és utána el kell dobni. Egy 🍖 gyakran a csapat többi tagjára is kedvezően hat. Amennyiben eldobsz egy 🍖-et a napnyugtafázis kalandozók pihenése lépése során (nehéz játékmódban egy eszköz eldobása követelmény), még érvényesítheted a hatásait (ha van). A napnyugtafázisról bővebben a 45. oldalon olvashatsz.

☞ **Ital (🍷):** Az italok erős, képességmódosító főzetek. Minden 🍷 rendelkezik a kiürítés speciális eszközhatással, amely lehetővé teszi, hogy többször is felhasználható legyen. Minden alkalommal, amikor egy ilyen kártyát használsz, az kiürül (el kell forgatni), és fel kell töltened, mielőtt újra használni tudnád (lásd jobbra a “Speciális eszközhatások” részt).

☞ **Ruházat (👕):** Minden 👕 egy további kasztképességet biztosít (lásd a “Kasztlap” részt a 25. oldalon). Csata során a kasztképességeket egy akcióként aktiválhatod, kitartáspontok elkölésével.

☞ **Egyéb eszköz (🔧):** Ezeknek az eszközöknek számos olyan hatása van, amelyek nem használják a többi altípus mechanikáit. Minden 🔧 hatása a kártyán leírtak szerint működik.

☞ **Házi kedvenc (🐾):** A házi kedvencek számos káros hatástól megvédik a kalandozókat Tamrielben. Minden alkalommal, amikor érvényesíted egy 🐾 hatását, egy ÉP-jelölőt kell tenned a 🐾 kártyára. A 🐾 kártyát el kell dobnod a szakasz végén, vagy ha a rajta lévő ÉP-jelölők száma eléri a kártyán meghatározott értéket. A kártyákra helyezett ÉP-jelölők nem távolíthatók el, hacsak egy hatás kifejezetten nem utal rá. A 🐾 kártyákat a megszerzésükkor a hátizsákodba teheted, de ha egyszer már az előkészített felszereléseid közé helyezted, nem teheted vissza a hátizsákodba.

ESZKÖZÖK BESOROLÁSA

A besorolásokhoz nem tartoznak speciális szabályok (kivéve a 🛡️ altípus besorolásait), és csak olyan hatásoknál van szerepük, amelyek név szerint utalnak rájuk.

SPECIÁLIS ESZKÖZHATÁSOK

Sok eszközkártyának speciális hatása is van az altípusához tartozó szabályokon kívül. Ezek a speciális eszközhatások a következők lehetnek.

☞ **Kiürítés:** Ez azt jelenti, hogy az eszköz többször is felhasználható, de minden használat után fel kell tölteni. A kiürítés hatással rendelkező eszközkártyát a használata után forgasd el az oldalára, jelezve, hogy kiürült. A kiürült eszköz továbbra is elfoglal egy helyet a felszereléseid között, de a hatását már nem használhatod, amíg fel nem töltöd egy városban az alkimista műhely meglátogatásával. A kiürült eszközkártyát a feltöltése után forgasd vissza álló helyzetbe (lásd a “Városok szolgáltatásai” részt a 40. oldalon).

☞ **Túlhasználás:** Ez egy eszköz másodlagos képességének alcímeként jelenik meg, jellemzően 🛡️ vagy 🔪 eszközöknél. Amikor aktiválsz egy eszköz normál hatását, aktiválhatod az eszköz túlhasználás hatását is (de csak a normál hatás aktiválásával együtt). Ha így teszel, érvényesítsd az eszköz mindkét hatását, majd a támadásod után dobd el az eszközt.



Eszközkártya felépítése

Előlap

1. **Altípus ikonja:** Ez jelöli az eszköz altípusát. Az altípusoknak saját szabályai vannak, amelyekről bővebben a 29. oldalon olvashatsz.
2. **Harcforma ikonja:** A kalandozónak ebben a harcformában kell lennie ahhoz, hogy az eszközt használni tudja. Amennyiben az eszköznek nincs harcforma követelménye, nincs ikon ezen a helyen.
3. **Eszköz neve.**
4. **Besorolás:** Egy eszköz besorolásának akkor van jelentősége, amikor más játékhatal hivatkozik rá.
5. **Hatás:** Ez írja le az eszköz hatását, és ha szükséges, a hatás aktiválásának időpontját.
6. **Speciális eszközhatal:** Itt látható, hogy lehet aktiválni a speciális eszközhatalt.
7. **Kód és a kártya sorszáma:** Ez jelzi, hogy melyik paklihoz tartozik a kártya, valamint a számát azon belül.



Hátlap

1. **Kártya típusa:** Mindkét kártyatípusnak egyedi hátlapja van.
2. **Zárnyítási próbálkozások száma:** Ez jelzi, hogy a kártya zárnyításpróbája során hányszor dobhat a kalandozó a zárnyításkockákkal, ha a kártya egy ládában vagy más zárt helyen van.
3. **Nyitókód:** Ez a zárhoz tartozó nyitókód, amellyel az eszköz egy zárnyításpróba során megszerezhető. A eszköz ikonja alatti körökben lévő számok a nyitókód számjegyei. A sikeres zárnyításpróbahez a kártyát felhúzó kalandozónak a nyitókód számjegyeit kell kidobnia a próbálkozások során (lásd a "Zárnyítás" résznél a 68. oldalon).



Kalandozók fejlesztése

A kalandozód fejlesztésekor növeled a tulajdonságértékeit, vagy fejleszted, bővítet a képzettségeit. Ezekhez többnyire TP-ot kell elköltened a jutalomfázis fejlesztési lépése során (lásd a 43. oldalon), de egyes játékhatalások is kiválthatnak fejlesztési lehetőségeket.

EGY JELLEMZŐ ÉRTÉKÉNEK NÖVELÉSE

Egy jellemző (tulajdonság vagy képzettség) növeléséhez a szükséges TP elköltésével tudsz tulajdonságjelzőt vagy képzettségkockát helyezni az adott jellemzősáv üres, négyzet alakú mezőire. Minden további jelzőt vagy kockát arra az üres mezőre kell helyezni, amelyik a legközelebb van a jellemző kör alakú jelzőjéhez. Az üres mező TP-költsége a mező oszlopának tetején látható. Ha a jellemzőt a sáv bal oldaláról növeled, a fehér mezőben lévő TP-költségeket kell figyelembe vened, míg ha jobb oldalról, akkor a fekete mezőben lévőket. Ha az adott képzettség sor bármelyik kockája a feltöltődéssávodon van (vagy inaktív), akkor a TP-költség megegyezik annak a jobb (vagy bal) szélső üres mezőnek a költségével, amelyre az új kocka kerülne, ha a sorhoz tartozó összes kockád elérhető lenne.

☞ Egy képzettségkocka hozzáadásához már ismerned kell a hozzá tartozó képzettségsort, amelyet vagy a kalandozód létrehozásakor, vagy egy tanító meglátogatásával sajátítottál el. Ahhoz, hogy 2-4-es szintű képzettségkockát tudj hozzáadni a sorhoz, rendelkezned kell legalább 1 olyan képzettségkockával az adott képzettségsorban, amely azonos, vagy 1-gyel alacsonyabb szintű, mint az új képzettségkocka. Például egy 3-as szintű íjászat képzettségkocka hozzáadásához kell lennie már legalább egy 2-es vagy 3-as szintű íjászat képzettségkockának a kalandozóterületeden. Ha egy képzettségkockát adsz hozzá egy jellemzősávodhoz, akkor megtanultad a kockához tartozó képzettséget.

FELTÖLTÖDÉSI ÉRTÉK NÖVELÉSE

A feltöltődési érték növeléséhez annyi TP-ot kell elköltened, amennyi a feltöltődéssávodon a jelölődtől jobbra lévő következő üres mező felett látható. A növelés után mozgassd a jelölődet az új értéknek megfelelő mezőre. Például, ha a feltöltődési értékedet 3-ra szeretnéd növelni, 3 TP-ot kell költened. Egyszerre csak egyet növelhetsz a feltöltődési értékeden, de ezt egy jutalomfázis során többször is megteheted, ha rendelkezel elegendő TP-tal.

KITARTÁSPONT NÖVELÉSE

Az aktuális kitartáspontjaid növeléséhez 1 TP-ot kell elköltened. **Megjegyzés:** Ez az elkölthető kitartáspontjaidat növeli, és nem jelent állandó növekedést. Ha az el nem költött TP-jaid száma meghaladja a 3-at a jutalomfázis fejlesztési lépésének végén, a többlet TP-okat a kitartáspont növelésére kell elköltened (ha tudod), különben elvesznek (lásd a "Jutalomfázis" részt a 43. oldalon).

KASZT FEJLESZTÉSE

A kasztod fejlesztésekor a kasztlapodat fordítsd át a mester oldalára. Ehhez teljesítened kell a kasztlapod kezdő oldalán lévő követelményt, ami gyakran egy csata során elért eredmény. Amikor ez a feltétel teljesül, **azonnal fejlesztheted** a kasztodat, és átfordíthatod a kasztlapodat.

KÉPZETTSÉGSOR HOZZÁADÁSA

Egy új képzettségsor megtanulásakor a jellemzősávod bal vagy jobb szélén lévő üres, kör alakú mezők egyikére kell helyezned egy képzettségsorjelzőt. Ehhez egy városi esemény során fel kell keresned egy tanítót, és ott ki kell választanod egy képpel felfelé fordított képzettségsorjelzőt.

MÁGIATULAJDONSÁG HOZZÁADÁSA

A többi kör alakú tulajdonságjelződdel ellentétben a mágia tulajdonságodat leadhatod. Ha így teszel, később akár újra megtanulhatod egy tanító meglátogatásával, mintha képzettségsor lenne.



A JÁTÉK FÁZISAI



A játék fázisai.....	34
Napkeltefázis	34
Térképfázis	34
Térkép.....	35
Térképjelzők.....	35
Példa a napkeltefázisra és a térképfázisra (1. nap).....	35
Példa a napkeltefázisra és a térképfázisra (2. nap).....	36
A csapat mérete.....	36
Eseményfázis.....	36
Események végrehajtása	36
Térképkártya felépítése.....	37
Esemény kimenetele	38
Példa egy térképeseményre (2. nap).....	38
Eseménytípusok ikonja a térképkártyákon	38
Városi események	38
Vándorkaravánok.....	38
Városhatás.....	39
Városakciók	39
Városok szolgáltatásai	40
Példa egy városi eseményre	41
Meggyőzéspróbák.....	42
Nehézségi érték.....	42
A meggyőzéspróba lépései	42
Példa egy meggyőzéspróbára	42
Jutalomfázis	43
Példa a jutalomfázisra (2. nap)	44
Napnyugtafázis	45
Példa a napnyugtafázisra (2. nap)	45
NJK mozgása a térképen	46

Küldetések	46
Céhküldetések.....	46
Céhkártya	46
Küldetési lépések.....	46
Összekapcsolt küldetési lépések.....	46
A céhküldetés egy lépésének felépítése.....	47
Mellékküldetések	48
Mellékküldetés-kártya felépítése.....	48
Szakasz befejezése.....	48
Kampánynapló	49
Kampányok	49
Egy szakasz sikeres befejezése.....	49
Kampány folytatása.....	49
Kampány előkészületei.....	49
Kampánynapló felépítése	50
A kampány elvesztése	50
A küldetés kulcsszavai	50
Jelentős kulcsszavak	50
Kiseb kulcsszavak.....	50
Céh közbeavatkozása.....	51
Végjáték	51
A végjáték előkészületei.....	51
A végjáték fázisai.....	51
A végjáték eseményei	51
Végso győzelem és vereség.....	51

A JÁTÉK FÁZISAI

A játék egy szakasza több fordulóból áll, melyeket napoknak nevezzünk. Minden nap 5 fázist hajtotok végre, amelyeket a következőkben részletezünk.

Napkeltefázis

Ebben a fázisban növeljétek 1-gyel a napszámláló értékét.

A csapat a szakaszt az 1. napon kezdi, ezért ha ez az első nap, állítsátok 1-esre a napszámlálót.

Egyetlen küldetés sem tarthat tovább 12 napnál, így ha a számláló 12-nél áll, és a nap végéig nem sikerül befejeznetek a küldetést, akkor sikertelen lesz (lásd a "Küldetések" részt a 46. oldalon és a "Kampányok" részt a 49. oldalon).

Térképfázis

Ebben a fázisban megtervezitek a csapat mozgását a térképen, és eseményt választotok a következő fázisra.

1. A fázis kezdetén: Aktiváljátok az ezzel az időzítéssel rendelkező hatásokat.

2. A csapat mozgása: A csapatotok alap mozgáspontja 3, ami azt jelenti, hogy legfeljebb 3 egymással szomszédos hexán keresztül mozgathatók a csapatjelzőt. Figyeljete rá, hogy egyes tartományhatások – például Feketemocsaré – módosíthatják a csapat alap mozgáspontját.

► **1. nap:** A szakasz első napján a csapatnak a kiindulási helyszínen **kell** maradnia, és ott végre kell hajtaniotok egy városi eseményt. Ez a kampány 3. szakaszára (végjáték) nem vonatkozik.

► **Erőltetett mozgás:** A csapat az alap mozgáspontjai felhasználása után is tovább mozoghat, de minden további hexa megtételéért minden kalandozó kap 1 fáradtságkockát. Ha nincs már több fáradtságkocka a készletben, helyette 1 kimerültségkockát kapnak. Az így megtett hexák száma nem haladhatja meg a csapat alap mozgáspontjának értékét. A csapatnak meg kell állnia, mielőtt valamelyik kalandozó feltöltődéssávja megtelt.

3. Esemény kiváltása: Ha a csapat a térkép egy meghatározott hexáján fejezi be a mozgását, a következő típusú események egyikét váltjátok ki, az alábbi csökkenő fontossági sorrendben. Ezt az eseményt csak a következő fázisban, az eseményfázisban hajtjátok végre.

► **Küldetésesemény:** Ezeket a kalandkönyvben leírtak alapján a csapat aktuális küldetése vagy egy mellékületés-kártya váltja ki. Ez jellemzően akkor történik, amikor a csapat egy meghatározott hexára mozog, vagy valamilyen más követelményt teljesít (lásd a "Küldetéslepek" részt a 46. oldalon). A küldetésesemények elsőbbséget élveznek a városi- vagy térképeseményekkel szemben, ami azt jelenti, hogy az adott napon a küldetéseseményt kell végrehajtaniotok, nem pedig a városi- vagy térképeseményt. Ha egyszerre több küldetéseseményt is kiváltotok, a céhküldetés elsőbbséget élvez a mellékküldetésekkel szemben.

► **Városi esemény (🏰):** Ezeket az eseményeket az váltja ki, amikor a csapat a térkép egyik városhexáján fejezi be a mozgását. Minden várost a kalandkönyv egy külön oldalán mutatunk be. Az esemény során minden kalandozó 2 városakciót hajthat végre, amelyekben használhatja a város szolgáltatásait, mint például a tanítót vagy a boltot (lásd a "Városi események" részt a 38. oldalon).

► **Térképesemény:** Ezeket az eseményeket az váltja ki, amikor a csapat egy térképjelen fejezi be a mozgását. Ilyenkor a csapatnak húznia kell egy térképkártyát, amely egy Tamriel földjén bekövetkező eseményt ír le (lásd a "Térképkártya felépítése" részt a 37. oldalon). Az adott hexán a következőkben részletezett térképjelek lehetnek, amelyek meghatározzák, hogy milyen típusú térképkártyát kell húznotok.

✧ **Békés térképjel (☺):** Húzzatok egy békés térképkártyát.

✧ **Konfliktus térképjel (☹):** Húzzatok egy konfliktus térképkártyát.

✧ **Bizonytalan térképjel (❓):** Dobjátok a bizonytalan kockával, és a dobás eredményének megfelelő típusba tartozó térképkártyát húzzatok. Ha az eredmény 🏰, akkor egy vándorkaravánnal találkoztok, ami egy városi eseményt vált ki (lásd a "Vándorkaravánok" részt a 38. oldalon).

Ha a térképkártya hátoldalán valamelyik választási lehetőség ikonja körül piros kör látható, akkor az egy bizonytalan választási lehetőség. Ha a csapat egy bizonytalan térképjelen tartózkodik, akkor ezt a lehetőséget **kell** választaniotok (nem bizonytalan térképjelnél nem kötelező). Miután a csapat egy bizonytalan térképjelnél teljesített egy eseményt, a jutalomfázis során minden kalandozó kap 2 kitartáspontot (lásd a 43. oldalon).



Bizonytalan kocka

A csapat olyan mezőn is befejezheti a mozgását, ahol nincs semmilyen ikon, és ezáltal nem vált ki eseményt. Ezeknek az ikon nélküli hexáknak nincs semmi hatásuk.

Miután a csapat érvényesítette egy békés térképkártya hatását, a kártyát tegyétek félre a nap végéig, mivel a rajta látható ikonra szükség lesz még a tartomány hatásának aktiválásakor (lásd a "A napnyugtafázis" részt a 45. oldalon).

TÉRKÉP

Minden térkép különböző tereptárgyakat tartalmazó hexákra osztott, amelyeken az előző oldalon ismertetett ikonok fordulhatnak elő. A térképen egy iránytű is található, amely a fő égtájakat, valamint az egyes kockadobásokhoz tartozó irányokat mutatja. Előfordulhat, hogy némely tartomány vagy küldetés hatására a csapatnak vagy az NJK jelzőknek meghatározott módon kell mozogniuk a térképen (lásd az "NJK mozgása a térképen" részt a 46. oldalon, és a "Térképpel kapcsolatos fogalmak" részt az 58. oldalon).



A térképen található iránytű

TÉRKÉPJELZŐK

A térképen többféle jelző használatos a csapat, az NJK-ek és a fontos helyszínek pozíciójának jelzésére, valamint a tartományhatások állapotának nyomon követésére. Minden tartományhatás és küldetés leírja, hogy milyen konkrét térképjelzőket kell lehelyezni az előkészületek során, hogy mozognak az NJK- és sávjelzők a játék során, és mikor kell eltávolítani azokat. Bizonyos esetekben az eseményeknél is használjuk ezeket a jelzőket.



Csapatjelző: A csapat helyzetét jelzi a térképen.



Céljelző: A fontos célok helyét jelzi a térképen vagy a harctéren.



NJK-jelző: A NJK helyzetét jelzi a térképen.



1. sávjelző: A térképsávokon jelzi a tartományhatások állapotát (például Feketemocsár aktuális időjárását).

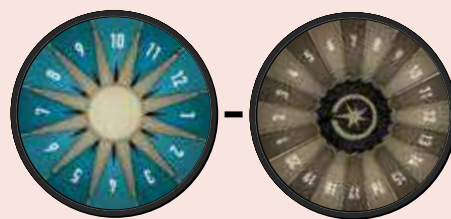


2. sávjelző: A -höz hasonlóan a térképsávokon jelzi a tartományhatások állapotát.

Példa a napkeltefázisra és a térképfázisra (1. nap)

A kampány az első napkeltefázissal veszi kezdetét. A játékosok az előkészületek során nem állították be a napszámlálót, ezért most az 1-es értékre állítják. Ezenkívül a Feketemocsár tartományhatása miatt az első Feketemocsárban töltött napjuk kezdetén a játékosoknak egy térképjelzőt kell helyezniük a Feketemocsár térképének jobb alsó sarkán lévő időjárásáv napos ☀ mezőjére. Ezek után továbblépnek a térképfázisra.

A kalandozóknak az első napjukat a kezdővárosukban kell tölteniük, így a csapat az első térképfázisa során Lilmothban marad, ami egy városi eseményt vált ki, amelyet az eseményfázisban kell végrehajtaniuk.



Példa a napkeltefázisra és a térképázisra (2. nap)

A 2. nap kezdetén a csapat a napszámlálót 2-re állítja. Az aktuális küldetéspontjuk akkor teljesül, ha vagy Viharvárba – amely a legészakibb város –, vagy a közeli Kopárszíkba utaznak.

A térképázisban úgy döntenek, hogy a csapatjelzőt 3 hexával mozgatják a Lilmothtól északnyugatra fekvő Kopárszík felé. Mivel az időjárás most esős (az előző napnyugtafázisban változott), a csapat alap mozgáspontja 2. A csapatnak erőltetett mozgást kell végrehajtania, hogy az utolsó hexára mozogjon, ami azt jelenti, hogy minden kalandozó 1 fáradságkockát helyez a feltöltődéssávjára.

A csapat a Holtláptól délkeletre lévő bizonytalan térképjel (★) hexáján fejezi be a mozgását. A csapat nem aktivál küldetéseseményt a helyszínen, és nem is egy városban tartózkodnak. Mivel egy ★ hexán állnak, egy játékosnak dobnia kell a bizonytalan kockával, hogy meghatározza, milyen típusú eseményt váltanak ki. A dobás eredménye 6, ami azt jelenti, hogy fel kell húzniuk a békés térképpakli legfelső lapját. A Kerítésjavítás kártyát húzzák, majd továbblépnek az eseményfázisra, hogy végrehajtsák az eseményt.



A csapat mérete

A játék során az események és hatások szövege gyakran hivatkozik a csapatméret (👤) ikonra. Ez az ikon egy változó számot jelképez, amely megegyezik a csapatban lévő kalandozók (játékosok) számával (a legyőzött kalandozókkal együtt). A társakat nem kell figyelembe venni ennek a számnak a meghatározásakor (lásd a “Kalandozók” részt a 90. oldalon).

Ez az ikon a játékoszámtól függően kiegyensúlyozottabbá teszi a játék hatásait. Gyakran kell majd módosítani a 👤-et egy másik értékkel (kivonással, összeadással vagy szorzással).

Eseményfázis

A csapat végrehajtja az előző fázisban kiváltott eseményt. A városi események során az adott városban hajtottok végre akciókat (lásd a “Városi események” részt a 38. oldalon). A többi eseményt a kalandkönyv vagy a térképkártya hozzá tartozó szövege szerint kell végrehajtani.

Mielőtt a jutalomfázisra lépnének, ellenőrizték, hogy sikeresen hajtották-e végre az eseményt (lásd az “Esemény eredménye” részt a 38. oldalon).

Ha a csapat nem váltott ki eseményt, **hagyjátok ki** ezt a fázist.

ESEMÉNYEK VÉGREHAJTÁSA

A küldetés- és a térképeseményeket sikeresen kell teljesítenetek ahhoz, hogy az értük járó TP-okat vagy más jutalmakat megkapjátok. Ha egy esemény során több opció van annak teljesítésére, választanotok **kell** 1-et közülük. Ha valamelyik opció követelményeinek nem feleltek meg, azt nem választhatjátok.

Az eseményeknek kétféle kimenetele lehet: békés vagy csata. Egy térképkártyán lévő esemény kimenetelét egy ikon jelzi (lásd alább):

🕒 Egy békés (🕒) kimenetelű eseménynél nem kerül sor csatára.

👤 Egy csata kimenetelű eseménynél csatára kerül sor, amelynek 3 típusa van: összecsapás (⚔️), rejtkehelycsata (👁️), és kazamata (térképkártyákon nem fordul elő, és ikonja sincs).

A küldetésesemények leírása a tartomány kalandkönyvében vagy egy mellékküldetés-kártyán található, és annak megfelelően kell azokat végrehajtani. Ezeket bővebben a 46-48. oldalon ismertetjük.

A térképesemények leírása a térképkártyákon található, és a 37. oldalon, a “Térképkártya felépítése” résznél leírtak szerint kell végrehajtani őket.

Térképkaartya felépítése

Előlap (történet oldala)

1. **Típus:** Ez a térképkaartya típusa. A békés térképkaartyákon a  ikon, a konfliktus térképkaartyákon a  ikon látható.
2. **A kártya neve.**
3. **Történet szövege:** Ez írja le az aktuális eseményt.
4. **Tartománykód és kártyaszám.**

Hátlap (választások oldala)

5. **Esemény kimenetele:** Ez az ikon jelzi, hogy milyen kimenetelű eseményt kell végrehajtani. A piros körben lévő ikonok önmaguk "bizonytalan" változatai. Ha a csapat egy bizonytalan térképajelnél van, akkor ezt a lehetőséget **kell** választaniuk.
 - ▶ Egy összecsapás ikonnal () jelzett lehetőség választásakor egy összecsapást kell lejátszanotok.
 - ▶ Egy rejtékhely ikonnal () jelzett lehetőség választásakor egy rejtékhelycsatát kell lejátszanotok.
 - ▶ A békés ikonnal () jelzett lehetőség választása esetén a kártya utasításait hajtsátok végre.
6. **A választható lehetőség neve.**
7. **TP jutalom:** Ez jelzi, hogy mennyi TP-ot () kap a csapat a választott lehetőség teljesítéséért. A jutalomfázisban ennyivel növelitek a TP-számlálót, és minden kalandozó is megkapja ezt a TP-ot, amit majd egyénileg elkölthet (lásd a 43. oldalon).
8. **Szöveges utasítások:** Itt találhatóak az adott lehetőséghez tartozó különleges utasítások, például a csatára vonatkozó további szabályok, a kalandozók által meghozott döntés következményei, vagy további jutalmak, amelyeket a csapat a TP-on felül kaphat.
9. **További választási lehetőségek:** Az esemény további választási lehetőségeinek leírása.
10. **Csatával kapcsolatos információk:** Csata kimenetelű eseménynél itt olvasható a csata leírása.
 - a. **Harctér előkészületi ábrája:** Ha a kártya bármelyik választási lehetősége összecsapással végződik, akkor itt található a csatához tartozó előkészületi ábra. Az ábra a kártyán található minden olyan lehetőségre vonatkozik, amelynek kimenetele .
 - b. **Információs mező:** Itt található a csata célja, az esetleges egyéb feltételek és a játékoszámtól függő módosító (ha van).
11. **Térképikonok:** Ezek az ikonok békés térképkaartyákon találhatóak. Minden napnyugtafázis során hasonlítsátok össze az aktuális kártyán lévő térképikon(oka)t a kalandkönyv elején található tartományhatással és/vagy az adott küldetés utasításaival (lásd a 45. oldalon).



Példa egy térképeseményre (2. nap)

Az eseményfázisban a játékosok elolvassák a Kerítésjavítás kártya történetét, majd a túloldalán 2 békés (🔥) lehetőség közül választhatnak. Az eseményt úgy kell végrehajtaniuk, hogy választanak kártyán szereplő lehetőségek közül.

Ha a kártya első lehetőségét választják, továbbhaladnak, és a következő napon 3 hexát mozoghatnak, de csak 1 TP jutalmat kapnak. A második lehetőség választásakor megállnak segíteni, és 2 TP jutalmat kapnak, de ekkor kapnak 2 nyers sebzést, vagy 3 fáradtsághockát helyeznek a feltöltődéssávjukra, továbbá kihagyják a napnyugtafázis kalandozók pihenése lépését is. A második választás ikonja azonban piros körben van, ami azt jelenti, hogy az esemény típusa bizonytalan. Mivel a csapat egy bizonytalan (★) térképjelen tartózkodik, a játékosoknak a bizonytalan választási lehetőséget **kell** választaniuk. Továbbá, az is olvasható még a kártyán, hogy ha a csapat a második választás végrehajtásakor bizonytalan térképjelen tartózkodik, minden kalandozónak azt kell választania, hogy kap 2 nyers sebzést. Ez a sebzés egyik kalandozót sem győzi le, így mindkettőjüknek ezt a lehetőséget kell választania. Egyikük sem tudja csökkenteni a sebzést, így mindketten elvesznek 2 ÉP-jelölőt a kupacukról. Ezzel végrehajtották az eseményt, és továbblépnek a jutalomfázisra.



Elölapp



Hátlap

A térkép-kártyákon előforduló eseménytípusok ikonjai

	Normál	Bizonytalan
Békés	🔥	🔥
Összecsapás	⚔️	⚔️
Rejtekhely	🔥	🔥

Esemény eredménye

Egy békés esemény automatikusan sikeres, hacsak másképp nincs említve. Egy csata esemény akkor sikeres, ha legalább 1 kalandozót nem győznek le a harc téren, és a csapat teljesítette az esemény célját (lásd a "Csatacélok" részt a 86. oldalon). Ha a csapat nem teljesíti egy békés esemény követelményeit, vagy nem éri el a csata célját, az esemény sikertelen.

VÁROSI ESEMÉNYEK

Ezeket az eseményeket az váltja ki, amikor a csapat egy városban fejezi be a mozgását, vagy ha a bizonytalan térképjelenél a kockadobás eredménye 🏰 (lásd lejjebb az "Vándorkaravánok" részt). A leírásuk a kalandkönyvben található.

Egyes események vagy küldetések hatására néhány város zárva van, amit fel kell jegyeznetek a kampánynaplóba. Amíg egy város zárva van, a csapat nem léphet a város hexájára.

Egy városi esemény végrehajtásához keressétek meg a hozzá tartozó bejegyzést a kalandkönyvben, és kövessétek a következő lépéseket:

- Városhatás ellenőrzése:** Érvényesítsétek ezt a hatást, ha az esemény kezdetén lép életbe.
- A bolt árukészletének és a tanító képzettségsorainak felfedése:** A legtöbb városban található bolt és tanító, és a hozzájuk tartozó játékelemeket fel kell fedni.

► **Bolt:** Húzzatok annyi általános (🏠) és legendás (👑) eszközkártyát, amennyi a kalandkönyvben a boltnál látható, és helyezétek ezeket a kártyákat az asztalra képpel felfelé. A bolt megmaradt árukészletét a városi esemény végén dobjátok el.

► **Tanító:** Húzzatok annyi képzettségsorjelzőt a húzózsákból, amennyi a város bejegyzésénél látható a kalandkönyvben, és tegyétek azokat mindenki számára elérhető közelségbe. Ha a tanító valamelyik csillagjegyikönjére elhalványított, tegyétek félre az adott csillagjegyhez tartozó kihúzott képzettségsorjelzőket, és húzzatok helyettük újakat, a félretett jelzőket pedig tegyétek vissza a zsákba, amikor végeztetek. A tanító megmaradt jelzőit a városi esemény végén tegyétek vissza a húzózsákba.

- Mellékküldetések teljesítése:** Ha a csapatnak vannak olyan mellékküldetés-kártyái, amelyeket egy városi esemény során lehet teljesíteni, megkapjátok a küldetések jutalmát, majd dobjátok el ezeket a kártyákat.

- Városakciók:** Minden kalandozó legfeljebb 2 városakciót hajthat végre a város szolgáltatásait használva, vagy a képességek által biztosított akciókat választva (lásd a 39. oldalon).

Vándorkaravánok

A kalandozók néha találkozhatnak vándorkaravánokkal Tamriel vadonjában, különösen a bizonytalan térképjeleknél (★). Minden tartomány kalandkönyvében található egy karavánbejegyzés. Amikor karavánnal találkoztok, azt városi eseményként hajtsátok végre a kalandkönyv bejegyzése szerint.

Városhatás

Néhány városi eseménynek van olyan hatása, amely még a kalandozók egyéni akcióinak végrehajtása előtt megtörténik. Ennek a leírása ebben a részben olvasható.

Vannak olyan városhatások, amelyek csak egyszer érvényesíthetők egy szakasz során. Ilyen esetekben ezt jegyezzétek fel a kampánynaplóba.

Néhány városhatás több választási lehetőséget kínál. Ilyenkor a csapatnak ki kell választania **1-et**, amikor érvényesíti a hatást.

Városakciók

Minden kalandozó legfeljebb 2 akciót hajthat végre egy városi esemény során. Ezek a céh által biztosított erőforrásokat jelképezik, amelyekkel szolgáltatásokat és készleteket lehet vásárolni a városokban. Egy kalandozó minden akciónál használhatja a város egyik elérhető szolgáltatását, amelyek a kalandkönyvben láthatóak (lásd a 40. oldalon) vagy a csapat céhkártyáján található céh városakciót.

Az akciók 2 típusba sorolhatók:

☞ **Egyéni akciók:** Ezeket az akciókat egyénileg választjátok ki, de egyszerre is végrehajthatjátok. A város egy szolgáltatásának használata egyéni akciónak számít, hacsak másképp nincs említve. A kalandozók egy esemény során többször is választhatják ugyanazt a városakciót, kivéve a főtér városakciót, amelyet minden kalandozó csak egyszer választhat egy városi esemény során.

☞ **Csoportos akciók:** Ezeket az akciókat együttesen kell végrehajtanotok, és az akció neve után zárójelben szerepel az, hogy "csoportos" (néhány küldetéslépésnél is csoportos városakció végrehajtása szükséges). Minden kalandozónak 1 saját városakcióval kell hozzájárulnia a csoportos akcióhoz.



Városok szolgáltatásai

Egy városban az alábbi szolgáltatások fordulhatnak elő. Ha egy szolgáltatás elhalványított és/vagy zárva van, akkor az nem elérhető abban a városban, és a hozzá tartozó akciók sem választhatók. Az egyes szolgáltatások igénybevételének a szabályai a következők:

- 1. Bolt:** Egy bolt árukészletében olyan eszközöket találsz, amelyeket a kalandozók felszerelési közé helyezhettek (lásd az "Eszközkártyák" részt a 28. oldalon). A bolthoz tartozó bejegyzésnél látható, hogy mennyi általános és legendás eszközt kell felfedni, amelyek közül választhatok az esemény során. Amikor egy kalandozó meglátogatja a boltot, magához vehet 1-et a felfedett kártyák közül. Miután a városi esemény véget ért, a bolt árukészletéből megmaradt eszközkártyákat dobjátok el.
- 2. Tanító:** A tanítóknál új, elérhető képzettségsorokat tanulhattok meg. Ha egy városban van tanító, a kalandkönyvben látható, hogy mennyi képzettségsorjelző érhető el nála. Egyes tanítóknál csak 1 vagy 2 csillagjegy képzettségsorai elérhetőek (lásd a "Képzettségsorok" részt a 22. oldalon).
- 3. Fogadó:** Egy fogadó meglátogatásával a kalandozó maximális életerőre gyógyul. Ezután el kell távolítania minden fáradtságkockát, kimerültségkockát és állapotkockát a feltöltődéssávjáról, és vissza kell vennie minden kimerített és inaktív képzettségkockáját.
- 4. Küldetéstábla:** A kalandozó húz 2 mellékküldetés-kártyát, és eldönti, hogy elfogadja-e az egyiket a csapat nevében, a másikat pedig eldobja. Ha egyik küldetést sem fogadja el, mindkét kártyát el kell dobnia. A mellékküldetésekről bővebben a 48. oldalon olvashattok.
- 5. Céhház:** Ez lehetővé teszi a kalandozó számára, hogy a céhe egyedi városakcióját használja. A cég városakciója az előkészületek során választott céhkártyán található.
- 6. Főtér:** A főtér városakciót választó kalandozó kiválthatja az ott leírt hatást. Minden kalandozó egyszer választhatja ezt az akciót egy városi esemény során. Néhány hatás kiváltása csoportos akció, amelyhez minden kalandozónak fel kell használnia 1 akcióját.
- 7. Alkimista műhely:** A kalandozó itt feltölthet 1 kiürült -t. Az italok és a többi eszköz altípusok leírása a 29. oldalon található.



A Lilmothhoz tartozó oldal Feketemocsár kalandkönyvéből

Példa egy városi eseményre

A csapat Lilmothban hajtja végre a városi eseményt, így Zoli és Anna megkeresi a kalandkönyvben a Lilmothhoz tartozó bejegyzést.

1. Az esemény kezdetén nincs aktiválendő városhatás. Ehelyett Lilmoth “Oliis-öböl kereskedelmi útjai” hatása érvényes arra a kalandozóra, aki ellátogat a város boltjába (lásd lejjebb).

2. A játékosok felfedik a bolt eszközkártyáit és a tanítók képzettségsorait.

a. Lilmoth boltjában 6 általános eszköz található, és nincs legendás eszköz. A játékosok húznak 6 általános eszközkártyát: Tölgyfa villámbot (♣), Bravil dinnyesaláta (♠), Acélpöröly (♠), Aldmeri árva állott zabkásája (♣), Szömöröcsögtónik (♠) és Fakófagy szarvas (♠).

b. Lilmoth tanítójának 5 képzettségsora van, ezért a játékosok 5 jelzöt húznak a képzettségjelző húzózsákból, amiket leraknak a kalandkönyv mellé: akrobatika, daedrikus idézés, nehéz páncél, gyógyító fény és árnyék.

3. Most tudná a csapat teljesíteni azokat a mellékküldetéseket, amelyek ebben a városban teljesíthetők lennének, de még nincs mellékküldetésük.

Az esemény előkészítése után mindkét kalandozó végrehajthat 2 városakciót.

► Egyik kalandozónak sincs fáradtság- vagy kimerültségkockája, és ÉP-ot sem vesztek, ezért mindketten úgy döntenek, hogy nem használnak fel egyéni akciót a fogadó meglátogatására.

► A csapat Rettenthetetlenek céhkártyája révén mindkettőjüknek elérhető az árucseré városakció, amivel lehetőségük van lecserezni a bolt árukészletét, és az új választékból bármelyik 1 eszközt magukhoz venni, viszont mindkét kalandozónak tetszik a jelenlegi kínálat, ezért egyikük sem választja ezt az akciót.

► Zoli szeretné, ha a jövőben tudna gyógyítani, ezért első akciójaként felkeresi a tanítót, és magához veszi a gyógyító fényhez tartozó képzettségsorjelzőt, amit a negyedik jellemzősávja jobb szélső mezőjére helyez.

► Anna úgy gondolja, hogy az árnyék képzettségsor remekül passzol az egykezes fegyver és pajzs képzettségéhez és a viszonylag magas erőnlétéhez, ezért ő is felkeresi a tanítót, és az árnyék képzettségsorjelzőjét a harmadik jellemzősávjának jobb szélső mezőjére helyezi.

► Zoli a második akciójával meglátogatja a boltot. A boltban sok általános kártya közül választhat, és Lilmoth “Oliis-öböl kereskedelmi útjai” hatása miatt 1 helyett 2 kártyát vesz magához. Elveszi a Tölgyfa villámbotot és a Bravil dinnyesalátát. Mivel az előkészített felszereléseinél még vannak üres helyek, úgy dönt, hogy mindkét eszközkártyát oda teszi.

► Anna meglátogatja a küldetéstáblát, amiért választhat egy mellékküldetés-kártyát. Felhúzza a mellékküldetés-pakli legfelső 2 lapját: “A kapzsiság sötét erői” és “A tékozló bandita”. Mindkét kártyát elolvassák, és egyetértenek abban, hogy “A kapzsiság sötét erői” könnyebben teljesíthetőnek tűnik, mivel már közel vannak Feketemocsár legdélebbi konfliktus térképjéhez (♠). Anna elveszi ezt a kártyát, és ez lesz a csapat mellékküldetése. Mindkét kalandozó végrehajtotta a városakcióit, így az eseményfázis befejeződött, és a jutalomfázis következik.

MEGGYŐZÉSPRÓBÁK

Egyes eseményeknél egy meggyőzéspróba végrehajtásával a csapat másként nem elérhető választási lehetőségekhez juthat, vagy további jutalmakat szerezhet. A próba sikeres teljesítése esetén a csapat a jelzett előnyöket kapja. Sikertelen próba esetén a kapcsolódó választási lehetőség nem elérhető, és a további jutalmat sem kapjátok meg. Minden meggyőzéspróba végrehajtásával csak egyszer próbálkozhattok.

Nehézségi érték

Egy meggyőzéspróbát csak olyan esemény során lehet végrehajtani, amely kifejezetten felkínálja azt, és a választási lehetőség szövegében zárójelben tartalmazza annak nehézségi értékét. A nehézségi érték általában egy fix értéken alapszik, amelyet vagy hozzá kell adni a kalandozók számához (⊕), vagy meg kell szorozni azzal.

A meggyőzéspróba lépései

Egy meggyőzéspróba végrehajtásakor az alábbi lépéseket kövesd:

1. Kockadobás: A kalandozók magukhoz veszik és dobnak a megfelelő elérhető képzettségkockákkal (általában beszéd-képzettségkockákkal), amelyek segítik őket a meggyőzéspróba során.

2. Kitartáspontok elköltése: Minden kalandozó elkölthet tetszőleges számú kitartáspontot. Ezeket a döntéseket megbeszélhetitek közösen, de mindenkinek egyénileg kell vállalnia a saját kitartáspontja elköltését.

3. A próba érvényesítése:

Hasonlítsátok össze a csapat kockadobásainak és az elköltött kitartáspontoknak az összegét a nehézségi értékkel. Ha az nagyobb vagy egyenlő a nehézségi értékkel, akkor a próba sikeres, és a választott lehetőség hatásán kívül a leírt előnyt is megkapjátok. Ha az összeg kisebb, mint a nehézségi érték, a próba sikertelen, de a választási lehetőség hatását a leírtak szerint érvényesíthetitek. A próba kimenetelétől függetlenül a meggyőzéspróba során dobott összes kocka kimerítetté válik.

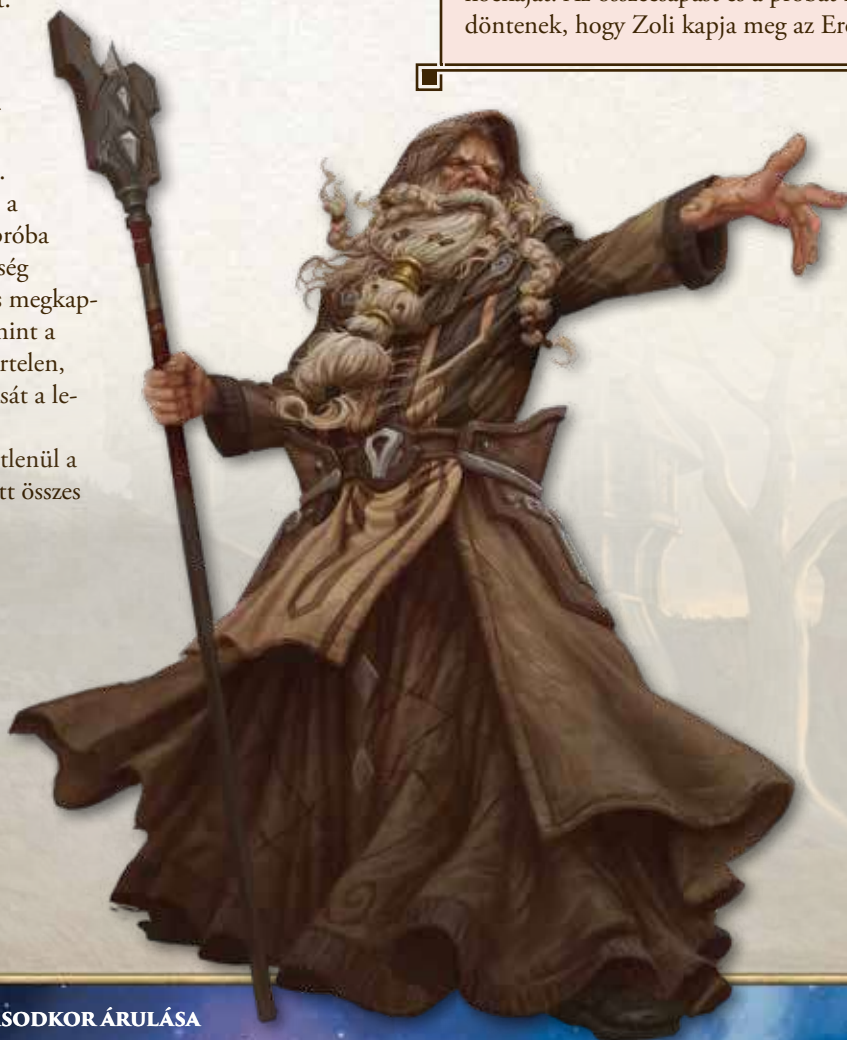
Példa egy meggyőzéspróbára

A csapat kiváltja a "Kapzsiság sötét erői" mellékületét, és sikeresen teljesíti az előidézett összecsapást. Ezt követően úgy döntenek, hogy megpróbálják átvérni a mágust. Ez a lehetőség egy meggyőzéspróbát is tartalmaz, amelynek sikeres teljesítése esetén 1 kalandozó megkapja az Erőnlét jele nevű ✦-t (a választás jutalmán felül).

1. A csapat úgy dönt, hogy végrehajtja a meggyőzéspróbát, aminek a nehézségi értéke ⊕ + 3. A csapatban 2 kalandozó van, így a nehézségi érték 5. Zolinak 3, Annának pedig 1 elkölthető kitartáspontja van, így csak a kitartáspontok elköltésével nem járnának sikerrel.

2. Anna azonban megtanulta a beszéd-képzettség-sort, és van 1 elérhető fenyegetőjelenlét-kockája. A beszéd-képzettség képzettség-sor hatása lehetővé teszi, hogy a meggyőzéspróbánál a sor bármelyik kockájával dobjon, és annak számértékét hozzáadja a csapat meggyőzőési értékéhez. Úgy dönt, hogy dob a kockával – ezt a kitartáspontok elköltése előtt kell megtennie –, aminek az eredménye ❶.

3. Az eredményt látva közösen úgy döntenek, hogy elköltik kettejük összesen 4 kitartáspontját. Anna kockadobásának eredményével együtt a csapat meggyőzésértéke 5, ami megegyezik a meggyőzéspróba nehézségi értékével, így a próba sikeres. Annának a szabály alapján ki kell merítenie a dobott kockáját. Az összecsapást és a próbát is végrehajtották, és úgy döntenek, hogy Zoli kapja meg az Erőnlét jelét.



Jutalomfázis

A csapat megkapja az előző fázisban végrehajtott esemény jutalmait. Ezután sorrendben hajtsátok végre az alábbi lépéseket.

Ha egy eseménynek van jutalma, azt vagy az esemény melletti ☼ ikon jelöli, vagy a szövegben olvasható.

1. Jutalmak kiosztása: Az esemény sikeres végrehajtása után megkapjátok az érte járó TP-okat és egyéb jutalmakat. Ha nem sikerült az eseményt végrehajtani, nem kaptok jutalmat. A csapat vezetője növeli a TP-számláló értékét a ☼ ikon melletti értékkel. Ezt az értéket minden játékos hozzáadja a kalandozótáblája még el nem költött TP-jaihoz. Az el nem költött TP mennyiség a jutalomfázis végéig meghaladhatja a 3-at, és ebben az esetben a játékos maga tartja számon az értéket. A TP-jaitokat a "Kalandozók fejlesztése" lépésnél költhetitek el (lásd jobbra a 3. lépést).

► Egyes események teljesítésével bónusz TP-ot szerezhettek. Ez a TP nem adódik hozzá a csapat TP-számlálójához, az egyes kalandozóknak maguknak kell nyomon követniük. A bónusz TP-okat a normál TP-hoz hasonlóan kell elkölteni és kezelni.

► A felfedezés céllal rendelkező rejtekhelyek égszilánkjai után járó TP jutalmat akkor is megkapjátok, ha az esemény sikertelen volt, feltéve, hogy a csapatot nem győzték le. Az égszilánkokról bővebben a 78. oldalon olvashattok.

► Ha más jutalmakat – például eszközkártyákat vagy fejlesztéseket – kaptatok, az esemény utasításai szerint járjatok el. Ha fejlesztéseket kaptatok, azokat ebben a lépésben érvényesíthetitek a kalandozótáblátokon.

► Ha a csapatjelző egy bizonytalan térképjen (★) áll, és a csapat végrehajt egy békés vagy konfliktus térképeseeményt, vagy egy vándorkaraván városi eseményt, minden kalandozó 2 kitartáspontot kap, függetlenül attól, hogy az esemény kimenetele sikeres volt-e.

► Ha a csapat egy különleges jutalmat kap – például egy küldetés kulcsszavát vagy egy zárt városba való bejutást –, azt jegyezzétek fel a kampánynaplóba.

2. Képzettségek és tulajdonságok leadása: Minden kalandozó leadhatja és eltávolíthatja (TP-költség nélkül) bármelyik képzettségsorát, képzettségkockáját vagy tulajdonságjelzőjét, hogy helyet csináljon más fejlesztéseknek.

► A képzettségsorok leadhatóak. Egy képzettségsor leadásakor az adott sor összes kockáját is el kell távolítani, azonban az ezekre a fejlesztésekre elköltött TP-ot nem kaphod vissza. A korábban leadott képzettségsorok és kockák újra megtanulhatók.

► Képzettségkockák leadásakor csúsztasd a maradék kockákat a sor mentén az adott képzettségsor jelzője felé, hogy ne legyenek üres mezők a sor kockái között.

► Az életerő és az erőnlét tulajdonságok, valamint a harc képzettségsor nem leadható, de a négyzet alakú jelzőik vagy a kockáik igen. A mágia tulajdonság leadható.

3. Kalandozók fejlesztése: Minden kalandozó elkölthet TP-okat fejlesztésekre (lásd a 31. oldalon). Egy kalandozó továbbvihető TP-ja nem haladhatja meg a 3-at. A jutalomfázis végén minden 3 feletti, el nem költött TP után 1 kitartáspont jár, legfeljebb a kitartássáv maximális értékéig (lásd a "Kitartás" részt a 25. oldalon). A TP-okat elkölthetitek fejlesztésekre, vagy befejezhetitek az esemény jutalmaiból kapott egyéb fejlesztéseket. A továbbvihető TP-okat elkölthetitek, akár ebből az eseményből, akár korábbi eseményekből kaptátok.

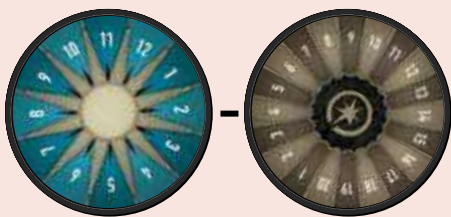
4. Küldetések nyomon követése: Kövessétek nyomon a csapat küldetéseinek minden olyan előrehaladását, amihez a kampánynaplóban kell jegyzetelni, mint például az események összeszámolását.



Példa a jutalomfázisra (2. nap)

A 2. nap eseményének befejezése után a kalandozók végrehajtják a jutalomfázist.

1. A csapat megkapja az esemény sikeres teljesítéséért járó jutalmát. Az eseménynél választott lehetőségért 2 TP jutalom jár, így a TP-számlálót 2-ről 4-re növelik. Módosítják a jelölőjüket a kalandozótáblájuk TP-sávján is, jelezve, hogy 2 felhasználható TP-juk van.



A csapat TP-ja 2-ről 4-re változik.



Zoli TP-növekedése.



Anna TP-növekedése.

2. A csapat az eseményt egy bizonytalan helyszínen (✱) hajtotta végre, emiatt minden kalandozó 2 kitartáspontot kap. Ennek megfelelően áthelyezik a jelölőjüket a kitartássáv megfelelő mezőjére.



Zolinak 3 kitartáspontja lesz.



Annának 3 kitartáspontja lesz.

3. Ezután eldöntik, hogy leadják-e valamelyik tulajdonságukat vagy képzettségüket. Jelenleg egyikük sem akarja ezt megtenni.

4. Ezután a kalandozók az egyéni TP-jukat elköltsve fejlődnek.

a. Zoli 1 TP-ot költ arra, hogy a gyógyító fény képzettségcsorához adjon 1 megtisztítás képzettségkockát (1-es szintű képzettség). A képzettségcsorához tartozó kör alakú jelző a sáv jobb oldalán van, így a képzettségkockákat jobbról balra haladva helyezi le a jellemzősávra. A kocka hozzáadásának TP-költségét a kocka mezője felett, az oszlop tetején, a fekete mezőben lévő szám határozza meg. Még 1 TP-ot költ, hogy 1 gyors fohász képzettségkockát is hozzáadjon a sorhoz, ami a gyógyító fény másik 1-es szintű képzettsége. Zoli elköltötte az összes egyéni TP-ját, így a TP-számlálóját 0-ra állítja.

b. Anna 2 TP-ot költ arra, hogy hozzáadjon 1 árnyköpeny képzettségkockát és 1 frissítő árnyak képzettségkockát az árnyék képzettségcsorához, melyek mindegyike 1-es szintű képzettség. Mindkettő 1 TP-ba kerül, amit a lehelyezett kockákhoz tartozó egyes oszlopok feletti számok határoznak meg. Anna ezután a TP-számlálóját 0-ra állítja.



Zoli kalandozótáblája a jutalomfázis végén.



Anna kalandozótáblája a jutalomfázis végén.

5. Végül, ha a csapat aktuális küldetési lépése arra utasítaná a játékosokat, hogy nyomon kövessék az esemény után a küldetés előrehaladását, akkor ezt most kellene megtenniük. A jelenlegi küldetési lépés ezt nem követeli meg, így a jutalomfázis véget ér.

Napnyugtafázis

Ez a fázis 2 lépésből áll. Először a tartományhatást kell érvényesíteni a térképen, majd a kalandozók pihennek és eszközöket cserélhetnek.

1. Tartományhatás aktiválása: A tartományhatásokat a napnyugtafázisban kell érvényesíteni. Az egyes tartományhatások részletes leírását az adott tartomány kalandkönyvének elején találjátok. Ha a hatást jelzőkkel kell nyomon követni a térkép hexáin vagy a térkép szélén lévő sávon, akkor ellenőrizzétek, hogy ezek a jelzők aktiválódnak-e. Ehhez kövessétek az alábbi allépéseket a megadott sorrendben:

▶ Ellenőrizzétek a térképikont az aktuális **békés** térképkártyán: Ha a **térképfázis** során békés térképkártyát húztatok, nézzétek meg a térképikont ezen a kártyán. Ha nem húztatok békés térképkártyát, akkor most húzzatok 1-et. Ezután nézzétek meg a kalandkönyv elején a tartományhatás leírásánál, hogy a kártyán lévő térképikon aktiválja-e vagy sem a tartomány hatását, és kövessétek az ott leírtakat. Néhány kártyán nincs térképikon, amelynek hatását szintén a tartomány szabálya részletezi. Ha egy kártyán több térképikon is van, azokat balról jobbra haladva, egyesével érvényesítsétek.

▶ Dobjátok el, vagy tegyétek a pakli aljára az aktuális békés térképkártyát: Ha végrehajtottátok egy kártya eseményét az **eseményfázisban**, dobjátok el a kártyát. Ha ebben a fázisban külön húztatok békés térképkártyát (a tartományhatás aktiválása miatt), tegyétek vissza a pakli aljára.

2. Kalandozók pihenése: Ebben a lépésben a kalandozóitok gyógyulnak, kockákat távolítanak el a feltöltődéssávjukról, és eszközöket cserélnek egymással. **Fontos:** Ha nehéz fokozaton játszottok, a kalandozótoknak el kell dobniuk egy eszközt, hogy végrehajtsa ezt a lépést. Ha a választott eszköz egy ♣, a kalandozó érvényesítheti annak hatását (ha tudja), mielőtt eldobná.

▶ Minden kalandozó ÉP-ot gyógyul a nehézségi szinttől függően – beleértve a legyőzött kalandozókat is, akik felélednek, ha az ÉP-juk 0-nál nagyobb lesz (lásd a “Nehézségi szintek” részt a 13. oldalon, és a “Legyőzött kalandozók” részt a 67. oldalon).

★ **Könnyű:** 2 ÉP-ot gyógyulnak.

★ **Haladó és nehéz:** 1 ÉP-ot gyógyulnak.

▶ Minden kalandozó eltávolít kockákat a feltöltődéssávjáról a nehézségi szinttől függően. A kockák bármilyen típusúak lehetnek, és a feltöltődéssáv bármelyik mezőjéről elvehetőek, így ez nem egy frissítési lépés, és nem függ a feltöltődési értéktől. A feltöltődéssávról és a feltöltődési értékről részletesen a 23. oldalon olvashattok.

★ **Könnyű:** 2 kockát távolítanak el.

★ **Haladó és nehéz:** 1 kockát távolítanak el.

▶ Minden kalandozó elcserélhet tetszőleges számú eszköz-kártyát más kalandozókkal, szabadon mozgathat eszközöket az előkészített felszerelések és a hátizsákja között, valamint eldobhat eszközöket.

▶ Kiváltjátok a “nap végén” időzítésű hatásokat, mint például a csapat “céh közbeavatkozása” képessége (lásd a “Céh közbeavatkozása” részt az 51. oldalon).

Ezzel az aktuális nap véget ér, kezdjétek egy új napot a napkeltefázis végrehajtásával.

Példa a napnyugtafázisra (2. nap)

A jutalomfázis után a játékosok befejezik a 2. napot.

1. A 2. nap napnyugtafázisának kezdetén a csapatnak ismét aktiválnia kell a tartomány hatását. Mivel a kalandozóknak békés térképeseményük volt, megnézik a felhúzott Kerítés-javítás kártyát, amelyen ♠ ikon látható. Az időjárásávot naposra állítják, így a következő napon az alap mozgáspontjuk 3 hexa lesz. A csapat érvényesítette a térképkártyát, így az időjárásáv módosítása után eldobják egy külön dobópakliba (nem teszik vissza a pakli aljára).

2. Ezután normál esetben a kalandozók pihenése következne, de az eseményválasztásuk miatt a csapatnak ezt a lépést ki kell hagynia. Haladó nehézségi szinten minden kalandozó 1 ÉP-ot gyógyulna, és 1 tetszőlegesen választott kockát is eltávolítana a feltöltődéssávjáról, de ezen a napon ezt nem tehetik meg.

a. Zolinak 2 ÉP-ja maradt. Megtartja az 1 fáradtságkockát, amit az erőltetett mozgás miatt kapott a térképfázisban.

b. Annának 3 ÉP-ja maradt. Ő is megtartja az 1 fáradtságkockát, amit kapott.

Mivel kihagyták a kalandozók pihenése lépést, a kalandozók nem tudnak egymás között eszközöket cserélni, így a 2. nap véget ér.



A békés térképkártyán lévő ikon miatt az időjárás esősről naposra változik. A játékosok a sávjelzőt a megfelelő mezőre mozgatják.

NJK MOZGÁSA A TÉRKÉPEN

Néhány tartományhatárnál vagy küldetésnél NJK-jelzőket kell a térképre helyezni (lásd a "Térképjelzők" részt a 35. oldalon). Az NJK-jelzők általában egy meghatározott irányba vagy a térkép egy adott pontja felé mozognak (lásd a "Térképpel kapcsolatos fogalmak" részt az 58. oldalon). Egy jelzőnek a mozgás során meghatározott számú mezőt kell megtennie a lehető legrövidebb útvonalon. Az összes mozgáspontját felhasználja, kivéve, ha kevesebbrel is el tudja érni a célját. Ha több lehetséges útvonal is van, a csapat választ, hogy melyik útvonalon mozogjon a jelző.

☞ Ha nincs megfelelő útvonal az NJK-jelző utasítás szerinti mozgatására, akkor nem mozog. Ha a jelzőt egy bizonyos irányba kellene mozgatni, de nincsenek szomszédos mezők az adott irányban (például a térkép szélén van), a jelző befejezi az aktuális mozgását.

☞ Ha a szabály vagy küldetés, ami miatt egy NJK-jelzőt a térképre kell helyezni, nem határoz meg egy lehelyezési hexát, vagy több lehetséges hexa is van, a csapat választja ki a hexát.

Küldetések

A küldetések azok a célok, amelyeket a csapatotoknak teljesítenie kell. A csapat által elfogadott, de még nem teljesített vagy el nem dobott küldetések az aktív küldetések.

Egy küldetés lehet céhküldetés vagy mellékküldetés.

Céhkártya



A Rettenthetetlenek céhkártya a céh leírásával (előlap), és a céhház képességével, amelyet városakcióként választottak (hátlap). A városakciókról a 39. oldalon írtunk.

CÉHKÜLDETÉSEK

Egyszerre csak 1 aktív céhküldetés lehet, amely meghatározza a csapat fő küldetését az adott szakaszra. Ha a 12. nap végéig nem tudjátok befejezni a céhküldetést, vagy elbukjátok valamelyik küldetéslépést (lásd jobbra), akkor nem sikerült teljesítenetek a szakasz célját, és a kampányotok véget ér (lásd a "Kampányok" részt a 49. oldalon).

A céhküldetések Tamriel egy meghatározott tartományában játszódnak. Gyakran neveznek meg 1 vagy több küldetésegységet – egyedi, erős egységeket –, amelyeket meg kell találni, majd vagy le kell győzni, vagy segíteni kell őket a küldetés és a szakasz teljesítéséhez (lásd a "Küldetésegységek" részt az 54. oldalon).

A céhküldetés lépései az aktuális tartomány kalandkönyvében találhatóak. A csapat céhét a céhkártya képviseli, amelyen a céh ikonja látható. Minden céhkártya leír egy képességet is, amelyet a csapat kalandozói akcióként használhatnak a városi események során (lásd balra a céhkártyát, és a "Városakciók" részt a 39. oldalon).

A csapat minden kampány során egyszer kérheti a céh támogatását, hogy azonnali segítséget nyújtson egy válságos helyzetben, akár egy csata során, akár a térképen való gyors mozgáshoz (lásd a "Céh közbeavatkozása" részt az 51. oldalon).

Küldetéslépések

A céhküldetések a kalandkönyvben több lépésre osztottak, amelyeket egyenként kell teljesíteni, követve a konkrét utasításokat. Nem olvashatók el előre a jövőbeli küldetéslépéseket, kivéve, ha erre külön utasítást kaptok. Minden lépésnek van egy betűből és számból álló kódja, amely azonosítja a sorrendjét a küldetésen belül, és a számát a kalandkönyvben. A küldetéslépéseket ábécésorrendben kell végrehajtani, az "A" lépéssel kezdve. A küldetéslépést annak **az eseményfázisnak a végén** fejezitek be, amelyben a lépés célkövetelményei teljesülnek (kivéve, ha a küldetés más időpontot ír elő), vagy ha elbukjátok a küldetéslépést.

Az aktuális lépés teljesítése után folytassátok a következő lépéssel az utasításoknak megfelelően, majd olvassátok el az új lépés utasításait. Minden küldetés utolsó lépése az epilógus. Ez nem vált ki eseményt, hanem befejezi a küldetés történetét, és kaptok egy kulcsszót, amely segítség lehet egy későbbi szakasz során. A kulcsszavaknak nincsenek saját szabályai, de befolyásolhatják a jövőbeli küldetésekben elérhető választási lehetőségeket, és a kampány végjátékának feltételeit. Az epilógus lépései a csapat következő céhküldetése során elérhető választási lehetőségeket is szabályozzák. A kampányokat a 49-50. oldalon ismertetjük.

Ha nem sikerül az adott lépéshez tartozó küldetéseseményt teljesítenetek, elbukjátok a küldetéslépést, hacsak másképp nincs említve. Ez független attól, hogy az esemény kimenetele békés vagy csata volt. A küldetéslépés leírja, hogy elbukhattok-e egy békés küldetéseseményt, vagy hogy egy csata küldetéseseményt elbukhattok-e anélkül, hogy a küldetést is elbuknátok. Ha elbukjátok a küldetéslépést, a szakasz és a kampány is véget ér (lásd "A szakasz befejezése" részt a 48. oldalon, és "A kampány elvesztése" részt az 50. oldalon). Amíg egy céhküldetés aktív, hagyjátok nyitva a kalandkönyvet az aktuális lépésnél.

ÖSSZEKAPCSOLT KÜLDETÉSLÉPÉSEK

Egyes küldetéslépések közvetlenül kapcsolódnak az előző lépéshez, és ezeket ugyanazon a napon kell végrehajtani. Az ilyen lépések utasításai jelzik, hogy a hozzá tartozó esemény kiváltása közvetlenül az aktuális lépés befejezése után történik, és leírja, hogy ez miként befolyásolja az aktuális nap fázisait (például késlelteti a jutalomfázist).

A céhküldetés egy lépésének felépítése

- 1. A küldetéslépés kódja:** Ez a kód egy betűt és egy kétjegyű számot tartalmaz. A betű a lépés ABC-sorrend szerinti helyére utal a küldetésen belül, a szám pedig a lépés kalandkönyvön belüli egyedi azonosítója. A küldetések első lépésénél a küldetés komplexitása (1-3) is fel van tüntetve.
- 2. A küldetés címe.**
- 3. Céh:** Annak a céhnek a neve, amelyikhez a küldetés tartozik.
- 4. Szakaszáttekinítő:** A küldetések első lépésénél található, és röviden összefoglalja, hogy mire számíthatnak a játékosok.
- 5. A történet szövege:** Bemutatja az adott lépésben szereplő karaktereket és a helyzetet.
- 6. Kiindulási helyszín:** A küldetések első lépésénél szerepel. A küldetés kiválasztása után a csapatjelzőt ennek a városnak a hexájára kell helyezni a térképen.
- 7. Különleges előkészületi lépések:** Leírja a küldetéslépéshez szükséges további előkészületeket, beleértve az NJK-jelzők helyét a térképen, és hogy mely küldetéssegységet, eszközkártyát vagy egyéb tartozékot kell előkészíteni.
- 8. A küldetés célja:** Itt található az a konkrét utasítások vagy döntések, amelyekkel az aktuális lépés teljesíthető. Leírja továbbá a lépéshez tartozó egyéb szabályokat vagy következményeket. Ha a szöveg a játék 3 csatamódjának (összecsapás, rejtkehely vagy kazamata) valamelyikére utal, akkor ezt a küldetéseseményt az adott típusú csata szabályai szerint kell végrehajtani (lásd az 54. oldalon).
Megjegyzés: A leírás ajánlást is tartalmaz, hogy a célt hányadik napig célszerű teljesíteni. Ez nem követelmény, de ha a csapat az ajánlott nap után teljesíti a célt, az veszélyeztetheti a küldetés teljesítését.
- 9. Folyamatos hatások a küldetéslépés során:** Itt található minden olyan folyamatos hatás vagy szabály leírása, amelyek mindaddig aktívak, amíg az aktuális lépés teljesítésén dolgoztok. Ezek a hatások a küldetéseseményeken kívül is aktívak, és csak akkor szűnnek meg, ha továbbléptetek a következő lépésre.
- 10. Jutalom:** Ez jelzi a TP (⊗) jutalmat, amelyet a csapat a lépés sikeres teljesítéséért kap.
- 11. Harctér előkészületi ábra:** Ha a lépés összecsapással végződik, itt látható annak az előkészületi ábrája (lásd az "Összecsapás előkészítése" részt a 71. oldalon). Ha a lépéshez több összecsapás kimenetelű választás is tartozik, az ábra mindegyikre vonatkozik.
- 12. Információ a csatáról:** Ha a lépésben csatára kerül sor, itt található a csata célja, és a játékoszámtól függő módosító, ha van (lásd az "Összecsapás előkészítése" részt a 71. oldalon, és a "Csatacélok" részt a 86. oldalon).



MELLÉKKÜLDETÉSEK

Ezeket a küldetéseket általában egy város küldetéstábláján választjátok ki. A mellékküldetések a céhküldetéstől független opcionális jutalomszerzési lehetőségek, és mindegyiknek megvan a saját teljesítési követelménye. A mellékküldetést annak az eseményfázisnak a végén fejezitek be, amelyikben a követelményeit teljesítettétek (kivéve, ha a küldetés másként rendelkezik).

A mellékküldetéseket a kalandozók egyénileg is kiválaszthatják, de az aktív mellékküldetéseken már az egész csapat osztozik. A csapatnak egyszerre legfeljebb 4 aktív mellékküldetése lehet. Ha kaptok egy mellékküldetést, amivel túllépnétek ezt a korlátot, akkor vagy el kell dobnotok 1 aktív mellékküldetését, vagy azt, amit éppen kapnátok. Bármikor dönthettek úgy, hogy eldobtok 1 vagy több mellékküldetést.

Nem jár büntetés azért, ha nem teljesítetek egy aktív mellékküldetést, hacsak a küldetés kártyája másként nem rendelkezik. Nem fejezhetitek be a mellékküldetést, ha nem tudjátok teljesíteni a követelményeit, de a kártyát megtarthatjátok a szakasz végéig.

A mellékküldetések nem egy adott tartományhoz kapcsolódnak, hanem gyakran a Tamriel-szerte megtalálható térképjelekre hivatkoznak (lásd a "Térkép" részt a 35. oldalon).

Szakasz befejezése

Egy szakasz akkor ér véget, ha a csapat teljesíti vagy elbukja a céhküldetését. Ha sikerrel jártok, még hajtsátok végre az asznapi jutalomfázist, de hagyjátok ki a napnyugtafázist. Ehelyett kövessétek az "Egy szakasz sikeres befejezése" részben leírt lépéseket, hogy elmentsétek a játékállást a kampány következő szakaszára (lásd a 49. oldalon).

Ha teljesítettétek a második szakasz céhküldetését, a következő szakasz kezdetén lépjete tovább a végjátékhoz. A kampány megnyeréséhez teljesítenetek kell a végjáték küldetését (lásd a "Kampányok" részt a 49. és a "Végjáték" részt a 51. oldalon).

Ha a céhküldetés bármelyik lépését elbukjátok, vagy nem sikerül 12 nap alatt teljesíteni, akkor elbukjátok az adott küldetést, amely a szakasz, és egyben a kampány végét is jelenti.

Mellékküldetés-kártya felépítése

- 1. A küldetés címe.**
- 2. A történet szövege:** Bemutatja a küldetéslépésben szereplő karaktereket és a helyzetet.
- 3. Utasítások szövege:** A küldetésre vonatkozó különleges utasításokat tartalmazza, mint például az előkészületek és az esemény kiváltása.
- 4. Harctér előkészületi ábra:** Ha a küldetés összecsapással végződik, itt látható annak az előkészületi ábrája (lásd az "Összecsapás előkészítése" részt a 71. oldalon).
- 5. Információ a csatáról:** Ha a küldetés csatával végződik, itt található a csata célja és az egyéb feltételek (lásd a "Csata-célok" részt a 86. oldalon).
- 6. Teljesítés szövege és jutalom:** Itt található a választási lehetőségek a küldetés teljesítéséhez, és az érte járó jutalmak. Ez nem mindig különül el az utasítások szövegétől.
- 7. Kártya száma.**



Kampánynapló

A kampány során a kampánynaplót használjátok azoknak az információknak a feljegyzésére, amelyeket nem tudtok a kalandozótáblákon nyomon követni. A napló egy lapon rögzíti az egyes szakaszok történéseit, hogy a későbbi szakaszoknál is emlékezzetek ezekre az információkra. A napló lapjait a mellékelt tömbön találjátok, vagy letölthető és kinyomtatható a www.kickstarterek.hu/weboldalrol.

Kampányok

A legjobb, ha a játékot kampányként játsszátok, amely 3 szakaszból áll. Egy szakasz akkor ér véget, ha a csapat teljesíti vagy elbukja a céhküldetését. A szakaszok összekapcsolásának szabályait az alábbiakban ismertetjük.

EGY SZAKASZ SIKERES BEFEJEZÉSE

Azon a napon, amikor a csapat teljesíti a céhküldetését, a jutalomfázist még befejezitek, de kihagyjátok a napnyugtafázist. Ezután a szakasz véget ér.

Amikor befejezitek a kampány egy szakaszát, fel kell jegyeznetek az előrehaladásotokat, és el kell mentenetek a kalandozóitokat az alábbi lépések szerint. Ezt még a többi tartozék elpakolása előtt tegyétek meg. Akkor is kövessétek ezeket az utasításokat, ha rögtön elkezded a következő szakaszt.

1. Olvassátok el a céhküldetés utolsó lépését, amely lezárja az aktuális szakasz küldetésének a történetét, és utasításokat ad a következő szakasz tartományának és küldetésének kiválasztásához. Ezek az utasítások attól függően változnak, hogy melyik szakaszt fejeztétek be.

▶ **1. szakasz:** Válasszatok 1-et a lehetséges céhküldetések közül, és jegyezzétek fel a kampánynaplóba a "2. szakasz küldetése" részhez. Ez határozza meg a következő szakasz során használt térképet és kalandkönyvet.

▶ **2. szakasz:** Olvassátok el a 2. szakaszhoz tartozó történetet, amely a végjátékot készíti elő a 3. szakaszhoz. A végjáték mindig ugyanabban a tartományban játszódik, mint a 2. szakasz.

2. A csapat vezetője feljegyzi a kampánynaplóba a szakasz egyéb fontos információit, beleértve a csapat TP-számlálójának az értékét is.

▶ A befejezetlen mellékküldetéseket el kell dobnotok.

▶ Dobjátok el minden olyan félretett kártyát, amelyen tartós hatások vannak (például a térképkártyák), és húzzátok át a kampánynaplóban rögzített összes tartós hatást. A tartós hatások csak arra a szakaszra érvényesek, amelyben megszereztétek őket, hacsak másként nincs említve.

3. Ezután hajtsátok végre az alábbiakat:

▶ Tegyétek vissza a kalandozótok összes ÉP-jelölőjét a készletbe, beleértve a bónusz ÉP-okat is. A kalandozók a következő szakaszt teljes ÉP-ra gyógyulva, és bónusz ÉP nélkül kezdik. Tegyétek vissza a képzettségkockákat a jellemzősávokra, és dobjátok el az összes fáradtság-, kimerültség- és állapotkockát a feltöltődéssávokról.

▶ A továbbvihető TP-otok és a feltöltődési értéketek megmarad. A kitartáspontjaitokat állítsátok vissza 0-ra.

▶ A kasztlapotok a jelenlegi oldalán marad (ha fejlesztetted a kasztodat, akkor úgy is marad). Dobjátok el a kaszthoz kapcsolódó összes hatást vagy tartozékot, mint például a nekromanta nekrozishalma vagy az őrző társai.

▶ Dobjátok el minden kiürült ♠-t, minden olyan ♣-et, amelyen található ÉP-jelölő, és minden aktív ♦-t. A többi eszközkártyát megtarthatjátok.

4. A lapjaitokat, kártyáitokat és a kalandozótáblákat tegyétek a játéktálcára elmentésére szolgáló tárolóitokba.

▶ Akinek deluxe kalandozótároló kiegészítője van, a lapokat és kártyákat a kiegészítőben, a kalandozótáblájára helyezve tárolhatja.

▶ A csapat vezetője a kampánynaplót is tegye el a kalandozójával együtt.

5. A többi tartozékot tegyétek vissza a tárolóikba, szétválogatva a tartomány- vagy küldetésspecifikus tartozékokat az általánosaktól.

KAMPÁNY FOLYTATÁSA

A kampány tervezésekor törekedtünk rá, hogy egyszerűen tudjátok a szakaszok között az előrehaladásotokat rögzíteni és a tartozékokat tárolni, hogy a következő alkalommal zökkenőmentesen folytathassátok a kampányt.

Kampány előkészületei

A kampány folytatásához kövessétek az alábbi lépéseket:

1. **Nehézségi szint kiválasztása:** Választhattok akár a korábbi szakasztól eltérő nehézségi szintet is (lásd a "Nehézségi szintek" részt a 13. oldalon).

2. **Kalandozók előkészítése:** Vegyétek elő a kalandozótáblákat, lapjaitokat, kártyáitokat, és készítsétek elő a kalandozókat. Minden kalandozó teljes életerővel, a továbbvihető TP-jaival, 0 kitartásponttal és a jellemzősávokra helyezett képzettségkockáival kezdi a játékot. Aki fejlesztette a kasztját, az a mester oldalával felfelé helyezze le a kasztlapját.

▶ Az előző szakasz vezetője helyezze le a kampánynaplót, és állítsa be a TP-számlálót.

3. **Tartozékok előkészítése:** Nézzétek meg a kampánynaplóban, hogy melyik tartományt választottátok ehhez a szakaszhoz. A kalandkönyv tartomány sajátosságai részénél leírtak szerint folytassátok az előkészületeket (lásd az "Előkészületek" részt a 12. oldalon). Kövessétek a kiválasztott küldetéshez vagy végjátékhoz tartozó előkészületi utasításokat. Ezután folytassátok az előkészületeket a szokásos módon, de állítsátok a csapat TP-számlálóját az előző szakasz végéről elmentett értékre (a napszámlálót 1-esre állítsátok). Válasszatok egy csapatvezetőt, aki folytatja az előző szakasz során használt napló kitöltését.

Kampánynapló felépítése

Ezen a lapon rögzítitek a csapatra vonatkozó információkat az egyes szakaszok során.

Előlap

- Csapat TP:** Ez a csapat TP-számológjának az értéke az előző szakasz végéről.
- Kalandozók nevei:** Ide íjátok a kalandozóitok neveit (és a saját neveteiket, ha szeretnétek).
- Szakaszok küldetesei:** Ide íjátok a küldetésekkal kapcsolatos információkat.
- Jelentős kulcsszavak:** Ez a hely a céhküldetések teljesítésével szerzett kulcsszavak rögzítésére szolgál (lásd jobbra "A küldetés kulcsszavai részt").
- Kisebb kulcsszavak:** Ez a hely a mellékküldetések teljesítéséből vagy más forrásokból szerzett kulcsszavak rögzítésére szolgál.

Kampánynapló előlapja

Hátlap

- Megjegyzések:** A napló hátlapjára a tartományspecifikus megjegyzéseket, például a lezárt városokat vagy a különleges játékhatásokat rögzítitek. Az aktuális szakasz küldetésével kapcsolatos megjegyzéseket, illetve a következő szakaszra kiválasztott küldetést is ide írhatjátok.

Kampánynapló hátlapja

A KAMPÁNY ELVESZTÉSE

Ha nem sikerül teljesítenetek egy szakasz céhküldetését (vagy a kampány végjátékát), akkor elveszítitek a kampányt. Ennek elkerülése érdekében a kampány során egyszer igénybe vehetitek a céh közbeavatkozása akciót. Ez a nagy erejű akció képes a kalandozókat buzdítani és feléleszteni egy csata során, vagy gyorsan átmozgatja a csapatot a térképen, hogy egy döntő fontosságú eseményt időben tudjatok teljesíteni (lásd a "Céh közbeavatkozása" részt az 51. oldalon).

Ha valóban elveszítitek a kampányt, válogassátok szét a tartozékokat és az előző oldalon leírtak szerint tegyétek a tárolóikba. Mielőtt elkeserednétek, ne feledjétek: néha a legnagyobb hősök is elbuknak, és bármikor kezdhettek egy új kampányt! Számos céhküldetés vár rátok Tamriel tartományaiban, így mindig találtok új kihívásokat.

A KÜLDETÉS KULCSSZAVAI

Minden céhküldetés, valamint számos mellékküldetés és esemény sikeres teljesítésével kulcsszavakat szerezhettek. Ezeknek a kulcsszavaknak nincs külön szabályuk, de más küldetések vagy események utalhatnak rájuk. A legfontosabb, hogy módosíthatják a végjáték nehézségét (lásd lejjebb). A végjáték során minden nap leírása után külön felsorolásban olvasható, hogy mely kulcsszavak milyen hatással vannak rá. Hasonlítsátok össze a megszerzett kulcsszavakat az esemény előkészületeinél felsoroltakkal, és érvényesítsétek a vonatkozó hatásokat.

A kulcsszavaknak 2 típusa van, amelyeket az alábbiakban ismertetünk.

Jelentős kulcsszavak

Ezeket a céhküldetések teljesítésével szerezhettek meg, és a kampány végjátékánál biztosítanak előnyöket. Egy szakasz során csak 1 jelentős kulcsszót szerezhettek.

Fontos: Ha egy szakasz során használjátok a céh közbeavatkozása akciót, azt a naplóban a jelentős kulcsszóhoz **kell** rögzítenetek, és a céhküldetés teljesítéséért **nem kaphattok** jelentős kulcsszót ebben a szakaszban.

Kisebb kulcsszavak

Ezeket a kulcsszavakat mellékküldetések vagy más események teljesítésével szerezhettek meg. Pozitív vagy negatív hatással lehetnek a végjátékra, de nem garantált, hogy elő is kerülnek. Ezt érdemes mérlegelnetek, amikor a kisebb kulcsszavak megszerzésére törekedtek. Egy szakasz során tetszőleges számú kisebb kulcsszót szerezhettek. Ne feledjétek, ha egy kisebb kulcsszót többször is megszereztek, minden alkalommal fel kell jegyeznetek a kampánynaplóba.

Céh közbeavatkozása

Ha úgy érzitek, hogy kilátástalan a helyzetetek, segítségért fordulhattok a céhetekhez.

A kampány során egyszer aktiválhatjátok a céh közbeavatkozása akciót egy csata fordulójának végén, vagy a napnyugtafázisban a kalandozók pihenése lépésnél. Ezt az akciót csak az 1. vagy a 2. szakaszban aktiválhatjátok, a 3. szakasz végjáték küldetése során **már nem**.

Az akció aktiválásakor minden kalandozó (beleértve a legyőzött kalandozókat is) azonnal teljes életerőre gyógyul. Ezután távolítsátok el az összes fáradtság-, kimerültség- és állapotkockát a feltöltődéssávotokról, valamint visszavehettek bármennyi kimerített és inaktív képzettségkockát. Minden kalandozó húzzon 1 -t és 1 -t, mindkettőt megtartva (a felszerelések szabályainak betartásával). Ezenkívül megkapjátok az alábbi előnyöket is, attól függően, hogy mikor aktiváltátok a céh közbeavatkozása akciót.

☞ **Csata:** A fordulószámlálót tetszőleges értékre állíthatjátok, és a felélesztett kalandozókat bármelyik üres hexára lehelyezhetitek.

☞ **Napnyugtafázis:** Azonnal mozgathatjátok csapatjelzőt a térképen legfeljebb 6 hexa távolságra.

Az akció hatásainak érvényesítése után rögzítenetek kell a kampánynaplóba az aktuális szakaszhoz tartozó jelentős kulcsszó sorához, hogy: “Céh közbeavatkozása”. Ezután már nem kaphattok kulcsszót a céhküldetés teljesítéséért ebben a szakaszban.

VÉGJÁTÉK

A Tamrielt sújtó válság sokkal kiterjedtebb, mintsem hogy egyetlen szakasz során felgöngyölítsétek. A csapatotok csak 2 szakasz teljesítését követően léphet tovább a kampány végjátékába, amely után (remélhetőleg) elég tapasztalatot szereztek ahhoz, hogy megszabadítsátok Tamrielt a komoly fenyegetéstől.

Minden tartománynak megvannak a végjátékra vonatkozó saját szabályai, ezeket az adott tartomány kalandkönyvében találjátok. A végjátékküldetések több szempontból is különböznek a céhküldetésektől. Ahogy az a szabályaikban is olvasható, kevesebb nap áll rendelkezésre a teljesítésükre. Egy végjátékküldetés szakasza sokkal intenzívebb, amelyben egyik eseményt teljesítitek a másik után, és a csapatotok sem mozog a térképen.

A végjáték előkészületei

A végjáték elkezdéséhez kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Olvassátok el a végjátékhoz kapcsolódó szabályokat a kalandkönyvben, és állítsátok a napszámlálót az 1-es (vagy a szabály által meghatározott) értékre.
2. Készítsétek elő a tartomány térképét, és kövessétek a további előkészületi utasításokat. Tegyetek jelzőket az adott tartomány minden térképsávjára (például Feketemocsár időjárássávjára), de **ne helyezzétek le** a térképre a csapatjelzőt.
3. Az első lépések meghatározásához olvassátok el a kalandkönyv kapcsolódó fejezetét.

A végjáték fázisai

A végjátékküldetés minden napja során végrehajtható a játék összes fázisát, a következő kivételekkel.

☞ **Napkeltefázis:** A napszámlálót továbbra is előbbre léptetitek, de nem kell figyelembe venni a 12 napos limitet.

☞ **Térkép fázis:** Hagyjátok ki a csapat mozgatása lépést, és a térképen való mozgáshoz kapcsolódó hatásokat se vegyétek figyelembe. Az esemény kiváltása lépés során automatikusan kiváltjátok a sorrendben következő végjáték eseményt.

☞ **Napnyugtafázis:** Hagyjátok ki a tartományhatás aktiválása lépést, hacsak nincs másképp említve. A végjáték során nem húztok térképkártyákat.

A végjáték eseményei

Az egyes végjátékesemények neve mindig az a nap, amikor végre kell hajtani. Ezeket az eseményeket sorrendben kell teljesítenetek.

Olvassátok el az esemény leírását, és végezzétek el az előkészületeket. Ezután nézzétek meg, hogy rendelkeztek-e olyan kulcsszavakkal, amelyeket használni tudtok az adott nap eseményénél, és érvényesítsétek azok hatásait az esemény előtt vagy alatt.

Végső győzelem és vereség

Ha sikeresen teljesítitek a végjátékot, megnyeritek a kampányt! Véget vetettetek a válságnak, és megmentettétek Tamrielt a teljes pusztulástól – legalábbis egyelőre. Ha nem sikerül teljesítenetek a végjátékot, mert legyőzték a csapatot, vagy nem sikerült teljesíteni a végjáték egyik célját, elveszítitek a kampányt.

A CSATA SZABÁLYAI

A csata szabályai..... 54

Csata típusai 54

Ellenségek 54

Küldetésegyeségek 54

Ellenségkészlet 54

Ellenségjelölő felépítése 55

Nehézségi szinttől függő szakasz végi EK..... 56

A csata előkészítése..... 57

A csata fordulói..... 57

Egy forduló lépései..... 57

Térképpel és harctérrel kapcsolatos fogalmak..... 58

Szomszédos..... 58

Legközelebbi..... 58

Legtávolabbi 58

Járhatatlan 58

Foglalt/üres..... 58

Hatótávolság..... 58

Látótér..... 58

Célpont 58

Irányába/felé..... 58

Visszavonulás a csatából 59

A kalandozók körei 59

Akción 59

Mozgás 59

Támadás 59

Képzettséghatások érvényesítése..... 60

Képzettségkockák dobása csatán kívül..... 61

Tippek a kockadobás érvényesítéséhez 61

Kasztképesség..... 61

Felderítés 61

Harcforma 61

Példa egy kalandozó körére..... 62

Sebzés kivédése..... 63

Példa a sebzés kivédésére 63

A sebzés nyelvezete és típusai..... 63

Az ellenségek körei 64

Ellenség körének lépései..... 64

Ellenség mozgása 64

Ellenség képzettségei 64

Példa egy ellenség körére 65

Legyőzött egységek..... 67

Legyőzött ellenségek..... 67

Legyőzött kalandozók 67

Legyőzött csapat 67

Állapothatások 67

Ládajelölők 68

Zárnyítás 68

Nyitókód 68

Zárnyítás lépései..... 69

Példa a zárnyításra (általános eszköz) 69

Példa a zárnyításra (legendás eszköz)..... 70

Akadályok..... 70

Összecsapás..... 71

Az összecsapás ellenségkészlete 71

Összecsapás előkészítése 71

Összecsapás harcterének felépítése..... 71

Összecsapás felépítése..... 72

Példa egy összecsapás előkészítésére 73

Rejtekhely..... 74

A rejtekhely ellenségkészlete 74

Rejtekhely előkészítése 74

Példa egy rejtekhely előkészítésére 74

Rejtekhely harcterének felépítése..... 75

Rejtekhelykártya felépítése 76

Rejtekhely felderítése 77

Felderíthető hexák 77

Kártyák és lapkák húzása..... 77

Égszilánkok..... 78

Égszilánkok megszerzése 78

Példa a felderítésre..... 79

Tipp: Játékterület és rejtekhelyek..... 80

Csapdák..... 80

Csapda működésének lépései 80

Kazamata..... 80

Kazamata ellenségkészlete 80

Kazamataesemény felépítése 81

Kazamata előkészítése..... 82

Példa egy kazamata előkészítésére 83

Csatacélok 86

A csata vége 86

A harctér lebontása..... 86

A CSATA SZABÁLYAI

Ez a fejezet a csata szabályait ismerteti. A csatával végződő eseményeket a harctéren kell végrehajtani. Egy szakasz során a tereplapkákat többször fogjátok összeilleszteni és szétszedni a különböző típusú csatáknál, ezért javasoljuk, hogy mindig hagyjátok szabadon a játéktérület középső részét.

Csata típusai

A csatának 3 típusa van. Hogy mikor melyikre kerül sor, azt az esemény szövege vagy az ott feltüntetett ikon határozza meg. Egyes típusok a következő ikonokat használják:

☒ **Összecsapás (X):** Ez egy váratlan csata, amely az összecsapáslapján játszódik egy rövid esemény során. Az összecsapásokról bővebben a 71. oldalon olvashattok.

☒ **Rejtekhely (♣):** Ennél a típusú csatánál a felhúzott rejtekhelykártyák alapján csatlakoztatjátok egymáshoz a tereplapkákat. A rejtekhelyekről és azok felderítéséről bővebben a 74-79. oldalakon olvashattok.

☒ **Kazamata:** Az ilyen csaták Tamriel egyik erődítményében játszódnak, amelynek során a megadott ábrán látható, több lapkából álló harcteret készítenek elő, és a csata során különleges szabályok érvényesek. A kazamaták leírása a 80. oldalon található.

Mindegyik típusú csatának megvannak a saját előkészületi szabályai, de azonos szabályok vonatkoznak az ellenségekre és az ellenségkészletre (lásd alább), valamint a csata fordulóra (lásd az 57. oldalon).

Ellenségek

Csata során az ellenségeket kétoldalas jelölők testesítik meg, amelyek oldalain egy-egy különböző szintű ellenség látható. Az 1-es és az 5-ös szintű, valamint a 10-es és a 20-as szintű általános ellenségek vannak párban egy-egy jelölő ellentétes oldalain, illetve így találhatók meg a 2 ellenségjelölő húzózsákban is. Minél magasabb egy ellenség szintje, annál erősebb, és annál nehezebb legyőzni.

Az ellenségjelölők felépítéséről részletesen a következő oldalon olvashattok.

KÜLDETÉSEGYSÉGEK

A barna hátterű fehér jelölők a küldetéssegységek, amelyek az általános ellenségektől eltérően csak a küldetésekhez kapcsolódó csatákban vagy a tartomány különleges szabályai miatt kerülnek lehelyezésre. A küldetéssegységeket nem kell az előkészületek során vagy a csaták után a húzózsákokba tenni.

A küldetéssegységek nem kaphatnak állapotváltozásokat a képességekből, és az ezzel kapcsolatos szabályok sem vonatkoznak rájuk, hacsak kifejezetten máshogy nincs említve (lásd az "Állapotváltozások" részt a 67. oldalon).

Ellenségkészlet

Hacsak nincs másképp említve, minden csata egy meghatározott értékű ellenségkészletet (EK) használ a lehelyezendő ellenségek szintjének meghatározásához. Először számoljátok ki az EK értékét, majd vonjátok le belőle minden kihúzott ellenség szintjének az értékét (1, 5, 10 vagy 20). Ha elfogy az EK, nem húztok több ellenséget. Az EK értékének kiszámításához szorozzátok meg a csapat TP-számlálón látható TP értékét a kalandozók számával. Az EK-et a lehető leghatékonyabban kell elkölteni – függetlenül a csata típusától –, hogy minden kihúzott ellenség a lehető legmagasabb szintű legyen. Nem szükséges az összes lehetséges ellenséghexát feltölteni ellenségekkel.

Például, a csapatnak 2 kalandozója van, és a TP-számláló értéke 4, így a csapat számított EK értéke 8. Egy összecsapás során a csapat először egy 5-ös szintű ellenséget húzna, majd három 1-es szintű ellenséget.

☒ Ha már az összes ellenséghexa foglalt, nem használjátok fel az EK-ben maradt pontokat.

☒ Az ellenségeket egyesével kell kihúznod a szintjüknek megfelelő zsákból, majd a megfelelő szintű oldalukkal felfelé helyezték le azokat.

☒ Az ellenségeket a csata típusának megfelelő szabályok szerint kell lehelyezni, amelyhez kövessétek az adott típusú csata szabályait (lásd az "Összecsapás előkészítése" részt a 71., a "Rejtekhely felderítése" részt a 77. és a "Kazamata előkészítése" részt a 82. oldalakon).

☒ Egyes csatáknál egy bizonyos típusú vagy egy meghatározott nevű ellenséget kell húzni. Ha egy kihúzott jelölő nem felel meg a követelménynek, tegyétek félre, és húzzatok újat, amíg a szükséges jelölőt ki nem húztátok. Miután az összes ellenséget lehelyeztétok, tegyétek vissza a félretett ellenségeket a zsákba. Ha egy megadott típusú egységből nincs elég a húzózsákban, akkor tegyétek vissza a félretett jelölőket a zsákokba, és folytassátok az ellenségek véletlenszerű húzását a szokásos módon, amíg az összes szükséges ellenséget le nem helyeztétok.

☒ Egyes események bizonyos típusú ellenségeket neveznek meg, amelyeket hozzá kell adni az ellenségkészlethez. Ezeknek az ellenségeknek a szintjét **nem lehet** levonni az EK értékéből, és akkor is le kell őket helyezni, ha szintjük meghaladja a fennmaradó EK értékét. Ha a megadott ellenség nem áll rendelkezésre, húzzatok helyette egy véletlenszerű, azonos szintű ellenséget (ha ez egy küldetéssegység, húzzatok helyette egy 20-as szintű ellenséget).

Fontos: A szakasz utolsó küldetést lépésének csatájánál az EK-et nem a szokásos módon számoljátok ki, hanem helyette a nehézségi szinttől függő szakasz végi EK-et használjátok (lásd az 56. oldalon).

Ellenségjelölő felépítése

1. Az ellenség képe.

2. Szint: Ez az ellenség szintjének értéke, amely meghatározza az értékét az ellenségkészletben, és a helyét a körsorrendben (lásd "Az ellenségek körei" részt a 64. oldalon). A jelölők háttérének színe is utal az ellenség szintjére.

▶ Fekete: 1-es szint / Zöld: 5-ös szint.

▶ Lila: 10-es szint / Piros: 20-as szint.

▶ Barna: Küldetés egységek, melyek szintjének nincs értéke, de az ellenségek körsorrendjének meghatározásakor minden szintnél magasabbnak számítanak (lásd az "Egy forduló lépései" részt az 57. oldalon). Ezeknek az egységeknek a jelölői fekete helyett fehér színűek.

3. Az ellenség neve.

4. Típus: Ez az ikon az ellenség típusát jelöli, amelyre egyes események hivatkozhatnak.

▶ Humanoid (☠) ▶ Szörny/vadállat (🐉) ▶ Daedra (👹)

5. Tartomány: Ez a kétbetűs kód arra a tartományra utal, ahol az ellenség megjelenhet. Az előkészületeknél csak kód nélküli és az aktuális tartomány kódjának megfelelő ellenségek kerülnek a húzózsákokba. A kód nélküli ellenségek bármelyik tartományban előfordulhatnak.

6. Életerő: Az ellenség teljes életerege. Ennyi ÉP-jelölőt kell az ellenségjelölő alá tenni a lehelyezésekor. Amikor egy ellenség sebzést szenved el, ezeket egyesével kell eltávolítani, a legelső jelölővel kezdve. Az ellenséget legyőzik, ha elveszíti az összes ÉP-jelölőjét (lásd a "Legyőzöttség" részt a 67. oldalon).

7. Hatótávolság: Ez az érték határozza meg, hogy az ellenség milyen messzire tud támadni, vagyis az a maximális távolság, amelyen belül egy ellenfelet megtámadhat (lásd az 58. oldalon).

8. Támadóérték: Az ellenség harcckockák száma, amelyekkel az ellenség a köre során dob, majd érvényesít minden célpontja ellen. Az ellenség a harcckockái eredményeinek összegével megegyező sebzést okoz minden célpontjának.

9. Védőérték: Az az érték, amennyit az ellenség minden alkalommal kivéd, amikor egy támadás vagy hatás sebzést okoz neki.

10. Célpontok: Az ellenség a köre során az ikonon látható figurák számával megegyező számú egységet támadhat meg. Például a ♀♀ azt jelenti, hogy az ellenség 2 célpontot támadhat meg (lásd "Az ellenségek körei" részt a 64. oldalon).

▶ Egy ellenség körönként csak egyszer támadhatja meg ugyanazt az egységet.

▶ A több célpontot is megtámadó ellenség egyszer dob a harcckockáival, és a dobott sebzést az összes célpontjára érvényesíti.

▶ Ha egy ellenség (∞) célpontikkal rendelkezik, akkor a hatótávolságán belül az összes lehetséges célpontot megtámadja.

11. Prioritás: Ez határozza meg, hogy az ellenség melyik egységet veszi célba és támadja meg a köre során, ha több választási lehetősége is van. A prioritás az ellenség mozgását is befolyásolhatja.

▶ **Legerősebb (↗):** A legtöbb ÉP-tal rendelkező ellenfelet támadja meg (a bónusz ÉP-ot nem számítva).

▶ **Leggyengébb (↘):** A legkevesebb ÉP-tal rendelkező ellenfelet támadja meg (a bónusz ÉP-ot nem számítva).

▶ Ha több azonos erősségű lehetséges célpont is van, a csapat dönti el, hogy az ellenség melyik egységet veszi célba.

12. Képzettségek: Ezek az ellenség képzettségei, amelyek leírását az ellenségképzettség összefoglaló lapon találjátok.



1-es szintű ellenség jelölője



5-ös szintű ellenség jelölője



10-es szintű ellenség jelölője



20-as szintű ellenség jelölője

Nehézségi szinttől függő szakasz végi EK

Minden céhküldetés egy csata eseményben csúcsosodik ki. Ebben a csatában az ellenséggészletet a választott nehézségi szint által meghatározott TP célértékkel számítják ki, a csapat TP-számlálója helyett. Az EK értékének meghatározásában az alábbi táblázatok segítenek, amelyek mindegyike a kampány egy szakaszához tartozik. Keressétek meg az aktuális szakaszhoz tartozó táblázatot, ahol a nehézségi szintet jelző sor és a játékosok számát jelző oszlop metszete adja meg az EK értékét. Az egyes EK-értékek az alattuk zárójelben lévő TP-okon alapszanak.

Példa: Zoli és Anna kiváltja a második szakasz utolsó küldetéseseményét, ami egy összecsapást eredményez. Az előkészületeknél ki kell számítaniuk az EK-et, és bár a TP-számlálójuk 25-ös értéken áll, az EK-ük értéke **nem** 50. Ehelyett a nehézségi szinttől függő szakasz végi EK-et kell használniuk, ezért a 2. szakasz táblázatában megnézik a haladó nehézségi szint sorának és a 2 játékos oszlopának metszetét, ami 58. Ez az érték úgy jött ki, hogy a zárójelben lévő 29-es TP célértéket megszorozták 2-vel, a kalandozók számával.

Nehézségi szinttől függő szakasz végi EK: 1. szakasz				
Nehézségi szint	1 játékos	2 játékos	3 játékos	4 játékos
Könnyű	13 (13 TP)	26 (13 TP)	42 (14 TP)	56 (14 TP)
Haladó	16 (16 TP)	32 (16 TP)	48 (16 TP)	64 (16 TP)
Nehéz	18 (18 TP)	36 (18 TP)	54 (18 TP)	72 (18 TP)

Nehézségi szinttől függő szakasz végi EK: 2. szakasz				
Nehézségi szint	1 játékos	2 játékos	3 játékos	4 játékos
Könnyű	27 (27 TP)	52 (26 TP)	90 (30 TP)	120 (30 TP)
Haladó	29 (29 TP)	58 (29 TP)	96 (32 TP)	128 (32 TP)
Nehéz	33 (33 TP)	64 (32 TP)	102 (34 TP)	132 (33 TP)

Nehézségi szinttől függő szakasz végi EK: 3. szakasz				
Nehézségi szint	1 játékos	2 játékos	3 játékos	4 játékos
Könnyű	32 (32 TP)	62 (31 TP)	96 (32 TP)	128 (32 TP)
Haladó	34 (34 TP)	68 (34 TP)	102 (34 TP)	136 (34 TP)
Nehéz	37 (37 TP)	74 (37 TP)	111 (37 TP)	152 (38 TP)

A csata előkészítése

Minden csata előkészületekor lapkákat, ládajelölőket, ellenségeket és kalandozókat kell lehelyezni. Az egyes csatatípusoknál más-más módon helyezték le a lapkákat és az ellenségeket, de mindegyik az alábbi általános előkészületi lépéseket követi:

1. A harctér előkészítése: A kezdeti harctér előkészítését az adott típusú csata szabályai határozzák meg. A harctér előkészítése után aktiváljátok a “csata előtt” időzítésű képzettségeket és képességeket.

▶ **Összecsapás** (71. oldal): Tetszőleges oldalával felfelé helyezték az összecsapáslapkát a játéktérre, és csatlakoztatásuk hozzá a kezdőlapkát, ahogy az esemény-nél látható.

▶ **Rejtekhely** (74. oldal): Csak a kezdőlapkát helyezték le a játéktérre, és hagyjatok elegendő helyet a harctér bővítéséhez.

▶ **Kazamata** (82. oldal): Állítsátok össze a kazamata harcterét az előkészületi ábrán látható módon, amíg az összes szükséges lapkát le nem helyeztél. Csatlakoztatásuk a kezdőlapkát a kazamatához az ábra szerint.

2. Ládajelölők lehelyezése: Ha a csata típusa összecsapás vagy kazamata, helyezték le az eseményhez szükséges összes  és/vagy  ládajelölőt az előkészületeknél jelzett hexákra. Rejtekhelycsatánál **nem kell** az előkészületeknél ládajelölőket lehelyezni.

3. Ellenségek lehelyezése: Ha a csata típusa összecsapás vagy kazamata, az ellenségkészlet kiszámításához kövessétek az adott típusnál leírt lépéseket. Rejtekhelycsatánál az előkészületek során **nem kell** ellenségeket lehelyezni.

▶ Összecsapás (lásd a 71. oldalon)

▶ Kazamata (lásd a 82. oldalon)

4. Kalandozók lehelyezése: Helyeztetek minden kalandozót a kezdőlapkára. Válasszátok ki, hogy melyik kalandozó kapja a kezdőjátékos-jelzőt, és elsőként őt helyezték le egy hexára. Ezután az óramutató járása szerinti sorrendben haladva helyezték le a többi kalandozót is. Ez lesz a csata hátralévő részében az **állandó körsorrend**. A lehelyezésekor minden kalandozó választhat harcformát, és eldöntheti, hogy melyik eszközkártyákat teszi az előkészített felszerelési közé.

▶ Ha a csata típusa összecsapás vagy kazamata, hagyjátok figyelmen kívül a kezdőlapka  ikonját. Rejtekhely-nél az ilyen hexákon lévő kalandozók az első körük során felderíthetnek, és csatlakoztathatják a következő lapkát (lásd a “Rejtekhely felderítése” részt a 77. oldalon).

5. Társak lehelyezése: Ha a kalandozóknak vannak olyan társ egységei, amelyeket a csata előkészületeinél helyeznek le, akkor ezeket a társakat a kezdőlapkára kell lehelyezni, ha lehetséges (lásd a “Társak” részt a 90. oldalon). Ha több játékosnak is vannak lehelyezendő társai, akkor a körsorrend szerint kerülnek a kezdőlapkára.

▶ Ha a kezdőlapkán nem maradt üres hexa, a le nem helyezett társakat tegyétek a kezdőlapka mellé. Ezek a későbbi fordulók során kerülnek játékba (lásd jobbra).

6. Fordulószámláló beállítása: 1-es értékre állítva helyezték a fordulószámláló kockát a nap- és TP-számlálók tartójának négyzet alakú mélyedésébe, majd kezdjétek el a csata első fordulóját. A “csata kezdetén” időzítésű képzettségeket és egyéb hatásokat most aktiváljátok.

A csata fordulói

A csaták fordulókból állnak, melyek során minden kalandozó végrehajtja a körét. Miután a csapat végrehajtotta a köreit, az ellenségek is végrehajtják a köreiket. Amikor minden egység végrehajtotta a körét, a forduló véget ér. Ez így folytatódik mindaddig, amíg a csapat el nem éri a célját, vissza nem vonul, vagy le nem győzik. A csatacélokat a 86. oldalon ismertetjük.

EGY FORDULÓ LÉPÉSEI

1. A forduló kezdete: Növeljétek 1-gyel a fordulószámláló kocka értékét (**Fontos:** a csaták első fordulójában hagyjátok ki ezt a lépést), és aktiváljátok bármilyen “csata kezdetén” időzítésű képességet. Az 5. forduló után állítsátok a fordulószámlálót a fáradtságforduló ikonra (). Ez már egy fáradtságforduló, és hacsak a fordulószámlálót nem csökkentitek 5-re vagy alacsonyabbra, minden további forduló fáradtságforduló lesz a csata végéig. Azoknál a hatásoknál, amelyek a fordulószámtól függenek, minden fáradtságforduló a 6. fordulónak tekintendő.

▶ **Fáradtságsebzés:** A fáradtságfordulók kezdetén minden kalandozó kap 1 kimerültségkockát. Ezután minden kalandozó annyi nyers sebzést kap, amennyi kimerültségkocka van a feltöltődéssávján (lásd “A sebzés nyelvezete és típusai” részt a 63. oldalon).

2. Kalandozók körei: A kezdőjátékoskal kezdve és az óramutató járása szerinti irányban haladva minden játékos végrehajtja a körét (lásd a “Kalandozók körei” részt az 59. oldalon).

3. Társak körei: Ha a csapatban vannak társ egységek, minden társ az átlatok választott sorrendben hajtja végre a körét (lásd a “Társak körei” részt a 91. oldalon).

▶ **Le nem helyezett társak:** Ha egy társat a csata kezdetén nem helyeztetek le, és van üres hexa a kezdőlapkán, amikor sorra kerülne, helyezték ezt a társat egy üres hexára (ami után végrehajthatja a körét).

4. Ellenségek körei: A legmagasabb szintű ellenféllel kezdve és az alacsonyabb szintűek felé haladva az ellenségek végrehajtják a körüket, amíg az összes ellenség sorra nem kerül (lásd az “Ellenség körének lépései” részt a 64. oldalon). Ha több ellenség is ugyanolyan szintű, a csapat dönti el, hogy milyen sorrendben hajtják végre a köreiket.

5. A forduló vége: Aktiváljátok a “forduló végén” időzítéssel rendelkező hatásokat.

▶ Ellenőrizték, hogy befejeződött-e az esemény. Ha igen, a csata véget ér (lásd “A csata vége” részt a 86. oldalon).

▶ A csapat ilyenkor visszavonulhat és befejezheti az eseményt (lásd “Visszavonulás a csatából” részt az 59. oldalon).

Térképpel és harctérrel kapcsolatos fogalmak

A térképen lévő jelzőknek és a harctéren lévő egységeknek az alábbi szabályokat kell követniük:

Szomszédos

A hexák akkor szomszédosak, ha egy élük mentén érintkeznek egymással. A szomszédos hexákon lévő egységek (vagy térképjelzők), jelölők stb. is szomszédosak egymással. A tereplapkák akkor szomszédosak, ha az egyik lapka legalább 1 hexája szomszédos a másik lapka legalább 1 hexájával.

Legközelebbi

Amikor egy szabály vagy hatás a legközelebbi hexára, jelzőre stb. utal, az azt a játékelemet jelenti, amely az adott helyről a legkevesebb hexából álló útvonalon megközelíthető.

Legtávolabbi

Amikor egy szabály vagy hatás a legtávolabbi hexára, jelzőre stb. utal, az azt a játékelemet jelenti, amelyhez az adott helyről a legtöbb hexából álló útvonal vezet.

Járhatatlan

Egy hexa akkor járhatatlan, ha egy szabály így rendelkezik, vagy járhatatlan akadályt tartalmaz, például egy másik, akadálynak használt lapkát (lásd az "Akadályok" részt a 70. oldalon). Az összecsapások és kazamaták előkészületi ábráin piros színnel jelölt hexák járhatatlanok. Az előkészületekkor helyeztetek ezekre egy ugyanolyan alakú, képpel lefelé fordított lapkát. A járhatatlan hexákra nem kerülhet jelölő. Ha egy jelölőt tartalmazó hexa járhatatlanná válik, tegyék át a jelölőt a legközelebbi üres hexára.

- ☞ Egy egység sem mozoghat át egy járhatatlan hexán.
- ☞ A távolságot és a hatótávolságot nem számíthatjátok járhatatlan hexákon keresztül.
- ☞ A járhatatlan hexák nem vehetők célba, és más képességek sem hatnak rájuk.

Foglalt/üres

Egy hexa foglalt, ha van rajta egység (vagy térképjelző), és üres, ha nincs. Egyik egység sem helyezhető le vagy mozgatható át olyan hexán, amelyet egy másik egység elfoglal. Ha egy hexa ládajelölőt tartalmaz, de egységet nem, akkor üresnek tekintendő.

- ☞ Egy térképen lévő térképjelző átmozoghat más jelzők által foglalt hexákon. Figyeljete rá, hogy ez eltér az egységek harctéren való mozgásától.
- ☞ Egyes képességek lehetővé teszik, hogy egy egység foglalt mezőkön mozogjon keresztül, de nem dönthet úgy, hogy a mozgását foglalt mezőn fejezi be. Ha egy egység arra kényszerülne, hogy a mozgását egy foglalt mezőn fejezze be, helyette a legközelebbi üres hexára kerül (ha több hexa is ugyanolyan távolságra van, a csapat dönti el, hogy melyik hexára kerüljön).

Hatótávolság

A hatótávolság (vagy távolság) a két hexa közötti hexák számát jelenti, beleértve a célhexát is, függetlenül attól, hogy ezek a hexák foglaltak-e. A hatótávolságot vagy távolságot akkor kell kiszámolni, amikor meghatározzátok, hogy egy egység (vagy térképjelző) milyen messzire tud mozogni, vagy hogy egy kalandozó egy ellenség támadásához hatótávolságon belül van-e, vagy hogy egy kalandozó kockadobása hatással van-e egy másik egységre. (Lásd a "Hatótávolság" pontot az 55. oldalon és a "Harcforma" részt a 61. oldalon).

- ☞ Egy kalandozó hatótávolságát az aktuális harcformája határozza meg. Egyes harcformák (mint a ☒ vagy a ☓) hatótávolsága megegyezik a kalandozó erőnlét vagy mágia tulajdonságának értékével, míg másnál csak a szomszédos egység van hatótávolságon belül.
- ☞ Egy ellenség hatótávolsága a jelölőjén látható hatótávolság érték.

Látótér

Néhány akció és képesség megköveteli, hogy az azokat végrehajtó egységnek a látóterében legyen egy másik egység vagy a harctér egy bizonyos hexája. Egy egységnek akkor van a látóterében egy másik egység (vagy hexa), ha mindkét egység ugyanazon a lapkán vagy egy szomszédos lapka hexáin van. Például egy összecsapás során a kezdőlapkán lévő kalandozónak a látóterében van az összecsapáslapkán vagy a kezdőlapkán lévő ellenség. Egy egység mindig a látóterében van saját magának.

Célpont

Egy egység akkor lehet a célpontja egy másik egység akciójának vagy képességének, ha az egy ellenfél, és a másik egység látóterében és hatótávolságában van (lásd a "Célpont" és a "Prioritás" pontokat az 55. oldalon, valamint a "Harcforma" részt a 61. oldalon).

Irányába/felé

Amikor egy szabály vagy hatás arra utasít egy egységet (vagy térképjelzőt), hogy egy másik egység vagy egyéb tartozék felé mozogjon, akkor az egységnek a lehető legközelebb kell mozognia az adott tartozékhoz, a hexák közötti legrövidebb útvonalon. Ha több ilyen útvonal is van, a csapat választ útvonalat.

Visszavonulás a csatából

Bármelyik forduló végén dönthettek úgy, hogy visszavonultok, ez esetben az esemény azonnal véget ér. Ez hasznos lehet idő- és erőforrás-megtakarítás szempontjából, mivel így elkerülhetitek a kalandozóitok legyőzését. Azonban ilyenkor az esemény sikertelen lesz (lásd az "Esemény kimenetele" részt a 38. oldalon), és nem kapjátok meg a teljesítésért járó jutalmakat. **Megjegyzés:** Ez alól kivételt képeznek a felfedezés célú rejtekhelycsaták, mivel ezeknél mindenképp vissza kell vonulnotok, miután megszereztétek a szükséges számú égszilánkot.

A KALANDOZÓK KÖREI

A köröd során többféle akciót hajthatsz végre, mint a mozgás, a támadás, a kasztképességek érvényesítése vagy a felderítés. A kalandozód körében kövesd az alábbi lépéseket:

1. A kör kezdetén: Aktiváld az ezzel az időzítéssel rendelkező hatásokat.

2. Frissítés: Távolíts el a feltöltődési értékkel megegyező számú kockát a feltöltődéssávodról, a sáv bal szélső kockájával kezdve. A kockák eltávolításakor csúsztasd a sávon maradt kockákat balra, hogy ne maradjanak üres mezők a kockák között. Az egyes kockatípusok eltávolítása az alábbiak szerint történik.

- ▶ A **képzettségkockákat** helyezd a jellemzősávok megfelelő mezőire.
- ▶ A **fáradtsággkockákat** dobod el, a **kimerültségkockákat** helyezd vissza a feltöltődéssáv bal szélső üres mezőjére.
- ▶ Az **állapotkockákat** dobod el.

3. Kalandozó akciói: A kalandozód végrehajt 1-et vagy többet az alábbi akciók közül, tetszőleges sorrendben. A választott akció hatását érvényesítened kell, mielőtt egy másikat választanál. Egyes akciók megakadályozzák, hogy a kalandozód más akciókat hajtson végre, de nincs korlátozva, hogy a kalandozód hány akciót hajthat végre a körében.

- ▶ **Mozgás:** Mozogj legfeljebb az erőnlétértékeddel megegyező számú hexát (lásd jobbra).
- ▶ **Támadás:** Dobj legfeljebb az erőnlét- vagy mágiaértékednek megfelelő számú elérhető képzettségkockával (lásd jobbra).

★ A köröd első támadásakciójának végrehajtása után minden további támadásakció végrehajtásáért kapsz 1 (nehéz fokozaton 2) fáradtsággkockát. Egyéb-ként nincs korlátozva a végrehajtható támadásakciók száma.

- ▶ **Kasztképesség:** Költsd el a szükséges számú kitaráspontot egy kasztképesség aktiválásához (lásd a 61. oldalon). Az akciót körönként bármennyiszer végrehajthatod.

★ A nem folyamatos hatással rendelkező kasztképességeket a leírásuk szerinti időpontban kell aktiválni, és ezt körönként csak egyszer teheted meg.

▶ **Felderítés (csak rejtekhelynél):** Körönként egyszer felderíthetsz egy legfeljebb az erőnlétértékeddel megegyező távolságra lévő hexát (lásd a "Felderítés" részt a 61., és a "Rejtekhely felderítése" részt a 77. oldalon).

4. A kör vége: Aktiváld az ezzel az időzítéssel rendelkező hatásokat. Ezután a körsorrendben következő kalandozó, társ vagy ellenség hajtja végre a körét.

AKCIÓK

A kalandozód az alábbiak szerint hajtja végre az akcióit.

Mozgás

Amikor a kalandozód mozgásakciót hajt végre, akkor legfeljebb az erőnlétértékeddel megegyező számú mezőt mozoghat. Egy olyan hatás nem minősül mozgásakciónak, amely a kalandozó mozgásakcióján kívül biztosít további ingyenes mozgást.

A kalandozód az általa megtehető minden lépés után 1 üres, szomszédos hexára mozoghat.

Egy mozgásakció (vagy hatás) akkor ér véget, amikor nem tudsz vagy nem akarsz tovább mozogni. Egy körben legfeljebb kétszer hajthatsz végre mozgásakciót, az alábbi megkötésekkel.

☞ Ha az aktuális körödben nem hajtasz végre támadásakciót, akkor végrehajthatsz egy második mozgásakciót. Ha egy körben már végrehajtottad a második mozgásakciót, abban a körben már nem hajthatsz végre támadásakciót.

☞ Nem hajthatsz végre mozgásakciót, ha abban a körben felderítésakciót hajtottál végre, és nem hajthatsz végre felderítésakciót, ha már végrehajtottál egy mozgásakciót (lásd a "Felderítés" részt a 61. oldalon).

☞ A kalandozód mozgását más akciók nem szakíthatják meg, de olyan hatások vagy események igen, amiket azután kell végrehajtanod, hogy a kalandozód a megszakítást kiváltó hexára mozgott. Például, ha egy hexára mozogva felderítést vagy zárnyításpróbát váltasz ki, akkor azt végre kell hajtani, mielőtt folytatnád a mozgást. A felderítést a 77-78., a zárnyítást pedig a 68-70. oldalakon ismertettük.

Támadás

Ez az akció jelképezi, hogy a kalandozód használja a képzettségeit a csatában. A kalandozód egy körben több támadásakciót is végrehajthat, de ezt korlátozza a dobható kockák és a fáradtsággkockák/kimerültségkockák száma. Mozgásakciót vagy a támadás előtt vagy utána hajthatsz végre, de mindkét esetben nem.

A támadásakció végrehajtásához kövesd az alábbi lépéseket, még az olyan hatásoknál is, amelyek arra utasítják a kalandozót, hogy a támadásakción kívül hajtson végre támadást.

1. Fáradtsággkocka elvétele: A köröd első támadásakciójánál hagyd ki ezt a lépést. Minden további támadásakcióért kapsz 1 fáradtsággkockát (2 fáradtsággkockát, ha nehéz fokozaton játszotok).

2. Harcforma választása: Jelentsd be, hogy milyen harcformát fogsz használni, amit jelölj a kalandozótábládon. A harcformád határozza meg a hatótávolságot és a dobáshoz használható kockáidat (lásd a "Harcforma" részt a 61. oldalon).

3. Célpont kiválasztása: A támadás során sebzést okozó képzettségkockáknak célpontot kell választanod. Támadásonként csak 1 egységet választhatsz célpontként (kivéve, ha egy hatás mást ír), akinek a látóteredben és az aktuális harcformád hatótávolságán belül kell lennie (lásd a “Célba vehető egységek” részt a 89. oldalon). A célpontra utaló képességek és hatások csak az 5. lépésben érvényesíthetők az adott egységre (lásd lejjebb). A támadásod során szabadon választhatsz a célba vehető egységek közül. Ha a támadás során kijelölted a célpontodat, a kalandozód azt az egységet támadja meg.

4. Kockaválasztás és kockadobás: Válassz kockákat a dobáshoz, melyek számát az erőnlét- és a mágiaértéked korlátozza (a képzettségsorhoz tartozó tulajdonság a képzettségismertető lapon látható). Minden támadásod során legfeljebb az erőnlét- vagy a mágiaértékeddel megegyező számú kockával dobhatsz. Ha van 1 vagy több olyan előkészített **†** eszközöd, amelynek a harcforma követelménye megegyezik az aktuális harcformáddal, most választhatsz 1 ilyen **†** eszközt, amelynek majd érvényesíted a hatását (lásd a “Fegyverek és a harcforma” részt a 61. oldalon). Ezután egyszerre dobj az összes kiválasztott kockával.

▶ Csak azok közül a jellemzősávjaidon elérhető képzettségkockák közül választhatsz, amelyeknek nincs harcforma követelménye, vagy az megfelel az aktuális harcformádnak.

▶ A **✱**-n kívül bármelyik harcformában választhatsz és dobhatsz harckockákat.

▶ Különböző tulajdonságokon alapuló kockákat is választhatsz. Ez esetben minden kocka a saját tulajdonságérték-korlátjába számít bele. Például lehetséges, hogy a pusztító bot kockákat (amelyek a mágia tulajdonságon alapulnak, és **✱** a harcforma követelményük) együtt dobod az akrobatika kockákkal (amelyek az erőnlét tulajdonságon alapulnak, és nincs harcforma követelményük).

▶ Ha egy hatás ingyenes harckockákat ad hozzá a dobásodhoz, az ellenség harckockákat kell használnod a saját harckockáid helyett. Ezek a kockák **nem** számítanak bele az erőnlét- vagy mágia korlátba, de más hatásoknál (pl. a **†** eszközöknél) harckockaként kezelendők (lásd az “Eszközök altípusai” részt a 29. oldalon).

▶ Ha ebben a lépésben nem választasz kockákat, a támadásakció további lépéseit akkor is végre kell hajtaniod más hatások kiváltása céljából.

5. Dobás hatásainak érvényesítése: Nézd meg a dobás eredményét, majd kövesd sorrendben az alábbi lépéseket.

a. Válaszd ki az érvényesíteni kívánt kockákat. Nem kötelező érvényesítened minden kocka eredményét. Néhány hatás lehetővé teszi, hogy módosítsd az eredményt újradozással, vagy más eredményre változtatással, amit még a többi hatás érvényesítése előtt kell megtenned.

b. Egyenként érvényesítsd a hatásokat, az általad választott sorrendben.

✱ Ha egy hatás sebzést okoz, minden érintett egységre számold ki az összes sebzést, amit az adott hatás okozott, és egyesével oszd ki nekik a sebzést az általad választott sorrendben. **Fontos:** Tartsd számon a támadás

során az egyes egységeknek okozott sebzés összegét, mivel az csökkenti az egység védőértékét, amely csak az akció végeztével áll vissza az alapértékére (lásd “A sebzés nyelvezete és típusai” részt a 63. oldalon).

✱ Egy **○** eredményű kocka érvényesítésekor merítsd ki a kockát, és kapsz 1 kitartáspontot.

✱ A dobáshoz ingyenes kockaként hozzáadott ellenség harckockákat az érvényesítésük után el kell dobnod. Ezeket a kockákat nem helyezheted aktív mezőkre, amikor védekező harcformában (**Ⓛ**) vagy. Figyelj arra is, hogy ezeken a kockákon nincs **○** ikon, így nem tudod használni ezeket a kitartáspontod növelésére.

✱ Minden olyan kockát ki kell merítened, amelyek hatását nem kívánod érvényesíteni.

6. Egységek reagálása: Az ellenségek, kalandozók és társak érvényesíthetnek olyan hatásokat, amelyeket ez a támadás váltott ki. Az ellenségeknek érvényesíteniük kell ezeket a hatásokat, ha lehetséges.

KÉPZETTSÉGHATÁSOK ÉRVÉNYESÍTÉSE

Minden képzettségkocka hatásához tartozik 1 kód az alábbiak közül, amely meghatározza, hogyan kell érvényesíteni, és hova kell helyezni utána a kockát. Néhány képzettség olyan egységre is hatással lehet, amely nem volt a célpontod. Ha egy hatás megköveteli egy kocka kimerítését, akkor azt a kockát a feltöltődéssávod bal szélső üres mezőjére kell tenned.

✱ **Aktív mező (A):** Ezt a képzettségkockát az aktív mezőid egyikére kell helyezni (vagy, ha a képzettség előírja, egy másik kalandozó aktív mezőjére). A kocka hatását annak leírása szerint kell érvényesítened, jellemzően a kocka értékének csökkentésével vagy az aktív meződről történő eltávolítással. Amikor egy kockát eltávolítasz egy aktív meződről, az kimerített lesz, hacsak a hatása másként nem rendelkezik.

✱ **Feltöltődéssáv (C):** Ez a képzettségkocka kimerített lesz. A kocka hatását annak leírása szerint kell érvényesítened, ami jellemzően addig tart, amíg el nem távolítod a feltöltődéssávról. Ha bármilyen okból úgy döntesz, hogy nem érvényesítesz egy **C** eredményt, tedd a kockát a feltöltődéssávra a **○** eredménnyel felfelé (anélkül, hogy kitartáspontot kapnál).

✱ **Inaktívált (D):** A kocka hatását annak leírása szerint azonnal érvényesítened kell, majd tedd a kockát a fajlapodra. A kocka inaktívnak számít, és a csata hátralévő részében már nem elérhető (lásd “A harctér lebontása” részt a 86. oldalon).

✱ **Azonnal (H):** A kocka hatását annak leírása szerint azonnal érvényesítened kell, majd merítsd ki a kockát.

✱ **Állapothatás (S):** Ezt a képzettségkockát egyedi módon kell helyezni (például egy ellenségre vagy egy hexára), és a hatását a leírása szerint érvényesíted. Amikor egy állapotthatás képzettségkocka eltávolításra kerül az aktuális helyéről, a kocka kimerített lesz, hacsak a hatása másként nem rendelkezik. Ne feledd, hogy a küldetés egységek nem kaphatnak állapotthatásokat. (lásd az “Állapothatások” részt a 67. oldalon).

KÉPZETTSÉGGOCKÁK DOBÁSA CSATÁN KÍVÜL

Néhány képzettségkocka hatása lehetővé teszi, hogy csatán kívül vagy akár az eseményfázison kívül is dobj képzettségkockával. Ilyen esetben kövesd az előző oldalakon, a támadásakciónál leírt lépéseket a következő kivételekkel:

- ☞ Hacsak másként nincs említve, hagyd ki a fáradtsággocka elvétele, célpont kiválasztása és harcforma választása lépéseket.
- ☞ Érvényesítsd a dobásod eredményeként kiváltott hatásokat az egység reagálása lépés során.

Tippek a kockadobás érvényesítéséhez

A dobásod eredményeit nem vagy köteles érvényesíteni, ha csak egy hatás másként nem rendelkezik. Például, ha egy roncsoló csapás kockával dobsz (kétkézes fegyver, 1-es szint), és az eredménye 2 sebzés, majd rájössz, hogy a célba vett ellenség rendelkezik a visszavágás ellenségképzettséggel, ezért nem akarod megsebezni, akkor nem kell érvényesítened a dobás eredményét. Ugyanígy, ha egy élet lehelete kockával dobsz (gyógyító fény, 2-es szint), és az eredmény 2 kockás gyógyítás a 4 kockás gyógyítás helyett, dönthetsz úgy, hogy nem gyógyítasz.

Ha úgy döntesz, hogy nem használsz egy képzettségkockát, az akkor is kimerített lesz, ha a használata után normál esetben inaktívvá válna vagy máshova kellene helyezni.

Kasztképesség

Az akció végrehajtásakor a kalandozód elkölti a szükséges számú kitaráspontot, hogy aktiváljon egy kasztképességet. A képesség érvényesítése előtt 1 fáradtsággockáért cserébe harcformát válthatsz. A nem folyamatos hatású kasztképességeket körönként csak egyszer aktiválhatod, a leírásukban megadott időpontban.

Ne feledd, hogy egyes kasztképességek nem akciók. Ezek vagy folyamatos vagy megszakítás hatással rendelkeznek, és a képesség szövegében megadott időpontban kell aktiválni azokat (lásd a "Kasztképességek aktiválása" részt a 25. oldalon).

Felderítés

Ez az akció csak rejtekhelyeknél elérhető. Felderítésakció végrehajtásakor állapítsd meg a távolságot a kalandozód, és egy látóterében lévő felderíthető hexa között. Ha az egyenlő vagy kisebb az erőnlétértékednél, akkor felderíthetsz azon a hexán. A látóteret az 58. oldalon, a rejtekhely felderítését pedig a 77-78. oldalakon ismertetjük. **Megjegyzés:** A felderítésakció és a felderítés összefüggő terminológiák, de nem azonosak. A felderítésakció felderítést vált ki, de a felderítés más módon is kiváltható, például egy 🏠 hexára való mozgással.

Nem hajthatsz végre felderítésakciót, ha az adott körben már végrehajtottál egy mozgásakciót, és nem hajthatsz végre mozgásakciót, ha már végrehajtottál egy felderítésakciót.

Harcforma

A harcformák ikonjai a képzettségsoroknál, a képességeknél és a fegyver (🔪) eszközöknél láthatóak. Támadásakciónál a kalandozó harcformája határozza meg a dobható kockák számát, és a kalandozó hatótávolságát (lásd a "Térképpel kapcsolatos fogalmak" részt az 58. oldalon).

☞ **Könnyű fegyver (🔪):** *Hatótávolság: csak szomszédos.* Ez a közelharc harcforma olyan egykezes képzettségekhez tartozik, mint például az egykezes fegyver és pajzs.

☞ **Nehéz fegyver (🔪):** *Hatótávolság: csak szomszédos.* Ez a közelharc harcforma olyan kétkézes képzettségekhez tartozik, mint például a kétkézes fegyver.

☞ **Védekező (🛡):** *Nincs hatótávolsága.* Ez a harcforma a harc képzettséget használja a sebzés kivédésére, vagy más védekező képzettségek használják, mint például a nehéz páncél.

☞ **Távolsági fegyver (🔪):** *Hatótávolság: nem szomszédos, legfeljebb az erőnlétértékedig.* Olyan távolsági képzettségekhez tartozik, mint például az íjászat. A szomszédos egységek ebben a harcformában nem támadhatók, de a hatótávolságot a szokásos módon kell számolni. Például egy 3-as erőnléttel rendelkező, 🛡 harcformában lévő kalandozó, 2 vagy 3 hexára lévő egységeket vehet célba, de szomszédos egységeket nem.

☞ **Mágia (🔪):** *Hatótávolság: legfeljebb a mágiaértékedig.* Mágiát használó képzettségeken alapul, mint például a pusztító bot. Ebben a harcformában nem lehet harcokkakkal dobni.

Megjegyzés: Amikor harcforma-követelménnyel nem rendelkező képzettségsorok kockáival dobsz, azok hatótávolságát az egyes képzettségek leírása határozza meg. Ha nincs meghatározva, akkor az aktuális harcformád hatótávolsága vonatkozik rájuk.

Fegyverek és a harcforma

Az eszközkártyák egyik altípusa a fegyverek (🔪), melyeknek harcforma követelménye és szövegesen leírt hatása van. Minden támadásakció során **csak 1 🔪** eszközt használhatsz, amihez:

☞ Az eszköz harcforma követelményének egyeznie kell az aktuális harcformáddal.

☞ Még a kockadobás előtt, a kockaválasztás és kockadobás lépésnél el kell döntened, hogy érvényesíted-e annak hatását, a túlhasználás hatását is beleértve (lásd a "Speciális eszközhatások" részt a 29. oldalon).

Példa egy kalandozó körére

A csata első fordulójának kezdetén nincsenek aktiválható képességek. Ez nem fáradtságforduló, így egyik kalandozó sem kap kimerültségkockát, és nem szenved el fáradtságsebzést (még akkor sem, ha a feltöltődéssávjukon lettek volna kimerültségkockák). Itt az ideje, hogy a játékosok végrehajtsák a köreiket.

ANNA KÖRE

Anna (az argóniai kalandozó) kapta a kezdőjátékos-jelzőt az előkészületek során, így ő az első a körsorrendben.

Frissítési lépés

Mielőtt Anna akciót hajthatna végre, előbb a frissítést kell végrehajtania. A feltöltődési értéke 2, ami azt jelenti, hogy a feltöltődéssávja 2 bal szélső kockáját tudná visszavenni, de a sávja jelenleg üres.

Mozgásakció

Anna végrehajt egy mozgásakciót. A 3-as erőnlétértéke miatt 3 hexát mozoghat a nemeself bandita irányába, így a vele szomszédos hexán fejezi be a mozgását, ami 4 hexára van az argóniai banditától.

Támadásakció

Anna végrehajt egy támadásakciót.

1. harcformában van, és úgy dönt, hogy nem változtatja meg. Mivel a harcformájában kizárólag szomszédos egységeket vehet célba, csak a nemeself banditát jelölheti meg a célpontjaként, amit meg is tesz.
2. Anna erőnléte 3-as, így legfeljebb 3 képzettségkockával dobhat, de azok csak olyan képzettségsorok kockái lehetnek, amelyeken vagy ikon van, vagy nincs ikon. Magához vesz 2 pajzsjátasságkockát, amelyek az egykezes fegyver és pajzs képzettségsor 1-es szintű kockái. Magához veszi még az elérhető harckockáját is, mivel ezt a kockát a kivételével bármely harcformában használhatja.
3. A dobás eredménye: a 2 pajzsjátasságkockájával egyenként 1 sebzést okozhat a célpontjának, a harckockáján pedig egy kitartás eredmény látható. Érvényesíti mindkét pajzsjátasságkockájának eredményét, és összesen 2 sebzést okoz a nemeself banditának.
4. A nemeself bandita 0 védőértéke nem tudná kivédeni a 2 sebzést. A bandita kitérés képzettsége azonban annyival csökkenti a kapott sebzést, amennyi a támadás során dobott olyan képzettségkockák száma, amelyek nem okoztak sebzést. Mivel Anna harckockája nem okozott sebzést, a bandita az egyik sebzést kivédi, és csak 1 sebzést szenved el, így az életeréje 2-re csökken. Anna mindkét pajzsjátasságkockát az aktív mezőire helyezi, ami később hozzájárul a védekezéséhez (lásd a pajzsjátasság képzettség leírásánál).
5. Ezután Anna kimeríti a harckockát, hogy érvényesítse a dobott eredményt. A kockát a feltöltődéssávjára helyezi, és a kitartás-jelölőjét a kitartássáv 1-es mezőjére mozgatja.

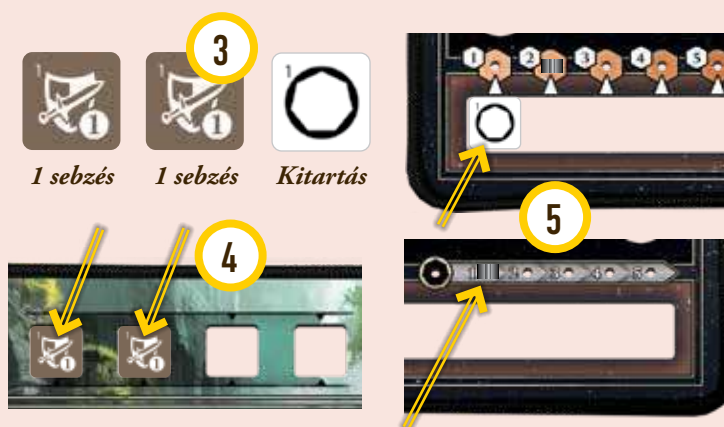
A kör vége

Annának nincs több képzettségkockája, amivel dobhatna. Még kasztja sincs, így nem költheti el az 1 -ját kasztképesség használatára. Mivel nem tud több akciót végrehajtani, befejezi a körét.

Anna azzal fogja kezdeni a következő körét, hogy visszaveszi a kimerített harckockát a feltöltődéssávjáról, és visszateszi a jellemzősávjára. Ha a következő köre előtt kimeríti 1 aktív pajzsjátasságkockáját, hogy kivédjen egy sebzést, akkor azt a kockát is visszaveszi (körönként összesen csak 2 kockát tud visszavenni, mivel a feltöltődési értéke 2).



Anna mozgásakciója.



SEBZÉS KIVÉDÉSE

Az egységek számos különböző képzettséget vagy egyéb hatást használhatnak sebzés kivédésére, melyeket a leírásuk részletez. A sebzés kivédésekor a következő szabályokat kell követni.

- ☞ Ha egy hatás kivéd egy adott számú sebzést, akkor azt egyesével le kell vonni a kapott sebzésből. A fennmaradó sebzést az érintett egység elszenvedi, és csökkenti az ÉP-ját.
- ☞ A kivédett sebzés továbbra is okozott sebzésnek számít, de nem válhat ki olyan hatásokat, amelyek sebzés elszenvedéséhez kapcsolódnak.
- ☞ A sebzést kivédő hatások csak harc közben aktiválhatók, hacsak a leírásuk másképp nem rendelkezik.
- ☞ Ha több hatás is aktiválható a sebzés kivédésére, az egységet irányító játékos választja ki, hogy milyen sorrendben érvényesíti azokat.

Példa a sebzés kivédésére

Egy másik szakasz csatájánál Anna az egykezes fegyver és pajzs, valamint a nehéz páncél képzettségeket használhatja. Az aktív mezőin van 1 pajzsjártasságkocka a 2-es oldalával, valamint a feltöltődéssávján 1 blokkoláskocka a 2-es oldalával felfelé (lásd lejjebb). Egy szomszédos ellenség 3 sebzést okoz Annának, aki a képzettségkockáit használja a 3 sebzés kivédésére, az alábbiak szerint:

1. Először a blokkolás 2 kockát választja, hogy kivédjen 2 sebzést. Mivel ez egy 1 hatású képzettség, a kocka Anna feltöltődéssávján marad.
2. Ezután az aktív pajzsjártasság 2 kocka használatával kivédi a maradék 1 sebzést. Ezt a kockát el kell távolítania az aktív mezőjéről, és ki kell mérítenie.
3. Mivel az összes sebzést kivédte, Anna ÉP-ja nem csökken. A játékhatások szempontjából az ellenség továbbra is 3 sebzést okoz, de Anna 0 sebzést szenved el.



Pajzsjártasság 2



Blokkolás 2

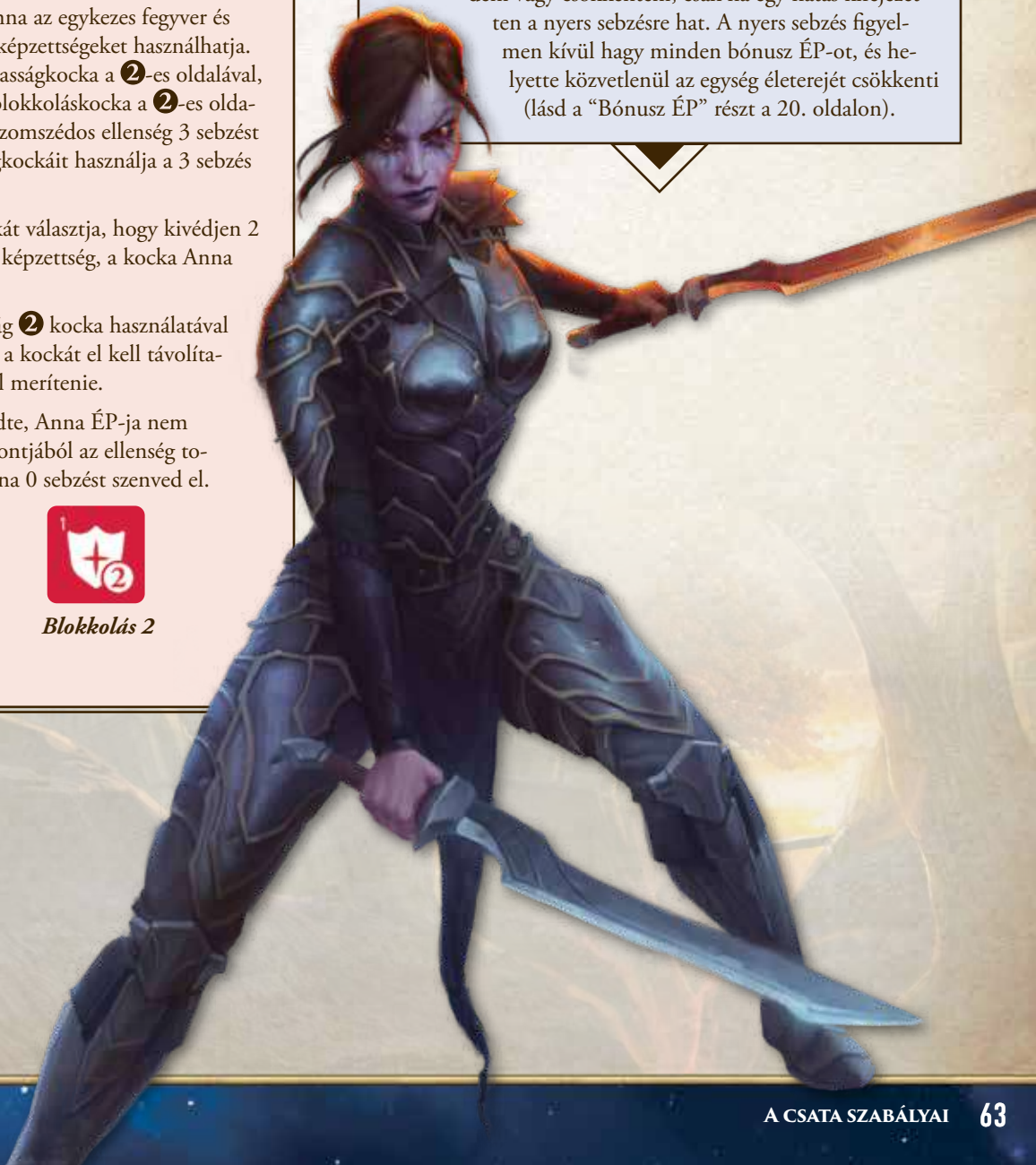
A sebzés nyelvezete és típusai

Az egységek és néhány kártya sebzést **okoz** más egységeknek – és a célpont ennyi sebzést **kap** – a különböző hatások érvényesítésével. Amikor egy egységet megsebeznek, akkor annyi sebzést **szenved el (sebződik)**, amennyit nem tudott kivédeni, és az egység ÉP-ja az elszenvedett sebzéssel csökken. Az egységnek egy akció során okozott összes sebzés egyetlen esetnek számít a szabályok vagy hatások érvényesítése, például a sebzés kivédése szempontjából.

A sebzésnek 2 típusa van:

☞ **Fizikai sebzés:** Erre egyszerűen csak sebzésként hivatkozunk, és ez fordul elő a leggyakrabban a játékban. A sebzés fizikai, hacsak nincs másképp említve.

☞ **Nyers sebzés:** Ezt a típusú sebzést csak bizonyos hatások okozzák, például a fáradtságsebzés (lásd az “Egy forduló lépései” részt az 57. oldalon). A nyers sebzést nem lehet kivédeni vagy csökkenteni, csak ha egy hatás kifejezetten a nyers sebzésre hat. A nyers sebzés figyelmen kívül hagy minden bónusz ÉP-ot, és helyette közvetlenül az egység életerejét csökkenti (lásd a “Bónusz ÉP” részt a 20. oldalon).



AZ ELLENSÉGEK KÖREI

A kalandozók (és a társak) körei után minden ellenség végrehajtja a körét, a legmagasabb szintűvel kezdve és sorrendben a legalacsonyabb szintű felé haladva. A küldetésegységek mindig a legmagasabb szintűek. Ha több ellenség ugyanolyan szintű, minden fordulóban a csapat dönti el, hogy az ellenségek milyen sorrendben hajtják végre a köreiket.

Ellenség körének lépései

Az ellenségek köreit az alábbi lépések szerint kell végrehajtani:

- 1. A kör kezdetén:** Aktiváld az ezzel az időzítéssel rendelkező hatásokat, például az ellenségjelölőkön lévő állapothatásokat.
- 2. Mozgás:** Mozgasd az ellenséget legfeljebb 2 hexa távolságra. Az ellenség csak akkor mozog, ha nincs célba vehető egység a hatótávolságán belül. Ha az ellenségnek mozognia kell, akkor a legközelebbi olyan hexa felé mozog, ahonnan legalább 1 célba vehető egység a hatótávolságán belül és a látóterében lesz (ugyanazon vagy egy szomszédos lapkán).
- 3. Támadás:** Az ellenség megtámadja az ellenfelét, ha képes rá, sorrendben követve az alábbi allépéseket:

a. Célpont(ok) meghatározása: Az ellenség legfeljebb a jelölőjén látható számú ellenfelet vesz célba, amelyek a hatótávolságán belül és a látóterében vannak, a prioritásonikonja által megadott sorrendben (lásd az "Ellenségjelölő felépítése" részt az 55. oldalon). Ha több egységnek is ugyanaz a prioritása, a csapat dönt a célpontokról.

b. Kockaválasztás és kockadobás: Dobjatok az ellenség összes harcckockájával. Ha az ellenség a hatótávolságán belül több célpontot is képes megtámadni, akkor is csak egyszer dob a harcckockáival, és a következő lépés során minden célpontra érvényesíti a dobást. Az ellenség a támadása során célba vett mindegyik egységet megtámadja. Ha az ellenség nem választ kockákat (például mert a támadóértéke 0), ezt a lépést akkor is végre kell hajtani az egyéb hatások kiváltása miatt.

c. Dobás hatásainak érvényesítése:

Érvényesítsétek az összes dobott harcckocka értékét a célpont ellen, az ellenség ennyi sebzést okoz neki. Ha több célpont van, érvényesítsétek a dobást mindegyik célpont ellen az ellenség prioritássorrendje alapján, csökkenő sorrendben (például a legerősebb egység, majd a következő legerősebb). Ha több azonos erősségű (életerejű) lehetséges célpont is van, a csapat dönti el, hogy melyik ellen érvényesítik először a dobást.

d. Egységek reagálása: Az ellenségek, kalandozók és társak érvényesíthetnek olyan hatásokat, amelyeket ez a támadás vált ki. Az ellenségeknek érvényesíteniük kell ezeket a hatásokat, ha lehetséges.

- 4. A kör vége:** Aktiváljátok az ezzel az időzítéssel rendelkező hatásokat. Ezután a szintsorrendben következő ellenség hajtja végre a körét.

Ellenség mozgása

Ha egy ellenségnek mozognia kell, először meghatározza a célhexát, amely felé mozogni fog. A célnak a legközelebbi olyan hexának kell lennie, ahonnan legalább 1 célba vehető egység az ellenség hatótávolságán belül és a látóterében lesz. Egy hexa akkor választható célhexának, ha az ellenség és a célhexa közötti összes hexa üres. Miután az ellenség meghatározta a célhexáját, ezeken a hexákon keresztül mozog. Akkor is mozog, ha ebben a körben még nem tudja elérni a célhexát.

Az ellenség azonnal befejezi a mozgását, amint a célhexára mozgott, még akkor is, ha további hexák megtételével több egység kerülne a hatótávolságán belülre.

Ha több lehetséges célhexa is van (vagy ha nincs érvényes célhexa), az ellenség a legközelebbi ellenfél felé mozog, még akkor is, ha azt nem tudja célba venni. Ha több legközelebbi egység is van, az ellenség a prioritása szerint elsőbbséget élvező egység felé mozog (lásd az "Ellenségjelölő felépítése" részt az 55. oldalon). Ha a prioritás szerint is döntetlen áll fenn, a csapat dönt.

Ellenség képzettségei

A legtöbb ellenségnek 1 vagy több képzettsége van, amelyek hatása a ellenségképzettség összefoglaló lapon leírtak szerint érvényesül. Javasoljuk, hogy nézzétek át az ellenségek képzettségeit, amint a jelölőiket lehelyeztették. Ha egy ellenség több célpontot támad, minden képzettsége hatással van az összes célpontjára.



Példa egy ellenség körére

A 62. oldal példáját folytatva, miután mindkét kalandozó végrehajtotta a körét, már csak 1 ellenség maradt. Ha több 1-es szintű ellenség is lenne, a játékosok döntenék el, hogy milyen sorrendben kerüljenek sorra. Mivel csak az argóniai bandita maradt, az ő köre következik.

1. Nincsenek a kör kezdetén érvényesítendő hatások, így az argóniai bandita rögtön a mozgással kezd. Bár a hatótávolsága 3, egyik kalandozó sincs hatótávolságon belül, ezért a banditának mozognia kell.

a. Először meghatároz egy célhexát, ahová mozogni fog. A célhexának a legközelebbi olyan hexának kell lennie, ahonnan hatótávolságon belül van legalább 1 célba vehető egység. Ha ez még nem lehetséges, akkor a legközelebbi ellenfél felé mozog, amennyire csak tud.

b. Egy ellenség legfeljebb 2 hexát mozoghat. 2 lehetséges célhexa van, ahonnan egy ellenfél az argóniai bandita hatótávolságán belül lesz már: a bandita aktuális hexájától északra és északkeletre lévő hexák.

c. Mivel mindkét célhexa azonos távolságra van a banditától, a banditának az előnyben részesített egység felé kell mozognia, aki a legerősebb (a legtöbb ÉP-tal rendelkező) ellenfél. Jelenleg azonban mindkét kalandozónak 4 ÉP-ja van, ezért a játékosok úgy döntenek, hogy a bandita Anna (az argóniai kalandozó jelölője) felé mozog. Mindkét célhexa egyenlő távolságra van Annától, ezért a játékosok úgy döntenek, hogy a bandita 1 hexával észak felé mozogjon. A bandita ott megáll, mert van már legalább 1 célba vehető egység a hatótávolságán belül.



2. Az argóniai bandita végrehajtja a támadását.

a. Először meghatározza a célpontját. 2 célpontos ikonja van, és a legerősebb ellenfelet prioritizálja. Mindkét kalandozó a 3-as hatótávolságán belül van, így a bandita mindkettőt célba veszi.



b. Zoli magához vesz 1 ellenség harckockát (mivel a bandita támadóértéke 1) és dob vele, melynek **2**-es eredményét mindkét kalandozó ellen érvényesíteni kell. A játékosok a bandita prioritása szerint érvényesítik a dobás hatását a kalandozóikkal szemben, a legerősebb kalandozóval kezdve. A prioritás meghatározásánál döntetlenre állnak (mivel ugyanannyi az ÉP-juk), ezért úgy döntenek, hogy Anna érvényesíti először a dobás hatását a kalandozója ellen.



*Ellenség harckocka
dobásának az eredménye*

c. Anna kimerít 1 pajzsjártasságkockát az aktív mezőiről, hogy kivédjen 1 sebzést. A maradék 1 sebzést elszenvedi, és veszít 1 ÉP-ot, így az életereje 3-ra csökken. A kimerített pajzsjártasságkockát a feltöltődéssávjára helyezi. Ezenkívül 1 fáradtságkockát is tesz a feltöltődéssávjára a bandita "fárasztás 1" képzettsége miatt, amit a bandita támadása után kell érvényesíteni.



d. Zoli kimeríti mindkét harckockáját az aktív mezőiről, hogy kivédje a 2 sebzést, így nem veszít ÉP-ot. A kimerített harckockákat és az 1 fáradtságkockát (a bandita "fárasztás 1" képzettsége miatt) a feltöltődéssávjára helyezi.



3. Az argóniai bandita támadott, a kalandozóknak pedig nincs olyan képessége, amelyet aktiválva reagálhatnának a támadásra, így a bandita köre véget ér.

A kalandozók és az ellenségek is lejátszották a körüket. Most kellene aktiválni a forduló végi hatásokat, de nincs ilyen. Az eseménynek még nincs vége, így az első forduló véget ér, és kezdődik a második forduló.

Legyőzött egységek

Egy egység akkor számít legyőzöttnek, ha elveszíti utolsó ÉP-jelölőjét, vagy egy hatás kimondja, hogy legyőzték. A legyőzött egységet el kell távolítani a harctérről, és az egység típusától függően az alábbiak szerint kell eljárni. Egy legyőzött egység nem hajthatja végre a köreit.

LEGYŐZÖTT ELLENSÉGEK

Amikor egy legyőzött ellenséget eltávolítotok a harctérről, helyezzétek a legyőzött ellenségek kupacának a tetejére a harctér mellé. Ha a csata során ez az első legyőzött ellenség, használjátok a jelölőjét a legyőzött ellenségek kupacának létrehozásához. Ha az ellenség küldetésegység vagy célegység, ne a legyőzött ellenségek kupacára helyezzétek, hanem tegyétek félre.

LEGYŐZÖTT KALANDOZÓK

Amikor a legyőzött kalandozót eltávolítod a harctérről, helyezd a jelölőjét a fajlapodra, és merítsd ki az aktív mezőiden lévő kockákat. A feltöltődéssávon lévő kockák a helyükön maradnak. Ha a kalandozót legyőzték, nem hajthatod végre a köreit, és nem kaphatsz fáradtság- vagy kimerültségkockákat (még a fáradtságfordulók során sem).

Az eszközkártyák ott maradnak a kalandozód hátizsákjában, és az előkészített felszerelések között, de nem használhatod azokat, amíg a kalandozód legyőzöttnek számít.

A csatában a legyőzött kalandozóra csak olyan baráti képességek lehetnek hatással, amelyek kifejezetten egy legyőzött kalandozóra vonatkoznak. Ha az ÉP-ja 0 fölé emelkedik, a kalandozód feléled, és már nem lesz legyőzött. Ha ez csatában történik, a felélesztett kalandozót arra az üres hexára helyezd le, amelyet az öt felélesztő hatás meghatároz.

Legyőzött csapat

Ha az egész csapatot legyőzik, az esemény az aktuális forduló után véget ér, kivéve, ha aktiváljátok a céh közbeavatkozása akciót (lásd az 51. oldalon). A teljes csapat legyőzésekor az eseményt sikertelennek kell tekinteni (lásd az "Esemény eredménye" részt a 38. oldalon), és kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Helyezzétek a csapatjelzőt a térképen a csapat aktuális helyzetéhez legközelebbi városba.
2. Hajtsátok végre a jutalomfázist.
3. Hajtsátok végre a napnyugtafázis kalandozók pihenése lépését a szokásos módon. Ha nehéz fokozaton játszotok, és a teljes csapatot legyőzték, a kalandozóitok akkor is gyógyulnak 1 ÉP-ot, ha nem dobtok el eszközt (de továbbra is el kell dobnotok egy eszközt, ha vissza akartok venni egy kockát a feltöltődéssávoitokról).

Állapothatások

Az állapotthatások olyan ideiglenes hatások, amelyeket az egységek valamilyen esemény bekövetkezésekor kaphatnak. Minden állapotthatáshoz tartozik egy ikon az állapotkockákon, és a konkrét hatásait az ellenségképzettség összefoglaló lapon találjátok.

Amikor a kalandozód kap egy állapotthatást, tedd a hozzá tartozó állapotkockát a feltöltődéssávod bal szélső üres mezőjére (lásd a 23. oldalon). Az állapotthatás mindaddig érvényes a kalandozódra, amíg az állapotkockát vissza nem veszed, vagy más módon el nem távolítod a feltöltődéssávodról. Ha a kalandozód egy olyan állapotkockát kap, amelyből már van a feltöltődéssávodon, az ott lévő kockát vedd le a jelenlegi mezőjéről, és a kockák balra csúsztatása után tedd vissza a bal szélső üres mezőre.

Amikor egy ellenség vagy társ egység kap egy állapotthatást, a hozzá tartozó kockát helyezzétek az adott egység jelölőjére. A nem kalandozó egységek nem kaphatnak 1-nél többet ugyanabból az állapotthatásból. Ne feledjétek, hogy a küldetésegységek nem kaphatnak állapotthatásokat, hacsak nincs kifejezetten említve (lásd a "Küldetésegységek" részt az 54. oldalon). Az állapotthatás a nem kalandozó egységre a csata végéig érvényben marad (kivéve, ha egy képesség vagy hatás eltávolítja a kockát), vagy amíg az egységet le nem győzik.



Állapotkocka

ÁLLAPOTHATÁSOK	
	RONTÁS: Az egység minden köre elején kap 1 nyers sebést.
	VAKSÁG: Az egység minden egységet ellenfélnek tekint, és a támadásokor csak a legelősebb szomszédos egységet veheti célba.
	KÁBULAT: Az egység a körében vagy kockát dob, vagy mozog, de mindkettőt nem teheti meg. Az egység körének végén távolítsd el ezt a kockát.
	FÉLELEM: Az egység harcokockáin kívül minden más képzettségének a hatásait figyelmen kívül kell hagyni (az aktív mezőiken vagy a feltöltődéssávon lévő képzettségkockákra nem vonatkozik).
	CSONKÍTÁS: Amikor az egység harcokockával dob, csak a dobott érték felének megfelelő sebést okoz, lefelé kerekítve. Ez a hatás nyers sebzésre nem vonatkozik.
	LOPAKODÁS: Az egységet csak olyan ellenfelek vehetik célba, amelyek az aktuális kör kezdetén szomszédosak voltak vele. Miután ez az egység sebést okoz, távolítsd el ezt a kockát.

Ládajelölők

A kétoldalas ládajelölők jelképezik azokat a harctéren található zárt tárolókat, amelyeket kinyitva eszközkártyákat szerezhettek. A  ikonnal rendelkező jelölő 1 általános eszközkártyát, míg a  ikonnal rendelkező 1 legendás eszközkártyát tartalmaz.

Ha a köröd során a kalandozód egy ládajelölőt tartalmazó hexára mozog vagy oda helyezik, akkor végre kell hajtaniod egy zárnyitásprobát ezen a ládán (lásd a "Zárnyitáspróba" részt lejjebb, és a "Mozgatás és helyezés" részt a 89. oldalon).

A zárnyitáspróba során egy nyitókód számjegyeihez kell kockákat megfeleltetni a zár kinyitásához. A zárnyitásprobához tartozó nyitókód a ládajelölő típusának megfelelő eszközpakli legfelső kártyájának hátlapján található.

☞ Sikeres próba esetén a zár kinyílik, és a jelölőt el kell dobni. Fedd fel a kártyát, majd tedd a hátizsákdobba, vagy az előkészített felszereléseid közé. Ha úgy döntesz, hogy nincs szükséged a kártyára, a kártyát és a hozzá tartozó ládajelölőt is dobd el.

☞ Sikertelen próba esetén dobd el a ládajelölőt, és a hozzá tartozó kártyát tedd a pakli aljára.

☞ Egyes események a ládajelölő zárnyitásprobáját használják egy másik hatás kiváltásának meghatározásához. Ilyen esetekben nem kapod meg az eszközt, hanem a használt eszközkártyát tedd a pakli aljára, függetlenül a zárnyitáspróba kimenetétől. A zárnyitáspróba után a ládajelölőt el kell dobni, hacsak nincs másképp említve.



Zárnyitás

A kalandozódnak gyakran kell záratat feltörnie vagy csapdákat hatástalanítani. Ekkor zárnyitásprobát kell végrehajtani a zár mechanikus nyitókódjának feloldásához. Siker esetén feltöröd a zárat, vagy hatástalanítod a csapdát, akár akció közben is. Ha a zárnyitáspróba nem sikerül, a zár nem nyílik ki, vagy nem érvényesül a csapda hatása.

Csata közben zárnyitásprobát kell végrehajtani, ha ládajelölőt vagy csapdát tartalmazó hexára mozogsz, akár akció közben is. Városi vagy békés esemény során csak akkor lehet zárnyitásprobát végrehajtani, ha az esemény szövege ezt leírja.

NYITÓKÓD

A nyitókód a következő elemekből áll, amelyek az eszközkártyák hátlapján és a csapdák leírásánál láthatók.

☞ **Próbálkozások:** Az a szám, amennyiszer dobhatsz a zárnyitáskockákkal (3 db D6 kocka) egy zárnyitáspróba során.

► Egy eszközhöz tartozó maximális zárnyitási próbálkozások száma az eszközkártya hátlapján található legfelső szám.



Általános és legendás eszközökön látható zárnyitási próbálkozások száma.

► Egy csapda hatástalanításához tartozó próbálkozások maximális száma zárójelben van feltüntetve a csapda leírásánál.



Próbálkozások száma egy rejtékhelykártyán lévő csapda hatástalanításához.

☞ **Számkódok:** 3 vagy több számból álló kód, amelyek mindegyikéhez egy kockát kell megfeleltetned a próba sikeres teljesítéséhez.

- ▶ Minden számkód értéke 1 és 6 közötti lehet.
- ▶ **Fő számkód:** A fő számkód tüskés szegéllyel jelölt, és először ehhez kell megfeleltetned egy kockát, mielőtt a többi számkóddal próbálkozhatnál. A fő számkódok jellemzően legendás eszközökön találhatók.



Fő számkód



Általános



Legendás



Csapda

Az ábrán látható általános eszközhöz 5-ös, 2-es és 2-es dobás szükséges, tetszőleges sorrendben. A legendás eszköznél először a fő számkódot kell kidobni, ami 5-ös, majd ezt követően 5-ös, 1-es és 2-es dobás szükséges, tetszőleges sorrendben. A csapda hatástalanításához 4-es, 5-ös és 2-es dobás szükséges, tetszőleges sorrendben.

ZÁRNYÍTÁS LÉPÉSEI

Egy zárnyításpróba végrehajtásához kövesd az alábbi lépéseket.

- Dobás:** Dobj a kiválasztott zárnyításkockákkal.
 - ▶ Ha ez az első próbálkozásod, akkor **mind a 3 zárnyításkockával dobnod kell.**A további próbálkozások során megtarthatsz 1 vagy több eredményt **az előző próbálkozásodból**, félretéve ezeket a kockákat. A félretett kockákkal a további próbálkozások során már nem dobhatsz.
 - ▶ Ha van egy fő számkód (tüskés szegéllyel jelezve), akkor először az adott számkódnak megfelelő kockát kell megtartanod, mielőtt bármely más kockát megtarthatnál. Azonban amikor a fő számkódhoz tartozó kockát megtartod, más kockákat is megtarthatsz, hogy megfeleltessd a számkód többi elemének. Miután megtartottad a fő számkódnak megfelelő kockát, és így érvényesítetted a próbálkozást, **a további próbálkozások során** a szokásos módon dobhatsz ezzel a kockával.
- Az eredmények módosítása:** Fáradtsággockákért cserébe módosíthatod a kockák eredményét. Minden elvett fáradtsággocka után 1-gyel növelheted vagy csökkentheted 1 kocka eredményét (a 6-ost nem változtathatod 1-esre és fordítva).

3. **A próbálkozás érvényesítése:** Hasonlítsd össze a dobásod eredményeit a nyitókóddal.

- ▶ Ha a kockák eredményei megfelelnek a nyitókód minden számjegyének, akkor a próba sikeres.
- ▶ A próbálkozás sikertelen, ha az eredményeid nem egyeznek meg a nyitókód minden számjegyével, de ha van még próbálkozásod, újra dobhatsz a kockákkal.
- ▶ Ha már nincs több próbálkozásod, vagy úgy döntesz, hogy nem folytatod a dobást, a zárnyításpróba sikertelen, és az adott próbához félretett összes eredmény elveszik.

A zárnyításpróba végrehajtása után folytatd a körödet.

Példa a zárnyításra (általános eszköz)

A "Szökés a börtönből esemény" során Anna a ládajelölőt tartalmazó hexára mozog. Úgy dönt, hogy végrehajt egy zárnyításpróbát.

1. Anna megnézi a  pakli legfelső kártyájának a hátlapját. A kártyán 5-2-2 nyitókód látható 3 próbálkozással. Dob a 3 zárnyításkockával, aminek az eredménye 1, 2 és 3.
2. Most módosíthatja az eredményeket, ezért úgy dönt, hogy elvesz 1 fáradtsággockát, amiért 1 eredményt módosíthat. A 3-as eredményt 2-esre változtatja.
3. Most már van kettő 2-es eredménye, de a kockák eredménye még nem egyezik meg a teljes kóddal. Még mindig van 2 próbálkozása, ezért megtartja a 2-es kockákat, és újradozja az 1-es, ami most 3-as eredményt ad.
4. Ismét módosíthatja az eredményeket, ezért úgy dönt, hogy 2 fáradtsággockát elvesz, amiért legfeljebb 2 eredményt megváltoztathat. A 3-as eredményt módosítja kétszer, így az 5-ösre változik.
5. Most már a kód összes számjegyéhez tud párosítani egy kockát, így sikerrel teljesíti a zárnyításpróbát! A ládát kinyitotta, így eldobja a ládajelölőt, és elveszi a  pakli legfelső kártyáját. Ez egy élelem (♥) altípusba tartozó eszköz, a Falkreath-i vagdalt, amit az előkészített felszerelése közé helyez.
6. A zárnyításpróba félbeszakította Anna mozgásakcióját, azonban már 3 hexát lépett, és nincs több mozgáspontja. Ha lenne, akkor folytathatná a mozgását.

Példa a zárnyításra (legendás eszköz)

Egy rejtekhelyesemény során Anna egy  ládajelölőt tartalmazó hexára lép, és úgy dönt, hogy végrehajt egy zárnyítás-próbát.

1. Megnézi a  pakli legfelső kártyájának hátlapját, amelyen a 6-5-2-3 nyitókód látható. A 6-os a fő számkód, és 4 próbálkozás lehetséges. Dob a zárnyításkockákkal, melynek eredménye 4, 2 és 2.
2. Most módosíthatja az eredményeket. Ennek a nyitókódnak van egy fő számkódja, így először ennek kell megfeleltetnie egy kockát, mielőtt a többi kockát megtarthatná. Úgy dönt, hogy elvesz 2 fáradságkockát, amivel módosíthat legfeljebb 2 eredményt. A 4-es eredményt módosítja kétszer, így az 6-ra változik.
3. Ezáltal Anna egyik kockájának eredménye egyezik a fő számkóddal, és így már más eredményeket is megtarthat. Van egyezése a 2-es számkóddal is, de a teljes nyitókóddal még nincs.
4. Még mindig van 3 próbálkozása, így megtartja az egyik 2-es eredményt, de a 6-os eredményt nem kell megtartania a fő számkóddal való egyezés után. A következő dobásánál a 6-os és a másik 2-es eredményű kockákkal dob, melyek eredménye 5 és 4.
5. Ismét módosíthatja az eredményeket, ezért úgy dönt, hogy elvesz 1 fáradságkockát, hogy módosítson 1 eredményt. A 4-es eredményt módosítja 3-ra.
6. Most már a nyitókód minden számjegyéhez van egyező kockája, így sikeresen teljesítette a zárnyítás-próbát! Kinyitotta a ládát, ezért eldobja a ládajelölőt, és elveszi a  pakli legfelső kártyáját. Ez egy fegyver (T), a Koboldzúzó, amit az előkészített felszerelése közé tesz.
7. A zárnyításpróba megszakította Anna mozgásakcióját. Eddig 2 hexát mozgott, így még mindig tud 1 hexát mozogni. Egy üres hexára mozog, és befejezi a mozgásakcióját.

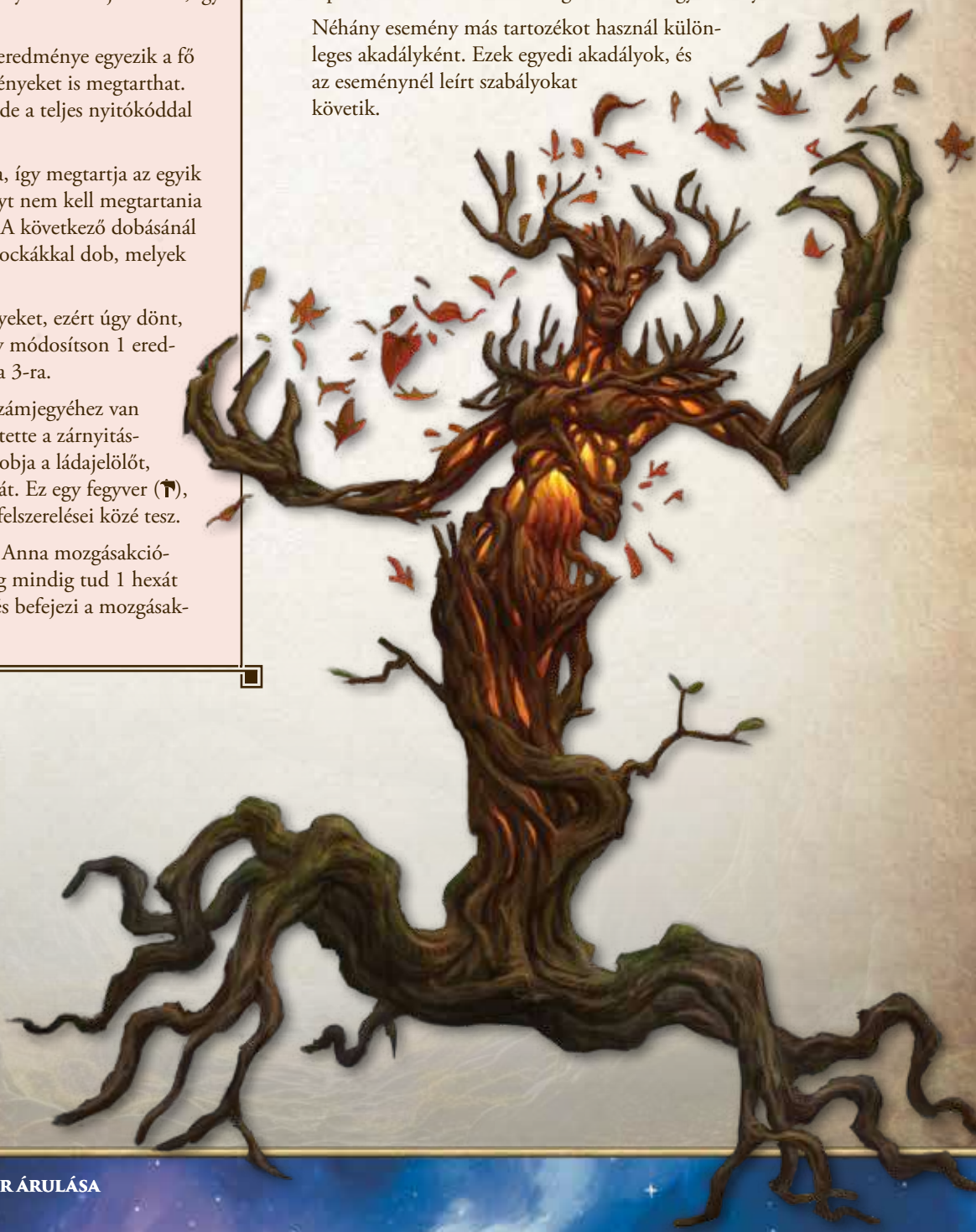
Akadályok

Néhány csata során akadályként lapkákat kell lehelyeznetek, melyek megakadályozzák, hogy átmozogjatok egyes hexákon. Ezeket a lapkákat képpel lefelé kell más lapkák tetejére helyeznetek, általában az előkészületek során. Ezek a leggyakrabban előforduló akadályok, és az alábbi szabályok vonatkoznak rájuk.

☞ Az akadályok járhatatlanok (lásd a “Térképpel és harctérrel kapcsolatos fogalmak” részt az 58. oldalon).

☞ Ha egy esemény lapkákat használ akadályként, az előkészületi ábrán piros hexák jelölik az alakjukat és az elhelyezkedésüket. *Megjegyzés:* Néhány összecsapásnál késsel jelölt lapkák is láthatók, hogy jobban meg lehessen különböztetni, hogy mely lapkák szükségesek a harctér kialakításához. A kék lapkáknak nincsenek különleges hatásai vagy szabályai.

Néhány esemény más tartozékot használ különleges akadályként. Ezek egyedi akadályok, és az eseménynél leírt szabályokat követik.



Összecsapás

Egy összecsapás során a harctér 2 vagy több lapkából áll, melyeket az előkészületek során kell lehelyezni (egyes összecsapások akadályként további lapkákat is használnak, lásd a 70. oldalon). A többi tereplapkától eltérően az összecsapáslapkán nincsenek ikonok, mivel ezek az összecsapáshoz tartozó előkészületi ábrákon láthatók a küldetélépéseknél vagy a térképkártyákon. Az összecsapáslapka kétoldalas, és bármelyik oldalát használhatjátok aszerint, hogy melyiket érzitek hangulatosabbnak az aktuális helyszínhez.

AZ ÖSSZECsapÁS ELLENSÉGKÉSZLETE

Az összecsapások során az ellenségekészletet (EK) kell használnotok az ellenségek lehelyezésére. Az ellenségek maximális száma az EK-től, és a csata előkészületi ábráján látható számozott ellenséghexák számától függ (lásd az "Összecsapás felépítése" részt a 72. oldalon, és az "Összecsapás előkészítése" részt lejjebb).

ÖSSZECsapÁS ELŐKÉSZÍTÉSE

Kövessétek a csata előkészítésének 1-3. lépéseinél leírtakat (lásd az 57. oldalon) az összecsapás előkészületi ábrájának figyelembe vételével.

- 1. Harctér előkészítése:** Helyezzétek a játékterületre az összecsapáslapkát vagy bármely más lapkát az eseménynél látható ábra alapján.
 - 2. Ládajelölők lehelyezése:** Helyezzétek ládajelölőket az összecsapás előkészületi ábráján látható hexákra. Győződjétek meg róla, hogy minden jelölőnek a megfelelő oldala van felfelé, attól függően, hogy  vagy  ládáról van-e szó.
 - 3. Ellenségek lehelyezése:** Számítsátok ki az ellenségekészlet (EK) értékét. Ezután egyesével húzzátok ki és helyezzétek le az ellenségjelölőket a soron következő számozott hexára az ábrán látható módon, az 1. hexával kezdve, amíg az összes ellenséget le nem helyeztététek. Húzzátok ki a lehető legmagasabb szintű ellenséget anélkül, hogy meghaladnátok az EK értékét. Ezután vonjátok ki az EK-ből az ellenség szintjének értékét, majd helyezzétek le a jelölőjét a megfelelő oldalával felfelé. Ha az ábra alapján nincs már több számozott üres hexa, ne helyezzétek le több ellenséget. Ha már minden ellenséghexa foglalt, az EK-ben maradt pontokat hagyjátok figyelmen kívül.
- Ezután kövessétek a csata előkészítésének 4-6. lépéseinél leírtakat (lásd az 57. oldalon).

Összecsapás harcterének felépítése

- 1. Kezdőlapka:** Csatlakoztassátok ezt a lapkát az összecsapáslapkához az előkészületek során. Ezután helyezzétek minden kalandozót erre a lapkára, azzal a kalandozóval kezdve, akinél a kezdőjátékos-jelző van.
- 2. Összecsapáslapka:** Ezt a lapkát szinte mindig használjátok, de a kezdőlapka helyzete eltérő. Helyezzétek az ellenségeket és a ládajelölőket (ha vannak) erre a lapkára, az összecsapás előkészületi ábrájának megfelelően.



Összecsapás felépítése

- 1. Összecsapás előkészületi ábra:** Az összecsapáslapka ábrája, amelyen a csata előkészítéséhez használt ikonok és számok láthatók. Ha egy eseménynél több ✕ választási lehetőség van, mindegyik ugyanazt az előkészületi ábrát használja, hacsak másképp nincs említve.
- 2. Ellenséghexák:** Az ellenségeket ezekre a számozott hexákra kell helyezni, az 1. hexával kezdve, és növekvő sorrendben haladva, amíg az EK el nem fogy, vagy amíg minden ellenséghexa foglalt nem lesz (lásd az "Ellenségkészlet" részt az 54. oldalon).
- 3. 🏰 és 🏰 hexák:** Ezekre a hexákra általános (🏰) vagy legendás (🏰) ládajelölők kerülnek (lásd a "Ládajelölők" részt a 68. oldalon).
- 4. Kezdőlapka:** Ez mutatja, hogy a kezdőlapkát az összecsapáslapka melyik részéhez kell csatlakoztatni.
- 5. Járhatatlan hexák:** Ezek a piros hexák járhatatlanok (lásd az 58. oldalon). A pirossal jelölt hexák mindegyikét fedjétek le az adott terület alakjának megfelelő, képpel lefelé fordított lapkával (lásd az 58. oldalon).
- 6. Cél:** Ezt a célt kell elérni az összecsapás sikeres teljesítéséhez (lásd a "Csatacélok" részt a 86. oldalon). Ugyanebben a szövegdobozban található a 3-4 játékosra vonatkozó különböző módosítók is. Ha egy eseménynél több ✕ választási lehetőség, de csak 1 szövegdoboz van, akkor mindegyik ugyanazt a célt és módosítót használja.
- 7. 3-4 játékos módosító:** Néhány összecsapás tartalmaz egy különleges hatást, hogy a nagyobb csapatok számára növelje a nehézséget. A módosító az összecsapás végéig aktív marad, hacsak másképp nincs említve. A hatás magában foglalhatja az ellenségek ÉP-jának növelését, a tulajdonságaik növelését vagy akár a jelölőjük átfordítását magasabb szintre.



Példa egy összecsapás előkészítésére

Zoli és Anna úgy döntöttek, hogy a “Szökés a börtönből esemény” végigjátszásával választják ki a kalandozóik kasztját. Zoli és Anna a 92-93. oldalakon leírtak alapján készíti elő a csatát.

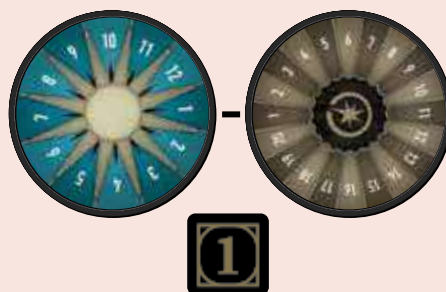
1. A “Szökés a börtönből eseménynél” leírtak szerint a következő 1-es szintű ellenségjelölőket teszik bele az 1/5-ös szintű ellenségjelölő húzózsákba: nemeself bandita, argóniai bandita, sívítőkölők, csontváz és fafúria. A többi ellenségjelölőre most nem lesz szükség.
2. A kezdőlapkát az alábbi ábrán látható módon hozzáillesztik az összecsapáslapkához. A lapkák lehelyezése után egy általános (♁) ládajelölőt tesznek az ábrán jelölt ládahexára.
3. 2 kalandozó játszik, és a TP-számláló az 1-esen áll, így az ellenséggkészlet (EK) értéke 2. A játékosok 2 db 1-es szintű ellenséget húznak az ellenségjelölő húzózsákból, és az ábrán látható számozott hexákra helyezik azokat. Először a nemeself banditát húzzák ki, amit az 1. hexára helyeznek. Ezután kihúzzák az argóniai banditát, amit a 2. hexára helyeznek.
4. Úgy döntenek, hogy Anna kezd a játékot, aki megkapja a kezdőjátékos-jelzőt.
 - a. Elsőként Anna helyezi le az argóniai kalandozójának jelölőjét a kezdőlapka első oszlopának (amelyik 2 hexából áll) legfelső hexájára. A harcformáját a ♁-en hagyja, hogy használni tudja az egykezes fegyver és pajzs képzettségsora kockáit.
 - b. Ezután Zoli lehelyezi a sötételf kalandozójának jelölőjét a kezdőlapka második oszlopának (amelyik 3 hexából áll) legfelső hexájára. A harcformáját a ♁-n hagyja, hogy használni tudja a pusztító bot képzettségsora kockáit.
5. A fordulószámláló kockát 1-re állítják. Készen állnak az első összecsapásuk elkezdésére!



Összecsapás előkészületi ábrája



Összecsapás harcterének az előkészítése



Zoli harcformája



Anna harcformája

Rejtekhely

A rejtekhelycsaták egy feltérképezetlen, labirintusszerű területen teszik próbára a kalandozókat, ahol a harctér több, ikonokkal ellátott lapkából áll. Ezek az ikonok kapcsolatban állnak a rejtekhelykártyákkal, és hivatkozási pontokként szolgálnak a további lapkák felfedésekor (lásd a "Rejtekhely felderítése" részt a 77. oldalon). A rejtekhelyeken keresztülhaladva új termeket derítetek fel, ládákat nyitnak ki, és égszilánkokat szereztek. Az égszilánkok kikristályosodott mágiadarabkákká, amelyek a csapat előrehaladásának nyomon követésére szolgálnak.

A REJTEKHELY ELLENSÉGKÉSZLETE

Az ellenségkészlet kiszámítása az 54. oldalon található szabályok szerint történik, de a többi csatamódtól eltérően nem egyszer, a csata elején számítják, hanem minden lapkánál, azok felderítésekor. Minden rejtekhelykártyán található egy ellenfélmátrix, amelyen a felfedett lapkához húzható ellenségek száma és azok maximális szintje látható. A ténylegesen lehelyezendő ellenségek száma a rendelkezésre álló EK-től, a húzott kártya ellenfélmátrixától és a felfedett lapkán lévő  hexák számától függ. Az ellenségek lehelyezésének folyamatát a "Rejtekhely felderítése" rész írja le a 77-78. oldalakon.

REJTEKHELY ELŐKÉSZÍTÉSE

Kövessék az alábbi szabályokat a csata előkészítésének 1-3. lépéseinél (lásd az 57. oldalon).

1. Harctér előkészítése: Az alakjuk szerint válogassátok szét képpel lefelé fordított kupacokba a rejtekhelylapkákat, majd helyezték a kezdőlapkát a játékterületre (hagyjatok bőséges helyet a harctér kibővítéséhez).

► Egyes tartományoknál további előkészületi szabályok is vonatkoznak a rejtekhelyekre, amiket a hozzá tartozó kalandkönyv elején található "Rejtekhely sajátosságok" részben olvashattok.

2. Ládajelölők lehelyezése: Nem helyeztek le ládajelölőket. A ládákat csak a további lapkák felfedésekor kell majd lehelyeznetek (lásd a 77. oldalon).

3. Ellenségek lehelyezése: Nem helyeztek le ellenségjelölőket. Az ellenségeket csak a további lapkák felfedésekor kell majd lehelyeznetek (lásd a 77. oldalon).

Ezután kövessék a csata előkészítésének 4-6. lépéseinél leírtakat (lásd az 57. oldalon).

Példa egy rejtekhely előkészítésére

A játékosok az eseményfázisba lépnek, hogy előkészítsék a rejtekhelycsatát (lásd az 57. oldalon).

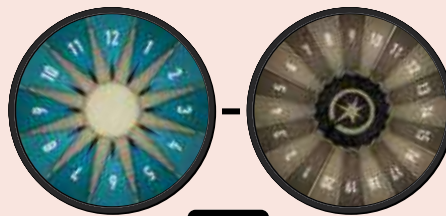
1. Szétválogatják a rejtekhelylapkákat külön kupacokba. Ezután a kezdőlapkát a játékterület szélére rakják úgy, hogy a  ikon a játékterület közepe felé nézzen.

2. Úgy döntenek, hogy a kezdőjátékos-jelzőt most Zoli kapja meg.

a. Zoli a kezdőlapka jobb oldali oszlopának felső hexájára helyezi le a sötételf kalandozójelölőjét, és átvált  harcformába.

b. Ezután Anna helyezi le a jelölőjét a jobb oldali oszlop alsó hexájára. Ő már  harcformában van, ezért nem változtat rajta. Úgy dönt, hogy a Bravil dinnyesalátát felhasználva szerez magának 3 kitartáspontot, majd eldobja a kártyát (lásd az "Eszközkártyák" részt a 28. oldalon). Annának így a maximálisan elérhető 5 kitartáspontja lesz. A játékosoknak nincsenek lehelyezhető társ egységei.

3. A fordulószámláló kockát 1-re állítják. Most már kezdődhet a csata.



Zoli harcformája



Anna harcformája

Rejtekhely harcterének felépítése

- 1. Kezdőlapka:** Ezt a lapkát a rejtekhely előkészítésekor helyezték le. Ezután helyezték erre a lapkára a csapatot, a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező kalandozóval kezdve, majd az óramutató járása szerinti irányban haladva.
- 2. Rejtekhelylapkák:** Ezek a lapkák a felderítések során kapcsolódnak hozzá a harctérhez.
- 3. Kapcsolódási hexák:** Minden lapkán van legalább 1  hexa, amellyel további lapkákat lehet a harctérhez csatlakoztatni (lásd a “Rejtekhely felderítése” részt a 77. oldalon). Az első rejtekhelylapkát úgy kell csatlakoztatni, hogy csak 1  hexája legyen szomszédos a kezdőlapka mindkét  hexájával, melyeknek egyetlen közös  ikonja van.
- 4.  hexa:** Egyes lapkákon  ikonnal rendelkező hexák találhatók. Amikor rejtekhelykártyát húztok, a kártyán látható, hogy mennyi általános () vagy legendás () ládajelölőt kell a felfedett lapkára helyezni. Helyezték a megadott számú és típusú ládajelölőt a lapka  ikonjaira, amíg le nem helyezték a rejtekhelykártyán látható összes ládajelölőt, vagy nincs már több  ikon a lapkán (lásd a “Rejtekhely felderítése” részt a 77. oldalon).
- 5.  hexa:** Ezekre a hexákra lehet az ellenségeket lehelyezni. A felhúzott rejtekhelykártyán látható, hogy összesen mennyi ellenségjelölőt kell húznotok. Ezután húzzátok ki az ellenségeket a megfelelő ellenségjelölő húzózsákokból, és helyezték azokat a felfedett lapka üres  hexáira (lásd a “Rejtekhely felderítése” részt a 77. oldalon).



Egy rejtekhely harctere

Rejtekhelykártya felépítése

A rejtekhelykártyákkal tudjátok felderíteni a lapkákat a rejtekhelycsaták során, melyek a következő információkat tartalmazzák:

1. Égszilánk (🔵): A kártyák tetején látható minden ikon egy égszilánk. Ezek nem találhatók meg minden rejtekhelykártyán, de egy rejtekhely akkor számít teljesen felderítettnek, ha az összes égszilánkját megszereztétek.

► Egy rejtekhely teljes felderítéséhez 3 égszilánk szükséges, hacsak az esemény másképp nem rendelkezik.

► A “felfedezés” céllal rendelkező rejtekhelyeknél a csapat által megszerzett minden egyes égszilánk 1 TP-ot ér a jutalomfázisban, függetlenül attól, hogy sikeresen teljesítettétek-e a rejtekhely célját (lásd a “Csatacélok” részt a 86. oldalon).

2. A kártya neve.

3. Lapka alakja: Itt látható annak a lapkának az alakja, amelyet felderítéskor csatlakoztatni kell a rejtekhelyhez.

4. Ellenfélmátrix: Ez a táblázat mutatja meg, hogy a kalandozók számától függően mennyi, és milyen szintű ellenségjelölőt kell húzni, és lehelyezni a lapkára. Erről bővebben a következő oldalon olvashattok.

5. Ládajelölők: A hatások leírása feletti 🏠 és 🗺️ ikonok azt mutatják, hogy az egyes típusú ládajelölőkből mennyit kell a kártyához felfedett lapka 🏠 hexáira helyezni.

6. Hatások leírása: Itt található a kártya által kiváltott hatások leírása, amely a felfedett lapkára vagy a rejtekhely egészére is vonatkozhat. A rejtekhelykártyákon legfeljebb 2 hatás lehet: egy “felfedéskor” hatás, és 1 egyéb hatás a lehetséges 3 típus közül:

► **Felfedéskor:** Ezt a hatást akkor kell érvényesítened, amikor csatlakoztatod a kártyához tartozó lapkát, és feltöltöd egységekkel. Ha a hatás egy része csak a lapka feltöltése után érvényesíthető, akkor eszerint járj el. Ha az adott kártyának nincs további hatása (csapda, égszilánk vagy környezeti), dobd el a kártyát. Hacsak másképp nincs említve, a “felfedéskor” hatásokat a kártyát felfedő kalandozóra kell érvényesíteni. Ha a kártyát azért dobnád el, mert a lapkát nem lehet lehelyezni, hagyd figyelmen kívül a hatásait.

► **Csapda (piros):** Tedd ezt a kártyát a lapka mellé, amíg egy kalandozó a lapka egyik hexájára nem mozog (vagy oda nem helyezik). Ekkor a kalandozónak zárnyitáspróbát kell végrehajtania a csapda hatástalanítására (lásd a “Csapdák” részt a 80. és a “Zárnyitás” részt a 68. oldalakon). A próba után dobd el a kártyát.

► **Égszilánk (kék):** Tedd ezt a kártyát a lapka mellé, amíg egy kalandozó a lapka egyik hexájára nem mozog. Ezután a csapat annyi égszilánkot szerez, amennyi égszilánkikon (🔵) van ezen a kártyán, és érvényesíti az eddig megszerzett égszilánkok számához tartozó hatást (beleértve ennek a kártyának az égszilánkjait is). Az égszilánkhatást az égszilánk megszerzése váltja ki, és **a lapkára belépő kalandozó ellen kell érvényesíteni**, hacsak kifejezetten másképp nincs említve. Az égszilánk megszerzése után a kártyát tartsátok jól látható helyen, hogy nyomon tudjátok követni a rejtekhelycsata során megszerzett égszilánkok számát.

► **Környezet (zöld):** Ezt a kártyát a lapka mellé kell helyezned, így jelezve a lapkára vonatkozó állandó hatását, amely a rejtekhelycsata végéig megmarad.

7. Tartománykód és kártyaszám: Ez a kód jelzi, hogy a rejtekhelykártya az általános pakli része, vagy Tamriel egy adott tartományához kapcsolódik.



REJTEKHELY FELDERÍTÉSE

A rejtekhelycsaták során a lapkákon lévő  hexák segítségével tudjátok felderíteni a harcteret. Amikor felderítesz egy hexát, húzz egy rejtekhelykártyát, és fedj fel egyet a kártyán jelzett alakú lapkák közül, és csatlakoztasd a harctérhez. A lapkák csatlakoztatásával a harctér kibővül, és további felderíthető hexák () válnak elérhetővé.

Kétféleképpen válthatsz ki felderítést:

☞ **Egy felderíthető hexán tartózkodsz:** A köröd során, ha egy felderíthető hexára helyeznek, oda mozogsz, vagy ott kezded a körödet, dönthetsz úgy, hogy felderíted a hexát. Ha a felderítés megszakítja a mozgásakciót, felderítés után folytathatod a mozgást. Az ilyen módon végrehajtott felderítés nem felderítésakció. A társak nem hajthatnak végre felderítést (lásd a "Társak" részt a 90. oldalon).

☞ **Végrehajtasz egy felderítésakciót:** Úgy is felderíthetsz, hogy célba veszel egy felderíthető hexát, és végrehajtasz egy felderítésakciót. Ehhez az akcióhoz válassz egy felderíthető hexát (lásd alább) a látóteredben, majd számold meg a kalandozód és a hexa közötti távolságot. Ha ez a távolság (hexák száma) kisebb vagy egyenlő, mint az erőnlétértéked, akkor felderítet a hexát.

Felderíthető hexák

Egy  ikonnal jelölt hexa akkor számít felderíthető hexának, ha a következő feltételek teljesülnek:

☞ Van legalább 1 olyan éle, ami nem érintkezik egy másik lapkával.

☞ Még nincs felderítve. Egy  hexa akkor felderített, ha szomszédos egy másik lapkán lévő  hexával. **Megjegyzés:** bizonyos hatások következtében eltávolíthatók lapkákat, így egy korábban felderített hexa ismét felderíthetővé válik.

☞ Még nem húztátok fel az esemény teljesítéséhez szükséges számú égszilánkot tartalmazó rejtekhelykártyát (lásd az "Égszilánkok" részt a 78. oldalon). Amikor az esemény teljesítéséhez szükséges utolsó égszilánkot tartalmazó kártyát felhúztátok, a rejtekhely teljesen felderítettnek minősül.

Az üres és foglalt hexák egyaránt felderíthetőek.



Kártyák és lapkák húzása

Amikor felderítesz egy hexát, húzz egy rejtekhelykártyát, illeszd a jelzett lapkát a harctérhez, és töltsd fel ellenségekkel és ládajelölőkkel. A rejtekhelykártyák és a rejtekhelylapkák együtt határoznak meg egy egyedi helyzetet, mely gyakran befolyásolja a lehelyezendő jelölők számát, egy lapka elhelyezkedését, vagy a kalandozók lapkával való interakcióját. Amikor rejtekhelykártyát húzol, kövesd az alábbi lépéseket:

1. Lapka húzása: Húzz egy lapkát, amely megfelel a rejtekhelykártyán látható alakzatnak. Ha nem tudsz húzni ilyen alakú lapkát, akkor képpel lefelé fordítva tedd ezt a kártyát az esemény során szerzett égszilánkkártyákhoz, és vegyétek úgy, mintha a kártya egy égszilánkikont tartalmazna, amit megszerztetek a rejtekhely teljesítéséhez. Ezzel a felderítés véget ér, ne húzz újabb rejtekhelykártyát, és ne érvényesítsd a felhúzott kártya hatásait. A hexa továbbra is felderíthető marad, de egy másik felderítést kell végrehajtanod, hogy egy újabb kártyát húzhass. **Megjegyzés:** Ha a felderítést a hexára mozgással hajtottad végre, akkor el és vissza kell mozognod, hogy újra felderíthesd a hexát ebben a körben.

2. Hatások érvényesítése: Olvasd el a kártya szövegét, és érvényesítsd a "felfedéskor" vagy más azonnali hatásait.

3. Lapkák csatlakoztatása: Helyezd le a felfedett lapkát úgy, hogy 1  hexája szomszédos legyen a felderítési hexával, és részben se fedjen le másik lapkát.

A további lehelyezési szabályok a következők:

▶ A két  hexának érintkeznie kell egymással egy közös él mentén. A felfedett lapkát tetszőleges irányba elforgathatod, de a 2  ikonos hexának érintkeznie kell. Amíg ez a követelmény teljesül, a lapkát más, korábban lehelyezett lapkákkal szomszédosan is lehelyezheted.

▶ A lapkát úgy kell csatlakoztatni, hogy legalább 1  hexája felderíthető maradjon, ha lehetséges. Az elsőként lehelyezett rejtekhelylapkát úgy kell csatlakoztatni a kezdőlapkához, hogy annak csak 1  hexája legyen szomszédos a kezdőlapka mindkét  hexájával (amelyeknek egy közös  ikonja van).

▶ Ha a felfedett lapkát nem lehet csatlakoztatni anélkül, hogy lefedne más lapká(ka)t, dobd el a kártyáját, és tedd vissza a lapkát a felderítetlen lapkák közé. Ezzel a felderítés véget ér, de a hexa felderíthető marad, ha még nem húztátok fel az eseményhez szükséges számú égszilánkkártyát (lásd az "Égszilánkok" részt a 78. oldalon). **Megjegyzés:** Ha a felderítést a hexára mozgással hajtottad végre, akkor el és vissza kell mozognod, hogy újra felderíthesd a hexát ebben a körben.

A lapka a lehelyezése után minden olyan lapkával összekapcsoltnak számít, amellyel van szomszédos hexája, függetlenül attól, hogy ezeken a hexákon van-e  ikon.

4. Ládajelölők lehelyezése: Helyezd le a lehető legtöbbet a kártyán látható ládajelölők közül. Először a  jelölőket (ha vannak), majd a  jelölőket. Az első ládajelölőt a lapka felderítéséhez használt  hexától legtávolabbi  hexára tedd le. A további ládajelölőket a következő legtávolabbi  hexákra helyezd le. Ha 2  hexa egyenlő távolságra van, te választhatsz. Ha a rejtekhelykártyán több ládajelölő van, mint amennyi  hexa van a lapkán, a megmaradt ládajelölőket nem helyezed le.

5. Ellenségek lehelyezése: Helyezz le annyi ellenségjelölőt, amennyit csak tudsz a felfedett lapka EK-e, a kártya ellenfélmátrixa és a felfedett lapkán lévő ♡ ikonok alapján (lásd “A rejtekhely ellenségekészlete” részt a 74. oldalon, és a “Rejtekhelykártya felépítése” részt a 76. oldalon). Először arra a ♡ hexára helyezz ellenséget, amelyik a legtávolabb van attól a ♡ hexától, amelyet felderítettél. A további ellenségeket a következő legtávolabbi ♡ hexákra helyezd le. Ha 2 ♡ hexa egyenlő távolságra van, te választhatsz. Az ellenségek lehelyezését akkor fejezd be, ha az EK-et teljesen felhasználtad, az ellenfélmátrix alapján az összes ellenséget lehelyezted, vagy a felfedett lapkán nem maradt üres ♡ hexa (még akkor is, ha az EK értéke nem 0). Az ellenségek lehelyezéskor az alábbiak szerint használd az ellenfélmátrixot:

- ▶ A bal oldali oszlopban lévő ikon jelöli a játékosok számát.
- ▶ Az ikontól jobbra lévő minden mező egy lehelyezendő ellenséget jelöl (ha van), és a mezőben látható az ellenség szintje. Ha ez nagyobb, mint az EK fennmaradó értéke, akkor a lehető legmagasabb szintű ellenséget kell kihúzni anélkül, hogy az EK-et túllépnéd.
- ▶ Az ellenségjelölőket balról jobbra haladva kell kihúznod a megfelelő sor mentén, és minden kihúzott ellenség szintjét vond le az EK-ből. Az ellenségeket a lapka ♡ hexáinak egyikére kell lehelyezned.
- ▶ Ha az ellenfélmátrix több ellenséget jelöl, mint amennyi ♡ hexa van a lapkán, az ellenfélmátrix fennmaradó ellenségeit nem helyezed le. Ha az EK-et felhasználtad, több ellenséget nem helyezel le, még akkor sem, ha az ellenfélmátrix szerint még kellene.

6. Kártya elhelyezése: Ha a kártyán van égszilánkikon, környezeti hatás vagy csapda, amely a felfedett lapkára vonatkozik, tedd a kártyát képpel felfelé a lapkája mellé. Ellenkező esetben dobd el.

Égszilánkok

Az égszilánkok Aetherius mágijának Nirn világára hullott darabjai, melyek Tamriel-szerte többfelé megtalálhatók, különösen a rejtett helyeken. Az egyes rejtekhelykártyákon lévő égszilánkikonok jelölik, hogy a kártyához felfedett lapkán égszilánk található (lásd a “Rejtekhelykártya felépítése” részt a 76. oldalon). Egy rejtekhely akkor számít teljesen felderítettnek, ha az összes égszilánkot felfedték és megszerezték. Hacsak az esemény leírása másként nem rendelkezik, 3 égszilánkot kell megszereznetek. Ez lehet tetszőleges kombinációja a képpel felfelé fordított rejtekhelykártyákon lévő megszerzett égszilánkikonoknak, és az égszilánkként kezelt képpel lefelé fordított rejtekhelykártyáknak.

Égszilánkok megszerzése

Amikor egy égszilánkot tartalmazó lapka egyik hexájára lépsz, megszerzed az égszilánkot és érvényesíted a kártyán látható égszilánkhatást. A zárnyításpróbához hasonlóan ez megszakítja az akciódát, de az akció nem fejeződik be (lásd 76. oldalon).

Az égszilánkkártyát tedd a harctér mellé, hogy számon tudjád tartani a megszerzett égszilánkok számát. Egyes kártyák 1-nél több égszilánkot is biztosíthatnak. Ha a további égszilánkok megszerzésével meghaladnátok a rejtekhelyen megszerzhető égszilánkok maximális számát, azokat hagyjátok figyelmen kívül.



Példa a felderítésre

A 74. oldalon lévő rejtekhely előkészületi példát folytatva, a csata első fordulójának kezdetén a játékosoknak még nincs aktiválható képessége. Mivel ez nem fáradtságforduló, egyik kalandozó sem kap kimerültségkockát, és nem is sebződnének, ha lenne kimerültségkocka a feltöltődéssávjukon. A kalandozók végrehajtják a köreiket.

Zolinál van a kezdőjátékos-jelző, így ő az első a körsorrendben.

A kör kezdete és felderítés

A köre kezdetén Zoli mágia (♁) harcformában van, így aktiválja a varázslója veleszületett kasztképességét, amiért 1 kitartáspontot kap, így összesen 4 lesz neki.

A kezdőlapka egyik felderíthető hexáján (amelyik egy másik hexával osztozik a ♁ ikonon) tartózkodik, ezért úgy dönt, hogy felderítést hajt végre. Ez nem akció, mivel a körét egy felderíthető hexán kezdte (lásd a “Rejtekhely felderítése” részt a 77. oldalon).

1. Felhúzza a rejtekhelypakli legfelső lapját, ami a Spórakamra. Egy 3-hexás lapka látható a kártyán, ezért felhúz egy ugyanilyen méretű és alakú lapkát.
2. A kártyán 2 szöveges hatás van:
 - a. A kártya “felfedéskor” hatását azonnal érvényesíteni kell. Minden kalandozónak inaktívná kell egy harckockát bárhol a kalandozótáblájáról, vagy kap egy rontás állapotkockát. Zoli úgy gondolja, hogy nélkülözni tud egy harckockát a csatában, ezért elvesz egyet a kalandozótáblájáról, és a fajlapjára helyezi. Anna egy rontás ikonra állított állapotkockát tesz a feltöltődéssávjá bal szélső üres mezőjére.
 - b. A kártyán a kék hátterű szöveg az égszilánkhatásokat írja le. Az itt leírt számozott hatásokat az váltja ki, amikor egy kalandozó a lapka egyik hexájára lép, és megszerzi a Spórakamra égszilánkját (♁).
3. Zoli csatlakoztatja a lapkát a kezdőlapkához úgy, hogy csak 1 ♁ hexája legyen szomszédos a kezdőlapka mindkét ♁ hexájával (lásd a “Lapkák csatlakoztatása” részt a 77. oldalon).
4. A kártyán nincsenek általános (♁) vagy legendás (♁) ládák, így nem helyez le ládát arra a hexára, amelyen ♁ és ♁ ikon is látható.
5. A kártya ellenfélmátrixán egyetlen 1-es szintű ellenség látható a 2 kalandozóhoz tartozó sorban (♁♁). 2 kalandozónál és a TP-számláló által jelzett 4 TP-nál a számított EK 8, de az ellenfélmátrix alapján legfeljebb 1-es szintű ellenség helyezhető le. Zoli húz egy 1-es szintű fafúriát, amit lehelyez a lapkának arra a hexájára, amelyen egy ♁ és egy ♁ ikon is látható. Habár az EK-et nem használta fel teljesen, nem helyez le több ellenséget, mert a kártya ellenfélmátrixán nincs több ellenség, és az új lapkán sincs több ♁ ikon.
6. Zoli a kártyát képpel felfelé az új lapka mellé teszi, mert van rajta egy meg nem szerzett égszilánk.

A lapkák csatlakoznak egymáshoz, így a felderítés befejeződött. Zoli a következő akciója során felderíthetné a Spórakamra felderíthető ♁ hexáját, ha végrehajtana egy felderítésakciót, vagy a felderíthető hexára mozogna.



Tipp: Játékterület és rejtekhelyek

Rejtekhelycsaták alkalmával ajánlott minél több helyet hagyni a játékterület közepén, mivel a harcér jelentős helyet foglalhat el az asztalon. Ha elfogyna a hely, az alábbiak egyikét tehetitek:

☞ A jelenlegi elrendezésüket megtartva toljátok el az összes felfedett lapkát, hogy helyet csináljatok a következőnek. Ez leginkább a rejtekhely vége felé alkalmazható, amikor már csak kevés lapkát kell lehelyezni.

☞ Tegyétek a felfedett lapkát az asztal egy másik részére, ahol több hely van, majd nem használt térképjelzőkkel jelöljétek meg a két lapka csatlakoztatott hexáit. Ilyenkor több figyelmet igényel a harcér áttekintése, ezért törekedjétek rá, hogy ne legyen egynél több szétválasztott terület.

CSAPDÁK

A csapdák káros mechanikus vagy mágikus hatásokat jelképeznek. Számos rejtekhelykártyán megtalálhatóak, piros szövegdobozban (lásd a 76. oldalon). A csapdák leírásában a következők olvashatók:

- ☞ Csapda neve.
- ☞ Hatástalanító kód, amely megegyezik a 68. oldalon ismertetett "Zárnyítás" rész nyitókódjával).
- ☞ A hatást leíró szöveg.

Ha a köröd során a kalandozód egy csapdahatással rendelkező lapkára mozog, vagy oda helyezik, akkor aktiválnod kell a csapdát. Az ellenségek és a társak nem aktiválják a csapdákat, de azok hatással lehetnek rájuk, ha a csapda leírása ezt külön említi.



Csapda egy rejtekhelykártyán.

Csapda működésének lépései

Ha aktiválsz egy csapdát, kövesd az alábbi lépéseket. A csapda zárnyításpróbáját és hatását bármely más hatás előtt érvényesíteni kell, amelyet a kalandozó erre a hexára való mozgása vált ki, mint például egy láda kinyitása.

1. A csapdát aktiváló kalandozónak zárnyításpróbát kell végrehajtania a csapda hatástalanító kódja ellen (lásd a "Zárnyítás" részt a 68. oldalon).

2. Érvényesítsd a csapda hatását. A csapda hatása leírja, hogy a csapda a zárnyításpróba sikeressége vagy sikertelensége esetén lép-e működésbe. A csapda hatásának érvényesítése után a csapda inaktív lesz, és nem lehet újra aktiválni, hacsak nincs másképp említve.

► Ha a kártyán a csapdán kívül nincs más érvényesíten-dő hatás, dobd el a kártyát.

► Ha a csapda nem határoz meg érintett egységeket, a csapda hatása csak az azt aktiváló kalandozó ellen érvénye-sül. Ha egy csapda hatását több egység ellen is érvénye-síteni kell, azt egyesével kell megtenni a csapdát aktiváló kalandozó által meghatározott sorrendben.

Kazamaták

A kazamatacsaták harctere több lapkából áll, amelyek között lehetnek rejtekhelylapkák és az összecsapáslapka is. A kazamataban a lapkákra nyomtatott ikonokat hagyjátok figyelmen kívül. Ehelyett az ellenségeket és egyéb tartozékokat a kazamata szabálya és előkészületi ábrája szerint kell lehelyezni, amelyet a kalandkönyvben talátlak.

KAZAMATA ELLENSÉGKÉSZLETE

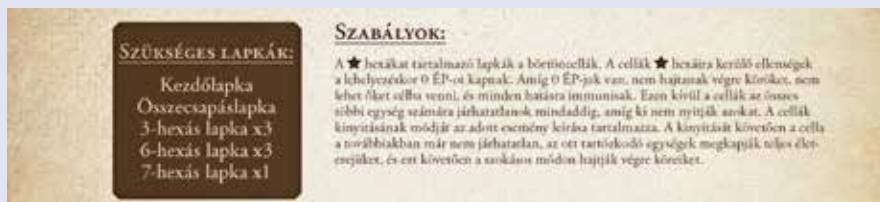
Az előkészületekkor a kazamaták az összecsapásokhoz hasonlóan egy általános ellenségkészletet használnak az ellenségek lehe-lyezéséhez. A lehelyezhető ellenségek maximális száma az EK értékétől, és a kazamata előkészületi ábráján található számo-zott ellenséghexák számától függ (lásd a "Kazamataesemény felépítése" részt a 81. oldalon, és a "Kazamata előkészítése" részt a 82. oldalon).

Kazamataesemény felépítése

1. Csata célja: Ezt a célt kell teljesítenetek ahhoz, hogy sikeresen befejezzétek a kazamatacsatát (lásd a “Csatacélok” részt a 86. oldalon). Ez a cél a kazamatában játszódó minden eseménynél különböző, amit az esemény szövegében találtok, nem pedig a kazamata harcterének ismertetésénél a kalandkönyvben.

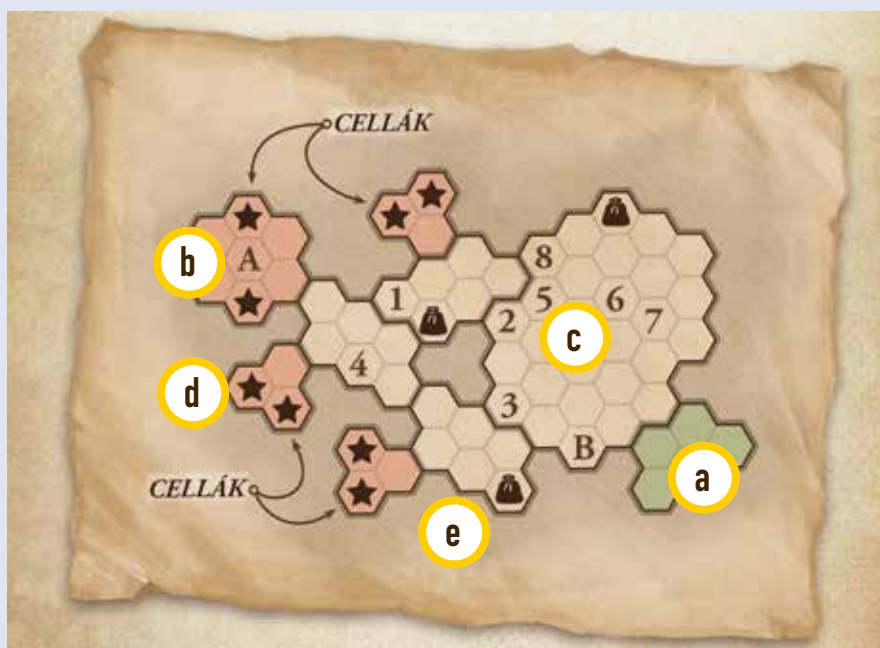


2. Kazamata szabályai: A tartomány kalandkönyvében, a kazamatához tartozó oldalon találjátok a harctér előkészítéséhez szükséges lapkákat, és a kazamatában játszódó eseményhez tartozó különleges szabályokat.



3. Kazamata előkészületi ábra: A tartomány kalandkönyvében, a kazamatához tartozó oldalon találjátok. Itt láthatjátok a harctér összeállítási ábráját a szükséges lapkák alakjával, és bizonyos esetekben az egyes területek megjelölését is. Az alábbi karakterek és ikonok találhatók az ábrán.

- Kezdőlapka:** Itt látható, hogy melyik lapkához kell csatlakoztatni a kezdőlapkát.
- Betűjeles hexák:** Minden esemény leírja ezeknek a hexáknak a funkcióját. Általában célegységek lehelyezésére szolgálnak, de jelenthetnek interaktív helyszíneket is (például a harctér egyes részei közötti utazási pontokat).
- Számozott hexák:** A legtöbb esemény az ellenségkészletet használja az ellenségek számozott hexákra való lehelyezésére, kezdve az 1-es hexával, és növekvő sorrendben folytatva.
- Csillagos hexák:** Ezeknek a hexáknak nincsenek saját szabályaik, de amennyiben használatosak, annak módját mindig az esemény leírásában találjátok. Használhatók egységek lehelyezésére vagy jelképezhetnek más interaktív helyszíneket.
- 🏰 és 🏡 ládahexák:** Mindegyik hexára egy megfelelő típusú ládajelölőt kell tenni (lásd a “Ládajelölők” részt a 68. oldalon).





Kazamata előkészítése

Kövessétek a csata előkészítésénél leírt szabályok 1-3. lépéseit (lásd az 57. oldalon), figyelembe véve a kazamata előkészületi ábráját.

- 1. Harctér előkészítése:** A kazamata előkészületi ábrája szerint állítsátok össze a harcteret a lapkákból.
- 2. Ládajelölők lehelyezése:** Helyezzétek a ládajelölőket a kazamata előkészületi ábráján jelzett hexákra.
- 3. Ellenségek lehelyezése:** Először az esemény szövege által meghatározott célegységeket (vagy más tartozékot) helyezzétek le a kazamata előkészületi ábráján jelzett hexákra. Ezután helyezzétek az ellenségeket a számozott hexákra és a különleges hexákra az alábbiak szerint.

► **Számozott hexák:** Számítsátok ki az ellenségkészlet értékét (EK), majd helyezzétek le a lehető legmagasabb szintű ellenséget az ábrán látható számozott hexákra, az 1-es hexával kezdve. A kihúzása után vonjátok le az EK-ből minden ellenség szintjének az értékét, és helyezzétek le a jelölőjét a megfelelő szintű oldalával felfelé.

Folytassátok az ellenségek lehelyezését mindaddig, amíg az EK teljesen el nem fogy, vagy az ábra szerint nincs már több üres számozott hexa. Ha már nincs több üres számozott hexa, a fennmaradó EK-et nem használjátok fel.

► **Különleges hexák:** Helyezzétek le az esemény szövege által meghatározott ellenségeket (vagy más tartozékot) a kazamata előkészületi ábráján jelzett csillagos vagy betűjeles hexákra. Ha több csillagos vagy betűjeles hexa van, ahová egy ellenséget le lehet helyezni, a csapat választ közülük. Ha azt az utasítást kapjátok, hogy számítsátok ki egy másik ellenségkészletet ezeknek az ellenségeknek a lehelyezéséhez, kövessétek a számozott hexákra vonatkozó fent leírt korlátozásokat.

Ezután kövessétek a csata előkészítésének 4-6. lépéseit (lásd az 57. oldalon).

Példa egy kazamata előkészítésére

Egy másik játék során Zoli és Anna az Éjrozsa börtönre mozgatja a csapatjelzőjét, hogy teljesítse az Éjrozsa brigád céhküldetés B13-as küldetési lépését. Ezzel továbblépnek a C14-es küldetési lépésre, ami egy kazamatacsata küldetéseseményt vált ki, ezért előkészítik a harcteret a csatához.

1. Először az Éjrozsa börtönhöz tartozó előkészületi ábra alapján (Feketemocsár kalandkönyv, 45. oldal) összeállítják a harcteret a lapkákból.
2. Ezután 3  ládajelölőt helyeznek az ábrán jelölt hexákra.
3. Lehelyezik az esemény előkészületi lépéseinél megadott egységeket. A Zirik nevű küldetéssegységet az A hexára helyezik 0 ÉP-jelölővel. Ezután megkeresik az ellenségjelölő húzózsákban a 10-es szintű nemeself nekromantát, és teljes életerővel a B hexára helyezik.
4. Kiszámítják az ellenségkészletet, hogy lehelyezzék az ellenségeket a számozott hexákra.
 - a. Ez a csapat céhküldetésének utolsó csatája, ezért az EK kiszámításához nem a TP-számlálón lévő értéket használják, hanem a nehézségi szinttől függő szakasz végi EK-et (lásd az 56. oldalon lévő táblázatokat). Az első szakaszban vannak, és ketten játszanak haladó nehézségi szinten, így ennek a csatának az EK-értéke 32 (16 TP).
 - b. A csapat Zirik és a nemeself nekromanta értékét sem vonja le az EK-ből, mivel Zirik egy küldetéssegység, és nincs szintértéke, a nemeself nekromantát pedig már a kazamata előkészületei során lehelyezték, és nem része a számozott hexákra vonatkozó ellenségkészletnek.
 - c. A következő ellenségeket húzzák a megadott sorrendben, és lehelyezik őket a számozott hexákra. Ezzel az EK értéke 0 lesz:
 - 20-as szintű argóniai behemót (1-es hexa)
 - 10-es szintű birodalmi végrehajtó (2-es hexa)
 - 1-es szintű ra'gada bandita (3-as hexa)
 - 1-es szintű kaszabszárny (4-es hexa)



- d. Zoli és Anna addig folytatja az 1-es szintű ellenségek húzását – EK-költség nélkül –, amíg nem lesz 6 foglalt számozott hexa.
1-es szintű birodalmi bandita (5-ös hexa)
1-es szintű mocsárrák (6-os hexa)



5. Az esemény utasításai szerint kiszámítanak egy második ellenségkészletet, hogy feltöltsék a ★ hexákat, amelyek a “cellalapkákat” jelölik.

- a. Az EK értéke ismét 32.
- b. A következő ellenségeket húzzák és helyezik le a ★ hexákra. Minden cellalapkára 1 ellenséget kell lehelyezniük, mielőtt újabb ellenséget helyezhetnének az adott lapkára. Az Éjrőzsa börtön szabályai azt is előírják, hogy a cellákra helyezett ellenségek jelölői alatt nincsenek ÉP-jelölők. Úgy döntenek, hogy az alábbiak szerint helyezik le az ellenségeket:
- A 20-as szintű breton főmágust a 7-hexás cella legfelső ★ hexájára.**
A 10-es szintű ra'gada zsoldost a bal oldali 3-hexás cella alsó ★ hexájára.
Az 1-es szintű erdei elf banditát az alsó 3-hexás cella alsó ★ hexájára.
Az 1-es szintű ork banditát a felső 3-hexás cella jobb oldali ★ hexájára.



6. Lehelyezik a kalandozóikat a kezdőlapkára.

a. Úgy döntenek, hogy Zoli lesz a kezdőjátékos, ezért megkapja a kezdőjátékos-jelzőt, és a kalandozójelölőjét a kezdőlapka legfelső hexájára helyezi, majd ✖ harcformába vált.

b. Anna következik, aki a jelölőjét a kezdőlapka második oszlopának legfelső hexájára helyezi. Ő már ✖ harcformában van, és úgy dönt, hogy nem vált át más harcformára.

7. A kalandozóik után a társakat helyezik le. A küldetés második lépéséből van 2 felbérelt zsoldosuk, ezért az 5-ös szintű nemeself martalócot és az 5-ös szintű északi martalócot a kalandozóikkal szomszédos hexára helyezik a kezdőlapkán.

8. A fordulószámláló kockát 1-re állítják, és kezdődhet a csata!



Csatacélok

Egy csata akkor sikeres, ha teljesítitek a célját. Az összecsapásoknak és a rejtekhelycsatáknak általában egy szokványos céljuk van, amelyet a típusuk határoz meg:

☞ **Teljes győzelem:** Le kell győznötök vagy egyéb módon el kell távolítanotok a harctéren lévő összes ellenséget. Ez a leggyakoribb cél az összecsapásoknál, és alkalmanként a kazamatáknál is előfordulhat.

☞ **X kiiktatása:** Egyes csaták egy meghatározott egységre utalnak. Ez egy konkrét ellenségjelölő, amelyet az összecsapás szövege határoz meg. A kiiktatás cél teljesítéséhez a megadott célegységet (vagy egységeket) le kell győznötök, vagy egyéb módon el kell távolítanotok a harcterről.

☞ **Átfésülés:** Teljesen fel kell derítenetek a harcteret, megszervezve az összes szükséges égszilánkot. Alapesetben a szükséges égszilánkok száma 3, de az esemény ettől eltérően is rendelkezhet. Az esemény sikertelen, ha nem szerzitek meg az összes szükséges égszilánkot. Ez a leggyakoribb cél a céhküldetések során előforduló rejtekhelycsatáknál.

☞ **Felfedezés:** Hasonlóan az átfésülés célhoz, ennél is teljesen fel kell derítenetek a harcteret az összes szükséges égszilánk megszerzésével – alapesetben 3 –, majd sikeresen vissza kell vonulnotok. Amennyiben a harctér teljes felderítése előtt visszavonultok, az esemény sikertelen. A többi céltől eltérően a rejtekhely során megszerzett minden égszilánkért TP-ot kaptok, az adott rejtekhely teljesítéséhez szükséges számú égszilánkig. Amennyiben a csapatot legyőzik, nem kaptok TP-ot. Ez akkor is igaz, ha a szükséges számú égszilánk megszerzése előtt visszavonultok (lásd a “Visszavonulás a csatából” részt az 59. oldalon).

Az összecsapásoknak és a rejtekhelycsatáknak is lehet olyan különleges célja, amely módosítja vagy akár lecseréli a szokásos célt. A “Szökés a börtönből eseménynek” is van egy ilyen speciális célja (lásd a 92. oldalon).

A kazamatacsaták mindegyike egyedi, és általában saját különleges céljuk van, de lehet szokásos céljuk is.

A csata vége

A csata az aktuális forduló után véget ér, ha az alábbiak bármelyike bekövetkezik:

- ☞ Teljesítitek az esemény célját.
- ☞ Visszavonultok a csatából.
- ☞ Minden kalandozót legyőztek.

Mivel a csata annak a fordulónak a végén ér véget, amelyben a fenti események közül 1 bekövetkezik, a csata nem feltétlenül ér véget azonnal, miután az utolsó ellenséget is legyőztétek, még akkor sem, ha a teljes győzelem volt a csata célja.

A HARCTÉR LEBONTÁSA

Miután a csata véget ért (akár sikeres volt, akár nem), kövessétek az alábbi lépéseket, majd folytassátok a jutalomfázissal.

1. Távolítsátok el az összes megmaradt bónusz ÉP-ot a kalandozótáblátokról, valamint a kalandozók maximális életerejét meghaladó ÉP-okat. Ezután a kalandozójelölőket a megmaradt ÉP-jaikkal együtt tegyétek vissza a fajlapotokra. Ha a csapatnak vannak olyan állandó társ egységei, amelyek a későbbi csatákban is szerepelhetnek, helyezték a jelölőiket egy kalandozótábla mellé, és távolítsátok el róluk az összes állapotkockát vagy többlet ÉP-ot (lásd a “Társak” részt a 90. oldalon).

2. Távolítsátok el és merítsétek ki az aktív mezőiteken maradt kockáitokat, majd vegyétek vissza az összes inaktív képzettségkockáitokat. **Megjegyzés:** A csata végén a feltöltődésávotokon lévő kockák ottmaradnak a következő csatáig, vagy amíg más módon el nem távolítjátok azokat, például a napnyugtafázisban vagy egy fogadó városakcióval (lásd a “Városok szolgáltatásai” részt a 40. oldalon).

3. Szedjétek szét a harcteret.

► Tegyétek vissza az ellenségjelölőket a megfelelő húzózsákokba, a ládajelölőket pedig a készletbe.

► Válogassátok szét a tereplapkákat az alakjuk szerint. Ha rejtekhelylapkákat is használtatok, keverjétek meg minden alakzat halmát képpel lefelé, és tegyétek vissza a lapkákat a helyükre.

► Gyűjtsétek össze a rejtekhelykártyákat, félretéve az “SP”-vel jelölteket, vagy amiket a kalandkönyv elején található “Rejtekhely sajátosságok” rész előír. Ezután keverjétek meg a rejtekhelypaklit, és tegyétek vissza a tartóba.

A harctér lebontása lépéseit csak csata után kell végrehajtani, békés esemény után nem.



TOVÁBBI SZABÁLYOK



További szabályok.....88

Dobás a D6-tal	88
Eldobás	88
Hatás időzítése	88
Hatásokhoz kapcsolódó kifejezések	88
Legyőzött egységek a lapkákon	88
Egységek legyőzése	88
Képességek és akciólimitok ("Ingyenes")	88
Gyógyítás	89
Bónusz ÉP szerzése	89
Mozgatás és helyezés	89
Tartós hatás	89
Kocka visszavétele	89
Növelés/csökkentés	89
Egységek eltávolítása	89
Célba vehető egységek	89
Kör	89
Különleges kitartás eredmények	89
Példa: képességhasználat és kitartáspont szerzése	89

Tulajdonságok ideiglenes módosítása	90
Életerőt (ÉP) kapni és veszíteni	90
Kerekítés	90
Egységek kapcsolatai	90
Ellenségek	90
Csoport	90
Kalandozók	90
Társak	90
Társ köre	91
Társ körének lépései	91
Társ képzettségei	91
Egységek magyarázata	91
Szökés a börtönből esemény	92

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ebben a fejezetben a játék más részeit érintő szabályokat ismer-
tetjük. Használatuk referenciaként a hatások és események
utasításainak megértéséhez vagy érvényesítéséhez.

Dobás a D6-tal

Ha egy játékos arra kap utasítást, hogy dobjon egy D6-tal,
akkor ugyanazt a hatoldalú kockát kell használnia, mint a
zárnyításpróbáknál (lásd a 68. oldalon). Ha nem zárnyítás-
próba során dobtok ezekkel a kockákkal, nem használhattok
olyan képzettségeket vagy egyéb hatásokat, amelyekkel zár-
nyításpróba során módosíthatnátok a kockák értékét.

Eldobás

Amikor azt az utasítást kapjátok, hogy dobjatok el egy kártyát,
kockát vagy jelölőt, az alábbiak szerint járjatok el:

- ☞ Az eldobott kártyákból képezzetek a kártya típusához tar-
tozó dobópaklit. Az eldobott kártyákat mindig a pakli tetejére
tegyétek. Miután egy adott típusú kártyából az összeset eldob-
tátok, keverjétek meg a dobópaklit, és képezzetek egy képpel
lefelé fordított húzópaklit (hacsak más utasítást nem kaptok).
- ☞ Az eldobott kockákat tegyétek vissza a készletbe, a típusá-
nak megfelelő kockákhoz.
- ☞ A legyőzött ellenségek jelölőiből alkossátok meg a legyő-
zött ellenségek kupacát. Egyéb esetben a jelölőket tegyétek
vissza a megfelelő húzózsákba vagy a készletbe, a típusukhoz
tartozó jelölők közé.

Hatás időzítése

Egyes képességek/képzettségek hatásának időbeli bekövetkezése
eltérő, vagy akár több hatásuk is lehet. Ezeket az alábbi szabá-
lyok szerint kell érvényesíteni:

- ☞ A hatásokat egyenként és teljes egészében érvényesíteni
kell a következő hatás érvényesítése előtt.
 - ▶ Az “amikor” hatást az azt kiváltó esemény bekövetke-
zésekor kell érvényesíteni.
 - ▶ Az “után” hatást az azt kiváltó eseményt követően kell
érvényesíteni.
 - ▶ Az “előtt” hatást az azt kiváltó esemény előtt kell ér-
vényesíteni.
- ☞ Ha több hatást is azonos időzítéssel kellene érvényesíteni,
a játékosok döntenek el a sorrendet.
- ☞ Néhány képességnek/képzettségnek több azonos időzítésű
hatása is van, mint például a gyógyító fény képzettségsor meg-
tisztítás képzettségének. Ha ezek közül néhány érvényesíthető,
mások viszont nem, akkor érvényesítsétek amit tudtok, a többi
hatást pedig hagyjátok figyelmen kívül.

Hatásokhoz kapcsolódó kifejezések

Amikor az következő kifejezéseket tartalmazó hatásokat érvénye-
sítetek, kövessétek az alábbi szabályokat.

LEGYŐZÖTT EGYSÉGEK A LAPKÁKON

Néhány esemény szabálya vagy más hatás leírja, hogy a csatá-
ban legyőzött egységek a lapkákon maradnak. Ezek az egységek
az alábbi szabályokat követik:

- ☞ Az egység jelölője a hexáján marad, amíg a hatás által leírt
módon el nem távolítjátok. A jelölő eltávolításáig a hexa fog-
lalttnak számít.
- ☞ A harctéren lévő legyőzött egység nem hajthatja végre a
köreit, és nem lehet célpontja támadásakcióknak vagy egyéb
hatásoknak (hacsak másképp nincs említve). A hatások érvé-
nyesítése szempontjából az egység jelölője legyőzött egység-
nek számít.

EGYSÉGEK LEGYŐZÉSE

Néhány képesség arra utal, hogy egy egység legyőz egy másik
egységet, akár egy hatás részeként, akár egy másik hatás kivál-
tására. Ezek a képességek az alábbi meghatározásokat követik:

- ☞ Egy kalandozó (vagy társ) akkor győz le egy ellenséget, ha
az alábbiak valamelyike bekövetkezik:
 - ▶ Az ellenség elveszíti az utolsó ÉP-jelölőjét a kalandozó
által érvényesített támadásakció vagy hatás miatt.
 - ▶ A kalandozó érvényesít egy olyan hatást, amely leírja,
hogy az ellenséget legyőzte.
- ☞ Egy ellenség akkor győz le egy egységet, ha az elveszíti az
utolsó ÉP-jelölőjét az ellenség általi támadásakció vagy hatás
érvényesítése miatt.
- ☞ Ha egy egységet egy állapotkocka, például a rontás hatása
győz le, akkor az egység legyőzöttnek számít, de nem vált ki
olyan hatást, amelyhez az egységet egy másik egységnek kell
legyőznie.

KÉPESSÉGEK ÉS AKCIÓLIMITEK (“INGYENES”)

Egyes hatások lehetővé teszik az egységek számára, hogy továb-
bi támadásakciót hajtsanak végre, további kockákat dobjanak
támadásnál, vagy további hexákat mozogjanak. Ezek a hatások
néha az “ingyenes” kifejezést használják, és az alábbi szabályo-
kat követik.

- ☞ **Akció:** Egy hatás által biztosított további támadásakció
vagy egyéb akció nem számít bele a kalandozó akciólimitjébe,
ha az ő körében kerül érvényesítésre, és az aktív kalandozó
akciólimitjébe sem, ha egy másik kalandozó körében kerül
érvényesítésre. Egy további támadásakcióhoz a kalandozónak
nem kell fáradtsághatást elvennie (hacsak a hatás másképp
nem rendelkezik), még akkor sem, ha ez a további támadás-
akció már nem az első, amit a kalandozó a körében végrehajt.

☞ **Kockák:** A további kockákra nem vonatkozik a kalandozó erőnlét- vagy mágiaértéke, illetve egy nem kalandozó egység támadásértéke. A további kockák akkor is hozzáadhatók egy kalandozó dobásához, ha a kalandozó nem tanulta meg az adott képzettségsort vagy képzettségkockát. Érvényesítésük után a további kockákat vissza kell tenni a készletbe, ahelyett, hogy kimerítve a kalandozó feltöltődéssávjára kerülnének. A további kockaként hozzáadott ellenség harckockák nem helyezhetők egy kalandozó aktív mezőire, és nem lehet velük kitartáspontot szerezni.

☞ **Mozgás:** A további mozgásra nem vonatkozik a kalandozó erőnlétértéke vagy a nem kalandozó egység mozgásértéke.

GYÓGYÍTÁS

Egy egység gyógyítására utaló hatás lehetővé teszi, hogy az egység visszakapja a megadott számú ÉP-jelölőt. Az egység nem gyógyulhat tovább az alap életerejénél.

Amikor egy csapattag olyan hatást érvényesít, amellyel egy másik csapattagon gyógyíthat adott számú ÉP-ot, a hatást érvényesítő egység dönti el, hogy ténylegesen mennyi ÉP-ot gyógyít. Ez az érték lehet egyenlő vagy kisebb, mint a hatás által meghatározott szám (0-nál kisebb nem lehet). Ez olyan hatásra is igaz, amellyel egy csapattag bónusz ÉP-ot kap (lásd alább).

Bónusz ÉP szerzése

A bónusz ÉP-ot biztosító hatások lehetővé teszik a kalandozóknak, hogy a maximális életerejüktől függetlenül és azt meghaladóan ÉP-jelölőket kapjanak. A bónusz ÉP-jelölőket a normál ÉP-jelölők kupacától elkülönítve kell tartani. A nem kalandozó egységek nem kaphatnak bónusz ÉP-ot.

MOZGATÁS ÉS HELYEZÉS

Egyes hatások további mozgást biztosítanak, ami a szokásos mozgásakción kívül is történhet. Vannak olyan hatások is, amelyek valahová helyeznek egy egységet, ami nem azonos az egység mozgásával. Ekkor az egységet le kell venni a harctérről (vagy a harctéren kívülről), és a leírás szerinti hexára kell helyezni. Egy hatás részeként egy hexára helyezett egység **nem vált ki** olyan hatásokat, amelyek érvényesítéséhez az egységnek a hexára kellene mozognia.

TARTÓS HATÁS

Egyes hatások tartósak, azaz a hatás a leírása szerinti ideig vagy az aktuális szakasz végéig aktív marad. A tartós hatásokat tartalmazó kártyákat emlékeztetőül tegyék a játéktérület közelébe. Rögzítések a kampánynaplóba a más forrásokból (például küldetlépésekből) származó tartós hatásokat, és húzzátok át őket, ha már nem érvényesek.

KOCKA VISSZAVÉTELE

Amikor egy hatás arra utasít benneteket, hogy vegyetek vissza egy kockát, azt csak a feltöltődéssávotokról vehetitek vissza. Egy inaktív kockát csak olyan hatással vehettek vissza, ami kifejezetten az inaktív kockákra vonatkozik.

NÖVELÉS/CSÖKKENTÉS

Amikor egy hatás növeli vagy csökkenti egy kocka értékét, fordítsd a kockát a növelt vagy csökkentett értéknek megfelelő oldalával felfelé. A kockák értéke nem növelhető vagy csökkenthető a kockán látható értékeken túl.

EGYSÉGEK ELTÁVOLÍTÁSA

Néhány hatással az egységek más egységeket távolítanak el a harctérről. Az egység eltávolítása nem azonos az egység legyőzésével, így az alábbi szabályokat kell követni:

☞ Ha egy ellenséget nem legyőznek, hanem egy hatás távolítja el a harctérről, az a legyőzött ellenségek kupaca helyett viszszerül az ellenségjelölő húzózsákba.

☞ Az így eltávolított ellenségek nem váltanak ki olyan hatást, amelyhez az ellenség legyőzése szükséges.

CÉLBA VEHETŐ EGYSÉGEK

Egy egységet akkor vehet célba egy másik egység, ha az a hatótávolságán belül és a látóterében van, valamint nincs olyan hatás, amely megakadályozná, hogy célba vegyék. Egy kalandozó hatótávolságát az aktuális harcformája határozza meg (lásd a 61. oldalon). Egy ellenség hatótávolsága a jelölőjén látható hatótávolság érték. Egyes hatásokkal támadásakción kívül is célba lehet venni egységeket, vagy lehetővé tehetik, hogy egy egység szövetségeseiket vegyen célba. Más hatások sebzést okozhatnak egységeknek anélkül, hogy célba vennék azokat.

KÖR

A csata egy fordulója során a harctéren lévő minden egység végrehajt egy kört. Egyes képességek használata körönként bizonyos számú használatra korlátozódik, ami minden egység körének kezdetén visszaáll (nemcsak annak az egységnek a körében, amelyik használni tudja a képességet).

Különleges kitartás eredmények

Egyes hatások további kockákkal történő dobásának lehet ○ vagy más eredménye, ami miatt a kalandozó különleges módon kaphat kitartáspontot. Csak a támadásakciót végrehajtó kalandozó kaphat kitartáspontot a kockadobás eredményeként, függetlenül attól, hogy kinek a köre volt. A kalandozók akkor sem kapnak kitartáspontot, amikor arra kapnak utasítást, hogy mérítsenek ki kockákat, vagy olyan kockákat helyeznek a feltöltődéssávjukra, amelyek felfelé néző oldalán ○ eredmény van.

Példa: képességhasználat és kitartáspont szerzése

Zoli és Anna egy csatát játszanak. Zoli a köre végén érvényesíti az idézett fegyverzet képzettségének (daedrikus idézés képzettségsor) hatását, így Anna végrehajthat egy támadásakciót, legfeljebb 2 képzettségkockával. Anna ☒ harcformában van, és úgy dönt, hogy az elérhető kockái közül 1 harckockával és 1 orvlövés kockával dob egy célba vett ellenségre.

Anna dobásának eredménye egy ○ a harckockán és 2 sebzés az orvlövés kockán. Az eredmények érvényesítésekor 2 sebzést okoz az orvlövés kockával, és kap 1 kitartáspontot a harckockájával. Annak ellenére, hogy Zoli körében dobott kitartás eredményt, Zoli nem kap kitartáspontot.

Tulajdonságok ideiglenes módosítása

Egyes hatások ideiglenesen módosíthatják egy egység tulajdonságát. Ilyen esetben az adott tulajdonság értéke megegyezik az ideiglenesen módosult értékkel. Ha az egység kalandozó, ne adj hozzá új jelzőket a kalandozótáblához, és ne módosítsd őket.

Életerőt (ÉP) kapni és veszíteni

Egyes hatások módosíthatják egy egység alap életerejét vagy ÉP-jelölőit.

☞ Ha egy hatás növeli egy egység alap életerejét, az egység a különbséggel megegyező számú ÉP-jelölőt kap. Ha az egység alap életerejé az egység aktuális ÉP-jelölőinek értéke alá csökken, távolítsd el ÉP-jelölőket, amíg az egység ÉP-jelölőinek az értéke el nem éri az új maximális (alap) értékét.

☞ Ha egy hatás az egység alap életerejét meghaladó ÉP-jelölőket ad – de nem változtatja meg magát az alapértéket –, ezek a jelölők a következő harc tér lebontása lépésig maradnak meg. Egy egység csak akkor kaphat az életerejét meghaladó ÉP-jelölőket, ha a hatás ezt kifejezetten megengedi.

Kerekítés

Ha egy hatás kerekítést ír elő, de nem határozza meg annak módját, akkor mindig lefelé kerekítsetek.

Egységek kapcsolatai

Egységnek minősül a játékban lévő bármely jelölő, amely a következő jellemzőkkel rendelkezik:

☞ Az egységnek vannak tulajdonságai, képességei vagy mindkettő.

☞ Az egységek köröket hajtanak végre a harctéren, vagy irányítás alá kerülnek egy másik egység körében.

Megjegyzés: A különféle nyomon követésekhez, jelzésekhez használt jelölőknek nincsenek ilyen jellemzői, így nem minősülnek egységeknek.

Minden egység 2 kategóriába sorolható: csapat és ellenség. Ebbe a 2 kategóriába tartozó egységek egymás **ellenfelei**. Ha 2 egység nem ellenfele egymásnak, akkor nem vehetik célba egymást, kivéve, ha egy hatás kifejezetten megengedi nekik.

ELLENSÉGEK

A csapat minden ellenfele ellenségnek számít, függetlenül annak szintjétől. A csapathoz tartozó némely egység átmenetileg ellenséggé válhat egyes játékhatsók miatt. Ezek az egységek az adott hatás utasításai szerint viselkednek.

CSAPAT

A csapatban lehetnek kalandozó és társ egységek is. A csapathoz tartozó összes egységet együttesen csapattagoknak nevezzük, és a csapattagokra vonatkozó hatások mind a kalandozókra, mind a társakra érvényesek.

Kalandozók

Az átlalatok létrehozott mindegyik kalandozó egy csapattag. Ha egy hatás értékét a  ikon segítségével határozzátok meg, csak a csapatban lévő kalandozók számát vegyétek alapul.

Társak

A társ egy olyan egység, amely vagy az egész csapat, vagy egy kalandozó folyamatos irányítása alatt áll. Társakat események vagy kalandozók képességei által lehet szerezni. Ellenségjelölők és küldetésegységek is társakká válhatnak.

Amíg egy társ a csapat része, addig a következő szabályok vonatkoznak rá:

☞ A társ csapattag, de nem kalandozó. A kalandozókra vonatkozó hatások nem vonatkoznak rá, és **nem számít bele** a csapat kalandozói létszámba (lásd "A csapat mérete" részt a 36. oldalon).

☞ A társ minden csatát maximális életerővel kezd, hacsak másképp nincs említve.

☞ A társat a legyőzése után el kell távolítani a csapatból. Ellenkező esetben a társ a kalandozóval vagy a csapattal marad, hacsak más hatás el nem távolítja.

☞ A legyőzött társak jelölőjét tegyétek a többi lehelyezetlen, hasonló típusú jelölő közé. Például egy ellenségből lett társ jelölőjét a legyőzése után tegyétek vissza a megfelelő ellenségjelölő húzózsákba.

☞ Ha a társat irányító kalandozót legyőzik, a társ játékban marad, és továbbra is a kalandozó játékos irányítja.

☞ Ha az összes kalandozót legyőzték, az esemény véget ér, és az összes megmaradt társat el kell távolítani a harcterről. Ezek a társak nem számítanak legyőzöttnek annak meghatározásakor, hogy el kell-e távolítani őket a csapatból.

Társ köre

A társak közvetlenül a kalandozók körei után hajtják végre a köreiket. A csapat dönti el, hogy a társak milyen sorrendben kerülnek sorra. Ha leírás szerint egy társat a csapat irányít, döntsétek el, hogy melyik játékos irányítja ezt a társat az adott körben.

A körében egy társ jellemzően mozog, képzettségeket érvényesít, és támad, az alább ismertetett lépéseket követve. A további szabályokat lásd az egységet társként kijelölő hatásnál.

TÁRS KÖRÉNEK LÉPÉSEI

A társat irányító játékos hozza meg a rá vonatkozó döntéseket az alábbi lépések során. A mozgás és a támadás opcionális.

- 1. A kör kezdetén:** Aktiváld az ezzel az időzítéssel rendelkező hatásokat, például a társon lévő állapothatásokat vagy képzettségkockákat.
- 2. Mozgás:** A társat legfeljebb 2 hexát mozgathatod. A társ szabadon mozgatható, nem követi az ellenségek mozgási prioritását.
- 3. Támadás:** A társ megtámadhatja az ellenfelét, ha képes rá, sorrendben követve az alábbi allépéseket.

a. Célpont(ok) meghatározása: Nézd meg a társ hatótávolságát és célpontikonját, majd válaszd ki, hogy mely egység(ek)et veszi célba. Csak a látóterében és hatótávolságában lévő, célba vehető egységeket választhatod. A társ prioritásikonját hagyj figyelmen kívül.

b. Kockaválasztás és kockadobás: Dobj a társ összes harcckockájával. A társak ellenség harcckockákat használnak a dobásuknál. Ha a társ a hatótávolságán belül több célpontot is meg tud támadni, akkor is csak egyszer dobj a harcckockáival, és a következő lépés során minden célpontra érvényesítsd a dobás eredményét.

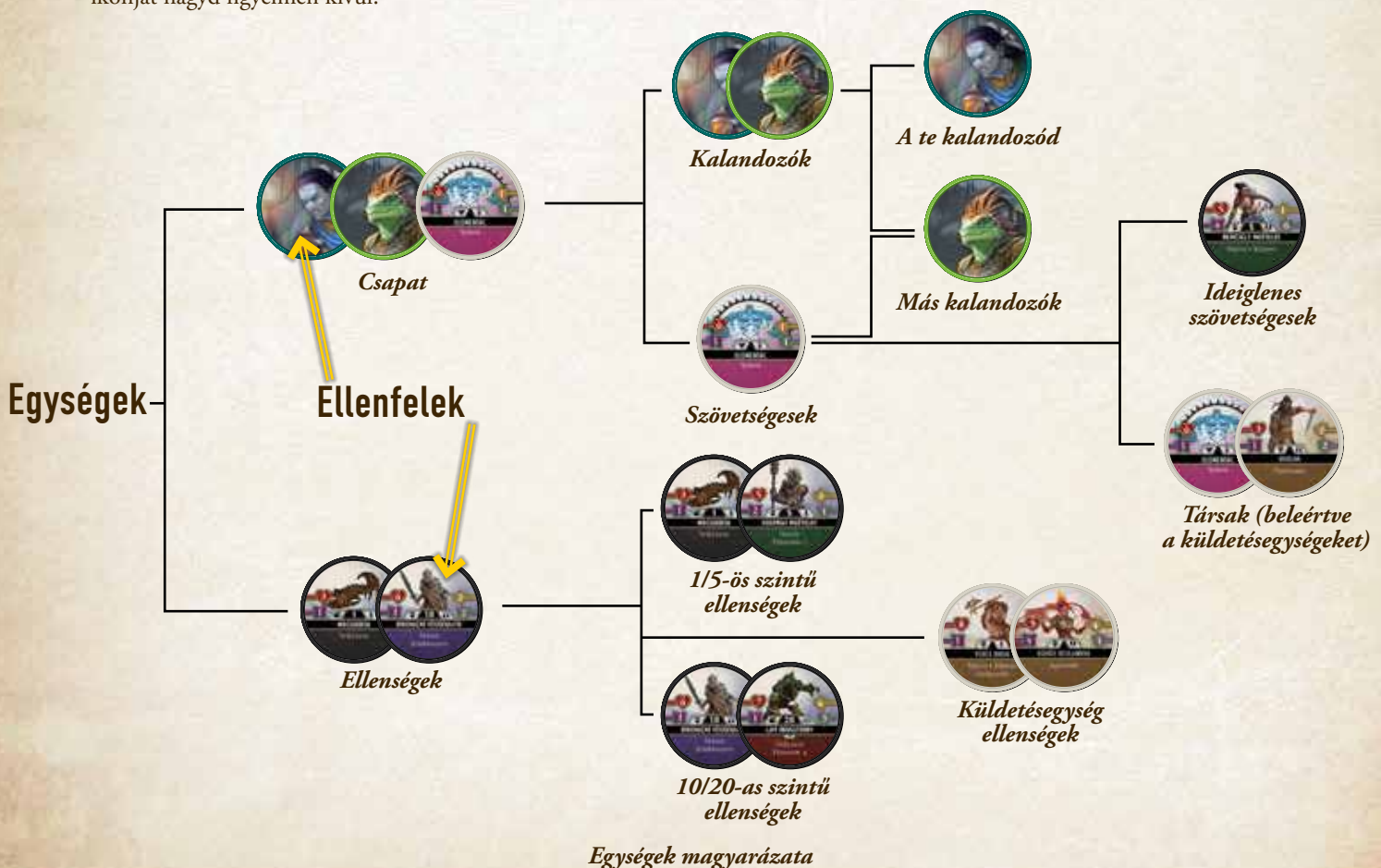
c. Dobás hatásainak érvényesítése: Érvényesítsd az összes dobott harcckocka eredményét a társ minden célpontja ellen.

d. Egységek reagálása: A kalandozók, társak vagy más ellenségek érvényesíthetnek olyan hatásokat, amelyeket a társ támadása váltott ki. Az ellenségeknek érvényesíteniük kell ezeket a hatásokat, ha lehetséges.

4. A kör vége: Aktiváld az ezzel az időzítéssel rendelkező hatásokat. Ezután a következő társ köre következik, ha van.

TÁRS KÉPZETTSÉGEI

A legtöbb társ 1 vagy több képzettséggel rendelkezik, amelyet az ellenségképzettség összefoglaló lapon találsz. A mozgással és a támadással ellentétben a társak képzettségeinek érvényesítése nem opcionális, és minden képzettséget a megadott időzítéssel kell érvényesíteni (ha lehet). Ha egy társ több célpontot is megtámad, minden célpontjára érvényesíteni kell a társ minden képzettségét.



Szökés a börtönből esemény

Egy sötét, durva falú cellában ébredtek valahol Tamrielben. Mindegy is már, miféle vádakkal dugtak benneteket rács mögé, hiába bizonygattátok ártatlanságotokat – a lényeg, hogy egyelőre itt ragadtatok. Már kezdtek beletörődni, hogy egy jó darabig ebben a dohos börtönben fogtok sínylődni, amikor egy viharvert kinézetű rágada érkezik a cellátokhoz, kezében kulcsot szorongatva. Érdeklődve feltápaszkodtok.

“Hé, ti ott” – suttogja rekedtesen. “Figyeljete csak! A nevem Bodean. Egy hasonló gondolkodású egyénekből álló céhet képviselek, a nevünk Határőrök. Kicsik vagyunk, és szívesebben maradunk a színfalak mögött, de Tamriel különböző közösségeinek jobbításán dolgozunk. Segítünk az embereknek, hogy kiállhassanak magukért, támogatjuk a rászorulókat, leplezzük a politikai korrupciót, és hasonlókat.”

Értetlenül pislogtok rá, elvégre egy börtöncellában vagytok, és sosem találkoztatok korábban.

“Nos, igen” – tér végre a tárgyra. “Azért vagyok itt, mert az Őrzök úgy vélik, hogy van bennetek... lehetőség. Túl sok ahhoz, hogy itt üljete bezárva az egek tudják, meddig, és a korrump börtönőrök játékszerei legyetek.”

Most már tényleg érdeklődve figyelitek.

“Kiengedlek benneteket innen” – folytatja a kulcsát elővillantva. “Hogy utána mit tesztek, az rajtatok áll. Az Őrzök nagy hasznát vennék mostanában a hathatós segítségnek, mivel egyik tagunk, egy Deslandra nevű erdei elf, elszabadult. Arra jutott, hogy az Őrzök túl kicsiben gondolkodnak, és hogy Tamriel problémáira az egyetlen megoldás az lehet, ha teljesen megszabadulunk a mágiától. Úgy gondolja, ez lesz az a nagy kiegyenlítő erő, amely megakadályozza, hogy a mágikus hatalommal bírók a gyengékre vadásszanak – de micsoda veszteséggel járna mindez? Deslandrának jelentősek az erőforrásai, ezért segítségre lenne szükségünk, hogy megállítsuk, de nem erőltetünk rátok semmit. Ez itt” – kuncogja – “egy feltétel nélküli szabadrálba helyezés.”

Elfordítja a kulcsot a zárban, és eltűnik. Fontolóra veszitek a szavait, de mielőtt eldöntenétek, mihez kezdjete Tamrielben, először is ki kell jutnotok innen.

Dönthettek úgy, hogy az *Elder Scrolls* hagyományainak megfelelően kalandozóitok egy börtönből való szökéssel kezdik a játékot. Az esemény során megismerkedhettek a harc szabályaival, és végrehajthatjátok a kalandozóitok létrehozásának befejező lépéseit. A kalandozóitok ebben a csatában elért eredményei határozzák meg, mely kasztok közül választhattok. Ha ezen az eseményen keresztül részletesebb segítséggel szeretnétek megtanulni a játék szabályait, kövessétek végig ennek a csatának a lépésről lépésre kifejtett, részletes példáját az oktatófüzetben.

A csata lejárásához szükség szerint az alábbi oldalakon találtok segítséget:

- ☞ A kalandozóterület, a tulajdonságok, a képzettségek, a feltöltődéssáv és az aktív mező leírása a 18-24. oldalakon olvasható.
- ☞ A csata szabályainak magyarázata az 54. oldalon kezdődik.
- ☞ A ládák és a zárnyitás magyarázata a 68-70. oldalakon található.

Harctér előkészítése

A “Szökés a börtönből” esemény egy összecsapás típusú csata, amelyet az alábbi ábrán látható két lapkából álló harctéren fogtok játszani. A csata előkészítéséhez következőket kell tennetek:

1. Kövessétek az előkészületek lépéseit a 12. és 13. oldalon leírtak szerint, a következő kivételekkel:

- ▶ Az 1/5-ös szintű ellenségjelölő húzózsákot ne az ott leírt módon töltsétek meg, hanem **csak** ezt az 5db 1-es szintű ellenséget helyezétek bele: nemeself bandita, argóniai bandita, sívítóköllyök, csontváz és fafúria.
- ▶ Ne állítsátok be a napszámlálót, mivel a játék 1. napja csak a csata után kezdődik!
- ▶ A TP-számláló értékét 2 helyett 1-re állítsátok.

2. Helyezzétek le a játéktérre az összecsapáslapkát, és illesszétek mellé a kisebb kezdőlapkát az ábrán látható módon. Ezután tegyétek a ládajelölőt az ábrán látható  hexára.



3. Húzzatok és helyezzetek le minden játékban részt vevő kalandozó után 1 ellenségjelölőt az 1/5-ös szintű ellenségjelölő húzózsákból. Összehasonlításképpen, az 54. oldalon leírtak szerint ez egyenértékű egy 1 TP alapján számított ellenségkészlettel. Minden ellenséget az 1-es szintű (fekete szegélyű) oldalával felfelé helyezzetek le a soron következőre az ábrán látható számozott hexák közül (az 1-essel kezdve). Minden ellenségjelölő alá helyezzetek annyi ÉP-jelölőt, amennyi az adott egység életereje.

4. Minden kalandozót helyezzetek le a kezdőlapka egyik hexájára. Döntsétek el, kihez kerüljön a kezdőjátékos-jelző, és először ez a játékos helyezze le a kalandozójelölőjét, majd az óramutató járása szerinti sorrendben haladva helyezzétek le a többi kalandozót is. A lehelyezést követően állítsátok be minden kalandozó harcformáját az 57. és 61. oldalakon leírtak szerint.

5. A fordulószámláló kocka értékét állítsátok 1-re, és ezzel készen álltok a csatára.

A csata lejárata

A "Szökés a börtönből" esemény csatájának különleges célja van: A kalandozóknak vagy le kell győzniük a harctéren lévő minden ellenséget, **vagy** minden le nem győzött kalandozónak meg kell szöknie. Egy kalandozó akkor tud megszökni, ha a körének kezdetén az összecsapáslapka túlsó végén lévő, zölddel jelölt hexák egyikén áll (lásd a 92. oldal ábráját). Ezt a kalandozót vegyétek le a harctérről. A köre véget ér, és a csata további részében nem hajt végre köröket.

A csata annak a fordulónak a végén fejeződik be, amelyben az összes ellenséget vagy az összes kalandozót legyőzik, vagy az összes le nem győzött kalandozó megszökött.

A csata befejezése után győzödjetek meg róla, hogy feljegyeztétek-e az egyes kalandozók eredményeit (lásd alább). Ezután folytassátok "A harctér lebontása" és a "Kasztjutalmak" lépésekkel az alábbiak szerint.

Az eredmények listája

Jegyezzétek fel, hogy a "Szökés a börtönből" esemény lejárata közben melyik kalandozó teljesíti az alább felsorolt eredményeket. Minden kalandozó több eredményt is teljesíthet, de az is előfordulhat, hogy valaki egyiket sem teljesíti:

☐ Nemeself bandita legyőzése

☐ Argóniai bandita legyőzése

☐ Sivítóköllyök legyőzése

☐ Csontváz legyőzése

☐ Fafúria legyőzése

☐ Láda sikeres zárnyitása

☐ Szökés elsőként

☐ Kezdőjátékos

☐ Körsorrendben utolsó játékos

☐ Első sebződés egy legalább 2 hexára lévő ellenségtől

☐ Első sebződés egy szomszédos ellenségtől

Megjegyzés: Az eredményeket követhetitek a fenti listán, pl. az egyes eredmények mellé odaírva az azt elérő kalandozó nevét, vagy letölthetitek és külön is kinyomtathatjátok a listát a www.kickstarterek.hu címről.

A harctér lebontása

A csata befejezése után kövessétek a harctér lebontásának lépéseit a 86. oldalon leírtak szerint, de az **összes** 1/5-ös szintű ellenségjelölőt helyezzétek a húzózsákba (ne csak az ebben a csatában használt 5-öt). Ezen kívül a 10/20-as szintű ellenségjelölőket is tegyétek a megfelelő húzózsákba.

Ne felejtsetek el eltávolítani és kimeríteni az aktív mezőkről az esetlegesen ottmaradt képzettségkockákat, és visszavenni az inaktív képzettségkockákat. A feltöltődéssávotokon lévő képzettség-, állapot-, fáradtság és kimerültségkockák viszont a helyükön maradnak. Tartsátok meg a csata során szerzett kitartáspontokat és eszközöket is, kivéve, ha úgy döntötök, hogy a kasztjaitokat mégsem a most elért eredmények alapján választjátok ki (lásd alább). Miután befejeztétek ezt a lépést, készen álltok a kasztjutalmak kiválasztására!

Kasztjutalmak

Egy csatát követően a kalandozók rendszerint a jutalomfázisban gyűjtik be, majd költik el az esemény után járó tapasztalati pontokat. Ennek a csatának azonban TP helyett az a jutalma, hogy a kalandozók az elért eredményeik alapján kasztot választhatnak maguknak. Ehhez használjátok a következő oldalon látható jutalomlistát. Javasoljuk, hogy **csak a csata után** nézzétek meg ezt a listát.

Miután átnéztétek az elért eredményeitek alapján megszerezhető kasztokat, mindnyájan válasszatok 1-et ezek közül, és az ehhez tartozó kasztlapot helyezzétek a kalandozótáblátok mellé. Vegyétek figyelembe, hogy bizonyos kasztok csak a Valenvadon (VV) kiegészítőben elérhetők.

Ha 2-nél kevesebb kasztból tudnátok választani, várd meg, amíg a többiek befejezik a kasztjuk kiválasztását. Ezután, ha az eredményeid alapján van 1 választható kasztlapod, azt tedd félre, majd keverd meg az összes megmaradt kasztlapot (ne csak azokat, amelyekből a többiek választhattak). Húzz ezek közül annyit, hogy összesen 2 lapod legyen (azzal együtt, amit esetleg félretettél), majd válassz ki ezek közül, hogy melyikkel szeretnél játszani. Ha többen is vagytok, akik 2-nél kevesebb kasztból tudnátok választani, akkor az általatok választott sorrendben egymás után hajtsátok végre a fentieket.

Ha a csata során **minden** kalandozót legyőztek, az összes kasztlapot keverjétek össze. Ezután mindnyájan húzzatok 2-t, és ebből válasszatok ki az egyiket.

☐ **Nemeself bandita legyőzése:** miszticista (VV), varázsló

☐ **Argóniai bandita legyőzése:** akrobata, felderítő

☐ **Sivítőkölők legyőzése:** árnymágus, őrző

☐ **Csontváz legyőzése:** nekromanta, pengemágus

☐ **Fafúria legyőzése:** zarándok, paplovag

☐ **Láda sikeres zárnyitása:** betörő (VV), zsvány

☐ **Szökés elsőként:** bárd, kósza (VV)

☐ **Kezdőjátékos:** sárkánylovag

☐ **Körsorrendben utolsó játékos:** gyógyító

☐ **Első sebződés egy legalább 2 hexára lévő ellenségtől:** íjász

☐ **Első sebződés egy szomszédos ellenségtől:** lovag

Eredménytől független kaszt választása

Ha valaki az eredményei alapján megszerezhető kasztok egyikét sem szeretné, tetszőlegesen választhat a többi kalandozó kasztválasztása után megmaradtak közül. Ilyenkor elveszíti minden kitaráspontját, és el kell dobnia a csata során esetleg megszerzett eszközeit is.

Előkészületek befejezése

A csata befejezésével és a kasztok kiválasztásával minden játékos létrehozta a saját kalandozóját. Most pedig fejezzétek be az előkészületeket az alábbi utasítások szerint.

Állítsátok be a számlálók értékét

Most már a szokásos módon állíthatjátok be a számlálók értékeit:

☞ A napszámlálót ne állítsátok be.

☞ A TP-számlálót állítsátok a 2-es értékre (de a kalandozótok TP sávján hagyjátok a jelölőt a 0 értéken).

Kalandozók pihenése

Végül sikerül megszöknötök – akár hősie küzdelem által, akár szélesebb meneküléssel, akár úgy, hogy mozdulatlanul fekszetek, míg csak a börtönőrök ott nem hagyják látszólag élettelen testeteket. Hamarosan eléritek a város nyüzsgő központját, készen arra, hogy új kalandokra induljatok Tamriel földjén. Elfogadjátok egy céh ajánlatát, amely egy megbízásért cserébe ellát benneteket felszereléssel és menedékkal.

Ahogy felébredtek, felvirrad az új küldetésetek első napja, ti pedig nekivágtok, hogy teljesítsétek.

A kalandozók általában minden esemény után megpihennek. Pihenés közben minden kalandozó gyógyul néhány ÉP-ot, és eltávolít 1 tetszés szerinti kockát a feltöltődéssávjáról (lásd a “Napnyugtafázis” részt a 45. oldalon).

A “Szökés a börtönből” eseményt követően azonban a céh ideiglenes menedékhelye fogadó városakcióként funkcionál, amely egyébként a városi események során választható (lásd a 40. oldalon). Ekkor minden kalandozó maximális életerőre gyógyul, és eltávolítja az összes kockát a feltöltődéssávjáról.

A “Szökés a börtönből” esemény ezzel befejeződött!

Válasszatok egy kezdőküldetést

Lapozzatok a 13. oldalra, és folytassátok a 7., “A céhküldetés előkészítése” lépéssel. Ezután olvassatok tovább, és kezdjétek el a játék első szakaszának küldetését “A játék fázisai” fejezetben (34. oldaltól) leírtak szerint.



KÉSZÍTŐK

A Chip Theory Games növekedésével elérkeztünk arra a pont-ra, amikor játékaink készítőinek névsorát már nem tudnánk a doboz hátulján hiánytalanul megjeleníteni. Ehelyett inkább itt soroljuk fel mindazokat, akik segítségünkre voltak a játék megalkotásában – külön kiemelve azokat, akik a legkiemelkedőbb teljesítményt nyújtották ebben a munkában.

Kiadó

Adam Carlson
Josh Carlson

Játéktervezés és fejlesztés

Josh Carlson, Michael Gernes, Logan Giannini,
Ryan Howard, Andrew Santoro, Salem Scott
Shannon Wedge, Josh Wielgus

További játékok

Jacob Wielgus

Illusztrációk

Chris Beck, Yoann Boissonnet, Anthony LeTourneau,
Federico Pompili

Grafikai tervezés

Chris Beck, Shaun Boyke, Moriah Gorman, Melonie Lavery,
Chelzee Lemm-Thompson, Bree Lindsoe

Írta

Ryan Howard és Salem Scott

Szabálykönyv

Michael Gernes

Szerkesztési tanácsadó

Liz Davidson

A játék nemzetközi licenszadója

Luke Warren

A magyar kiadás munkatársai

A-Z Kiadó: Dr. Kánai Zoltán, Kánai Anna

Fordítás: Szabados Krisztián és a MorroHun Team:
Treczker Klára, Linea Endre, Gúth Zsolt, Gecse Zoltán

Lektorálás: Banitz István

Szerkesztés: Szabados Krisztián

Játéktesztelés, lektorálás és egyéb támogatások

Carter Barton, Andrew Chesney, Andrew Dyrud, Amanda Gehrke, Morgan Godat, Angela Grandell, Jillian Green, Jessica Johnson, Brent Keith, Heather Kilber, Stacey Poirier, Heather Swartz, Pam van Muijen, Brandon Wandersee, Michael Zenke, Tom Aroune, Anthony Barnes, Calvin Thomas Brown, Jennifer L. Brown, Mark Buxton, Chris Carvalho, Eric Christensen, Riccardo Civiero, Simone Conti, Dakotah Cote, Jeffrey Delbert, Sylvain D'Hondt, Netanel Esman, Isaac Evans, Jorge García, Amanda Hasler, Kyle Hasler, Gordon Helle, Jared Hodges, Marc Hogreve, Dale Hopkins, Darren Isnor,

Juan Yih Lee, Derek Lieberman, Prince Mack Sr., Brendan Mayhugh, Ryan McClenahan, Dale Miller, Marco Mewes, Ian Olson, Melanie Owen, Pocky Plays, Jonas Robertsson, Jonathan Sadler, Ryan Sherburne, Howard Sherman, Alec Steers, Lindy Stewart, William Sweett, James "Tayz" Taylor, Jared Tolman, Julian "J.M.M." Vermeulen, Gabriel William Vattendahl Vidal, Harm Wieringa, Elizabeth Young, Y'shtola

Külön elismerés

Salem Scott: Játékmenet és cselekmény

Salem kiolthatatlan lelkesedéssel dolgozott *A Másodkor árulásán*, fáradhatatlanul elemezte és hangolta egymáshoz a játék különböző elemeit, hogy azok a lehető legtökéletesebb játékmenyt nyújtsák. Áldozatos munkája, melyet annak érdekében végzett, hogy az elkészült mű ne csak szórakoztató legyen, hanem hű maradjon a *The Elder Scrolls* sorozat világához is, játékunk sikerének egyik kulcseleme. Felbecsülhetetlen értékű az a számtalan óra, amit erre a projektre áldozott, legyen szó akár a küldetések elkészítésében való közreműködésről, a játék tesztelésének irányításáról vagy az egyes képességek hangolásáról.

Bree Lindsoe: Grafikai tervezés

Bree meghatározó szerepet játszott *A Másodkor árulása* látványvilágának kidolgozásában. Remek érzékkel ötvözte Tamriel jellegzetes vonásait a Chip Theory védjegyének számító vizuális stílussal és a játék egyedi igényeivel, megalkotva egy olyan végeredményt, amivel egyszerűen jólesik játszani. Mindeközben készséges együttműködéssel és végtelen jóindulattal alkalmazkodott a játéktervezés változó igényeihez. Egyedi és igényes munkája kiemelkedően hozzájárult játékunk elkészültéhez.

Ryan Howard: Projektmenedzsment és írás

Mindaz az idő és erőfeszítés, amit Ryan a kutatásba és írásba fektetett, meggyőzte a Bethesda/Zenimaxot, hogy bízhatnak abban, ahogyan a világukat kezeljük. A történetmesélés és a tematikus játékmenet részleteire fordított figyelme révén pedig olyan magával ragadó élményt teremtett, amely az Elder Scrolls rajongóinak és a Tamriel világával csak most ismerkedőknek is sok kellemes meglepetést és remek szórakozást kínál. A szervezőkészségének és erőfeszítéseinek köszönhető, hogy az általunk valaha készített messze a legterjedelmesebb játék fejlesztésének és tesztelésének hosszú hónapjai alatt mindvégig sikerült összedettnen és a tervek szerint haladnunk.

Michael Gernes: Játékmenet és szabálykönyv

Michael még 2021-ben kezdte meg örült utazását a CTG csapatával, és az elmúlt 3 év során mindvégig a játék fejlesztésének kulcsfontosságú szereplője volt. Analitikus, minden részletre odafigyelő elméjének nagy hasznát vettük számos területen – kezdve annak kiszámításától, hogy a játékosoknak hány százalékban kell interakcióba lépniük az egyes játékelemekkel, egészen a játék számos változásának nyomon követéséig; nem is beszélve az általa megalkotott átfogó és lenyűgöző szabályrendszerről. Michael hatalmas elismerést érdemel mindazért az erőfeszítésért, közreműködésért és szívós kitartásért, mellyel hozzájárult játékunk megvalósításához.

SZÓSZEDET

A, Á

akadály	70
akció	
felderítés	61
kasztképesség	61
mozgás	59
támadás	59
városhatár	39
aktív mező	24
aktív mező A (képzettségátvitel)	60
alap mozgáspont (csapaté)	34
alapszabályok	10
alkimista műhely (városok szolgáltatásai)	40
állapothatóság S (képzettségátvitel)	60
állapothatóság kocka	23, 67
általános eszköz	28
átfűzés	86
azonnal ! (képzettségátvitel)	60

B

békés	34, 36, 37, 45
bizonytalan	34
esemény kimenetele	37
városi esemény	38
bolt (városok szolgáltatásai)	38, 40
bónusz ÉP	20

C

cél közbeavatkozása	51
célház (városok szolgáltatásai)	40
cél	
célküldetés célja	49, 47
céljelző	35
csata célja	86
célba vehető	89
célpont	58
ellenség	55, 64
támadás során	60

CS

csapat mérete	36, 90. <i>Ld. még: társ</i>
csapda	80
hatás	76
csillagjegy (képzettségsor-kategória)	22, 38
csoporthatár városakció	39

D

D6 (dobás)	88. <i>Ld. még: zárnyitás</i>
------------	-------------------------------

E, É

egyszilánk	76, 78
csata céljaként	86
hatás	76
egyéni városakció	39
egység (meghatározás és kapcsolataik)	90
eldobás	88
életerő (ÉP-jelölők)	20, 55
kapni és veszíteni	90

ellenfél	90
ellenfélmátrix	74, 76, 78
ellenség	54
köre	64, 65
legyőzött ellenség	67
mozgása	64
típusa	55
ellenség harcokocka	55, 60. <i>Ld. még: ingyenes</i>
ellenséggézet (EK)	54, 56, 71, 74, 80
előkészített felszerelés	18, 28
előkészület	12, 14
csata előkészítése	57
kampány előkészületei	49
végjáték előkészületei	51

eltávolítás

egység eltávolítása	54
kocka eltávolítása (feltöltődéssávról)	18, 23, 24, 45. <i>Ld. még: nehézségi szintek</i>
tulajdonságjelzők és képzettségkockák eltávolítása a jellemzősávról	<i>Ld. leadás</i>
erőltetett mozgás	34
erőnlét	20
esemény	
kiváltása	34
küldetésesemény	34
térképesemény	34, 37
városi esemény	38
végrehajtása	36
eszközök	28, 30
<i>Ld. még: bolt (városok szolgáltatásai)</i>	
cseréje <i>Ld. kalandozók pihenése lépés</i>	

F

faji képesség	24
fáradtság	23
aktív mezők	24
fáradtságforduló	57
fáradtsághatár	23. <i>Ld. még: feltöltődéssáv</i>
fegyver	29, 61
eszköz altípus	29
harcforma	61
fejlesztés, fejlődés	31
felderítés	
akció	61
rejtekhely	77, 79
felé (vmi irányába)	58
felfedéskor (hatás)	76
felfedezés	86
felszerelés	18, 28
feltöltődés (sáv és érték)	23
feltöltődési érték növelése	31
feltöltődéssáv C (képzettségátvitel)	60
fogadó (városok szolgáltatásai)	40
foglalt	58
folyamatos (hatás)	25, 61
forduló (csata során)	57
főtér (városok szolgáltatásai)	40
frissítés	59

GY

gyógyítás, gyógyulás	89
fogadó (városok szolgáltatásai)	40
kalandozók pihenése lépés	45
<i>Ld. még: nehézségi szintek</i>	

H

haladó <i>Ld. nehézség, nehézségi szintek</i>	
harc (képzettségsor)	22. <i>Ld. még: harcforma</i>
harcforma	61
eszközkártya	30
jelölése a kalandozótáblán	18
képzettségsor	22
kiválasztás, változtatás	59, 61
kockaválasztás és kockadobás (támadás)	60
harcos <i>Ld. csillagjegy (képzettségsor-kategória)</i>	
hátizsak (felszerelés eszközei)	18, 28
hatótávolság	58

I

időztetés (hatás)	88
inaktív I (képzettségátvitel)	60
ingyenes (képesség és akció)	88
harcokocka (kockaválasztás és kockadobás)	60
mozgás	59
irányok (térképen)	35

J

járáhatatlan	58
játékoszámtól függő módosító	37, 47, 72
jellemzősáv	18, 19
jellemző értékének növelése	31
jelzők	58
jellemző jelzője	12, 19
<i>Ld. még: tulajdonságok</i>	
képzettségsorjelző	22
térképjelző	35
tulajdonságjelző	19
jutalom	37, 43, 47, 48, 93
<i>Ld. még: fejlesztés, fejlődés</i>	

K

kalandozó	90
kalandozóterület	18
köre	59, 62
legyőzött kalandozó	67
létrehozása	19, 26
kalandozók pihenése lépés	45
kampány	49-51
kampánynapló	49
végjáték	51
kapcsolódási hexa H	57, 75, 77
kaszt	25
fejlesztése (kasztlap átfordítása)	31
kasztképesség (akció)	61. <i>Ld. még: eszközök</i>
Szökés a börtönből esemény kasztjutalmak	93
kasztképesség	25
kazamata	80-85

képzettség.....	21-22
ellenség képzettségei.....	55, 64
fejlesztése.....	31
képzettséghatás érvényesítése.....	60
képzettségkocka dobása csatán kívül.....	61
képzettségkocka/képzettség sor hozzáadása.....	31
leadása.....	43
támadás (képzettség használata).....	59
kerekítés.....	90
kiiktatás.....	86
kimerít.....	23, 60
kimerültségkocka.....	23, 34, 57
<i>Ld. még: feltöltődéssáv</i>	
kitartás	18, 25. <i>Ld. még: kaszt, meggyőző próba</i>
növelése.....	31, 89. <i>Ld. még: bizonytalan</i>
kocka értékének csökkentése.....	89
kocka értékének növelése.....	89
kockák visszavétele.....	23, 40, 51, 86, 89
konfliktus	
esemény.....	34, 37
térképjel.....	34
könnyű <i>Ld. nehézség, nehézségi szintek</i>	
kör.....	89
ellenség köre.....	64
kalandozó köre.....	59
társ köre.....	91
környezeti (hatás).....	76
kudarc <i>Ld. siker</i>	
küldetés	
céhküldetés.....	13, 46
elvesztése.....	48, 50
kulcsszavak.....	50
küldetésegység.....	54, 55
küldetésesemény.....	34
küldetéstétel.....	46
mellékküldetés.....	48
küldetéstábla (városok szolgáltatásai).....	40

L	
ládajelölő.....	68 <i>Ld. még: zárnyítás</i>
lehelyezése.....	57, 72, 76, 81
látótér.....	58
leadás (képzettségé, tulajdonságé).....	43
<i>Ld. még: mágia</i>	
legendás eszköz.....	28
legerősebb.....	55, 64
legközelebbi/legtávolabbi.....	58
leggyengébb.....	55
legyőzött(ség).....	67, 88
lehelyezés.....	54, 57

M	
mágia.....	20
mágus <i>Ld. csillagjegy (képzettség sor-kategória)</i>	
megszakítás (hatás).....	25, 61
meggyőző próba.....	42
mozgás <i>Ld. még: ingyenes</i>	
csapat mozgása lépés.....	34
ellenség mozgása.....	64
mozgásakció.....	59
mozgatás és helyezés (hatás).....	89

N	
nap.....	12, 34, 45, 46
nehéz <i>Ld. nehézség, nehézségi szintek</i>	
nehézségi	
érték (meggyőző próba).....	42
szintek.....	13, 56. <i>Ld. még: ellenségkészlet</i>

NY	
nyers sebzés.....	20, 63
nyitókód (zárnyítás).....	30, 68

Ö	
összeccsapás.....	71-73

P	
prioritás (ikon).....	55, 64

R	
rejtekhely.....	74-80

S	
sebzés.....	63
fáradtságsebzés (forduló kezdete).....	57
sebzés kivédése.....	63
siker	
csapda.....	80
esemény (kimenetele).....	36, 37, 38
küldetés.....	46. <i>Ld. még: kampány</i>
meggyőző próba.....	42
szakasz.....	49
végjáték (végső győzelem).....	51
zárnyítás.....	69
speciális eszközhatás.....	29

SZ	
szomszédos.....	58

T	
támadás	
ellenség támadása.....	64
hatótávolsága.....	55. <i>Ld. még: harcforma</i>
támadásakció és lépései.....	59
tanító (városok szolgáltatásai).....	31, 38, 40
társ (egység).....	57, 90. <i>Ld. még: csapat mérete</i>
tartományhatás.....	45
tartománykódok.....	15
tartós hatás.....	49, 89
tartozéklimit (véges és végtelen).....	21
teljes győzelem <i>Ld. csata célja</i>	
térképesemény.....	34, 38
térképikonok.....	34, 37, 45
térképjelek.....	34, 43
tiltás.....	10
tolvaj <i>Ld. csillagjegy (képzettség sor-kategória)</i>	
TP (tapasztalati pont).....	12, 43, 47, 92
<i>Ld. még: ellenségkészlet</i>	
bónusz TP.....	43
égszilánk (elfedezés csatacéll).....	86
kalandozótáblán.....	18
tulajdonságok.....	19
ideiglenes módosítás.....	90

tulajdonságjelző hozzáadása (jellemző értékének növelése).....	31
--	----

Ü	
üres.....	58

V	
vándorkaraván.....	38
város.....	34, 36, 38-39
vég	
csata vége.....	86
szakasz vége.....	49
végjáték.....	51
végső csata.....	13, 56
végtelen számú tartozékok.....	21
veleszületett képesség	
kaszt.....	25

Z	
zárnyítás.....	68. <i>Ld. még: csapda</i>
mágiatulajdonság hozzáadása.....	31



© 2024 ZeniMax.
A ZeniMax, ZeniMax Online Studio és
a The Elder Scrolls Online a ZeniMax
cégcsoport bejegyzett védjegyei.
Minden jog fenntartva.



chiptheorygames.com
©2024 Minden jog fenntartva

