



+ 4 zsák az aktuális kampányállás "elmentéséhez"

Annyira jól éreztük magunkat a CoraQuest alapjátékának tervezése közben, hogy amikor a kiadónk felvetette az ötletet, hogy készíthetnénk egy kiegészítőt, újból nagyon izgatottan ültünk neki az ötletelésnek!

Némi eszmecsere után már tudtuk, hogy azt szeretnénk, ha a kiegészítőben még több felfedezésre váró kazamata lenne, valamint új ellenségek, kincsek és természetesen még több kaland. De arra is kíváncsiak voltunk, hogy mit szeretne a fantasztikus közösségünk, így hát megkérdeztük őket is.

A legtöbben azt kérték, hogy a küldetések között fejleszthessék a karaktereiket. Úgy gondoltuk, hogy ez egy nagyszerű ötlet, ezért kitaláltunk egy olyan kampányrendszert, amely nem csupán ezzel a kiegészítővel működik, hanem az alapjáték kalandjaival és általuk készített küldetésekkel is használható.

Köszönjük mindenkinek, aki támogatta a CoraQuestet. Még mindig nem tudjuk elhinni, hogy valami, amit a konyhaasztalunkon terveztünk, mostanra világszerte megjelent, és rengetegen játsszák élvezettel. Ti mind nagyon jó fejek vagytok!

Szeretettel, Dan és Cora

Hogyan játszátok egy Kampánnyal

A kampánykönyvben szereplő kalandokat önálló küldetesként is játszhatjátok, akár csak a CoraQuest alapjátékban. Azonban végigjátszhatjátok azokat két különböző "kampányként" is: **Kazamata kalauz kattant kalandoroknak** és **Hódony szelleme**.

Minden kampány öt, egymáshoz kapcsolódó kalandból áll, amelyekben ugyanazokkal a hősökkel játszotok, és akiket a kampány előrehaladtával "fejleszthettek". A megtalált kincsekből a kedvenceiteket megtarthatjátok, hogy a későbbi kalandokban használjátok azokat.

Nem kell az összes kalandot egyszerre végigjátszanotok. Találtok egy kampánynaplót a 30-31. oldalakon a haladásotok nyomán követéséhez, a speciális zsákokban pedig a hősök kártyáit tárolhatjátok az egyes játékkalkalmak között.

Van néhány további lépés, amiket a kampány kalandjainak előkészítésekor, illetve befejezésekor el kell végeznetek.

Egy új Kampány elkezdése előtt

- 4** Válasszatok négy hőst. Ezt a négy hőst fogjátok használni a kampány minden kalandjában. A kampány kalandjai között nem cserélhettek hősöket.



Olvassátok fel a kampány bevezetőjét.



Olvassátok el a különleges kampányszabályokat. Ezek a szabályok érvényesek a kampány minden kalandjára.

A Kampány minden Kalandjának elkezdése előtt

Nézzétek meg a térképet, és válasszátok ki a...



Kazamata Kalauz

Kattant Kalandoroknak

vagy a



Hódony szelleme

...kampány egyik kalandját.



Vegyétek magatokhoz a korábbi kalandok során szerzett eszköz-kártyákat és fejlődéskártyákat.



Alkalmazzátok a kampány során szerzett átkok hatásait.



A Kampány Minden Kalandjának teljesítése után

1. **Állítsátok a hőseiteket alaphelyzetbe.** A hősök a kalandok között visszanyerik teljes életerejüket, és minden állapotuk megszűnik.
2. **Fejlesszétek a hőseiteket.** Érméket költhettek arra, hogy egy vagy több hőstököt a Kalandorképző Iskolába küldjétek, hogy fejlődjenek. Bővebben lásd az 5. oldalon.
3. **Válasszátok ki a megtartani kívánt eszközkártyákat.** Legfeljebb nyolc eszközkártyát tarthattok meg, tetszés szerint elosztva a négy hős között.
4. **"Mentsétek el" a hőseiteket a későbbi játékhöz.** Helyezzétek az egyes hőskártyákat az eszközkártyáikkal és a fejlődéskártyáikkal együtt a saját zsákjukba.
5. **Átkokat kaptok.** Ellenőrizzétek, hogy kaptok-e új átkot (4. oldal). A kampány során szerzett összes átokkártyát tegyétek bele az egyik hős zsákjába (bármelyikébe).
6. **Tegyétek el a megmaradt érméket.** A karakterek fejlesztéséhez fel nem használt összes érmét tegyétek bele az egyik hős zsákjába (bármelyikébe).
7. **Jegyezzétek fel előrehaladásotokat a 30-31. oldalakon található kampánynaplóba.** Ezt le is fénymásolhatjátok, vagy letölthető formában megtalálhatjátok a honlapunkon is, de használhattok egy darab papírt is helyette. Az előrehaladásotok feljegyzése segít, ha a zsákok összekeverednének, vagy ha elveszítetek egy kalandot, és vissza kell állítanotok az eszközöket és az érméket a kaland előtti állapotnak megfelelően.

www.Kickstarterek.hu/termek/coraquest-uj-Kalandok-Kora/



A Kampány egy Kalandjának elvesztése után

1. Ha elveszítetek egy kalandot a kampányban, nem kell az egész kampányt újrakezdenetek, elég csak az adott kalandot. Nem fejlődhettek, és nem tarthatjátok meg az elvesztett kaland során szerzett eszközöket vagy érméket. A korábban megnyert kampánykalandok eszközkártyáit és el nem költött érméit azonban megtarthatjátok.



Eszközök megtartása a Kalandok Között

Egy kampány kalandjai során talált eszközök egy részét megtarthatjátok, és átvihetitek azokat a következő kalandokba. Azonban Hódonyfalva felháborítóan magas csomagmegőrzési árai miatt a hősök csak korlátozott számú eszközt tarthatnak meg.

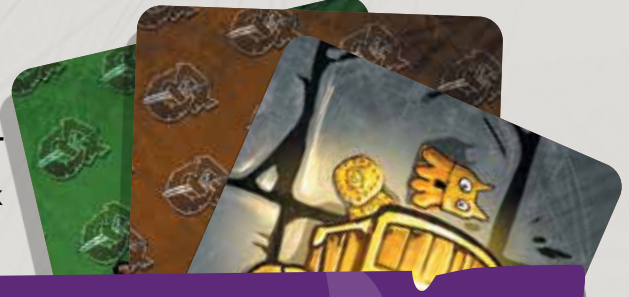
Egy kalandozócsapat 4 hőse összesen csak 8 eszközkártyát tarthat meg (kivéve, ha valami másképp nem rendelkezik, például a "Cora hátizsákja" kártya).

Amíg a hősök a kalandok között pihennek, szabadon cserélgethetitek közöttük az eszközkártyákat. A fejlődéskártyák soha nem cserélhetők el a hősök között.

Ha nem szeretnétek, nem kell megtartanotok a kezdő felszerelésekártyákat, azonban javasoljuk, hogy minden hősnek legyen legalább egy fegyvere. A megmaradt eszközkártyákat tegyétek vissza az eredeti paklijukba.

FONTOS:

Minden Kezdő felszerelésKártya, Különleges eszközKártya és KincsKártya "eszközKártyának" minősül.



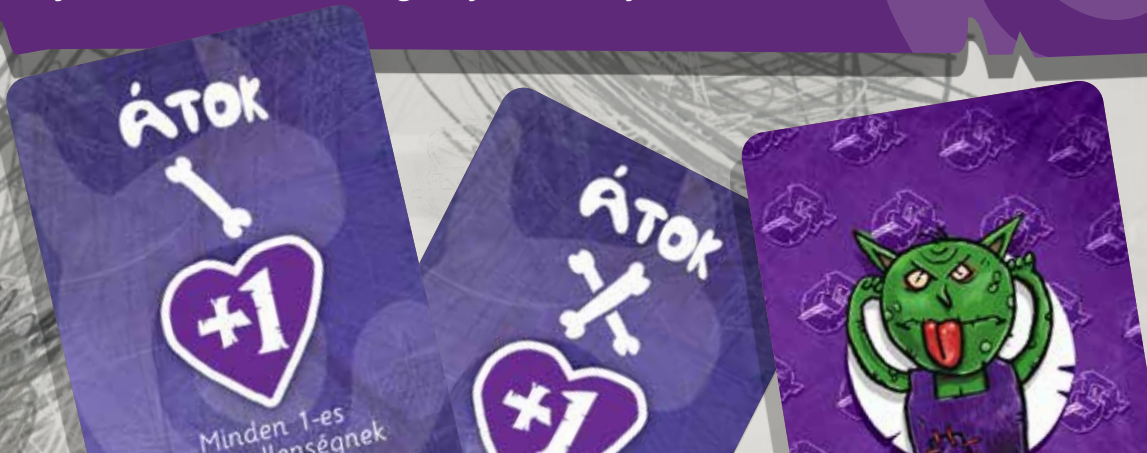
Átokkártyák

Az átokkártyák növelik a kampány nehézségét, ahogy a hőseitek fejlődnek. Az átokkártyák véletlenül kerülnek kihúzásra az átokpakliból, és kihúzásuk után a kampány minden kalandjában kifejtik hatásukat.

Egy normál játékban az átokkártyákat a második és a negyedik kaland megnyerése után húzzátok ki. Ez azt jelenti, hogy az ötödik kalandban két átokkártya hatása is érvényben lesz.

Ha növelni szeretnétek a kampány nehézségét, akkor a második, harmadik és negyedik kaland megnyerése után húzzátok egy-egy átokkártyát.

Az átokkártyák miatt bizonyos ellenségeknek eggyel több életerejük lesz. Javasoljuk, hogy tegyétek az átokjelzőket azokra az ellenségekártyákra, amelyek érintetté váltak.



Hősök fejlődése

A kampány során fejleszthetitek a hősök készségeit és képességeit. A kalandok során érméket gyűjtötök, majd ezeket elköltve fizethettek a Hódonyfalvi Kalandorképző Iskolában tartott képzesekért. A fejlesztések soha nem cserélhetőek vagy oszthatóak meg a hősök között.

A Kaland során

Amikor egy hős **először kap egy eszközkártyát** egy kincsesláda átkutatásából vagy egy kaland kazamata kártya felfedése miatt (figyelem: egy másik hőssel történő eszközcsere, valamint a hős kezdő felszerelésekártyája **nem számít**), számoljátok meg a kártya előlapján látható érméket. Ezután tegyetek ennyi érmét a készletből az erszény tetejére. A hősök jó barátok, és mindig megosztják egymással a közös erőfeszítéssel szerzett érméket.

A Kaland után

Annyi hőst küldhettek a Kalandorképző Iskolába továbbképzésre, amennyit csak akartok (ha van elég pénzetek rá). Egy hős fejlesztése (más szóval: szintlépése) 6 érmebe kerül, amelyet a közös erszényből kell kifizetnetek.

Minden szintet lépő hős **választhat** egy fejlődéskártyát a fejlődéspakliból. A kártya hatása az adott hősről vonatkozik a kampány hátralévő részében. A hősök többször is szintet léphetnek, azonban a Kalandorképző Iskola igazgatója nagyon ügyel arra, hogy egyetlen diák se maradjon le: ezért mind a négy hősnek szereznie kell egy fejlődéskártyát, mielőtt valamelyik hős egy második fejlődéskártyát kaphatna. Hasonlóképpen mind a négy hősnek rendelkeznie kell egy második kártyával, mielőtt bármelyik hős kaphatna egy harmadikat, és így tovább.

Különleges Képesség Fejlődéskártyák

Amikor egy hős egy különleges képességet használ, választhat a hőskártyáján **VAGY** egy fejlődéskártyáján lévő különleges képesség közül. Egyszerre csak egyetlen különleges képességet lehet használni. Minden különleges képesség ugyanazt a visszaszámlálás-jelzőt használja.

Állandó Képesség Fejlődéskártyák

Az állandó képesség fejlődéskártyák által biztosított képességek **mindig** aktívak, és az aktiválásukhoz nem kell használnotok a visszaszámlálás-jelzőt.



Új állapotok

Gabalyodott

Helyeztetek egy gabalyodásjelzőt a hős vagy az ellenség jelölője mellé vagy alá, így jelezvén, hogy az állapota **gabalyodott**.

A gabalyodott hős addig nem végezhet mozgás-, támadás- vagy keresésakciót, amíg ő vagy egy szomszédos hős el nem használ egy teljes akciót az **eloldozására**.

Egy gabalyodott ellenség nem tud mozogni vagy támadni, amíg el nem oldozza magát. Az ellenség mindig a következő teljes akcióját használja fel arra, hogy eloldozza magát, majd utána használja a fennmaradó teljes akciót.

A hős vagy ellenség eloldozása után távolítsátok el a gabalyodásjelzőt.

Elbűvölt

Ha egy hős vagy ellenség **elbűvölt**, akkor azonnal az elbűvölést végrehajtó hős vagy ellenség irányítása alá kerül **egy teljes akció** erejéig. Az akció végrehajtása után már nem lesz elbűvölt. Az elbűvölés alatt végrehajtott akció nem számít bele a hős vagy ellenség normál körében rendelkezésére álló két teljes akcióba.

Ha egy hős elbűvöl egy ellenséget, azonnal ráveszi őt, hogy végrehajtsa egy olyan teljes akciót, amely az ellenség rendelkezésére áll. Ezek az akciók az ellenség támadáskockáit és mozgásértékeit használják. Egy hős arra is ráveheti az ellenséget, hogy használja a különleges képességét, ha van ilyen, és ráveheti az ellenséget, hogy támadjon meg egy másik ellenséget. Egy hős nem kényszeríthet egy ellenséget kincsesláda átkutatására, eszközcsere vagy kazamatakártya felfedezésére, mivel ezek az akciók nem állnak az ellenség rendelkezésére. Egy ellenség nem támadhatja meg magát.

Ha egy ellenség bűvöl el egy hőst, azonnal ráveszi őt egy teljes akció végrehajtására. Az elbűvölt hős megtámadja a hozzá legközelebb lévő másik hőst, aki hatótávolságon belül és a látómezőjében van. A támadáshoz a hőskártyája aktuálisan látható oldalán lévő támadáskockákat használja, valamint az általatok "legjobb" tartott fegyverén lévőket.

Ha nincs másik hős hatótávolságon belül és/vagy a látómezőben, akkor az elbűvölt hős arra használja azt az egy teljes akciót, hogy a hozzá legközelebb lévő hős felé mozogjon.

A hősök csak ellenségeket, míg az ellenségek csak hősöket bűvölhetnek el.



Gyakran ismételt Kérdések

Miért van a kiegészítőben még egy Gyógymancs kártya?

A visszajelzések után úgy döntöttünk, hogy lehetőséget adunk a játékosoknak, hogy egy kiszámíthatóbb különleges képességű Gyógymanccsal is játszassanak.

Képes Gyógymancs gyógyítani magát?

Nem, Gyógymancs csak más hősöket tud gyógyítani.

Állhatnak-e hősök és ellenségek a 22-25. kártyákon lévő lávamezőkön, vagy a 30-33. kártyákon és az O kaland kazamakártyán lévő nyálkamezőkön?

Nem, kivéve, ha a kártyán van egy híd, vagy egy küldetésben külön utasítás olvasható erre vonatkozóan.

Általános szabályként, ha kétségek merülnek fel azzal kapcsolatban, hogy ráálhattok-e egy adott mezőre vagy sem, beszéljétek meg, és döntsétek el együttesen.

A "Rémes sírbolt" küldetésben elveszíthetjük a játékot már az első körben, ha kezdéskor a szellem a Cora hátizsákját cipelő hős mellé kerül?

Igen! Ezért azt tanácsoljuk, hogy a játék előkészítésekor körültekintően helyezték le a szellemet és a hősöket!

Mit kell tenni, ha a szellem egy olyan mezőn fejezné be a mozgását, amelyen egy hős áll?

Ha a szellemnek nincs elég mozgáspontja ahhoz, hogy egy hős által elfoglalt mezőn áthaladjon, akkor a lehető legközelebb áll meg ahhoz a mezőhöz.

Van rá mód, hogy a játék a "rövid játékmódnál" is rövidebb legyen?

Ha eltávolítjátok a 9-es, 10-es, 12-es és 13-as alap kazamata kártyákat, és 4 db, 2 alap kazamata kártyából álló kupacot képeztek a kazamata pakli létrehozásakor, akkor ez rövidebbé teszi a játékot. Ugyanakkor a kihívás is kisebb lesz.

Fordította: Dr. Kánai Zoltán
Lektorálta: Henszel-Vankó Tímea
Szerkesztette: Szabados Krisztián
www.kickstarterek.hu



Van saját jelölője Réparémnek, a legendás vérnyúlnak?

Nem, Réparémre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az összes normál fegyverre (és a Testőrcicára).

Ha elszántan fejezem be a körömet, visszafordítom a hőskártyát a normál oldalára a visszazámlálás-fázisban?

Nem. Egy hős mindaddig elszánt marad, amíg egy támadáskor sikert nem dob, vagy nem történik egy olyan esemény, amely kifejezetten azt mondja, hogy többé már nem elszánt.

Hol van Izompacsi és Nyilona kezdő felszerelés kártyája?

A vívóbot és az új kezdő felszerelés kártyákat a CoraQuest alapjátéka tartalmazza.

Mozoghatnak a hősök és az ellenségek két fal között átlósan (lásd az ábrát)?

Igen, a hősök és az ellenségek mindig mozoghatnak oldalszomszédosan vagy átlósan, feltéve, hogy a mezőn, ahová (vagy amelyen keresztül) mozognak, nincs ellenség vagy fal.

Ha ezt vizuálisan nehezen tudjátok elfogadni, akkor segíthet, ha úgy gondoltok rá, mint egy

"titkos átjáró!"

