DESCENT™

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION

JÁTÉKSZABÁLY

Bevezetés

Oly csendben settenkedtek lefelé a kőlépcsőkön, ahogyan csak tudtak, nehogy bármely sötétben leselkedő teremtmény figyelmét magukra vonják. Leoric mágikus kövének pislákoló fénye alig világította be a környező homályt. Jain lassan előhúzott egy nyílvesszőt, és kecses mozdulattal felajzta a húrt, Tomble mögötte menetelő apró árnya pedig elővillantotta késeit.

"Üdvözlet néktek, bátor kalandorok", harsant fel hirtelen egy mennydörgő hang a sötétből. "Nagy utat tettetek meg! De sajnos itt a vége..." Midőn a dörgés távoli visszhanggá szürkült, tucatnyi hatalmas árny jelent meg a hősök körül. A terem csendjét pillanatok alatt felverte a csatazaj...

Játék áttekintés

A Descent: Journeys in the Dark (Second Edition) társasjátékot 2-5-en játszhatják. Egyikük alakítja a mesélőt, míg az összes többi játékos egy-egy kalandozó szerepét. A kalandozók minden játék során küldetéseket teljesítenek, veszélyes barlangokba, ősi romokba, sötét kazamatákba és elátkozott erdőkbe merészkedve. Útjuk során szörnyekkel csatáznak, kincseket gyűjtenek, és igyekeznek keresztülhúzni a mesélő gonosz terveit.

A játék célja

A játékosok minden játék előtt választanak egy küldetést a Quest Guide-ban (Küldetésfüzetben) felsoroltak közül. Minden küldetés speciális feladatokat ró rájuk, melyeket teljesíteniük kell a győzelemhez. A kalandozók csapatként győznek, vagy vesztenek, míg a mesélő egymaga bukik el, vagy diadalmaskodik.

A játékot kampányként, több küldetést összekötve is játszhatjátok, egy nagyszabású történetet kerekítve. Kampány során a játékosok fejlődhetnek, minden egyes játékalkalommal növelve erejüket. E szabályfüzet nagy része az egy küldetéses játékot (és nem a kampányt) tárgyalja. A kampány szabályokat a végén olvashatjátok (lásd "Kampány szabályok" a 19. oldalon).

Tartozékok

A játék következő tartozékokból áll:

- Ez a szabályfüzet (Rules of Play)
- 1 Küldetés füzet (Quest Guide)
- 8 Kalandozó figura
- 31 Szörny figura, köztük:
  - 5 Zombi, 4 világos és 1 piros
  - 5 Goblin íjász, 4 világos és 1 piros
  - 5 Barlangi pók, 4 világos és 1 piros
  - 4 Marcangoló, 3 világos és 1 piros
  - 4 Acsarkodó, 3 világos és 1 piros
  - 2 Lapaj, 1 világos és 1 piros
  - 2 Elementál, 1 világos és 1 piros
  - 2 Csáplény, 1 világos és 1 piros
  - 2 Árny Sárkány, 1 világos és 1 piros
- 9 Egyedi hatoldalú kocka, köztük:
  - 1 Kék Harci kocka
  - 2 Piros Hatalom kocka
  - 2 Sárga Hatalom kocka
  - 1 Barna Védelem kocka
  - 2 Szürke Védelem kocka
  - 1 Fekete Védelem kocka
- 7 Műanyag talp
- 8 Hőslap
- 1 Kampány jegyzettömb
- 152 Kis kártya, köztük:
  - 84 Kaszt kártya
  - 20 Tárgy (I. fejezet) kártya
  - 14 Tárgy (II. fejezet) kártya
  - 16 Állapot kártya
  - 12 Keresés kártya
  - 6 Relikvia kártya
- 84 Normál méretű kártya, köztük:
  - 40 mesélő kártya
  - 18 Szörny kártya
  - 12 Főgonosz kártya
  - 10 Úti esemény kártya
  - 4 Aktivitás kártya
- 205 jelző, köztük:
  - 48 Térkép lap
  - 45 Sérülés jelző
  - 35 Fáradtság jelző
  - 7 Ajtó
  - 16 Hős jelző
  - 9 Keresés jelző
  - 6 Főgonosz jelző
  - 10 Feladat jelző
  - 8 Karakter (NJK) jelző
  - 20 Állapot jelző
  - 1 Feltámasztott familiáris jelző

Tartozékok áttekintése

A játék tartozékainak részletes leírása.

Küldetés füzet

A játék összes küldetése ebben a füzetben található, beleértve ezek előkészületeit, speciális szabályait és minden küldetés feladatait. Kiválasztásukhoz és előkészületeikhez ezt az útmutatót kell használniuk a játékosoknak.

Műanyag figurák

A Kalandozókat és Szörnyeket műanyag bábuk jelölik a játéktáblán. A Kalandozók figurája szürke, míg a Szörnyeké világos vagy piros. A világos szörnyek közönségesek, míg a pirosak ezek jóval erősebb változatai.

Dobókockák

Segítségükkel hajtjuk végre a támadásokat, próbákat, és egyéb hasonló fordulatokat, melyeknél véletlenszerű eredményre van szükség.

Hőslapok

A játékosok minden Hőslapon megtalálják az aktuális Kalandozó összes szükséges adatát.

Kampány jegyzetlapok

E lapokat a kampány játék során használjuk. A játékosok ezeken jegyzik fel a játékalkalmak fontosabb információit.

Kaszt kártyák

Nyolc kisebb paklira oszlanak, melyek a játék nyolc különböző kalandozó kasztját jelölik. Mindegyik pakliban megtalálható az adott kaszt összes jártassága és kezdő felszerelése.

Tárgy kártyák

Ezek a lapok jelképezik a kalandozók által fellelhető vagy megvásárolható tárgyakat. A pakli I. és II. fejezetes tárgyakra osztható.

Állapot kártyák

A játék során bekövetkező hatások szabályait tartalmazzák. Ha a játék alatt egy kalandozót valamilyen hatás ér, ezen kártyákról olvashatjuk le állapotának változását.

Keresés kártyák

Hasznos tárgyakat jelképeznek, melyeket a kalandozók találhatnak útjuk során. A kalandozó Keresés akció végrehajtásakor húzhat ilyen kártyát. Kampány játék során a kártyán feltüntetett arany mennyiséget is megkapjuk.

Relikvia kártyák

A relikvia kártyákon a kampányban fellelhető különleges hatalommal bíró tárgyak találhatók. Ezeket a tárgyakat a kalandozók és a mesélő is megszerezheti.

Mesélő kártyák

A mesélő használja őket, hogy különböző eseményeket idézzen elő. Például előnyhöz juttassa szörnyeit, vagy egy csapdát telepítsen a kalandozók útjába. Léteznek alap kártyák (a mesélő ezekkel kezdi a játékot), és fejlesztés kártyák, melyeket tapasztalati pontokért vásárolhat a kampány során.

Szörny kártyák

A játékban fellelhető különböző szörnyek adatait tartalmazzák. Előlapjukon a szörnyek fontosabb jellemzői és képességei találhatók, míg a hátlapjukon minden képességük részletezése, valamint a kalandozók számától függően bevethető szörnyfigurák száma. Minden szörnyhöz kétféle (I. fejezet, és II. fejezet) kártya található a játékban.

Főgonosz kártyák

Hasonlóak a sima Szörny kártyákhoz, de ezeken a mesélő erősebb szövetségeseinek, a Főgonoszoknak adatait olvashatjuk. Minden főgonoszhoz kétféle (I. fejezet, és II. fejezet) kártya található a játékban.

Úti esemény kártyák

Kampány játék során ezek a kártyák határozzák meg, hogy történik-e valamilyen esemény a kalandozók utazása során.

Aktivitás kártyák

A Kalandozók és a mesélő körének lépéseit foglalják össze, és az is jelzik, melyik kalandozó fejezte be körét. Négy különböző színű kártya létezik, és mindhez tartozik egy ugyanolyan színű Hős (kalandozó) jelzőkészlet.

Térkép lapok

Ezek az összeilleszthető lapok, a kalandozók által felfedezhető helyszíneket jelképezik. Az összes küldetéshez egyedi szettet használunk, mely többféle kombinációban is összeilleszthető. Minden térkép lap dupla oldalú, egyik felén egy belső, másikon egy külső helyszínnel.

Sebesülés és Fáradtság jelzők

Segítségükkel követhetjük nyomon, hogy a kalandozók milyen mértékű sérülést és fáradtság szintet értek el a küldetés során. A sebesülés jelzőket a találatot kapott szörnyek és főgonoszok esetében is használjuk.

Ajtók és műanyag talpak

Némely küldetésnél ajtókat kell a térképre helyeznünk. Az ajtó lehet nyitható vagy zárt. A játék megkezdése előtt helyezzétek az összes ajtó jelzőt a műanyag talpaikra.

Hős (Kalandozó) jelzők

A szabályok vagy kártyák hatásai által életre hívott fontosabb adatok nyomon követésére használhatók.

Keresés jelzők

Ezek mutatják a helyeket, ahol a kalandozók tárgyakat, varázsitalokat, és kalanddal összefüggő dolgokat kereshetnek. Az egyik jelző hátulja eltérő színű, melyre bizonyos küldetéseknél lesz szükség.

Főgonosz jelzők

Ezekkel jelezzük a Főgonoszok helyét a térképen. A jelzőn lévő rajz mindig megegyezik az adott Főgonosz kártyáján lévővel.

Feladat jelzők

A játék több küldetésében eltérő feladatai lehetnek a mesélőnek és a kalandozó játékosoknak. Ezek a jelzők mutatják a feladatok helyét a térképen. A Feladat jelzők hátulja különböző színű, melyekre bizonyos küldetéseknél lesz szükség.

(nem játékos) Karakter jelzők

Olyan karaktereket jelképeznek, akikkel útjuk során találkozhatnak a kalandozók - például falubeliek, őrök, vagy más, a küldetéshez fontos személyek. A hozzájuk tartozó egyedi szabályokat a Küldetésfüzet tartalmazza.

Állapot jelzők

Ha valamilyen hatás ér egy Szörnyet, állapotát ezen jelzőkkel jelöljük. A jelzőkhöz különféle Állapot kártyák tartoznak.

Familiáris (szolga) jelző

A kalandozó játékos által irányított szolgát jelzi. Ez esetben a Nekromanta újraélesztett szolgáját.

Játék előtt

Mielőtt elkezdenétek a játékot óvatosan nyomkodjátok ki karton keretükből a jelzőket és a térképlapokat, majd minden ajtót tegyetek műanyag talpaikra.

Néhány nagyobb szörny figura egy kis összeszerelést igényelhet, de a különálló alkatrészek nagyon egyszerűen a szörnyhöz illeszthetők. Ha úgy gondoljátok egy kevés modellragasztóval is megerősíthetitek az összeállított figurát.

Előkészület

A **Descent: Journeys in the Dark (Second Edition)** külön előkészületeket kíván a kalandozóktól és a mesélőtől. Bizonyos küldetések kaland specifikus előkészületi lépéseket is felsorolhatnak a Küldetés füzetben. A következő instrukciók az alap játékra vonatkoznak. Az alap játék egyetlen küldetést jelent, mely egy alkalommal lejátszható. A játékosok kampány részeként is lejátszhatnak küldetéseket, de használhatják az Epikus játékvariánst is (lásd “Kampány szabályok” és “Epikus játék” a 19. oldalon).

Általános előkészület

Játék előtt a következő előkészületeket tegyük:

1. **Válasszatok küldetést**: A **Descent: Journeys in the Dark (Second Edition)** 16 egyedi küldetést kínál (4 kampány küldetés mellett) saját előkészületi instrukciókkal, és külön feladatokkal a kalandozók és a mesélő számára. Ha kiválasztottátok, a Küldetés füzetben találjátok meg részleteit. Első játékalkalommal a “First Blood (Első vér)” bevezető küldetést ajánljuk.

2. **Állítsátok össze a térképet**: A kiválasztott küldetés “Encounter 1” ábráját figyelembe véve rakjátok össze a térképet. A Küldetés füzet alapján helyezzétek el az összes Ajtó jelzőt is.

3. **Válasszatok szerepeket**: Döntsétek el ki lesz a mesélő. Célszerű a legtapasztaltabb játékost választani erre a szerepre. A többiek a kalandozó hősöket alakítják majd. Ha nem tudtok megegyezni ki legyen a mesélő, véletlenszerűen (például kockadobással) is választhattok.

4. **Jelzők előkészítése**: Rendezzétek külön halmokba a sebesülés, fáradtság, hős és állapot jelzőket. Minden halom bárki által könnyen elérhető legyen.

5. **Keresés és Állapot pakli összeállítása**: Keverjétek meg az összes Keresés kártyát, majd tegyétek az asztalra színnel lefelé, hogy minden kalandor könnyen elérje. Válogassátok szét típus szerint az Állapot kártyákat és a paklikat szintén jól elérhető helyre tegyétek.

Kalandor alaptípusok

Minden kalandozó rendelkezik egy alaptípussal, mely lapján is olvasható. Ez határozza meg, hogy milyen kasztokat választhat. Az alaptípusok a következők:

Harcos Gyógyító Mágus Fürkész

Kalandorok előkészületei

Miután végeztek az általános előkészületekkel, a Kalandozó játékosok a következő plusz előkészületeket tegyék. A mesélő csak ezután következik (lásd: "Mesélő előkészületei").

1. **Aktivitás kártyák és Hős jelzők elvétele**: Minden kalandozó választ egy Aktivitás kártyát, és elveszi a hozzá tartozó színű hős jelzőket.

2. **Kalandozók választása**: Minden kalandozó játékos választ magának egy hős szerepet, majd elveszi az ehhez tartozó Hőslapot és figurát. Ha csak ketten játszanak a kalandozó játékos két hőst irányíthat (lásd, "Kétjátékos szabályok", a 18. oldalon).

3. **Kaszt választása**: Minden kalandozó játékos választ egy Kaszt paklit, a választott hős lapján látható alaptípus ikonnak megfelelően (lásd, "Hős alaptípusok", a 4. oldalon). Minden alaptípushoz különböző kasztok tartoznak; mindegyikhez kettő. Ezek határozzák meg, hogy az adott kalandozó milyen jártasságokat kaphat. A ki nem választott Kaszt paklikat tegyétek vissza a dobozba.

   A kalandozó játékosok elveszik a választott Kasztnak megfelelő paklit (lásd, "Kaszt kártya részletezése", a 8. oldalon). A Kaszt pakli lapjai közt találjuk a kalandozó kezdő felszerelését, és kasztjához tartozó jártasságait is. Csak a Hőslap alaptípus ikonjával megegyező kasztok választhatók. Nem választhatunk olyan kasztot sem, melyet más játékos már kiválasztott.

4. **Jártasságok választása**: Minden játékos a Kaszt paklija szerinti alap jártassággal (tapasztalati ikon nélküli jártasság kártyák) és kezdő felszereléssel indul.

   Ha alap játékot játszunk, minden más jártasság kártya visszakerül a dobozba. Ezek csak kampányban, vagy Epikus játék során használhatók (lásd "Kampány szabályok" és "Epikus játék" a 19. oldalon).

5. **Hősök elhelyezése**: Minden játékos elhelyezi kalandozó figuráját a küldetés előkészületeknél jelzett térképmezőn. Ez általában a bejárati térképlapon található.

Mesélő előkészületei

Miután a kalandozó játékosok végeztek előkészületeikkel, a mesélő hajtja végre az alábbi lépéseket:

1. **Szörnyek kiválasztása**: A mesélő a Küldetésfüzet által felsorolt szörnycsapat opciók közül választhat. A választott csoportnak megfelelően elveszi az I. fejezet Szörny kártyákat, valamint figurákat, és maga elé teszi. A szörnyek kiválasztásának további szabályait lásd a "Szörnyek" fejezetnél, a Küldetésfüzet 2. oldalán.

   Több küldetésben a mesélő főgonoszt is választhat. Ilyenkor elveszi az adott I. fejezet főgonosz kártyát és jelzőt, majd ezt is maga elé helyezi.

2. **Küldetés előkészület**: A mesélő a választott küldetés "előkészület" (Setup) leírását követve végzi el az előkészületeket. Itt található a szörnyek, feladat jelzők, keresés jelzők, és nem-játékos karakter jelzők helyének térképábrája.

3. **Mesélő pakli összeállítása**: A mesélő összekeveri a 15 alap (Basic) mesélő kártyát, így kialakítva a mesélő paklit.

   Ha alap játékot játszunk a többi mesélő kártya visszakerül a dobozba. Ezeket csak kampánynál, vagy Epikus játékban használjuk (lásd "Kampány szabályok" és "Epikus játék" a 19. oldalon).

4. **Mesélő kártyák húzása**: A mesélő annyi kártyát húz, és vesz kézbe, ahány kalandozó játékos ellenfele van (lásd "Mesélő kártyák" a 16. oldalon).

Amint a játékosok végeztek a Kalandorok és mesélő előkészületeivel, máris készen állnak a játékra.

Térképlap részei

1. **Térképlap**: A térképlap egy nagy kartontábla, melyet a többi térképdarabbal összeillesztve felépíthető a küldetés térképe.
2. **Mező**: Minden térképlap több négyzetes mezőre oszlik (mint itt a pirossal jelzett). A mezőkre speciális szabályok vonatkoznak, attól függően mi van rajtuk.
3. **Lap kódja**: Minden térképlapot egyedi kóddal jelöltünk, így könnyedén megkülönböztethetők. A kód egy számból és egy betűből áll.
4. **Térkép széle**: Minden térképlap összeilleszthető széleket kapott, az egymáshoz illesztés érdekében. A lapok fekete kerete áthatolhatatlan falat jelképez, mely többnyire nem átjárható (lásd "Lelépés a térképről", a 9. oldalon).

Előkészület (négy játékosnál)

1. **Térkép**: A térképet a játéktér közepén állítjuk össze és a Küldetés füzetben lévő ábra szerint felhelyezzük a kalandozó, valamint szörny figurákat, keresés jelzőket, és feladat jelzőket.
2. **Hőslapok**: A kalandozó játékosok felfordítva maguk elé teszik hős karakterül lapját.
3. **Kaszt kártyák**: A kalandozó játékosok szintén felfordítva a Hőslapjuk mellé teszik Kaszt kártyáikat is.
4. **Aktivitás kártyák és kalandozó jelzők**: A játékosok jól látható helyre maguk elé helyezik aktivitás kártyáikat és a hozzájuk tartozó kalandozó jelzőiket.
5. **Mesélő kártyák**: A mesélő játékos megkeveri mesélő kártya paklját és lefordítva maga elé teszi.
6. **Szörny kártyák**: A mesélő kiválogatja a Küldetés füzetben az adott küldetéshez felsorolt szörny kártyákat és maga elé helyezi őket.
7. **Sérülés és fáradtság jelző készletek**: Helyezzétek a játéktér mellé külön halomba a sérülés és fáradtság jelzőket, hogy mindenki könnyen elérje őket.
8. **Keresés kártyák**: Keverjétek meg a Keresés kártyákat és lefordítva helyezzétek paklijukat a játéktér közelébe, hogy minden kalandozó könnyedén elérje.
9. **Állapot kártyák és jelzők**: Tegyetek minden állapot kártyát és jelzőt könnyen elérhető helyre.
10. **Kockák**: Készítsétek ki a kockákat a játéktér mellé, hogy mindenki szabadon hozzájuk férhessen.

Játékmenet

A **Descent: Journeys in the Dark** játék több fordulón át tart. Egy forduló során minden játékos végrehajtja saját körét, kezdve az egyik kalandozóval. Az adott játékosnak be kell fejeznie köre cselekvéseit, mielőtt a következő megkezdhetné sajátját. A forduló során a kalandozók csapatként, közösen döntik el, hogy milyen sorrendben cselekednek. A játékossorrend így fordulónként változhat. Ha nem tudnak megegyezni, az órajárás szerint is követhetik egymást, kezdve a mesélő balján ülővel. Miután minden kalandozó befejezte körét, a mesélőé veszi kezdetét. Ha a mesélő is befejezte körét a forduló véget ér, és új fordulót kezdünk.

Hőslap részei

1. **Kalandozó neve és alaptípusa**: A kártya ezen részén látható a kalandozó neve és alaptípusa. Ha kasztot választunk, az alaptípus ikonnak egyeznie kell az választott kaszthoz tartozó kasztpaklin lévővel.

2. **Tulajdonságok**: Itt olvasható a kalandozó összes tulajdonsága. A felsorolt tulajdonságok fentről lefelé a következők: **Sebesség**, **Életerő**, **Állóképesség**, és **Védelem**. A Sebesség határozza meg mennyi mozgáspontot kap egy figura, ha mozgás akcióra kerül sor. A figura Életereje mutatja mennyi sérülést képes elviselni, míg az Állóképesség alapján állapíthatjuk milyen mértékű fáradtságot viselhet el (lásd "Sérülés és Életerő", illetve "Fáradtság és Állóképesség" fejezetek a 13. oldalon). A kalandozó Védelmi értékénél olvashatjuk le a védekezésnél használt kocka fajtáját.

3. **Kalandozó képessége**: Minden kalandozónak van egy különleges képessége, mely itt olvasható.

4. **Adottságok**: A kalandozó adottságait ezen a részen jelölték, melyek a következők: **Kondíció** , **Tudás**, **Akaraterő** és **Figyelem**. Ezeket az adottságokat gyakran teszteljük, hogy megállapítsuk a kalandozó végre tud-e hajtani valamit, ellenáll-e egy különleges szörny támadásának, vagy elkerüli-e egy mesélő által állított csapdát (lásd "Adottság próbák" a 15. oldalon).

5. **Hősi tett:** Itt olvasható a kalandozó hősi tette. Ha egy kalandozó használni kívánja hősi tettét, játékosa lefordítja hőslapját jelezve, hogy felhasználta a tettet (lásd "Hősi tett" a 15. oldalon).

Kalandozó kör összefoglalása

Minden kalandozó kör során, az aktív kalandozó játékos a következő lépéseket hajtja végre sorrendben:

1. **Kör kezdése**: E lépés során az aktív kalandozóra vonatkozó minden hatás megszűnik, melyen a "következő köröd kezdetéig" (until the start of your next turn) felirat szerepel. A kalandozó ilyenkor használhat fel minden olyan képességet, melyen a "a köröd kezdetén" (at the start of your turn) felirat szerepel. Ezután a játékos frissíti kimerített kártyáit (lásd "Kártyák kimerítése és frissítése" a 8. oldalon).

2. **Felszerelkezés**: Ha a játékos karaktere különböző tárgyakat venne kezébe, ebben a körben teheti. A szabálykönyv felszerelés részében bővebben részletezzük a tárgykártyákat és a kalandozókra vonatkozó felszerelés limit szabályokat (lásd "Felszerelés" a 11. oldalon). A nem használt ("kézbe" nem vett) tárgy kártyáinkat mindig lefordítva tároljuk.

3. **Akciók végrehajtása**: Minden kalandozó két opcionális cselekvési lehetőséget kap, melyeket tetszőleges sorrendben hajthat végre. Ha más szabály nem írja felül egy akciót be kell fejezni, mielőtt belekezdünk a másikba.

   Bármely alább összefoglalt akció végrehajtható, sőt **ugyanazt kétszer is elvégezhetjük**. Részletekért lásd a "Kalandozó kör részletesen" fejezetet a 8. oldalon.

   - **Mozgás**: A kalandozó karakterlapja Sebesség értékének megfelelő mezővel mozgathatja figuráját. A mozgást megszakíthatja más akcióval, majd annak befejezése után tovább folytathatja a lépéseket.
   - **Támadás**: A kalandozó megtámad egy szörnyet.
   - **Jártasság használata**: A kalandozó az egyik kaszt kártyáján feltüntetett jártasságát használja, mely egy akcióba kerül. Ezeket jelöli.
   - **Pihenés**: A kalandozó eldobhatja összes fáradtság jelzőjét e kör végén.
   - **Keresés**: Ha a kalandozó egy keresés jelzővel ellátott, vagy azzal szomszédos mezőn áll, felfedheti ezt a jelzőt.
   - **Eszmélet**: Ez az egyetlen akció, melyet ájult kalandozó végrehajthat körében. Az akció során a kalandozó sérülései begyógyulnak, és a következő fordulóban már normál módon cselekedhet.
   - **Gyógyítás**: A kalandozó Életerőt adhat egy szomszédos mezőn lévő ájult társának.
   - **Ajtó nyitása és csukása**: A kalandozó kinyit vagy becsuk egy szomszédos ajtót.
   - **Speciális akció**: Különböző kártyák vagy küldetések lehetővé teszik, hogy a kalandozók különleges akciókat hajtsanak végre. Ezeket az akciókat az "as an action" (akcióként) felirat, vagy egy jelöli.

4. **Aktivitás kártya lefordítása**: Miután a kalandozó végzett akcióival játékosa színnel lefelé fordítja Aktivitás kártyáját jelezve, hogy köre véget ért.

A kártya lefordítása után a következő kalandozó kezdi meg körét. Miután minden kalandozó kártyát lefordítottak a mesélő köre következik (lásd "Mesélő körének összefoglalása" a 8. oldalon).

Kaszt kártya részei

1. **Alaptípus ikon**: Ez az ikon jelzi mely alaptípushoz tartozik az adott kaszt. A kalandozó hőslapján ugyanilyen alaptípus ikonnak kell szerepelnie, hogy ezt a kasztot választhassa (lásd "Hőslap részei" a 7. oldalon).

2. **Kaszt neve**: Itt található a kaszt elnevezése. Az azonos nevű kasztkártyák azonos kaszt pakliba tartoznak.

3. **Jártasság neve**: A jártasság neve a lap tetején szerepel, együtt a kaszt nevével.

4. **Tapasztalat ikon**: Ez a szám mutatja, mennyi tapasztalati pontba kerül a jártasság megszerzése. A kalandozók alap jártasságokkal és kezdő felszereléssel indulnak. Az alap kártyákon nincs tapasztalati ikon.

5. **Szabályok**: Ezen a részen olvashatók a jártasság szabályai.

6. **Fáradtság költség**: Némely jártasságot, csak bizonyos mennyiségű fáradtságért használhat a kalandozó. Ennek mértéke található itt, a fáradtság ikonnal együtt. Ha a kaszt kártyán nem szerepel ilyen költség, akkor fáradtság nélkül használható.

Mesélő kör összefoglalása

Minden mesélő kör során, a mesélő játékos a következő lépéseket hajtja végre sorrendben:

1. **Kör kezdése**: E lépés során a mesélőre vonatkozó minden hatás megszűnik, melyen a "következő köröd kezdetéig" (until the start of your next turn) felirat szerepel. Ezután húz egy mesélő kártyát, majd kijátszhat bármennyi ugyanilyen kártyát, melyen az "at the start of your turn" (köröd elején) felirat szerepel. Ezt követően a mesélő frissíti kimerített kártyáit (lásd "Kártyák kimerítése és frissítése" a 8. oldalon).
2. **Szörnyek aktiválása**: A mesélő egyenként aktiválja szörny csapatait, tetszőleges sorrendben. A szörnyek típus szerint tartoznak egy csapatba, mely szolga és mester szintű szörnyeket is tartalmazhat (lásd "Szörnyek" a 16. oldalon).
3. **Forduló vége**: Minden kalandozó visszafordíthatja Aktivitás kártyáját. Új forduló veszi kezdetét, a kalandozók köreivel indulva.

Győzelem

Minden küldetés egyedi győzelmi feltételeket állít a mesélő és a kalandozó játékosok elé. **Fontos megjegyezni, hogy a legtöbb küldetés két részből áll, melyeket Összecsapásnak** (Encounter) nevezünk. Az 1. Összecsapás feltételeinek teljesítése nem jelenti egy kétrészes játék megnyerését. A játékot az nyeri (kalandozók vagy mesélő), aki először teljesíti a végső Összecsapás győzelmi feltételeit.

Kalandozó kör részletesen

Minden kalandozó körben tetszés szerint bármely két akciót végrehajthatja a játékos. Ebben a részben részletesen elemezzük ezen akciókat.

Mozgás

Ha a kalandozó mozgás akciót hajt végre, Sebességével (a hőslapon jelzi) megegyező számú **mozgáspontot** kap. Egy szomszédos mezőre lépés egy mozgáspontba kerül (kivéve bizonyos terepfajtákat, melyeket a 18. oldalon, a "Terep" fejezetben részletezünk). A játékos dönthet úgy is, hogy kevesebbet lép karaktere sebességénél. Akár két mozgás akciót is végrehajthat, mely esetben a kalandozó sebességének dupláját kapja mozgáspontként.

A figurák nem léphetnek olyan mezőre (és nem haladhatnak át rajta), melyen más figura vagy tereptárgyak vannak (lásd "Terep" a 18. oldalon). Ezek a mezők **blokkolt**nak számítanak. A figurák átlósan is mozoghatnak (a sarkokat és két blokkolt mező közti átlós részt is beleértve) és **átléphetnek a baráti figurákon**. A kalandozók számára barátinak számít egy másik kalandozó, a szörnyek számára pedig egy másik szörny. A figura nem fejezheti be mozgását olyan mezőn, ahol egy másik tartózkodik.

A kalandozó mozgását megszakíthatja más akcióval - például támadással - is, majd ennek végrehajtása után leléphet maradék mozgáspontját. Például, egy 4-es sebességű kalandozó léphet 2 mezőt, végrehajthat egy támadást, majd ezután újra léphet 2 mezőt.

A szörnyek ugyanezeket a mozgási szabályokat követik, azzal a különbséggel, hogy ők fáradtságért nem kaphatnak extra mozgás pontokat (lásd az "Extra mozgás" fejezetet lentebb).

Extra mozgás

A kalandozó extra fáradtság jelzőkért további mozgáspontokat kaphat erre a körre. Minden egyes plusz lépésért egy-egy fáradtság jelzőt kell elvennie. Ha Állóképesség értékével megegyező fáradtság jelzője gyűlt össze, nem kaphat további extra mozgáspontokat (lásd "Fáradtság és Állóképesség" a 13. oldalon). A kalandozó játékosnak **nem kell ahhoz mozgás akciót végrehajtania**, hogy fáradtságért mozgás pontot vásároljon. Köre során bármikor "vásárolhat" extra mozgást, akár más akciója végrehajtása előtt vagy után, de mozgás akciója során is.

Kártyák kimerítése és frissítése

Kimerített kártya **Frissített kártya**

Némely kártyák **kimerülnek**, ha használjuk őket. Amikor kimerítünk egy kártyát, csak fordítsuk el 90 fokkal, jelezve, hogy felhasználtuk. A játékos, körének elején összes kimerített kártyáját **frissítheti** azok visszaforgatásával. A játékos nem használhat addig újra egy kimerített kártyát, míg következő köre elején nem frissítette azt.

Üres mezők

Némely kártya hatás és képesség üres mezőkre hivatkozik. Azt a mezőt nevezzük üresnek, melyen nincs figura és amely nem gátolja sem a rálátást, sem a mozgást. Ha más szabály nem írja felül, a jelzőket tartalmazó mezők is üresnek számítanak ezen hatások szempontjából.

Lelépés a térképről

Normál esetben a figurák nem léphetnek át térképlapok szélén futó falakon, néhány küldetés azonban engedélyt ad a térképről való lelépésre. Ehhez általában egy be- vagy kijárati lapra lesz szükség (lásd lent). A térképről való lelépéshez a figurának a be- vagy kijárati lap egyik szélső mezőjére (pirossal jelölve) kell lépnie, és elkölteni egy plusz mozgás pontot. A be- és kijáratokat kivéve a figurák nem léphetik át a térképlapok fekete széleit. Ezek áthatolhatatlan falaknak minősülnek. A küldetés füzet határozza meg (de nem mindig), hogy melyik lap számít bejáratnak és melyik kijáratnak.

A be- és kijárati lapok szélső mezői

Mozgás példa

1. Szomjas Grisban le akarja rázni a goblin íjászokat, de a szörny figurák elzárják az utat, így meg kell kerülnie őket.
2. Sebessége "3", mellyel mozoghatna egyenesen is, de így nem jutna túl közel a lenti folyosóhoz.
3. Átlósan is mozoghat, mellyel nagyobb utat tesz meg. Ahogy már megtanultuk a térképlapok fekete széle **nem blokkolja a sarkokon történő átlós mozgást**.

Támadás

Ha a kalandozó támadás akciót hajt végre, egy kézbe vett fegyverével olyan mezőt támadhat, melyen szörny tartózkodik. A kézben lévő fegyvere határozza meg mely mezőket veheti célba. A Közelharci ikonnal jelzett fegyverekkel csak a kalandozóval szomszédos mezők támadhatók (lásd "Szomszédos mezők" a 10. oldalon). A Távolsági ikonnal jelzettekkel bármelyik mező, melyre rálát a támadó kalandozó (lásd "Harc" a 12. oldalon).

Közelharci

Távolsági

A szörny támadására ugyanezek a szabályok vonatkoznak, azzal a különbséggel, hogy a szörnyeknél nincs fegyver. Ehelyett a támadás típusát (Közelharci vagy Távolsági) tüntettük fel a szörny kártyáján (valamint a támadáshoz szükséges kockákat).

A harc az alábbi, sorban végrehajtott lépésekből áll. Minden lépést a későbbiekben részletezünk (lásd "Harc" a 12. oldalon):

1. **Fegyver és célpont kiválasztása**: A támadó játékos eldönti melyik kézben lévő fegyverét használja, és rámutat a támadni kívánt célpontra (egy ellenséges figurát tartalmazó mezőre). Ezután kiválogatja a támadáshoz használt kockákat.
2. **Kockadobás**: A támadó dob kockáival, úgyszintén a védekező játékos is a szükséges védelmi kockákkal. Ha egy támadás több figurát is érint, minden figura külön dob a védelmi kockáival.
3. **Hatótáv ellenőrzése**: Távolsági támadásnál a támadó játékosnak elegendő hatótávot kell dobnia, hogy elérje a célpontot.
4. **Tárgyszimbólum elköltése**: Kockadobás után a támadó elköltheti bármennyi kidobott tárgyszimbólumot (), melyek speciális előnyökhöz juttatják.
5. **Sérülések**: Bármely sérülés, melyet nem érvénytelenített védelmi kocka, vagy egyéb hatás, kihat az azt elszenvedő figurákra.

Jártasság használata

Amikor egy kalandozó a jártasság használata akciót választja, minden olyan jártasságot használhat, melynél a jel szerepel kaszt kártyáján. A játékos ezután a kártyán feltüntetett szabályok szerint használja a jártasságot. Ha a jártasság egy támadás végrehajtását teszi lehetővé, a támadásokra vonatkozó normál szabályok érvényesek.

Sok jártasság mellett fáradtság költség is szerepel a kártyán. A kalandozó ennyi fáradtság jelzőt gyűjt be ha végrehajt egy -al jelzett jártasságot, vagy aktivál egy képességet, mely a kártya kimerítését (exhaust this card), illetve a kártya használatát (use this card) követeli meg a játékostól. További infók a "Fáradtság és Állóképesség" fejezetnél a 13. oldalon.

Jártasság használatakor a kalandozó nem gyűjthet be több fáradtság jelzőt, ha azok száma meghaladná Állóképesség szintjét. Ha egy kalandozó már Állóképességével megegyező fáradtság jelzőt gyűjtött, vagy ha a jártasság miatt több fáradtságot kéne elszenvednie, mint amit Állóképessége megenged, nem használhatja a jártasságot addig, amíg nem veszít valamennyit fáradtságából.

Pihenés

Ha egy kalandozó pihenés akciót hajt végre, a köre végén eldobhatja összes fáradtság jelzőjét. Emlékeztetőként, hogy ebben a körben pihen, helyezzen egy kalandozó jelzőt Aktivációs kártyájára. A kör végén, mikor megfordítja az Aktivációs kártyát, eldobja ezt a jelzőt, összes fáradtság jelzőjével együtt.

Keresés

Ha a kalandozó keresés jelzővel ellátott mezőn, vagy annak szomszédságában áll, végrehajthat itt egy keresés akciót. A játékos felfordítja a keresés jelzőt, majd eldobja. Ha a jelző nem 'egyedi', a játékos felhúzza a Keresés pakli legfelső kártyáját. Néhány küldetés az 'egyedi' keresés jelzőt is használja, hogy megkülönböztesse a küldetés különleges tárgyait. Ha a játékos ilyen jelzőt talál, nem húz Keresés kártyát. Helyette megnézi a küldetés füzetben, hogy mit is talált a karaktere.

Néhány Keresés kártya egyszeri hatást is kiválthat (ez a kártyán olvasható). Miután használt egy Keresés kártyát, a játékos lefordítja és maga előtt tartja a lapot (lásd "Keresés kártya részei" a 10. oldalon).

Egyedi keresés jelző

Keresés jelző

Eszmélet

Ha egy kalandozó elájult, csak az "eszmélet" akciót hajthatja végre (lásd "Ájulás" a 15. oldalon). Épp ezért ezt az akciót nem is választhatja más, csak akinek a karaktere ájult. Az eszmélet visszanyeréséhez a játékos két piros hatalom kockával dob, és minden ♥ jelért egy Életerőt, valamint minden 🗲 jelért egy Állóképességet visszanyer. Ezután kicseréli a táblán lévő kalandozó jelzőjét figurájával és lefordítja Aktivációs kártyáját jelezve, hogy köre véget ért (további akciókat már nem hajthat végre). Ha másik figura áll a kalandozó jelzőt tartalmazó mezőn a visszaállított figurát a játékos a tetszése szerinti legközelebbi üres mezők egyikére helyezi.

Gyógyítás

Egy kalandozó meggyógyíthatja a szomszéd mezőn lévő ájult társát (lásd "ájulás" a 15. oldalon). Az ájult kalandozó két piros hatalom kockával dob, és minden ♥ jelért egy Életerőt, valamint minden 🗲 jelért egy Állóképességet visszanyer. Ezután kicseréli a táblán lévő kalandozó jelzőjét figurájával. Ha másik figura áll a kalandozó jelzőt tartalmazó mezőn a visszaállított figurát a játékos a tetszése szerinti legközelebbi üres mezők egyikére helyezi.

Keresés kártya részei

1. **Név**: Itt található a Keresés kártya neve.
2. **Kulcsszó**: A tárgyhoz tartozó kulcsszavak, melyekhez önmagukban nem tartozik szabály, de más szabályok vagy képességek hivatkozhatnak kulcsszavakra.
3. **Képesség**: Ebben a részben olvashatjuk a lap szabályait vagy képességeit.
4. **Arany**: Ha kampányt játszunk ez a szám mutatja, hogy a kártyán jelölt képességeken kívül mennyi aranyat kapnak a játékosok.

Szomszédos mezők

Ha bármely két mezőnek közös a határvonala, vagy bármelyik sarka, szomszédosnak számítanak. A fenti példában minden piros mező szomszédos Avric Albrighttal. Minden mezőre rálát a figura, mely szomszédos az övével. (lásd "Rálátás" a 12. oldalon).

Ajtó nyitása és csukása

Ha a kalandozó vagy a szörny ezt az akciót választja, kinyithat vagy becsukhat egy szomszédos mezőn lévő ajtót. Néhány ajtó be van zárva, vagy egyéb módon pecsételték le, így normál módon nem nyitható. Ez esetben a küldetés füzetben találtok hozzá instrukciókat. Ha kinyitsz egy ajtót, vedd le a térképről, de hagyd eredeti helyének közelében. Ha később becsukjátok, tegyétek vissza eredeti helyére. A figurák nem léphetnek át közvetlenül ajtókon, és azokon keresztül rálátás sincs. Az ajtóval elválasztott mezők nem minősülnek szomszédosnak.

Speciális akció

A küldetések és kampányok alatt a kalandozók Keresés kártyákat, Megvásárolható tárgy kártyákat, vagy Relikvia kártyákat szerezhetnek, melyek ➚ ikonnal megjelölt akciókat tartalmaznak. Ezek az akciók oly módon játszhatók ki, mint a kaszt kártyák jártasságai. Némely Hősi tett is a ➚ ikonnal megjelölt és külön akcióként vihető végbe (lásd "Hősi tettek" a 15. oldalon).

Bizonyos küldetés szabályok is adhatnak küldetés-specifikus akciókat a kalandozóknak. Ezek leírása a küldetés füzetben található.

Mesélő kör részletesen

A mesélő kerül sorra, ha minden kalandozó játékos befejezte körét. Saját köre elején a mesélő játékos egy kártyát húz a mesélő pakli tetejéről. A kártyahúzás után bármennyi kártyát kijátszhat, melyeken az "at the start of your turn" (köröd elején) felirat látható, beleértve a most húzott kártyát is. Minden mesélő kártya meghatározza mikor játszható ki (lásd "mesélő kártyák" a 16. oldalon).

Körének jó része szörnyeinek aktiválásával telik. A mesélő minden táblán lévő szörnyét körönként egyszer aktiválhatja. Minden aktivált szörnnyel max. 2 akciót hajthat végre. Az aktivált szörnyek körönként egy támadást hajthatnak végre.

A szörnyek csoportonként aktiválhatók, vagyis egy fajtából minden szörnyet aktiválni kell mielőtt a következő csoportra lépünk. A mesélőnek aktiválnia kell minden szörny csapatát köre alatt, még akkor is ha az aktivált szörnyek nem hajtanak végre akciót.

Példa: A mesélőnek egy csapat Zombija és egy csapat Marcangolója van a térképen. Úgy dönt, hogy először a Zombikat aktiválja. Aktiválnia kell összes Zombiját, mielőtt továbblépne a Marcangoló csapatra.

A szörnyek a következő akciókat hajthatják végre, melyek egyébként hasonlóak a kalandozók akcióihoz (lásd "Kalandozó kör részletesen" a 8. oldalon):

- **Mozgás**: A szörny max. a Sebesség értékének megfelelő mezőt léphet (lásd "Mozgás" a 8. oldalon).
- **Támadás**: A szörny megtámad egy kalandozót (lásd "Támadás" a 9. oldalon).

  A kalandozóktól eltérően egy szörny csak egyszer támadhat aktivációja során.
- **Szörny akció**: Néhány szörny kártyáján, ➦ jelzéssel különleges akciók olvashatók. Ha bármely speciális akció támadást engedélyez a szörny számára, az a szörny egyetlen támadás akciójának minősül arra az aktivációra.
- **Ajtó nyitása és csukása**: A szörny kinyit vagy becsuk egy szomszédos ajtót. (lásd "Ajtó nyitása és csukása" a 10. oldalon).
- **Speciális akció**: Különböző kártyák vagy küldetések lehetővé teszik, hogy a szörnyek különleges akciókat hajtsanak végre. Ezeket az akciókat az "as an action" (akcióként) felirat, vagy egy ➦ jelöli.

Megvásárolható tárgy kártya részei

1. **Név**: Itt olvasható a tárgy neve.
2. **Támadás fajtája**: Ez az ikon mutatja, hogy a tárgy Közelharci, vagy Távolsági fegyvernek minősül (lásd "Támadás" a 9. oldalon). Ha nincs ilyen ikon a tárgy kártyáján, az nem számít fegyvernek.
3. **Limit ikon**: Ezek az ikonok szabják meg, mennyi tárgyat tarthat magán/kézben a kalandozó (lásd "Felszerelés" a 11. oldalon).
4. **Kocka ikonok**: Itt látható mely kockák tartoznak a tárgyhoz. Ha a tárgy egy fegyver, ezeket a kockákat kell használnunk ha támadunk vele. Ha a tárgy egy páncél, a kockákat a játékos védelmi kockáihoz kell adni.
5. **Ár**: Ez az összeg mutatja, mennyibe kerül a tárgy.
6. **Kulcsszavak**: Itt olvashatók a tárgyra vonatkozó kulcsszavak. A kulcsszavakra nem vonatkozik külön szabály, de más szabályok vagy képességek hivatkozhatnak rájuk.
7. **Szabályok**: Ezen a részen olvashatók a tárgy speciális szabályai vagy képességei.

Alapszabályok

E fejezetben részletezzük az alapszabályokat és összefüggéseket, beleértve a harcot, tárgyhasználatot, a legyőzött karaktereket.

A kockák

A játék során sok szituáció - például harc, vagy adottság próba - kockadobással oldható meg. A játékban háromféle kockát találunk: Harci, Hatalom és Védelmi kockákat. Némely típus többféle színű is lehet (mind például a piros és sárga Hatalom kockák). A kockákat többnyire keverve, együtt dobjuk. A játékosokat nem korlátozza a dobozban található kockák száma. Ha egy dobáshoz netán többre lesz szükség, a játékos az összes elérhetővel dob, majd feljegyzi eredményét és újra dob a többi szükséges kockával. Itt látható a játékban elérhető összes kockafajta:

Harci kocka **Hatalom kockák** **Védelmi kockák**

♥: Ez a szimbólum jelzi a támadódobás során okozott sérülés, vagy a gyógyulás mértékét.

↗: Ez a szimbólum a kocka tárgyszimbóluma, melyekért plusz képességeket vethet be a játékos, vagy visszanyerheti Állóképességét (lásd "4. Tárgyszimbólum elköltése" a 13. oldalon).

X: A Harci kocka egyik oldalán lévő 'X' jel az elhibázott támadást jelzi (lásd "2. Kockadobás" a 12. oldalon).

2–6: Néhány kockán számok találhatók, melyek az adott támadás hatótávolságát mutatják (lásd "3. Hatótáv ellenőrzése" a 12. oldalon).

⛊: Ez a szimbólum a Védelmi kockákon a felfogott sérülések mértékét mutatja (lásd "5. Sérülés kiszámítása" a 13. oldalon).

Felszerelés

Minden kalandozónál bármennyi megvásárolható tárgy, kaszt-, vagy keresés kártya lehet, viszont kézben, illetve magán csak limitált számú tárgyat tarthat/hordhat. A kalandozó játékosok az épp nem hordozott tárgyak kártyáit lefordítják, vagy Hőslapjuk alá teszik. Bármely megvásárolható tárgy, vagy kaszt kártya (mint pl. a kezdő felszerelés) csak akkor használható, ha a kalandozó előtte felszerelkezett vele.

Felszerelés limit

Ezek a felszerelés ikonok különböző megkötéseket jelképeznek:

Kézben tartott **Páncélzat** **Egyéb**

- A kalandozóknak két keze van. Az éppen használt tárgy(ak)on lévő kéz ikonok száma **nem haladhatja meg** a kettőt.
- A kalandozón **1 Páncél** lehet.
- A kalandozónál **2 Egyéb tárgy** lehet.

Nincs felszerelés limit azokra a kártyákra vonatkozóan, melyeken nem láthatók a fenti ikonok. Ezeket a kártyákat felfordítva, a Hőslapunk közelében tartsuk és a rajtuk olvasható szabályokkal játsszuk ki őket.

Harc

A következőkben a Harc további szabályait részletezzük. A szabályok összefoglalása a korábbi Támadás fejezetben volt olvasható.

1. FEGYVER VÁLASZTÁSA ÉS CÉLPONT

A támadó játékos bejelenti, hogy figurája mely mezőt támadja. A célmezőn egy ellenfél figurának kell állnia a támadás célpontjaként. Ha a kalandozók nagy szörnyet támadnak (olyan szörny figurát, mely több mint egy mezőt foglal), a Blast kulcsszó miatt nagyon fontos, hogy bejelentsük, melyik mezőt támadjuk. Egy figura csak olyan mezőt támadhat, melyre rálátása van (lásd "Rálátás" a 12-oldalon). Közelharci támadás csak szomszédos mezőre lehetséges. Távolsági támadást végző figura elvileg bármely mezőt támadhatja, melyre van rálátása (beleértve a szomszédosakat is).

A játékosnak azt is be kell jelentenie, melyik kézben tartott fegyverével akar harcolni. A kalandozó vagy egy kézben tartott fegyverével, vagy puszta kézzel harcolhat. **A puszta kézzel csak szomszédos mező támadható, melyhez a kék kockával dobhatunk**. Csak a támadáshoz választott fegyver képességei használhatók. Ha netán két fegyver lenne kézben a másik fegyver képességét ennél a támadásnál figyelmen kívül kell hagyni. Ha a kalandozó távolsági támadást akar végrehajtania, ahhoz távolsági fegyvert kell választania.

A szörnyeknél nem lehet fegyver. A szörny támadásához használható kockák kártyákat kártyáján tüntettük fel.

Példa: Jain Fairwood épp a Yew Shortbowt tartja kezében, és két goblin íjászra is rálát - az egyik egy szomszéd mezőn, a másik két mezővel arrébb áll. Mivel távolsági fegyver van nála a kalandozó bármelyiket megtámadhatja.

Rálátás példa

1. Leoric a Lélekpásztor egy távolsági fegyvert tart kezében és támadásra készül. Úgy dönt, hogy a zombi szolgát támadja. A rálátás ellenőrzésekor a vonalak csak a blokkolt mezők sarkait érintik és nem hatolnak keresztül egyiken mezőn sem. Leoricnak rálátása van a zombi mezőjére.
2. Jain Fairwoodnál is távolsági fegyver van és szintén a zombit támadná, de a rálátás ellenőrzésekor kiderül, hogy a mezője sarkáról húzott vonalak vagy átmennek a blokkolt mezőkön, vagy azok széleit érik. Ha a rálátást jelző vonal egy blokkolt mező szélei mentén fut, azon keresztül nincs rálátás. Jain tehát nem látja a zombit, így nem is támadhatja.

RÁLÁTÁS

Ha egy figura rálátását ellenőrizzük, húzzunk képzeletbeli, folyamatos vonalat mezője **bármelyik sarkából** a célmező bármelyik sarkába.

Ha a vonal egy térképlap szegélyén, ajtón, vagy blokkolt (figurát, vagy tereptárgyat tartalmazó) mezőn **fut keresztül**, a célmezőre nincs rálátás (lásd "Rálátás példa" a 12. oldalon).

Ha a vonal a blokkolt **mező éle mentén** fut, szintén **nincs** rálátás (lásd "Rálátás példa" a 12. oldalon), de ha csak a sarkát érinti (anélkül, hogy magát a mezőt átszelné), a célmezőre rálátunk.

Mivel a szomszédos mezőknek mindig van egy közös sarka, vagy éle, nem kell ellenőriznünk a rálátást. Egy figurával szomszédos mezőre mindig rálátni (kivéve ha ajtó zárja el).

2. KOCKADOBÁS

A támadó játékos összekészíti a kézben tartott fegyvere kártyáján, vagy szörnykártyáján feltüntetett támadó kockáit, ezután pedig dob velük. Ha egy plusz képesség megengedi további kockák adhatók a többihez, amit még a dobás előtt kell ellenőrizni.

Ha kék kockával X-et dobunk az egész támadás sikertelennek számít, és a többi dobott eredményt is figyelmen kívül kell hagyni. Ha nem dobtunk X-et, a támadó fél összeadja a ♥ jeleket, kiszámolva, hogy mennyi sérülést okozott támadása.

A védekező játékos - akinek figuráját megtámadták - hasonló módon összekészíti hőslapján, vagy szörnykártyáján feltüntetett védelmi kockáit, majd dob velük. Dobás előtt hozzáadhatja az esetleges felszerelés, képesség vagy kártya hatás által adott plusz kockákat. A védekező játékos ezután összeadja a dobott ⛊ jeleket, melyek megmutatják mennyi sérülést hagyhat figyelmen kívül ebben a támadási körben. Ha a támadás több figurát is érint, mindegyikük külön elvégzi a fentieket, és külön vezeti saját eredményeit.

Miután megtörtént a támadó és a védekező dobás a játékosok további esetleges képességeket használhatnak a dobások megismétléséhez. Figyeljünk viszont rá, hogy némely kártya és képesség kimondottan csak a védelmi dobásra vonatkozik. Ha külön szabály másképp nem rendelkezik, ezek a hivatkozások csak a támadás elleni védekezéskor érvényesíthetők. Például a játékos nem használhatja fel a "Iron Shield" kártyát egy adottság próba újradobására.

Példa: Jain rövid íja egy kék és egy sárga kockát engedélyez. Jain Fairwood játékosa összeszedi ezeket a kockákat, míg a megtámadott mesélő goblin íjásza egy szürkét használhat védekezésre. Mindketten dobnak a kiválasztott kockákkal.

3. HATÓTÁV ELLENŐRZÉSE

Bár a távolsági támadás bármely mezőt célba veheti ha a támadó rálát, azonban a kellő mennyiségű hatótáv ikont is ki kell dobnia, hogy sérülést okozhasson a célpontnak. A támadó (tetszése szerinti) egyik szomszéd mezőjéről a célpont felé haladva számoljuk ki a távolságot. Ez a szám a mezők közti távolság. A támadó kockákkal kidobott számok összege mutatja a támadás maximum hatótávolságát. Ha a kockák számainak összege nem egyenlő vagy nagyobb a célmező távolságánál, a támadás sikertelennek minősül, hacsak nem sikerül más módon növelni a hatótávot (lásd "4. Tárgyszimbólum elköltése" a 13. oldalon).

Példa: Jain "3" hatótávot dob kék kockájával és "2"-t a sárgával, ami összesen "5" hatótáv. Mivel a goblin íjász csak két mezőre van, ez bőven elég, hogy támadása elérje a célpontot.

MEZŐ TÁVOLSÁG SZÁMÍTÁSA

Némely képesség érvényesítéséhez meg kell számolnunk a mezőket a figura és az adott képesség célja között. Ha a támadások, vagy képességek érvényesítéséhez mezőket számolunk, a játékos figyelmen kívül hagy ezek közül minden nem-akadály terep mezőt (lásd “Terep” a 18. oldalon). A játékosnak ellenőriznie kell, hogy célpontja a képesség hatókörén belül tartózkodik-e. Ha egy képesség meghatározott számú mezőn belül hat a figurákra, nincs szükség rálátásra, hacsak külön szabály nem rendeli. A képességgel érintett mezők számolásánál, nem számítanak az ajtóval elzártak, hiszen ezek nem minősülnek szomszédosnak.

4. TÁRGYSZIMBÓLUMOK ELKÖLTÉSE

Ha a támadódobás során bármennyi tárgyszimbólumot (🗲) dob, a támadó játékos különféle képességekre költheti őket. Fegyvereknek, jártasságoknak, kalandozó képességeknek és tárgyaknak lehetnek ilyen tárgyszimbólum képességei, melyek közül a támadó szabadon választhat. A támadó szörnyek viszont csak a kártyájukon feltüntet, meghatározott képességekre költhetik kidobott tárgyszimbólumukat (lásd “Szörny kártya részei” a 16. oldalon).

A támadás során dobott minden 🗲 jelet egyszer költhetünk el. Minden egyes így választott tárgyszimbólum képesség támadásonként csak egyszer aktiválható. Abban az esetben viszont ha a támadónak két különböző, de azonos hatású tárgyszimbólum képesség is rendelkezésére áll, mindkettőt alkalmazhatja, ha van elég dobott 🗲 jele.

Legfeljebb egy fel nem használt 🗲 jelért cserébe eldobhatunk egy fáradtság jelzőt, viszont a szörnyek nem használhatják ezt a lehetőséget.

Megj.: A tárgyszimbólum képességek kizárólag támadások alatt aktiválhatók, hacsak külön szabály nem engedélyezi használatukat.

Példa: Szomjas Grisban támadó kockáival összesen 2 🗲 jelet dob. Csorba csatabaltájának két különböző tárgyszimbólum képessége van, de azonos hatással. (”🗲: +1 ♥”). Úgy dönt, hogy egyik 🗲 jeléért aktiválja fegyvere egyik tárgyszimbólum képességét. A másik tárgyszimbólumért aktiválhatná a fegyver második képességét, mely +1 ♥-et adna támadásához, de el is dobhat érte egy fáradtság jelzőt. Az utóbbit választja és maradék 🗲 jeléért eldob egy fáradtságot.

5. SÉRÜLÉS KISZÁMÍTÁSA

A támadás célpontjának esélye van érvényteleníteni a támadás néhány (vagy akár összes) neki okozandó sérülését. A védekező játékos összeadja dobott ⛊ jeleit. Minden dobott ⛊ jel érvényteleníti a támadás egy sérülését (♥). A ⛊ jellel nem érvénytelenített sérüléseket viszont el kell szenvednie a védekezőnek. A plusz ⛊ jelek nem számítanak.

A védekező játékos a Hőslapjára (ha kalandozó), vagy a szörny figurája mellé (ha mesélő) helyezett sérülés jelzőkkel mutatja sebesülésének mértékét. Ha a sérülés mértéke egyenlő, vagy nagyobb, mint a figura Életereje, az adott kalandozó, vagy szörny meghal (lásd “Halál”, a 15. oldalon).

Példa: Avric Albright egy goblin íjászt támad és 3 ♥ jelet dob. A mesélő védekező dobása 2 ⛊ jelet mutat goblinja számára. Mivel így csak 2 ♥ érvényteleníthető, a goblin 1 sérülést szenved. A mesélő elvesz egy sérülés jelzőt a készletből és goblin íjásza mellé teszi.

Megj.: A védelmi kockákkal csak támadás során érvényteleníthetők a sérülések. Ha egy figura bármely képesség, vagy egyéb ok miatt szenvedne sérülést, nem dobhat védekező dobást sebesülése érvénytelenítésére.

TÁMADÁS KULCSSZAVAI

Némely kártyákon szereplő képesség mellett külön kulcsszavak is találhatók, melyek jelentését az alábbiakban részletezzük:

ROBBANÁS (Blast)

Robbanásnál a célba vett mező összes szomszédos mezőjére is hat a támadás. A támadó ugyanúgy egyszer dobhat kockáival, de összesített eredményüket minden érintett figurára egyenként alkalmazza. Hatótáv és rálátás számolásánál csak a célmezőt kell figyelembe vennie a támadónak. A robbanás nem csak az ellenfélre, de szövetséges figurára is hatással lesz, de egy figurára csak támadásonként egyszer alkalmazható.

ÁTÜTÉS (Pierce)

Átütésnél figyelmen kívül hagyhatunk a védekező által elért (dobot, vagy egy képesség által neki adott) bizonyos számú ⛊ jelet. Ha több helyről is kapunk Átütést, összeadva is használhatjuk, vagyis egy “Pierce 1” és “Pierce 2” értékű támadás 3 ⛊ jelet hagyhat figyelmen kívül

ELÉRÉS (Reach)

Elérés esetén a támadó a szomszédos mezők helyett max. 2 mező távolságra is támadhat Közelharci fegyverével. A célpontra persze ekkor is rá kell látnia.

SÉRÜLÉS ÉS ÉLETERŐ

A támadások, jártasságok és képességek sérülést (♥) okozhatnak a kalandozóknak és szörnyeknek.

A kalandozó vagy a szörny legfeljebb Életerejével azonos mennyiségű sérülést képes elviselni (ez a Hőslapon, vagy a Szörny kártyáján olvasható). Ha a kalandozó, vagy szörny **Életerejével** azonos mennyiségű sérülést szedett össze, azonnal meghal (lásd “Halál”, a 15. oldalon). Az Életerején felül neki okozott sérülések már nem számítanak.

FÁRADTSÁG ÉS ÁLLÓKÉPESSÉG

A kalandozók önként vállalnak fáradtságot (🗲) egy jártasság használatáért, vagy extra lépések megtételéért. Ekkor a játékos a feltüntetett fáradtság költségnek megfelelő számú 🗲 jelzőt helyez Hőslapjára. Jártasság használatakor vagy mozgáskor a kalandozó max. az **Állóképesség** értékével egyenlő fáradtság jelzőt szedhet össze. Ha bármely más szabály az Állóképesség szintjénél több fáradtság elszenvedésére kötelezné, helyette a plusz fáradságnak megfelelő számú sérülést kell elszenvednie.

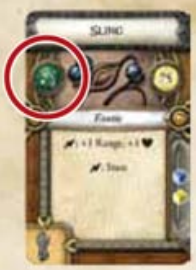
Mivel a szörnyeknek nincs Állóképesség értéke, ha egy szörnynek fáradtságot kell elszenvednie, helyette ennek megfelelő sérülést szenved.

Példa: Tomble állóképessége “5” de már 4 fáradtság jelzője van korábbról. Szeretné használni “Észrevétlenség” jártasságát, de ez “2” fáradtságba kerül, így elvesztené Állóképességét. Végül nem használja a jártasságot. Később Lord Merick “Sorvasztással” sújtja, aminek következtében Tomble 2 fáradtság értéket szenved. Kap egy fáradtság jelzőt, és egy sérülés jelzőt is, mivel a második fáradtsággal már eggyel túllépte Állóképesség szintjét.

SÉRÜLÉSEK GYÓGYÍTÁSA ÉS FÁRADTSÁG

Ha egy kalandozó sérülés vagy fáradtság értéket szenved, játékosa elveszi az ezzel egyenértékű sérülés, vagy fáradtság jelzőt és a figura Hőslapjára helyezi. Ha ugyanez a kalandozó később gyógyul vagy pihen, eldobhat ennek megfelelő sérülés vagy fáradtság jelzőt, visszatéve azokat a közös készletbe.

Harc példa



1. Fegyver választása és célpont: Tomble támadni készül. Kezében tartott fegyverét választja, mely ahogy kártyájáról leolvasható, egy Távolsági fegyver. Távolsági harc lévén a rálátást is ellenőriznie kell, de ez esetben bármely célmezőt támadhat (lásd "Rálátás", a 12. oldalon). Úgy dönt, hogy célpontja a zombi mester.

3. Hatótáv ellenőrzése: Távolsági támadásról van szó, így Tomble-nak elegendő hatótáv értéket is dobnia kell, máskülönben eltéveszti a célt. Egyik szomszédos mezővel indítva leszámolja célpontjáig a mezők távolságát, ami három. Ezután összeadja a dobott kockáin látható számértékeket, ami négy. Támadása így eltalálhatja a célt.

TÁMADÓ KOCKÁK

VÉDELMI KOCKA

2. Kockadobás: Miután bejelentette fegyverét és célpontját, előkészíti támadó kockáit. A támadáshoz használható kockák színe választott fegyverének kártyáján látható. Eközben a mesélő előkészíti a támadás elleni védelmi kockáit. Mivel figurája egy piros zombi mester, a szörnykártya alsó (piros) felét veszi figyelembe a kockaválasztásnál. A két játékos egyszerre dob kockáival.

4. Tárgyszimbólumok elköltése: Itt az idő, hogy Tomble elköltse dobott tárgyszimbólumait ✗, melyekért külön képességeket aktiválhat. Fegyver kártyáján két ilyen is található: "✗: +1 Range, +1 ♥" és "✗: Kábulat.". Csak 1 ✗ jelet dobott, és úgy dönt, hogy a +1 ♥ okozására költi.

5. Sérülés kiszámítása: Tomble összeadja a kockái által mutatott ♥ jeleket, és hozzáveszi az aktivált képesség révén kapott plusz ♥-t is. Kockái összesen 3 ♥-t mutatnak, +1 ✗ szimbólumának elköltéséért pedig +1 ♥-t kap, így támadása legfeljebb 4 ♥-t okozna. A mesélő is összeadja dobott ⛊ jeleit, mely jelent esetben csupán 1 ⛊, így 1 ♥-t érvényteleníthet. A zombi mester tehát 3 ♥-t szenvedett, de mivel Életereje 6, még talpon marad. A mesélő 3 sérülés jelzőt helyez zombi figurája mellé.

Halál

Ha egy kalandozó vagy szörny Életerejével egyenlő, vagy annál több sérülést szed össze "meghal". Bár küldetésenként változhatnak a szabályok, alapesetben a szörny elpusztul, nem játszhat tovább, és figuráját le kell venni a tábláról. A kalandozó esetében a "halál" csak ájulást jelent.

Ájulás

Ha egy kalandozó meghal (elájul), azonnal Állóképességének megfelelő mennyiségű fáradtságot, és (ha valamilyen egyéb hatás ütötte ki) Életerejének megfelelő sérülést szerez. Játékosa leveszi figuráját a térképről, majd kalandozó jelzőjét teszi a helyére. A kalandozó játékos eldob minden nála lévő Állapot kártyát, a mesélő pedig azonnal húz egy Mesélő kártyát. Ájultan a kalandozó nem használhat jártasságot vagy képességet, hacsak egy külön hatás nem engedélyezi számára.

A kalandozók nem kaphatnak az Állóképességüket meghaladó fáradtságot, sem az Életerejüket meghaladó sérülés jelzőt - még kiütve sem. Az ájult kalandozó nem kaphat Állapot kártyát, nem támadható, és nem hatnak rá a legtöbb kalandozó képesség.

Az ájult kalandozót tartalmazó (kalandozó jelzővel ellátott mező) mező mozgás szempontjából üresnek számít más figurák számára, vagyis bármely más figura áthaladhat, vagy megállhat ezen a mezőn. Az ájult kalandozó nem blokkolja a rálátást.

Hacsak másik kalandozó meg nem gyógyítja, az ájult kalandozó csak egyetlen akciót hajthat végre ha következő körben rá kerül a sor, ez pedig az "Eszmélet" (lásd"Eszmélet", a 10. oldalon).

Az ájult kalandozó sérüléseit más kalandozó is meggyógyíthatja jártasságokat, életerő italt, vagy a Gyógyítás akciót használva (lásd "Gyógyítás", a 10. oldalon). Ha egy ájult kalandozó ily módon visszanyer akár csak egy Életerő pontot is, feltámad és jelzőjét vissza kell cserélni figurájára. Következő körében a szokott módon cselekedhet.

Állapotok

Néhány képesség és hatás eredményeképpen a kalandozók és szörnyek állapota megváltozhat, pl. Mérgezést szenvednek. Ezen felül pár támadás is rendelkezik állapotot befolyásoló képességgel (mint a Fertőzés (Disease), Mozgásképtelenség (Immobilize), Mérgezés (Poison), vagy Kábulat (Stun)). Ha a támadás (a védekező kockák beszámításával) legalább 1 ♥-t okoz, a célpont a feltüntetett állapotba kerül.

Ha egy kalandozó érint valamely állapot, a játékosa elveszi az ennek megfelelő Állapot kártyát és Hőslapja mellé helyezi. Ha egy szörnyet érint, a mesélő játékos elvesz egy Állapot jelzőt és a figura mellé teszi. Az állapot hatásainak érvényesítése az Állapot kártyáján olvasható. Egy figurára egyszerre ugyanaz az állapot csak egyszer hathat.

Adottságok

A **Kondíció** mutatja a karakter erejét, szívósságát, és a fizikai kihívások leküzdésének képességét.

A **Tudás** szint méri a karakter műveltségét, tapasztalatát és általános intelligenciáját.

Az **Akaraterő** szintről olvasható le a karakter elméjének szilárdsága, összpontosítása és fegyelme.

A **Figyelem** jelzi a karakter ügyességét, éberségét és észlelő képességét.

Ájult kalandozók

Szörny nem támadhat ájult kalandozóra, és egy másik hős képességének célpontja is csak a gyógyítása lehet, Ezek kivételektől eltekintve az ájult kalandozó jelzője is kalandozónak számít, még akkor is, ha más figura tartózkodik ugyanazon a mezőn.

Kereskedés tárgyakkal

A kalandozók Megvásárolható tárgy kártyákat, Relikvia kártyákat és Keresés kártyákat adhatnak és kaphatnak. Mozgás akciója bármely lépése során a kalandozó kereskedhet a fenti kártyákkal a **szomszédos mezőkön** álló kalandozóval. A kereskedés nem számít külön akciónak, és plusz mozgás pontot sem igényel.

A kalandozó csak következő köre elején (a Felszerelkezésnél) veheti kézbe a megszerzett tárgyakat. Kaszt kártyákkal nem lehet kereskedni, beleértve a kezdő felszerelést is. A kalandozó anélkül is adhat egy kártyát társának, hogy kapna érte egy másikat, éppen ezért úgy is kaphatunk ilyen kártyát, hogy nem adunk érte semmit.

Feladat jelzők hordozása

Bizonyos küldetések lehetővé teszik a kalandozók vagy szörnyek számára Feladat jelzők felvételét. A figurák speciális akció teljesítésével vehetik fel ezeket a jelzőket, ha ugyanazon vagy szomszédos mezőn állnak. A Feladat jelzőt ezután a Hőslapra (ha kalandozó viszi), vagy a figura talpára (ha szörny szerezte meg) kell tenni. Az így hordozott Feladat jelzőt más figura nem veheti fel. Egy szomszédos mezőre külön akcióval eldobható a Feladat jelző. Ha egy ilyen jelzőt hordozó figura meghal (elájul), a jelzőt mezőjére kell helyezni. Így már más figura is felveheti.

Hősi tett

Minden kalandozó Hőslapján szerepel egy hősi tett. Ezek nagyon erős, összecsapásonként (Encounter) csak egyszer elsüthető egyedi képességek. Némely hősi tett elvégzése egy akciónak számít, amit ➚ jellel jelöltünk. Függetlenül attól, hogy mikor vetik be, **egy hősi tett összecsapásonként** (Encounter) csak egyszer használható fel. Ha egy kalandozó elsütötte, lefordítja Hőslapját. A következő összecsapás szakasz kezdetén a Hőslap visszafordítható, így a hősi tett újra felhasználható.

Adottság próbák

A játék különböző pontjain gyakorta adottság próbát kell tenniük a kalandozóknak. Mindegyikük Hőslapján négy adottság található (lásd "A hőslap részei", a 7. oldalon). Az adottság próbához a kalandozó játékosa **egy szürke és egy fekete védelem kockával egyszerre** dob. A próba **sikeres**, ha a kockákkal dobott ⛊ jelek összege **egyenlő, vagy kevesebb**, mint a hős próbához szükséges adottságának szintje. Ellenkező esetben a próba **sikertelen**. Az adottság próbát igénylő kártya vagy képesség rendelkezik arról, mit kell tenni **sikeres** vagy **sikertelen** próba esetén.

A Főgonoszoknak is vannak adottságaik, és ugyanúgy végezhetnek adottság próbát mint a kalandozók. A köz- és mester szörnyeknek viszont nincsenek adottságaik. Ha egy köz- vagy mester szörnynek adottság próbát kell tennie, automatikusan elbukja. Ne feledjük, hogy a védelmi kockákat igénylő kártyák vagy képességekkel kapcsolatban - ha csak más szabály nem rendeli - nem végezhető adottság próba.

Mesélő kártyák

Ezek a lapok a mesélő különféle trükkjeit jelképezik, melyekkel meglepetést okozhat a kalandozóknak. A Mesélő pakli 15 alap (Basic) kártyát tartalmaz. Ha az Epikus vagy kampány szabályok szerint játszunk, a mesélő módosíthatja pakliját fejlettebb kártyákat hozzáadva (lásd "Tapasztalati pontok elköltése: Mesélő", a 20. oldalon).

Köre elején a mesélő játékos egy Mesélő kártyát húz, majd kézbe veszi a lapot a kalandozó játékosok előtt titokban tartva. A Mesélő kártyák kijátszásának nincs költsége, és köre során bármennyit kijátszhat belőlük a mesélő.

Minden lap akkor fejti ki hatását ha kijátsszák. Két egyforma nevű Mesélő kártya - válaszul ugyanarra a kiváltó hatásra - nem játszható ki ugyanazon célpontra. Hatásuk végrehajtása után helyezzük a Mesélő kártyát színnel felfelé a dobott paklijára.

Példa: Köre során a mesélő úgy dönt, hogy zombi mester csoportját aktiválja. Miután egyik zombijával már lépett, kijátssza az "Őrjöngés" lapot erre a figurára. A lap szerint, "Köröd alatt játszd ki egy szörny figurára"." A mesélő ebben a körben már nem játszhat ki egy újabb "Őrjöngést" ugyanerre a zombira, de kijátszhat egy másik ilyen nevű lapot egy másik zombira.

Bizonyos küldetésekben Mesélő kártyák eldobásával különleges képességek aktiválhatók. A küldetéshez tartozó különleges képességeket a Küldetésfüzet részletezi.

A mesélő bármennyi Mesélő kártyát kézben tarthat. Ha felhúzta a pakli utolsó lapját, csak megkeveri a dobottak pakliját és újat képez.

Szörnyek

A szörnyek a mesélő elsődleges fegyverei a hősök ellen, és eszközei célja megvalósításában. Minden szörny típushoz tartozik egy Szörny kártya. A szörnyek CSOPORTOKBAN helyezhetők le és aktiválhatók. A szörnycsoportok mérete a kalandozók számától függ. Minden szörny kártyán fel van tüntetve, hogy a kalandozók száma szerint mekkora egy szörnycsoport mérete. Egy adott szörnyfajta minden figurája ugyanabba a szörnycsoportba tartozik. Bármely játék hatás, amely kihat egy szörnycsoportra, az adott csoport összes szörnyére hat.

Minden típusú szörnyből kétféle található a játékban: közönséges, és mester szörnyek. A közönséges szörnyek vajszínűek és csak alap képességekkel megáldottak. A mester szörnyek piros figurát kaptak és jóval erősebben, mint a köz-szörnyek. Egy adott típusú szörny kártyán mindkét fajta adatai szerepelnek.

Minden esetben az I. Fejezet Szörny kártyáit kell használni, hacsak nem az Epikus, vagy a Kampány szabályok szerint játszunk.

Nagy szörnyek

Némely szörny figura több mint egy mezőt foglal. Ezeket **nagy szörnyeknek** hívjuk. Mozgásuk meghatározásánál a mesélő kiválasztja a talapzatuk által elfoglalt bármely mezőt, majd leszámolja innen a felhasznált mozgáspontjait, mintha csak egy mezőt foglalna. Ha a nagy szörny befejezte (vagy megszakította) mozgását a mesélő áthelyezi a figuráját, hogy a talpa által elfoglalt mezők egyike az a mező legyen, amelyen befejezné mozgását. Kezdő pozíciójához viszonyítva a szörny megváltoztathatja talpának irányát, de ha teljes talpa nem fér el a térképen, akkor nem fejezheti be (vagy szakíthatja meg) mozgását azon a mezőn.

A nagy szörny végcéljának az az egy mező számít melyen befejezte mozgását. Más szóval a nagy szörnyek "összezsugorodnak" és úgy mozognak mintha normál méretűek lennének, és újra "megnőnek" ha befejezték mozgásukat.

Ha a nagy szörny olyan mezőre lép, amely tereptárgyat tartalmaz, szintén egy mezőt elfoglalónak számít. Ha nagy szörny talpával egy tereptárgyon fejezte befejezte mozgását és nem csak áthaladt rajta, az egyedi terep szabályokat kell figyelembe vennünk, melyek rá is hatnak (de nem minden esetben).

A nagy szörnyek mozgására a 17. oldalon, a "Nagy szörnyek mozgása" fejezetben találunk példát.

Szörny kártya részei

Szörny kártya eleje **Szörny kártya hátulja**

1. **Alap adatok**: A kártya tetején olvashatók a közönséges szörny alap adatai (Sebesség, Életerő, és Védelem). A kártya legalján ugyanezen információk láthatók a mester szörnyre vonatkozóan.
2. **Képességek**: Itt található a szörny összes képessége. A közönséges szörnyeké a sárga mezőkben, a lap tetején, míg a mester szörnyfajtáé a kártya alján a piros részen.
3. **Kockák**: Itt olvasható le, hogy a szörny mennyi és milyen kockákat használ fel a támadásához. A kép fölötti részen a közönséges szörnyek kockaigénye, a kép alatt pedig a mester szörnyeké látható.
4. **Támadás típusa**: Ez az ikon mutatja, hogy a szörny milyen típusú (Közelharci, vagy Távolsági) támadásra képes)
5. **Szörny neve**: Itt olvasható a szörny neve.
6. **Fejezet ikon**: Ez az ikon mutatja, hogy mely Fejezetben (I. vagy II.) használható a szörny kártya.
7. **Jellemvonás ikonok**: A kártya hátlapjának felső sarkaiban láthatók a szörny jellemvonás ikonjai.
8. **Képességek szabályai**: A hátlapon az elöl feltüntetett szörny képességek részletes szabályai olvashatók.
9. **Szörnycsapat**: Itt olvasható le a szörnycsapat mérete, mely a játékban szereplő kalandozók számától függ (lásd Küldetésfüzet). A kalandozók számát a szürke alakok jelképezik. A sárga mezőben a csapat közönséges szörnyeinek száma látható, a narancs színű mezőben pedig a mester szörnyek száma.

Nagy szörnyek mozgása

1. A mesélő befejezte Widow Tarha támadását egy lapaj mesterrel. Ezután úgy dönt, hogy mozgatja a lapajt.
2. A lapaj sebessége "3", így a mesélő kiválaszt egy általa elfoglalt mezőt és leszámol onnan hármat, majd lép. Mivel a lapaj már nincs útban, a mesélő a Tarha melletti mezőre mozgathatja árnyék sárkányát.
3. Az árnyék sárkány sebessége is "3", így a mesélő szintén (tetszése szerint) leszámol hármat a sárkány által elfoglalt egyik mezőtől indulva, és mivel a lapaj már a terep lap másik sarkában van a sárkány befejezheti mozgását a Widow Tarha szomszédságában lévő egyik mezőn.

Főgonoszok

A főgonoszok a mesélő által irányított erős karakterek. A Küldetésfüzet rendelkezik róla, hogy melyik (nem minden esetben) Főgonosz kerül játékba, és mely szabályok vonatkoznak rá ebben a küldetésben. A főgonoszok helyét jelzők jelképezik a térképen, de minden más vonatkozásban - beleértve az aktiválásukat is - szörny figuráknak számítanak, kivéve ha a szabály másként rendelkezik. A főgonoszoknak adottságaik is vannak, így adottság próbát is tehetnek, akár csak a kalandozók. A szörny kártyákhoz hasonlóan a főgonoszok kártyáin is leolvashatók a támadáskor és védekezéskor használt kockáik. Minden főgonosz önálló szörnycsapatnak számít.

Familiárisok

Néhány kalandozó képesség és kaszt jártasság teremtmények feletti uralmat ad a kalandozók kezébe, melyeket familiárisoknak (vagy szolgáknak) nevezünk. Ezeket egy jelző jelképezi a térképen és nem vehetők célba, vagy támadhatók bármi módon (hacsak egyéb szabály nem engedi, lásd "Figurának számító familiárisok", a 18. oldalon).

FAMILIÁRIS JELZŐ

A kalandozó játékos minden általa irányított familiárist csak egyszer aktiválhat köre során (kalandozója akciói előtt vagy után). A familiáris aktiválása nem számít akciónak, de nem is szakíthat meg semmilyen más akciót. Összefoglalva, egy familiárist irányító játékosnak választania kell kalandozóját, vagy familiárisát aktiválja előbb. Mindkettő csak a játékos köre során aktiválható.

Ha aktiválták, a familiáris végrehajthat egy mozgás akciót, ugyanazokkal a szabályokkal, mint a kalandozók. A familiárisok mozgása során minden speciális terepmező (kivéve az akadály mezőt) víznek számít. A familiáris másfajta akciókat is végrehajthat aktivációja során, melyeket a Familiáris kártya részletez. Ezek az egyéb akciók, és hasonló szabályokkal szakíthatják meg a mozgást, mint a kalandozók esetén. Ha más akció épp nem engedélyezett, a familiáris csak mozgást végezhet.

Egy familiárist tartalmazó mező alapjában nem korlátozza a rálátást, sem a mozgást, kivéve ha a familiáris kártyája másként rendelkezik. Bármely figura befejezheti mozgását egy olyan mezőn, melyen familiáris áll. Ebből adódik, hogy a familiáris is befejezheti mozgását minden figurás mezőn.

Példa: Widow Tarha játékosa úgy dönt, hogy kalandozója előtt aktiválja Feltámasztott familiárisát. Sebessége "3", így ennyit lép vele, majd megtámad egy vérebet, és csak ezután aktiválja kalandozóját.

Főgonosz kártya részei

FŐGONOSZ KÁRTYA ELEJE

FŐGONOSZ KÁRTYA HÁTULJA

1. **Név**: Itt olvasható a főgonosz neve.
2. **Adottságok**: A főgonosz adottságainak adatai (Kondíció, Tudás, Akaraterő, és Figyelem).
3. **Képességek**: A főgonosz bevethető képességeinek listája.
4. **Alap adatok**: Itt találhatók a legfontosabb adatok, mint a Sebesség, Életerő, és Védelem. A főgonosz adatai a játékban lévő kalandozók számától függnek (melyeket szürke sziluettek jeleznek. 5. Támadás típusa: Ez az ikon mutatja, hogy a főgonosz milyen típusú (Közelharci, vagy Távolsági) támadásra képes.
6. **Kockák**: Itt olvasható le, hogy a főgonosz mennyi és milyen kockákat használ fel a támadásához.
7. **Fejezet ikon**: Ez az ikon mutatja, hogy mely Fejezetben (I. vagy II.) használható a főgonosz kártya.
8. **Képességek szabályai**: A hátlapon az elöl feltüntetett főgonosz képességek részletes szabályai olvashatók.

FIGURÁNAK SZÁMÍTÓ FAMILIÁRISOK

Bizonyos familiárisok, mint például a Feltámasztott, normál figurának minősül (ahogy az a Familiáris kártyáján látható). Az ilyen familiárisok blokkolják a rálátást és a mozgást is, de a kalandozók mozgásánál baráti figurának számítanak. Célba vehetik és támadhatják őket a szörnyek, hatnak rájuk a kalandozó képességek, és a kalandozókat célzó mesélő kártyák. A szörnyekhez hasonlóan, ha adottság próbát kell végrehajtaniuk automatikusan elbukják. Ellentétben a normál familiárisokkal, ezekre a "lényekre" mozgásuk során hatnak a különböző terep fajták, és állapotuk is befolyásolható (pl. mérgezés). Ha a familiáris elpusztul, le kell venni a térképről.

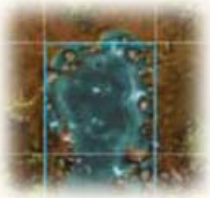
Terep

A térkép néhány mezőfajtája színes kerettel ellátott. Ezek a mezők az alábbiak szerint befolyásolják a játékmenetet. A színes keret egyszerre több mezők is körbevehet. Az így keretezett mezők mindegyikére speciális terep szabályok vonatkoznak. Ezek néhány példarajzát az alábbiakban közöljük. Sok mezőn található valamilyen tárgy rajza, melyek nem befolyásolják a játékmenetet, vagyis amely mező körül nincs színes keret - függetlenül a rajta lévő rajztól - normál mezőnek számít.

Akadályok

Az akadályokat tartalmazó mezőket piros keret jelzi. Ezek blokkoltnak számítanak; tehát akadályozzák a mozgást és a rálátást.

Víz



A víz mezőket kék keret jelzi. Az ilyen mezőkre egy helyett két mozgáspontért léphetünk. Minden víz mezőre lépő figurának el kell költenie a két mozgáspontot, ellenkező esetben nem léphet erre a mezőre. Ha egy nagy szörny figura víz mezővel szomszédos mezőn fejezi be mozgását, talpa rálóghat a vízmezőre anélkül, hogy plusz mozgáspontot kéne elköltenie.

Verem

A verem mezőket zöld keret jelzi. Ha egy figura ilyen mezőre lép, a gödörbe zuhan, mozgása azonnal véget ér és 2 sérülést szenved. A veremben lévő figurának csak a szomszédos figurákra van rálátása, és csak a szomszédos figurák látják őt. Amíg a veremben van, a figura csak egy speciális akciót, a "Gödörből való kimászást" választhatja. A "Gödörből való kimászás" végrehajtása után játékosa helyezze a figurát a verem melletti bármelyik szabad, szomszédos mezőre. A figurák nem ugorhatják át a verem mező(ke)t. **Egy nagy szörny figura csak akkor esik a verembe, ha itt fejezi be mozgását, és teljes talpazatával verem mezőkön áll.**

Láva

A láva mezőket sárga keret jelzi. A láva mezőre lépő figura azonnal 1 sérülést szenved. Ha a figura láva mezőn fejezi be mozgását rögtön elhalálozik. Az ily módon elhunyt (valójában csak elájult) kalandozók hős jelzőjét helyezzük a legközelebbi üres, lávát nem tartalmazó mezőre. Egy nagy szörny csak akkor pusztul el a láva miatt, ha **teljes talpazatával láva mezőkön** áll.

Küldetések

A Küldetésfüzetben 20 küldetés található. Közülük 16 játszható önmagában, akár egy játékülés során is. A speciális átkötő (Interlude) és végső (Finale) csak a kampány részeként játszhatók (lásd "Kampány szabályok", a 19. oldalon), önálló játékként nem.

Minden küldetésnek saját térképe és csak rá vonatkozó szabályai vannak. Többségük több részből, úgynevezett összecsapásokból (Encounters) áll. Minden összecsapáshoz saját térkép, szabályok és feladatok tartoznak. A Küldetésfüzet a kalandozók és a mesélő feladatait is felsorolja. Ha bármelyik fél teljesítette feladatát, a küldetés azonnal a következő összecsapással folyatódik, vagy véget ér ha az utolsó összecsapást játszottuk.

A soron következő összecsapásra váltáskor az alábbiakat kell végrehajtani:

- A kalandozók megtartják az 1. összecsapás során szerzett sérüléseiket.
- A kalandozók eldobhatják az 1. összecsapás során szerzett fáradtság jelzőiket.
- A kalandozók megtartják az 1. összecsapás végéig begyűjtött Állapot kártyáikat.
- Minden kalandozó színével fölfelé fordíthatja Hőslapját (ha le volt fordítva).
- A kalandozók megtartják összes keresés kártyájukat; a lefordítottak úgy maradnak.
- Minden ájult kalandozó soron kívül végrehajthat egy "Eszmélés" akciót.
- A mesélő megtartja az éppen kezében tartott Mesélő kártyákat.
- A játékosok szétbontják az 1. összecsapás térképét és a Küldetésfüzet szerint megépítik a 2. összecsapásét.

A küldetés utolsó összecsapása azonnal véget ér, ha az egyik fél teljesíti a győzelmi feltételeit.

Két játékos esetén

Ha ketten játszanak a kalandozók játékosa két figurát irányít. Minden kalandozó külön hajthatja végre körét, mintha két külön játékos irányítaná. A különbség csupán annyi, hogy mindkét kalandozó döntéseit egy játékos hoz meg.

Ökölszabályok

Akad néhány nagyon fontos ökölszabály melyet a **Descent: Journeys in the Dark Second Edition** játékosainak mindig szem előtt kell tartani. Ezek a következők:

- A Küldetésfüzetben lévő szabályok ütközhetnek az itt olvasottakkal. A Küldetésfüzet szabályai mindig erősebbek a szabálykönyvben írtaknál. Ugyanígy néhány kártya és képesség szabályai üthetik a szabálykönyvben, vagy küldetésfüzetben találhatókat. Ilyen esetben is a kártyák vagy képességek szabályai számítanak fontosabbnak, és az itt vagy a küldetésfüzetben írtak másodlagosnak.
- Időzítési konfliktus adódhat, ha két vagy több játékos ugyanazokkal az aktiválási szabályokkal használna egy képességet. Ilyen helyzetekben az aktív játékos (az akinek köre tart) dönti el a képességek sorrendjét.
- A játékosok néha kifuthatnak a játékban található sérülés, fáradtság, vagy állapot jelzőkből. Ilyenkor használhatnak helyettük pénzérméket, babszemeket, vagy bármi hasonlót.

Haladó szabályok

Az előzőekben az alap szabályokkal ismerkedtünk, melyek lehetővé teszik a **Descent: Journeys in the Dark Second Edition**-nel való kezdő játékot. Következő oldalakon a haladó szabályok, mint például az epikus játék és a játékmenetet színesítő kampány szabályok olvashatók.

Epikus játék

Szabadon választható szabály, mely elsősorban azoknak ajánlott, akik a kampány játékmenet nélkül szeretnének magas tapasztalati szintet, értékes tárgyakat és mesélő kártyákat szerezni. E szabályok használatakor, a küldetés kiválasztását követően közösen meghatározzuk a nehézségi szintet (alább részletezve). A tapasztalati pontok elköltésének szabályait lásd a "Tapasztalati pontok elköltése" fejezetnél, a 20. oldalon.

Alap szint: A normál előkészületi szabályok érvényesek.

Haladó szint: Minden kalandozó 3 tapasztalati pont értékű Kaszt kártyát és 150 arany értékű Megvásárolható tárgy (I. fejezet) kártyát kap - ha úgy döntenek, osztozhatnak is az aranyon. A mesélő 4 tapasztalati pont értékű mesélő kártyákat válogathat össze.

Profi szint: Minden kalandozó 6 tapasztalati pont értékű Kaszt kártyát és 250 arany értékű Megvásárolható tárgy (I. vagy II. fejezet) kártyát kap - ha úgy döntenek, osztozhatnak is az aranyon. A mesélő 8 tapasztalati pont értékű mesélő kártyákat válogathat össze. A mesélő a II. fejezetes Szörny és Főgonosz kártyákat használja.

Kampány szabályok

E fejezetben megismerjük, miként játszunk hosszabb kampánnyá fűzött küldetéseket.

Kampány háttértörténet

Rhynn és Carthridge testvér uradalmai Terrinoth szélén fekszenek, messze a Szabad Városoktól. Greigory báró gyakorta látja vendégül barátját és szövetségesét Zachareth bárót, székvárosában Arhynnben. Az évek során a két uradalom mindig segítette egymást háborúban és békében, de most mindkét birtok veszélyben van. Szörnyek kóborolnak hegyeikben és erdeikben, jóval céltudatosabban és szervezettebben mint korábban. Egy új Sötét úr van felemelkedőben, egy gonosz és veszélyes ellenfél, aki egyelőre az árnyékból szövögeti fondorlatos terveit. Ha nem állítják meg, Rhynn és Carthridge biztosan a sötétség martaléka lesz, és Terrinoth többi része is gyorsan követheti. Szerencsére kalandozók kicsiny csoportja már úton van Arhynn felé...

Descent: Journeys in the Dark Second Edition több játékalkalommal végig vihető kampány lejátszására is lehetőséget nyújt. A kampány egy kalandozó csapat megpróbáltatásait követi végig, ahogy küldetések sorozatában szállnak szembe az ördögi mesélővel. Minden küldetés után a kalandozók és a mesélő jutalmakat kapnak (például jártasságokat, tárgyakat, mesélő

kártyákat, vagy relikviákat) attól függően miként teljesítettek a küldetésben, mely eredményük segítheti őket a későbbiekben. A teljes kampány két fő Fejezetből áll melyek végén egy drámai és érdekes befejezés során derül ki, melyik fél a győztes.

A **Descent: Journeys in the Dark Second Edition** ezen alap szettje az Átnyékrúna (The Shadow Rune) című küldetést tartalmazza, melynek részletei a Küldetésfüzetben olvashatók. Az Árnyékrúna egy teljes kampányához kilenc küldetést kell lejátszani, ami kb. 20 óra játékidőt jelent.

Új kampány indítása

Új kampány indításakor a játékosoknak választaniuk kell egy szerepet. Egyikük alakítja majd a mesélő, a többiek pedig a kalandozók szerepét. Ez a folyamat hasonló a 4. oldal "Előkészület" részében leírtakhoz, némi különbséggel. Fontos szem előtt tartani, hogy a játékosok most hozott döntése végigkíséri őket a teljes kampányon. Bizonyosodjatok meg róla, hogy mindenki elégedett a választásával, mivel a kalandozók és kasztok kiválasztására is itt, a kampány elején kerül sor. Ha nem tudtok dönteni ki milyen szerepet kapjon, döntsön a véletlen.

Az új kampány mindig Alap szinten indul. A kalandozók csak alap jártasságokat és kezdő felszerelést kapnak kasztjuknak megfelelően, és a mesélő is alap Mesélő paklijával kezd. Ne feledjétek, hogy az előkészület "Kaszt választása" lépésénél a kalandozó nem teszi vissza a maradék paklit a dobozba. Mindegyikük Hőslapja közelében lefordítva tartja a saját kasztjának megfelelő paklit; a kampány előrehaladtával majd ebből választhat új jártasságokat.

A megvásárolható tárgyak paklija

Az új kampány előtt, válogassátok két pakliba a Megvásárolható tárgyak kártyáit: I. és II. fejezet ikonjuk szerint (hátoldaluk is más színű). A II. fejezet tárgy kártyáit tegyétek vissza a dobozba. Nem lesz rájuk szükség amíg a kampány a II. fejezethez nem ér (lásd "II. fejezet", a 22. oldalon).

Szörnyek és főgonoszok

Az új kampány előtt, válogassátok két pakliba a Szörny és Főgonosz kártyákat: I. fejezet és II. fejezet jelzésük szerint. A II. fejezet tárgy kártyáit tegyétek vissza a dobozba. Nem lesz rájuk szükség amíg a kampány a II. fejezethez nem ér (lásd "II. fejezet", a 22. oldalon).

Kampány térkép

A Küldetésfüzet hátlapján található a kampány helyszíneinek térképe. Minden külön címkét kapott küldetés helyszínt utak kötnek össze, melyeken a kalandozók közlekedhetnek. Minden úton találunk egy ikont, mely jelzi, hogy milyen Úti esemény történhet azon a helyen áthaladva (lásd "Utazás", a 22. oldalon).

Küldetések egy kampányban

Miután kiválasztották a szerepeket, kalandozókat, és kasztokat, a játékosok előkészítik a füzet kezdő küldetését, melynek címe Első vér (First Blood). A kezdő küldetés rövid, viszonylag egyszerű, és jó alkalom a kezdők számára, hogy belerázódjanak a szabályokba. Az első küldetést és az ezt követőket is a normál szabályok szerint játsszuk, néhány különbséggel. Ilyen például, hogy minden küldetés után jutalmat kapnak a játékosok, melyet kalandozójuk, vagy paklijuk fejlesztésére, alakítgatására költhetnek.

Egy játékalkalom

Mivel a teljes kampány kb. 20 óra játékidőt vesz igénybe, célszerű több játékalkalom alatt lejátszani. Ha egy játékalkalmat befejeznek, a játékosok feljegyzik a fontosabb adatokat a mellékelt kampány jegyzettömbbe (lásd "Állás és készletek feljegyzése", a 21. oldalon). A játékalkalmat a Kampány fázis Vásárlás lépése után célszerű befejezni (lásd "A Kampány fázis", a 20. oldalon).

A Kampány fázis

A kampány minden küldetése után úgynevezett 'Kampány fázist' tartunk, mely során a játékosok eldönthetik miként fejlesztik kalandozóikat, és felkészülhetnek a következő küldetésre. Fontos megjegyezni, hogy a küldetések többsége két összecsapásból (encounter) áll, és a kampány fázis csak a teljes küldetés végigjátszása után veszi kezdetét. A kampány fázis alatt a játékosok elkölthetik tapasztalati pontjaikat képességeik fejlesztésére. Ezen kívül a kalandozók meglátogathatják Arhynn kereskedőit, hogy új felszerelést vásároljanak. Minden kampány fázis során a következő lépéseket hajtjuk végre:

1. **Arany "kinyerése" a Keresés kártyákból**: Jegyezzétek fel a kampány jegyzettömbbe a küldetés során a kalandozók által megszerzett összes Keresés kártya arany összértékét (még akkor is ha a Keresés kártyát felhasználtátok a küldetés során). Ezután tegyétek vissza ezeket a kártyákat paklijukba (akkor is ha a kalandozók nem használták képességeiket). A kalandozóknak lehetősége nyílik Arhynnban elkölteni az újonnan szerzett kincseket.
2. **Felfrissülés**: Minden kalandozó eldobhatja összes sérülés és fáradtság jelzőjét. A mesélő összekeveri húzó és dobott kártya pakliját. Minden Állapot kártyát eldobhattok, minden hatás véget ér. Bontsátok el a térképlapokat és a küldetés egyéb kellékeit, hogy felkészülhessetek a következőre.
3. **Jutalmak szerzése**: A mesélő és a kalandozó játékosok mindegyike 1 tapasztalat pontot kap, függetlenül attól, hogy ki nyerte meg a küldetést (a küldetésfüzet feladatait teljesítve). A pontokat jegyezzétek fel a kampány jegyzettömbbe. A küldetés győztese további jutalmakat is kap, melyekről a küldetésfüzet tájékoztat.
4. **Tapasztalati pontok elköltése**: A játékosok eddig gyűjtött tapasztalati pontjaikból bármennyit elkölthetnek. A kalandozók új jártasságokat, a mesélő pedig új mesélő kártyákat vehet belőlük.
5. **Vásárlás**: A kalandozó játékosok elkölthetnek bármennyit az eddig megszerzett aranyaikból Megvásárolható tárgy kártyákra. (lásd "Vásárlás", a 20. oldalon).
6. **Következő küldetés kiválasztása**: Az előző küldetés győztese választhat a rendelkezésre állók közül egy következőt (lásd "Következő küldetés kiválasztása", a 21. oldalon).
7. **Küldetés előkészítése**: A játékosok a normál szabályok szerint előkészítik a következő küldetést. A mesélő ne felejtse el megkeverni mesélő pakliját, beleértve a frissen szerzett lapokat is, új húzópaklit létrehozva.
8. **Utazás**: A kalandozók elutaznak a következő küldetés helyszínére, majd nekikezdenek ennek a küldetésnek (lásd "Utazás", a 22. oldalon).

TAPASZTALATI PONTOK ELKÖLTÉSE

A küldetések befejezésekor tapasztalati pontokat kapnak a kalandozók, mely a kalandjuk során megszerzett ismereteiket szimbolizálja. Ahogy növekszik tapasztalatuk, úgy válnak egyre erősebbé, és érnek el újabb (és erősebb) kalandozó jártasságokat. A mesélő is növelheti gonosz hatalmát, új ismeretek tanulásával, halálos új varázslatok megismerésével, valamint veszélyes új cselek és csapdák kifejlesztésével.

Ahogy korábban már írtuk, minden küldetés végén az összes játékos kap 1-1 tapasztalati pontot. A kampány fázis során lehetőségük lesz elkölteni ezekből, hogy fejlődjenek. E lépés szabályai attól függnek, hogy kalandozó, vagy mesélő játékos akar elkölteni tapasztalati pontot. A tapasztalat pontok nem adhatók át - a játékosok nem dobhatják be pontjaikat a közösbe, hogy bármelyiküknek egy drágább jártasságot vásároljanak.

TAPASZTALATI PONTOK ELKÖLTÉSE: KALANDOZÓK

Egy kalandozó a kaszt paklijában lévő új jártasság kártyákra költheti tapasztalati pontjait. A pakli első jártassága - az alap kaszt jártasság - mindig ingyenes. A további jártasságok tapasztalati pont költsége a kártya jobb felső sarkában olvasható. Új jártasság vásárlásakor a kalandozó összes pontjából levonja a kaszt kártyán feltüntetett tapasztalati pont összeget, feljegyzi az új eredményt a kampány jegyzettömbbe, és hőslapja mellé teszi az új jártasság kártyát. Az új jártasságot ezután a kampány minden jövőbeli küldetésénél használhatja.

A játékosoknak nem kell elkölteniük összes (vagy bármennyi) tapasztalati pontjukat a kampány fázisban. Gyűjtögethetik is, hogy egy későbbi kampány fázisban még erősebb és drágább jártasságot vehessenek. Egy kalandozó bármennyi jártasságot megvehet egyszerre, ha van rájuk elég tapasztalati pontja.

TAPASZTALATI PONTOK ELKÖLTÉSE: MESÉLŐ

Ahogy a kalandozók, a mesélő is új képességekre költheti tapasztalati pontjait. Ő mesélő paklijába vásárolhat új kártyákat. Ha újat vásárol, a kártyát azonnal sajátjához adja, majd a kampány jegyzettömbön feljegyzi az elköltött tapasztalati pontokat. A többi nem megvásárolt kártya visszakerül a dobozba, hogy véletlenül se keverjük össze őket a mesélő paklival.

A fejlettebb mesélő kártyáknak három kasztjuk létezik: Hadúr, Szabotőr, és Mágus. Minden kaszton belül három fokozat áll rendelkezésre (pl. "Hadúr 1" vagy "Mágus 3").

Az 1. fokozatú kártyák egy tapasztalati pontba, a 2. fokozatúak kettőbe, míg a 3. fokozatúak három pontba kerülnek. Az 1. fokozatú kártyákat bármikor meg lehet vásárolni, de a 2. fokozatot csak akkor szerezheti meg a mesélő, ha van már abból a kasztból egy 1. fokozatú kártyája. A 3. fokozat megszerzéséhez már két kártyát (bármilyen kombinációban 1. és 2. fokozatú kártyákat) kell **paklijában tartania ugyanabból a kasztból**. Ellentétben a kalandozókkal a mesélő többféle kasztból is vehet kártyát. A "Különleges" mesélő kártyákat bármikor meg lehet venni.

A mesélőnek nem kell elköltenie összes (vagy bármennyi) tapasztalati pontját a kampány fázisban. Gyűjtögetheti is, hogy egy későbbi kampány fázisban felhasználja. A mesélő bármennyi kártyát megvehet egyszerre, ha van rájuk elég tapasztalati pontja.

Minden küldetés előtt (de nem minden összecsapás előtt), a mesélő ideiglenesen eldobhatja bizonyos számú kártyáját, hogy a küldetéshez optimalizálja stratégiáját. A kalandozók persze nem tudhatják, hogy mely kártyákat vette ki a pakliból. Minden küldetéshez legalább 15 mesélő kártyának kell lennie a pakliban. A kivett lapokat félre kell tenni a küldetés idejére. A küldetés végén az eltávolított lapok közül bármennyi visszakerülhet a mesélő kártyák közé.

VÁSÁRLÁS

A tapasztalati pontokon kívül a kalandozók arannyal is javíthatnak képességeiken. Aranyat a küldetés során szerzett Keresés kártyákból, valamint bizonyos küldetések kitűzött jutalmából szerezhetnek.

A kalandozók közösen osztoznak az aranykészleten, melyen aztán felszerelést vásárolhatnak. A játékosok tetszés szerin eloszthatják egymás közt a vásárolt felszerelést. A kalandozóknak nem kell elkölteniük összes aranyukat a kampány fázisban; bármennyit megtarthatnak belőle, hogy későbbi kampány fázisban költsék el.

A kalandozók minden küldetés után meglátogatják Arhynn kellék boltját. Keverjétek össze a Megvehető tárgy kártyákat és csapjatok fel belőlük annyit, **ahány kalandozó szerepel a játékban (+ még egyet)** (lásd "Megvásárolható tárgy kártya részei", a 11.oldalon). A felhasználandó Tárgy az adott fejezettől (I. vagy II.) függ. Az I. fejezet kártyákból a "Közjátékig" (Interlude) kell húzni, majd térjetek át a II. fejezet kártyákra. (lásd "II.fejezet", a 22. oldalon).

A kalandozók annyi tárgyat vehetnek, amennyit csak akarnak, vagy amennyire futja a pénzükből (nem kötelező vásárolniuk, ha nincs rá pénzük, vagy az adott leosztásból nem akarnak vásárolni).

A kalandozók által megvásárolt Tárgy kártya valamelyikük készletébe kerül. A kalandozók ezután levonják az ennek megfelelő arany költséget a kampány jegyzetfüzetben. Miután a játékosok befejezték a vásárlást a meg nem vett lapokat keverjétek vissza a Megvásárolható tárgyak paklijába.

Példa: András, Betti, Kolos, és Dalma játszik kalandozót. Kampány fázisukban a vásárlás szakaszhoz érnek. Megkeverik az I. fejezet Megvásárolható tárgy kártya paklit és felcsapnak 5 lapot: Bőrpáncél, Parittya, Vas csatabárd, Vas lándzsa és Szerencse talizmán. Közösen eldöntik, hogy megveszik a Vas csatabárdot (100 aranyért), a Bőrpáncélt (75 aranyért) és a Szerencse talizmánt (100 aranyért). Pénzkészletükből levonják a 275 aranyat a kampány jegyzettömbön, elveszik a megvett kártyákat és elosztják egymás közt.

TÁRGY KÁRTYÁK ELADÁSA

A vásárláshoz hasonlóan a kalandozók el is adhatják birtokolt tárgy kártyáikat a boltban. Egy tárgy kártyáért eladáskor mindig aranyértéke felét kapják, a következő 25 aranyra kerekítve (25, 50, 75, 100, 125 arany..stb).

A kezdő felszerelés minden egyes darabjáért 25 aranyat kaphatnak. Az eladott Megvásárolható tárgy kártyákat keverjétek vissza a nekik megfelelő pakliba. Az eladott kezdő felszerelés kártyák visszakerülnek a dobozba, és ebben a kampányban már nem használhatók. Relikviákat nem lehet eladni.

KERESKEDÉS A TÁRGYAKKAL

A kampány fázis során a kalandozók szabadon cserélgethetik egymás között Tárgy kártyáikat. A következő küldetés kezdetéig bármikor sort keríthetnek erre, kivéve utazás során.

Megj: Kezdő felszerelést nem lehet elcserélni, de eladni igen, ahogy fentebb írtuk.

KÖVETKEZŐ KÜLDETÉS KIVÁLASZTÁSA

A játékosok tapasztalati pontok elköltése és a vásárlás után választhatnak új küldetést. Többnyire az előző küldetés győztese választ a rendelkezésre állók közül (lásd "Kampánymenet vezetése", a 21. oldalon). A küldetésekből kétfélét (I. fejezetes és II. fejezetes) különböztetünk meg, így a játékosoknak mindig az adott fejezethez tartozókból kell választaniuk. Egy teljes kampány kilenc küldetésből áll, a következők szerint:

- A bevezetés (Introduction)
- Három I. fejezetes küldetés (Act I.)
- A közjáték (Interlude)
- Három II. fejezetes küldetés (Act II.)
- A végjáték (Finale)

KAMPÁNYMENET VEZETÉSE

Az "Árnyék rúna" küldetés jegyzet

A játékhoz mellékelt jegyzettömbön vezethető az "Árnyék rúna" kampány menete.

Amint a játékosok befejeznek egy küldetést, a hátlapon feljegyzik, hogy ki a győztes. Minden I. fejezet küldetéshez meghatározott II. fejezet küldetések tartoznak, és az I. fejezetes küldetés győztese alapján dől el, mely II. fejezetes küldetések állnak majd a játékosok rendelkezésére a kampány II. fejezetében. A Küldetés jegyzetlap bal oldalán felsorolt II. fejezetes küldetések akkor lesznek elérhetők, ha a kalandozók nyerik a hozzájuk tartozó I. fejezetes küldetést. A jegyzetlap jobb oldalán lévők akkor elérhetők, ha a mesélő nyeri az I. fejezetes küldetést. Ha bizonyos I. fejezetes küldetéseket nem játszotok a kampány során, a II. fejezetes küldetések választása szempontjából úgy számít, mintha a mesélő nyerte volna őket.

Példa: A fenti Küldetés jegyzet egy kampánymenet példát mutat, mely jelenleg a II. fejezetnél tart. A mesélő játékos választ küldetést a kampány fázisban. Mivel a kalandozók nyerték az "A Fat Goblin" küldetést az I. fejezetben, a II. fejezetre a " The Monster's Hoard" választható. A "The Frozen Spire" viszont nem választható a II. fejezetre.

A Közjáték és Végjáték küldetések kiválasztása attól függ, hogy az I. és II. fejezet során mennyi küldetést nyert meg a mesélő és mennyit a kalandozók (lásd "Közjáték" és "Végjáték" fejezetek a 22. oldalon).

A játékalkalmak között a játékosok műanyag tasakokban szétválogatva tárolhatják saját jelzőiket. Ily módon tárolva őket a játékosok könnyedén felidézhetik, hogy mely kártyák voltak játékban és melyeket vásárolták meg.

A küldetést kiválasztása után készítsétek elő, és a kampány füzetben írtak szerint játsszátok. Ezután egy következő kampány fázis kezdődik, melynek során a játékosok újabb küldetést választanak, és így tovább...

Az "Árnyék rúna" kampányban kétszer annyi II. fejezetes küldetés található mint I. fejezetes. Minden I. fejezetes küldetés győztese alapján választhatunk II. fejezetes küldetést (lásd "Kampánymenet vezetése", a 21. oldalon. Fontos megjegyezni, hogy **minden I. fejezetes küldetés, melyet a kalandozók nem hajtanak végre, a II. fejezetes küldetés kiválasztása szempontjából a mesélő által megnyertnek számít.**

UTAZÁS

A következő küldetés teljesítéséhez a kalandozóknak az új helyszínre kell utazniuk. Az utazásokat a kampányfüzet hátlapján lévő térkép alapján hajtjuk végre. Miután kiválasztották és előkészítették a következő küldetést, az utazás szakasz következik. **Az utazás mindig Arhynnból indul** és megszakítás nélkül követi a térkép által kijelölt utat az új küldetés helyszínére. A küldetés befejezése után a kalandozók visszautaznak Arhynnba, de ekkor már éberebbek és megfontoltabbak, így a visszaútra nem kell elvégezni az utazás szakaszt.

A mesélő az utazás szakasz előtt fejlesztheti pakliját. Ekkor húzhatja fel új mesélő kártyáit - kalandozó játékosonként egyet. Az utazás során ezek a lapok még nem játszhatók ki, de bizonyos események befolyásolhatják őket. Ezek a kártyák jelentik a mesélő kezdő pakliját a következő küldetésre, tehát annak elején már nem húz új lapot.

Minden küldetés helyszínt külön név jelöl a kampány térképen és utazás ikonokkal tarkított utak kötik össze őket. Egy ilyen úton haladva minden ikonnál meg kell állniuk a játékosoknak. Amint megálltak a kalandozók a mesélő játékos egy Úti esemény kártyát húz. Ellenőrzi rajta a vonatkozó esemény ikont, majd felolvassa az ikonhoz kapcsolódó eseményt. Ha az út megállójának ikonjához a kártyán nem tartozik esemény (”No event”), a kártyát el kell dobni, és kalandozók folytathatják útjukat. Ha viszont az aktuális megálló ikonjához talál eseményt a kártyán, azt a kalandozóknak végre kell hajtaniuk, mielőtt folytatják utuk a következő megállóig. Néhány esemény választások elé állítja őket. Ilyen esetben minden kalandozónak egyet kell értenie a döntéssel. Bármely sérülés, fáradtság vagy állapot, amit a kalandozók az úton elszenvednek a következő küldetés kezdetén is hatással lesz rájuk.

Példa: A kalandozók a “Castle Daerion” küldetésre utaznak. Útjuk első megállója egy “út ikon”. A mesélő húz egy Úti esemény kártyát és felolvassa az “út” ikonhoz tartozó eseményt. Miután elvégezték az ott írtakat eldobják a kártyát és egy újabb Úti esemény kártya kerül felhúzásra. A térképre pillantva látják, hogy utuk következő állomása egy másik “út” ikon. A mesélő felolvassa az ehhez tartozó eseményt az új kártyán, majd ezt is megoldják. Ha végeztek, a második Úti esemény kártyával a kalandozók elérik küldetésük helyszínét, és az utazás szakasz véget ér.

RELIKVIÁK

A relikviák különleges, a kampány szempontjából fontos tárgyak. Az itt leírt szabályokon kívül a relikviákra is a tárgyak normál szabályai vonatkoznak. A relikviákat nem lehet megvásárolni vagy eladni; csak egy küldetés jutalmaként, vagy egy küldetés speciális szabályai szerint szerezhetők meg.

A relikvia kártyák két oldalán az adott relikvia különböző változatai szerepelnek. Az egyik oldal relikvia változatát a kalandozók, a másikat a mesélő használhatja. Ha a kalandozók relikviát szereznek, kalandozó oldalával felfelé lehelyezik és normál Tárgy kártyaként használják. Ha a mesélő szerez ilyen kártyát, mesélő oldalával felfelé leteszi maga elé.

Egy relikvia mesélő változatát bármely Főgonosz használhatja. Ez az egyetlen módja, hogy a mesélő kihasználja a relikvia képességét. Ha a mesélőnek nincs Főgonosza az adott küldetésben, vagy ha úgy dönt, hogy nem használja a relikviát (lásd lentebb), nem kapja meg a relikvia képességét. Minden Főgonosz csak egy relikviát használhat.

A mesélő minden küldetés előkészületi szakaszában választhatja ki, hogy melyik relikviát (ha van ilyen) melyik Főgonoszai használják a küldetés során. A kiválasztott relikvia kártyát a Főgonosz kártyája mellé kell helyeznie. Ha a relikviát nem használja Főgonosz, a mesélő paklija mellett tartja a lapot és figyelmen kívül hagyja képességeit a küldetés alatt. Ha egy relikviát használó Főgonoszt megölnek, a relikvia képességeit a küldetés végéig figyelmen kívül kell hagyni, de a mesélő ettől még megtarthatja a relikviát.

KÖZJÁTÉK

A Közjáték egy speciális küldetés, mely összeköti a kampány I. és II. fejezetét. I. fejezetes küldetésnek számít. Miután lejátszottatok három I. fejezetes küldetést, következőként egy Közjátékot kell választanotok

Két Közjáték áll rendelkezésetekre. Ha a kalandozók nyertek **legalább két I. fejezetes küldetést** (a Bevezetés nem számít), akkor a “The Shadow Vault”-ot kell választanotok Közjáték küldetésként. Ha viszont a mesélő nyert meg **legalább két I. fejezetes küldetést**, közjátékként a “The Overlord Revealed” küldetést kell lejátszanotok. A részletes szabályaikat a küldetés füzetben olvashatjátok.

Az itt (vagy a küldetés füzetben) található szabályokon kívül a Közjáték is normál küldetésnek számít, és így is játsszuk. Némely közjáték csak egy összecsapásból (Encounter) áll a szokásos kettő helyett.

II. FEJEZET

Miután befejeztétek a Közjátékot, a kampány a II. fejezetére vált. Mostantól csak a II. fejezetes küldetések közül választhatnak a játékosok és felkészítik figuráikat a Végjátékra.

A Közjáték végeztével az alábbi lépéseket kell végrehajtani:

1. Tegyétek vissza a dobozba az I. fejezet szörny és főgonosz kártyáit, és vegyétek elő a II. fejezet szörny és főgonosz kártyáit. Ettől kezdve a szörnyek és főgonoszok II. fejezetes adatai érvényesek.

2. A kalandozó játékosok ellátogathatnak a boltba és megvehetik bármely I. fejezetes Megvásárolható tárgy kártyát. Minden ilyen megmaradt lapot terítsetek ki felfordítva. A kalandozók bármennyit megvehetnek közülük, ha van rá elég pénzük (és használni tudják).

3. A meg nem vásárolt I. fejezetes Tárgy kártyákat tegyétek vissza a dobozba és vegyétek ki a II. fejezetes Megvásárolható tárgy paklit. Mostantól csak ebből vásárolhatnak. A kalandozóknál lévő I. fejezetes Tárgy kártyák eladáskor a dobozba kerülnek.

Három II. fejezetes küldetés befejezése után a Végjáték következik. Ez előtt a játékosok még végrehajthatnak egy normál kampány fázist, majd a Végjáték helyszínére utazhatnak, ahol végre eldől, hogy ki a kampány győztese!

VÉGJÁTÉK

A kampány egy izgalmas küldetéssel, az úgynevezett Végjátékkal fejeződik be. A Végjátékot három II. fejezetes küldetés után játsszuk. A Közjátékhoz hasonlóan Végjátékból is két különböző létezik. Ha a kalandozók nyertek **legalább két II. fejezetes küldetést**, a “Gryvorn Unleashed” küldetést kell lejátszaniuk Végjátékként. Ha viszont a mesélő nyert meg **legalább két II. fejezetes küldetést**, a Végjáték a “The Man Who Would be King” küldetés lesz.

Nagyon ügyeljetek a Végjáték által előírt előkészületi szabályokra, mert sűrűn hivatkozhat valamelyik befejezett II. fejezetes küldetésre és különböző játékadatokra, melyek kihathatnak a teljes kampányra, nem csak egy küldetésre - például melyik oldal birtokol egy bizonyos relikviát. **A kalandozók által nem teljesített II. fejezetes küldetések a Végjáték előkészületeinek elbírálásánál a mesélő által megnyertnek számítanak.**

A kalandozóknak és a mesélőnek érdemes elkölteniük összes aranykészletüket és tapasztalati pontjaikat a Végjáték előtti kampány fázisban, hiszen erre többé nem lesz lehetőségük.

Aki megnyeri a Végjátékot, megnyeri az egész kampányt!

Tartalomjegyzék

II. fejezet....22
Adottság próbák....15
A játék győztese....8
Ajtó nyitása és csukása....10
Ájulás....15
Állapotok....15
Általános előkészület....4
Előkészület....4
Előkészület ábra....6
Epikus játék....19
Eszmélés....10
Familiárisok....17
Fáradtság és Állóképesség....13
Felszerelés....11
Főgonoszok....17
Főgonosz kártya részei....17
Haladó szabályok....19
Halál....15
Harc....12
1. Fegyver és cél bejelentése....12
2. Kockadobás....12
3. Hatótáv ellenőrzése....12
4. Tárgyszimbólumok elköltése....13
5. Sérülések kiszámítása....13
Harc példa....14
Hőslap részei....7
Jártasság használata....9
Játékmenet....7
Kalandozó alaptípusok....4
Kalandozó előkészületei....5
Kalandozó gyógyítása....10
Kalandozó kör részletesen....8
Kalandozó kör összefoglalása....7
Kampány fázis....20
Kampánymenet vezetése....21
Kampány szabályok....19
Kaszt kártya részei....8
Keresés....10
Keresés kártya részei....10
Képességek....15
Kétjátékos játék....18
Kockák....11
Következő küldetés választása....21
Közjáték....22
Küldetések....18
Megvásárolható tárgy kártya részei....11
Mesélő előkészületei....5
Mesélő kártyák....16
Mesélő kör összefoglalása....8
Mesélő kör részletesen....10
Mozgás....8
Mozgás példa....9
Nagy szörnyek....16
Nagy szörnyek mozgása....17
Pihenés....9
Rálátás....12
Relikviák....22
Sérülés és Életerő....13
Sérülés és Fáradtság visszanyerése....13
Szomszédos mezők....10
Szörnyek....16
Szörny kártya részei....16
Tapasztalati pontok elköltése....20
Támadás....9
Támadás kulcsszavak....13
Terep....18
Utazás....22
Üres mezők....9
Vásárlás....20
Végjáték....22

Készítők

Game Design: Adam Sadler and Corey Konieczka with Daniel Lovat Clark

Game Design for *Descent: Journeys in the Dark First Edition*: Kevin Wilson

Producer: Adam Sadler

Creative Content Development: Daniel Lovat Clark, Brady Sadler, and Andrew Meredith

Editing and Proofreading: Steven Kimball, Scott Lewis, Mark Pollard, Brady Sadler, and Sarah Sadler

Graphic Design: Dallas Mehlhoff with Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer, and Adam Taubenheim

Cover Art: Alex Aparin

Map Tile Art: Henning Ludvigsen

Interior Art: Devon Cady-Lee, Sylvain Deceaux, Tod Gelle, Charlène Le Scanff, Allison Theus, and Sandara Tang

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson with Kyle Hough

Production Management: Laura Creighton and Eric Knight

Executive Game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Alan Alexander, Brad Andres, Justin Ankeney, Tanner Bain, Jaffer Batica, Andrew Baussan, Deb Beck, Andy Blakemore, Pedar Brown, Ryan Cruz, Dana Childress, Kat Clark, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Michaela Fischer, David Gagner, Chris Gerber, Jared Gilbert, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Eric Hanson, Eric Harshbarger, Dave Hensley, Mark Herscher, Jesse Hickle, Michael Hollingsworth, Heath Hopkins, Sally Hopper, Chris Hosch, Kyle Hough, Ben Hutching, Thom Jackson, Stephen Kalmas, Jeff Koenig, Rob Kouba, Alex Langer, Andrew Liberko, Lukas Litzsinger, Martin Lux, Mike Marcotte, Mack Martin, Tom Mason, Chris Mayfield, Jason McCord, Nicholas Mendez, Timo Meyer, Dan Millard, Becky Millard, Brian Mola, Raimund Ruppel, Jay Paul, Mark Pollard, Thaad Powell, Amanda Rasinski, Zoë Robinson, Matt Running, Sarah Sadler, Johnathon Sanders, Christoph Schnorpfeil, Brian Schomburg, Christopher Seefeld, Robert Shirah, Doug Simon, Dan Slotman, William Stephens, Charlie Stephenson, Sam Stewart, Mark Tanis, Adam Taubenheim, Aubrey Tauer, Dominic Tauer, Mason Thornberg, Jenna Thomlinson, Matthew Troxel, John Van Geest, Zach Wageman, Ross Watson, Christian Williams, Lynell Williams, Tim Williamson, Nik Wilson, Amanda Yackel, Steven Yackel

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Magyar fordítás: Acetate, 2012.

Visit Us on the Web
www.FantasyFlightGames.com

Általános előkészületek

1. Küldetés választása
2. Térkép összeállítása
3. Játékos oldal választása
4. Jelzők előkészítése
5. Keresés és Állapot kártyapaklik összeállítása

Kalandozó előkészületei

1. Aktivitás kártyák és kalandozó jelzők elvétele
2. Kalandozók kiválasztása
3. Kasztok kiválasztása
4. Jártasságok kiválasztása
5. Figurák elhelyezése

Mesélő előkészületei

1. Szörnyek kiválasztása
2. Küldetés előkészületi szabályok végrehajtása
3. Mesélő pakli összeállítása
4. Mesélő kártyák húzása

Harc

1. Fegyver és célpont bejelentése
2. Kockadobás
3. Hatótáv ellenőrzése
4. Tárgyszimbólumok elköltése
5. Sérülések kiszámítása

Támadás kulcsszavak

Blast (Robbanás): Robbanásnál a célba vett mező összes szomszédos mezőjére is hat a támadás. Csak egy támadó dobást kell tenni, de minden érintett figura külön védekező dobást dob.

Pierce (Átütés): Átütésnél figyelmen kívül hagyhatunk a védekező által dobott (vagy egy képesség által neki adott) annyi ⛊ jelet, amennyi az átütés értéke.

Reach (Elérés): Elérés lehetővé teszi a támadó számára, hogy a szomszédos mezők helyett akár 2 mező távolságra is közelharci támadást kezdeményezzen. A célpontra ekkor is rá kell látnia.

Állapotok

Minden Fertőzést, Mozgásképtelenséget, Mérgezést és Kábulatot előidéző támadásnál a következőket kell figyelembe vennünk:

Ha támadás legalább 1 ♥-t okozott (a védekezés kiszámítása után), a célpont a feltüntetett állapotba kerül.

A kampány fázis

A játékosok a következőket hajtják végre a kampány minden küldetése után:

1. Arany "kinyerése" a Keresés kártyákból
2. Felfrissülés
3. Jutalmak szerzése
4. Tapasztalati pontok elköltése
5. Vásárlás
6. Következő küldetés kiválasztása
7. Küldetés előkészítése
8. Utazás

Kampány részei

Egy kampány a következőkből áll:

- A bevezetés (Introduction)
- Három I. fejezetes küldetés
- A közjáték (Interlude)
- Három II. fejezetes küldetés
- A végjáték (Finale)