

The Elder Scrolls®

A MÁSODKOR ÁRULÁSA



OKTATÓFÜZET

ONLINE VERZIÓ: 1.0

A FÜZET HASZNÁLATA

Ez az oktatófüzet arra szolgál, hogy megismertesse az új játékosokkal a *The Elder Scrolls: A Másodkor árulása* című játékot. Ezért a szabálykönyvben található fogalmak illusztrálására és elmélyítésére kibővített példákon keresztül mutatjuk be egy csapat első játékát. A füzet megismerteti veletek a játék tartozékait, és végigvezet benneteket egy szakasz előkészületein, fázisain és a főbb játékmechanikákon.

Az első játékotok során javasoljuk, hogy mindenképp használjátok ezt az oktatófüzetet, és szükség esetén lapozzátok fel a szabálykönyvet – a példák egyes részei abban is megtalálhatóak. A bevezető játék után célszerű elolvasnotok a szabálykönyvben azokat a fejezeteket, amelyekre az oktatófüzet nem tér ki.

ÁTTEKINTÉS

A példák elbeszélő sorrendben követik egymást, és az elolvasásukkal megismerhetitek az előkészületeket, és egy kétfős játék első néhány “napját”. Dönthettek úgy, hogy egyszerűen végigolvassátok ezt a füzetet, de akár elő is készíthetitek a tartozékokat, hogy a példákkal együtt tudjátok követni a játékmenetet. Az ismertető végére eleget fogtok tudni ahhoz, hogy egy saját játékot indítsatok, de akár a bemutatott küldetést is folytathatjátok.

A példákban konkrét eredmények szerepelnek olyan eseményekre, amelyek általában véletlenszerűek, mint például a kockadobások és a kártyahúzások. Az eredmények összehangolásával a játékokot meg fog egyezni a példákban leírtakkal, és könnyebben értitek meg a képeken látottakat.



© 2024 ZeniMax.
A ZeniMax, ZeniMax Online Studio és a The Elder Scrolls Online a ZeniMax cégcsoport bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva.



chiptheorygames.com

©2024 All Rights Reserved Chip Theory Games



TARTALOMJEGYZÉK

Tartozékok	4-5
Előkészületek.....	6-9
A csata szabályai	10-23

A játék fázisai	24-30
Rejtekhelycsaták.....	31-56
A céhküldetés egy lépésének teljesítése.....	57-58

TARTOZÉKOK

Az oktatófüzetben ismertetett küldetés a Feketemocsár tartományban játszódik, és számos példa utal a hozzá tartozó kártyákra. A kártyák alsó részén egy kód látható, amely Feketemocsár tartomány esetén FM betűkkel kezdődik.



Néhány példa konkrét kártyákat használ, amelyeket az alábbiakban felsorolunk, a kártyatípusokkal együtt. Ezeket a kártyákat előkészíthetitek most, vagy majd kikereshetitek a megfelelő pakliból az egyes példák bemutatásakor.

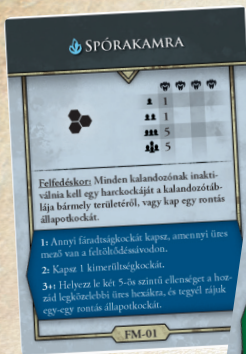


Térképkártyák: Minden típusból válogassátok ki az alább felsorolt kártyákat, a többit pedig keverjétek vissza a megfelelő pakliba.

A kiválogatott kártyákat ezután tegyétek az egyes paklik tetejére, felülről lefelé haladó sorrendben:

Békés térképpakli: Mocsárláz (FM-10), Kerítésjavítás (FM-15), Titokzatos eső (FM-09), Lassan járij, tovább élsz (FM-16)

Konfliktus térképpakli: Egy kalóz hagyatéka (FM-08), Lebilincselő figyelem (FM-07)



Rejtekhelykártyák:
Spórakamra, Elsötétített csarnok

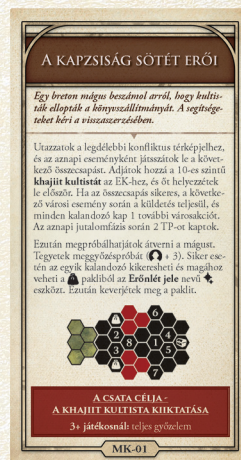
Céhkártyák:
Mágusok Cébe, Rettenthetetlenek, Psijic Rend



Általános eszközkártyák:
Falkreath-i vagdalt, Tölgyfa villámbot, Bravil dinnyesaláta, Higanytör, Kagylóshátú korallrák



Legendás eszközkártyák:
Koboldzúzó, A Féreg gyűrűje, Magnus ajándékának pecsétje



Mellékületés-kártya:
A kapzsiség sötét erői

ELŐKÉSZÜLETEK

Zoli és Anna szabaddá tesznek egy körülbelül 90x120 cm-es területet, ami a játékterület lesz, majd követik a játék előkészületének lépéseit (lásd a szabálykönyv 12-14. oldalain).

Tartomány kiválasztása

Először átnézik az alapjáték 5 tartományát, és úgy döntenek, hogy Feketemocsárban szeretnének játszani, ezért a játékterületre teszik a hozzá tartozó térképet és kalandkönyvet.

Kockák, jelölők és jelzők

Ezután a játékterület bal oldalára helyezik a kockatárolókat és az egységjelölők tárolóját, az életerőjelölők tárolóját pedig a jobb oldalára. A jelzőket is kiválogatják a megfelelő tárolóba, majd az egységjelölők tárolója mellé teszik. A kalandozótábla-jelölőket egyelőre félrerakják.

A Szökés a börtönből eseményen keresztül szeretnék belevetni magukat a játékba, ezért az ellenségjelölőket is félrerakják.

Kártyapaklik

Zoli és Anna előkészítik a paklikat, amelyek a játék számos eseményét vezérlik majd (*Megjegyzés:* Ha ezeket a példákat követitek, a könnyebb kezelhetőség érdekében hagyjátok félretéve a 4-5. oldalakon felsorolt tartozékokat. Vegyétek úgy, mintha a saját paklijuk tetejéről húznátok fel őket).

Először megkeverik az összes mellékküldetés-kártyát, majd a paklit a kártyatartóba teszik.

Ezután a térképkártyákból 2 paklit alkotnak: békés (☺) és konfliktus (☹). Mindkettőnél megkeverik az adott típus mind a 10 általános kártyáját, húznak 4-et, a többi pedig visszateszik a játék dobozába. Ezután az adott típusokhoz tartozó 8 Feketemocsár kártyát összekeverik a 4 általános kártyával, majd a paklikat a kártyatartóba teszik.

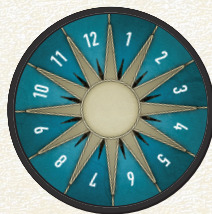
Ezt követően előkészítik a rejtkehelypaklit. A Feketemocsár kalandkönyvében leírtak alapján félreteszik az Elárasztott kamra különleges rejtkehelykártyát. Ezután összekeverik a 7 általános rejtkehelykártyát a többi Feketemocsár rejtkehelykártyával, majd ezt a paklit is a kártyatartóba teszik.

Végül létrehozzák a 2 eszközpaklit: általános (☞) és legendás (☛). Mindkét pakli összes kártyáját megkeverik, majd a paklikat a kártyatartóba helyezik.

Tereplapkák, kampánynapló, napszámláló és TP-számláló

Zoli és Anna a formájuk szerint szétválogatja és megkeveri a tereplapkákat. Az összeccsapáslapkára és a kezdőlapkára szükségük lesz a Szökés a börtönből eseménynél, ezért azokat a játékterület közepén hagyják.

Zoli a kampánynaplót félrerakja későbbre, majd összeállítja a TP- és napszámlálókat is. A TP-számlálót 1-re állítja, a Szökés a börtönből eseménynél leírtak szerint, a napszámlálót pedig egyelőre nem állítja be.



Napszámláló
(nincs beállítva).



TP-számláló.

Nehézségi szint kiválasztása

Bár ez Zoli és Anna első játéka, úgy érzik, készen állnak a kihívásra, és úgy döntenek, hogy haladó nehézségi szinten játszanak.

Az előkészületek utolsó lépéseként létre kell hozniuk a kalandozóikat, amit a Szökés a börtönből esemény lejátszásával fejeznek be. Ezt követően ki kell választaniuk a céhküldetésüket.



A játéktérület elrendezése az előkészületek után.

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

Megjegyzés a tartozékok elrendezéséhez

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



Kalandozók létrehozása

Zoli és Anna is létrehozza a kalandozóját az első játékukhoz (lásd a szabálykönyv 19. oldalán).

ZOLI

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

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



Zoli kalandozóterületének előkészítése.

ANNA

- Anna úgy dönt, hogy argóniaként játszik, ezért a hozzá tartozó fajlapot és jelölőt magához veszi. Az argóniai kezdő tulajdonságértékei a következők: 5 életerő, 3 erőnlét és 2 mágia, valamint van 1 harcckockája is.
- Ezeknek a kör alakú tulajdonságjelzőit az alábbi módon a jellemzősávok bal oldalára helyezi, hogy maximális helye legyen a jövőbeli képzettségsorok számára:
 - Első sáv:** 5 életerő. Átfordítja a jelzőt az 5-ös oldalára.
 - Második sáv:** 3 erőnlét. 3 zöld jelzőt helyez a sáv bal szélső négyzet alakú mezőire.
 - Harmadik sáv:** Harc képzettségsor. 1 harcckockát helyez a bal szélső mezőre.
 - Negyedik sáv:** 2 mágia. 2 kék jelzőt helyez a bal szélső mezőkre.
- Anna a másik kezdő képzettségsorának az egykezes fegyver és pajzsot választja, és a hozzá tartozó képzettségsorjelzőt a 4. sáv jobb szélső mezőjére helyezi (a mágiával szemközt). Ezután 2 pajzsártassággkockát (1-es szintű egykezes fegyver és pajzs képzettséggkocka) tesz a sáv jobb szélső négyzet alakú mezőire.
- Egy kalandozótábla-jelölőt tesz a feltöltődéssáv feletti 2-es mezőre, ami a feltöltődési értékét jelzi.
- Egy kalandozótábla-jelölőt helyez a könnyű fegyver (☞) harcformához, mivel ez az egykezes fegyver és pajzs képzettségsor harcformája. Kalandozótábla-jelölőket tesz még a kitartás- és a TP-sávokról balra lévő mezőkre is, jelezve, hogy nincs kezdő kitartáspontja vagy továbbvihető TP-ja.
- Anna olyan kaszttal szeretne játszani, amely támogatja az argóniai természetes mozgékonyágát (ami az erőnlétértékéből ered), valamint az egykezes fegyver és pajzs képzettségsor használatát. Mivel ez az első játéka, ő is egyetért azzal, hogy először játsszák végig a Szökés a börtönből eseményt.

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

Anna kalandozóterületének előkészítése.

A CSATA SZABÁLYAI

Zoli és Anna úgy döntöttek, hogy a Szökés a börtönből esemény végigjátszásával választják ki a kalandozóik kasztját. Ennek során a szabálykönyv következő fejezeteit is megnézik: A csata szabályai (54-72. oldalakon), Szökés a börtönből esemény (92-94. oldalakon).

Szökés a börtönből esemény – Összecsapás előkészítése

Zoli és Anna a szabálykönyv 92-93. oldalain leírtak alapján készíti elő a csatát.

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



Anna harcformája.



Zoli harcformája.

5. A fordulószámláló kockát 1-re állítják. Készen állnak az első összecsapásuk elkezdésére!



Az összecsapás előkészületi ábrája.

Szökés a börtönből esemény – A kalandozók körei

A csata első fordulójának kezdetén nincsenek aktiválható képességek. Ez nem fáradtságforduló, így egyik kalandozó sem kap kimerültségkockát, és nem szenved el fáradtságszűzést (még akkor sem, ha a feltöltődéssávjukon lettek volna kimerültségkockák).

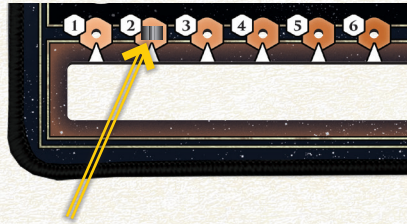
Itt az ideje, hogy a játékosok végrehajtsák a köreiket (lásd a szabálykönyvben “A kalandozók körei” fejezetet az 59-61. oldalakon).

ANNA KÖRE

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

Frissítési lépés

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



Anna feltöltődéssávja.

Mozgásakció




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



Anna mozgásakciója.

Támadásakció

Anna végrehajt egy támadásakciót.

1.  harcformában van, és úgy dönt, hogy nem változtatja meg. Mivel a harcformájában kizárólag szomszédos egységeket vehet célba, csak a nemeself banditát jelölheti meg a célpontjaként, amit meg is tesz.
2. Anna erőnléte 3-as, így legfeljebb 3 képzettségkockával dobhat, de azok csak olyan képzettségsorok kockái lehetnek, amelyeken vagy  ikon van, vagy nincs ikon. Magához vesz 2 pajzsírtasságkockát, amelyek az egykezes fegyver és pajzs képzettségsor 1-es szintű kockái. Magához veszi még az elérhető harcokockáját is, mivel ezt a kockát a  kivételével bármely harcformában használhatja.



Anna kockái és a hozzájuk tartozó képzettségismertető lapok.

3. Anna dobásának az eredménye: a 2 pajzsírtasságkockájával egyenként 1 sebzést okozhat a célpontjának, a harcokockáján pedig egy kitarítás (○) eredmény látható. Érvényesíti mindkét pajzsírtasságkockájának eredményét, és összesen 2 sebzést okoz a nemeself banditának.



Anna dobásának eredménye.

4. A nemeself bandita 0 védőértéke nem tudná kivédeni a 2 sebzést. A bandita kitérés képzettsége azonban annyival csökkenti a kapott sebzést, amennyi a támadás során dobott olyan képzettségkockák száma, amelyek nem okoztak sebzést. Mivel Anna harcokockája nem okozott sebzést, a bandita az egyik sebzést kivédi, és csak 1 sebzést szenved el, így az életerege 2-re csökken. Anna mindkét pajzsírtasságkockát az aktív mezőire helyezi, ami később hozzájárul a védekezéséhez (lásd a pajzsírtasság képzettség leírásánál, a képzettségábrán).

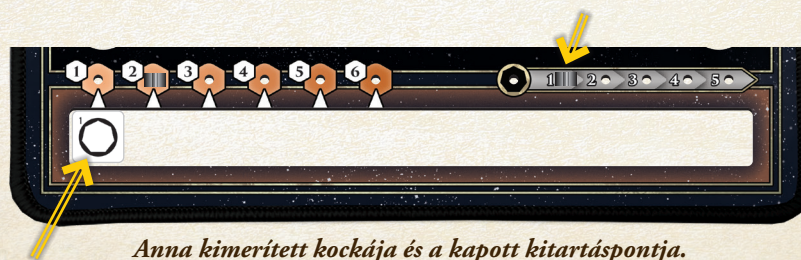


A nemeself bandita életerege 2-re csökken.



Anna aktív kockái.

5. Ezután Anna kimeríti a harcokockát, hogy érvényesítse a dobott ○ eredményt. A kockát a feltöltődéssávjára helyezi, és a kitarásjelölőjét a kitarássáv 1-es mezőjére mozgatja.



Anna kimerített kockája és a kapott kitaráspontja.

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

Anna hajtotta végre az első kört! Ezt kipipálja a Szökés a börtönből esemény eredményeinek listájáról, jelezve, hogy az eredményt ő érte el.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Nemeself bandita legyőzése | <input type="checkbox"/> Szökés elsőként |
| <input type="checkbox"/> Argóniai bandita legyőzése | <input checked="" type="checkbox"/> Kezdőjátékos Anna |
| <input type="checkbox"/> Sivítőköllyök legyőzése | <input type="checkbox"/> Körsorrendben utolsó játékos |
| <input type="checkbox"/> Csontváz legyőzése | <input type="checkbox"/> Első sebződés egy legalább 2 hexára lévő ellenségtől |
| <input type="checkbox"/> Fafűria legyőzése | <input type="checkbox"/> Első sebződés egy szomszédos ellenségtől |
| <input type="checkbox"/> Láda sikeres zárnyitása | |

Anna bejelöli az elért eredményét.

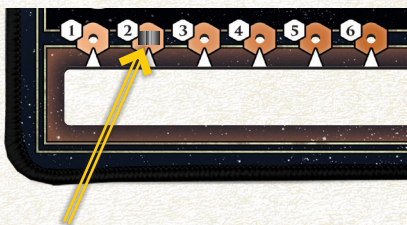
Anna azzal fogja kezdeni a következő köret, hogy visszaveszi a kimerített harcokockát a feltöltődéssávjáról, és visszateszi a jellemzősávjára. Ha a következő köre előtt kimeríti 1 aktív pajzsjártasságkockáját, hogy kivédjen egy sebződést, akkor azt a kockát is visszaveszi (körönként összesen csak 2 kockát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

ZOLI KÖRE

Ezután Zoli köre következik.

Frissítési lépés

Zoli végrehajtja a frissítést. A feltöltődési értéke 2, de a feltöltődéssávja jelenleg üres, így továbblép az akció lépésére.



Zoli feltöltődéssávja.

Mozgásakció




Zoli végrehajt egy mozgásakciót. A 2-es erőnléértéke miatt legfeljebb 2 hexát mozoghat, így 2 hexát mozog, és a kezdőlapkától 1 hexára fejezi be a mozgását, ami 3 hexára van a nemeself banditától és 4 hexára az argóniai banditától.



Zoli mozgásakciója.

Támadásakció

Zoli végrehajt egy támadásakciót.

1. A 3-as mágiaértékével Zoli  harcformájának hatótávolsága 3. Mivel a hatótávolságán belül nincs más ellenség, csak a nemeself banditát jelölheti ki a célpontjának, amit meg is tesz.
2. Zoli a 3-as mágiaértékével legfeljebb 3 képzettségkockával dobhat, de csak olyan képzettségcsapások kockáival, amelyek  ikonnal rendelkeznek (vagy nincs harcforma követelményük), emiatt a harcokkájával nem dobhat, mivel  harcformában van. Magához veszi a 2 pusztítócsapás-kockáját, amelyek a pusztító bot képzettségcsapáshoz tartoznak.



Zoli kockái és a hozzá tartozó képzettséglap.

3. A dobás eredménye: az egyik kockával 2 sebzést okozhat a célpontjának, míg a másik kockával 4 sebzést, de emellett 1 nyers sebzést kell okoznia egy kalandozónak is.

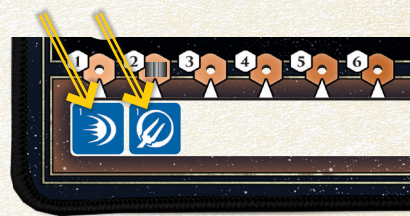


Zoli dobásának az eredménye.

4. Tnemeself bandita védőértéke 0, ami nem csökkenti a kapott sebzést. A bandita kitérés képzettsége azonban továbbra is csökkenti a sebzést, ha bármelyik ellene dobott képzettségkocka nem okoz sebzést. Ezért Zoli úgy dönt, hogy mindkét kocka hatását érvényesíti, és 6 sebzést okoz a banditának. Ezzel legyőzi az ellenséget, mivel annak ÉP-ja 0-ra csökkent. Azonban a kockadobás másik hatását is érvényesítenie kell, azaz 1 nyers sebzést kell okoznia egy kalandozónak. Úgy dönt, hogy Anna kapja az 1 sebzést. Mivel a sebzést nem egy ellenség okozta, Anna nem használhatja a pajzsjártságkockáját, hogy kivédje azt. Anna 1 ÉP-ot veszít, így 4-re csökken az ÉP-ja. Ezután Zoli kimeríti mindkét pusztítócsapás-kockáját, és a feltöltődéssávjára helyezi azokat.



Anna ÉP-ja 4-re csökkent, a nemeself banditát pedig legyőzték.



Zoli kimerített kockái.

5. Zoli legyőzte a nemeself banditát! Ezt kipipálja a Szökés a börtönből esemény eredményeinek listájáról, megjelölve, hogy az eredményt ő érte el.

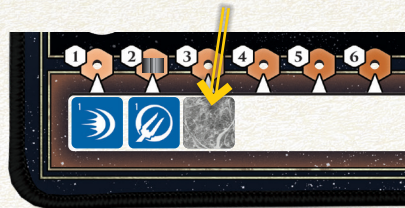
<input checked="" type="checkbox"/> Nemeself bandita legyőzése Zoli	<input type="checkbox"/> Szökés elsőként
<input type="checkbox"/> Argóniai bandita legyőzése	<input checked="" type="checkbox"/> Kezdőjátékos Anna
<input type="checkbox"/> Sivítőköllyök legyőzése	<input type="checkbox"/> Körsorrendben utolsó játékos
<input type="checkbox"/> Csontváz legyőzése	<input type="checkbox"/> Első sebződés egy legalább 2 hexára lévő ellenségtől
<input type="checkbox"/> Fafúria legyőzése	<input type="checkbox"/> Első sebződés egy szomszédos ellenségtől
<input type="checkbox"/> Láda sikeres zárnyitása	

Zoli bejelöli az elért eredményét.

Második támadásakció

Zoli tisztában van azzal, hogy szüksége lehet védelemre a másik ellenséggel szemben, így végrehajt egy újabb támadásakciót.

1. Ahhoz, hogy egy újabb támadásakciót hajthasson végre, el kell vennie 1 fáradtsághockát, és le kell helyeznie a feltöltődéssávjára.



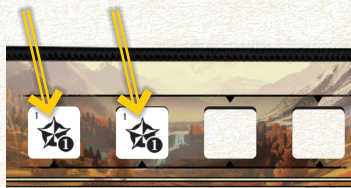
Zoli kap 1 fáradtsághockát.

2. Ennek az akciónak a részeként harcformát is válthat. Csak a harckockáival tud dobni, ezért olyan harcformára kell váltania, amely lehetővé teszi számára, hogy ezekkel a kockákkal dobjon. Védekező (D) harcformába vált.



Zoli harcformát vált.

3. Amíg D harcformában van, a harckockáinak nincs célpontja, ezért nem jelent be célpontot.
4. Zoli a 2-es erőnlétértéke miatt mindkét harckockáját magához veheti, amit meg is tesz.
5. A dobás után mindkét kockájának eredménye 1. Mivel D harcformában van, mindkét kockát az aktív mezőre helyezi. Ha később megtámadják, kimerítheti ezeket a kockákat, hogy sebzéseket védjen ki.



Zoli aktív kockái.

A kör vége

Zolinak nincs O-ja, de ha lenne, akkor sem tudná elkölteni, mert még nincsenek kasztképességei, ezért úgy dönt, hogy befejezi a körét.

A következő körét azzal fogja kezdeni, hogy visszaveszi a 2 pusztítócsapás-kockáját a feltöltődéssávjáról, így ott majd csak egyetlen fáradtsághocka marad.

Szökés a börtönből esemény – Az ellenségek körei

Az eddigi példát folytatva, miután mindkét kalandozó végrehajtotta a körét, már csak 1 ellenség maradt. Ha több 1-es szintű ellenség is lenne, a játékosok döntenék el, hogy milyen sorrendben kerüljenek sorra. Mivel csak az argóniai bandita maradt, az ő köre következik (lásd “Az ellenségek körei” fejezetet a szabálykönyv 64. oldalán).

AZ ARGÓNIAI BANDITA KÖRE

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

- Először meghatároz egy célhexát, ahová mozogni fog. A célhexának a legközelebbi olyan hexának kell lennie, ahonnan hatótávolságon belül van legalább 1 célba vehető egység. Ha ez még nem lehetséges, akkor a legközelebbi ellenfél felé mozog, amennyire csak tud.
- Egy ellenség legfeljebb 2 hexát mozoghat. 2 lehetséges célhexa van, ahonnan egy ellenfél az argóniai bandita hatótávolságán belül lesz már: a bandita aktuális hexájától északra és északkeletre lévő hexák.
- Mivel mindkét célhexa azonos távolságra van a banditától, a banditának az előnyben részesített egység felé kell mozognia, aki a legerősebb (a legtöbb ÉP-tal rendelkező) ellenfél. Jelenleg azonban mindkét kalandozónak 4 ÉP-ja van, ezért a játékosok úgy döntenek, hogy a bandita Anna (az argóniai kalandozó jelölője) felé mozog. Mindkét célhexa egyenlő távolságra van Annától, ezért a játékosok úgy döntenek, hogy a bandita 1 hexával észak felé mozogjon. A bandita ott megáll, mert van már legalább 1 célba vehető egység a hatótávolságán belül.



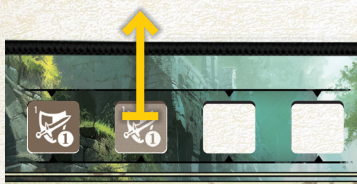
Az argóniai bandita 1 hexával északra mozog.

2. Az argóniai bandita végrehajtja a támadását.

- Először meghatározza a célpontját. 2 célpontos ikonja van, és a legerősebb ellenfelet prioritálja. Mindkét kalandozó a 3-as hatótávolságán belül van, így a bandita mindkettőt célba veszi.
- Zoli magához vesz 1 ellenség harckockát (mivel a bandita támadóértéke 1) és dob vele, melynek 2-es eredményét mindkét kalandozó ellen érvényesíteni kell. A játékosok a bandita prioritása szerint érvényesítik a dobás hatását a kalandozóikkal szemben, a legerősebb kalandozóval kezdve. A prioritás meghatározásánál döntetlenre állnak (mivel ugyanannyi az ÉP-juk), ezért úgy döntenek, hogy Anna érvényesíti először a dobás hatását a kalandozója ellen.
- Anna kimerít 1 pajszjártassággockát az aktív mezőiről, hogy kivédjen 1 sebzést. A maradék 1 sebzést elszenvedi, és veszít 1 ÉP-ot, így az életerejé 3-ra csökken. A kimerített pajszjártassággockát a feltöltődéssávjára helyezi. Ezenkívül 1 fáradtságkockát is tesz a feltöltődéssávjára a bandita “fárasztás 1” képzettsége miatt, amit a bandita támadása után kell érvényesíteni. Anna volt az első, aki sebzést szenvedett el egy legalább 2 hexára lévő ellenségtől, így ezt az újabb elért eredményt is kipipálja!
- Zoli kimeríti mindkét harckockáját az aktív mezőiről, hogy kivédje a 2 sebzést, így nem veszít ÉP-ot. A kimerített harckockákat és az 1 fáradtságkockát (a bandita “fárasztás 1” képzettsége miatt) a feltöltődéssávjára helyezi.



Az argóniai bandita mindkét kalandozót célba veszi, de csak Anna szenved el 1 sebzést.



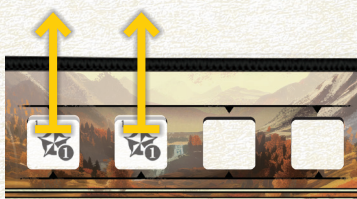
Anna kimeríti az egyik harc-kockáját, hogy kivédjen 1 sebzést.



Anna kap 1 fáradtsággockát.

- Szökés elsőként
- Kezdőjátékos **Anna**
- Körsorrendben utolsó játékos **Anna**
- Első sebződés egy legalább 2 hexára lévő ellenségtől
- Első sebződés egy szomszédos ellenségtől

Anna bejelöli az elért eredményét.



Zoli kimeríti mindkét aktív harc-kockáját, hogy kivédjen 2 sebzést.



Zoli a feltöltődéssávjára helyezi a harc-kockáit és 1 fáradtsággockát.

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

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

Szökés a börtönből esemény – A kalandozók körei (2. forduló)

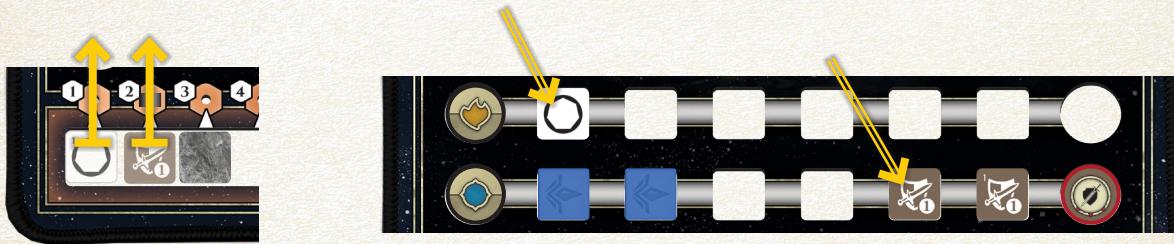
A második forduló kezdetén a játékosok 2-re növelik a fordulószámláló kocka értékét. Mivel ez nem fáradtságforduló, egyik kalandozó sem kap kimerültségkockát. Ezután a kalandozók végrehajtják a köreiket.

ANNA KÖRE

Annánál (az argóniai kalandozó) van a kezdőjátékos-jelző, így ő az első a körsorrendben.



Frissítési lépés

Anna végrehajtja a frissítési lépését. Az 1. fordulóból maradt 1 harckockája, 1 pajzsjátasság-kockája és 1 fáradtsággockája a feltöltődéssávján. A feltöltődési értéke 2, így visszaveszi a harckockáját és a pajzsjátasság-kockáját, majd azokat a megfelelő jellemzősávokra helyezi.



Anna visszaveszi a feltöltődéssávjáról a bal szélső két kockát, és visszateszi őket a kalandozótáblája megfelelő mezőire.

Mozgásakció



Anna meg akarja támadni az egyetlen megmaradt ellenséget, az argóniai banditát. Emellett meg szeretné szerezni az eszközt is a  ládából. Az erőnlétértéke 3, így 3 hexát mozogva az argóniai banditával szomszédos,  ládajelölőt tartalmazó hexán fejezi be a mozgását.



Anna a ládajelölőt tartalmazó hexára mozog, így most szomszédos az argóniai banditával.

Szökés a börtönből esemény – Példa a zárnyitásra

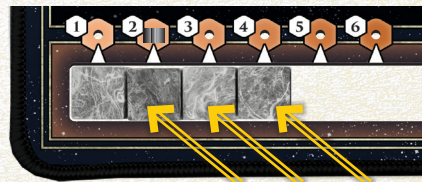
Miután Anna a ládajelölőt tartalmazó hexára mozog, úgy dönt, hogy végrehajt egy zárnyitáspróbát.

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

Anna befejezi a mozgásakcióját.





Általános eszközkártya 3 próbálkozással és 5-2-2-es nyitóköddel.



Anna kap 3 fáradtsággockát, mivel módosította a zárnyitáskockák eredményét - 1-et az első dobásánál, 2-t a második dobásánál.

Támadásakció

Anna végrehajt egy támadásakciót.

1. Még mindig  harcformában van, és ebben is szeretne maradni. Szomszédos az argóniai banditával, ezért kiválasztja őt célpontjának.
2. Anna erőnléte 3-as, így legfeljebb 3 képzettségkockával dobhat. Magához veszi a 2 elérhető kockáját: a harckockát és a pajzsjártasságkockát.
3. Anna dobásának az eredménye mind a harckockáján, mind a pajzsjártasságkockáján . Mindkét eredményt érvényesíti, és összesen 4 sebzést okoz az argóniai banditának.
4. Az argóniai bandita 1-es védőértéke 1 sebzést kivéd, így 3 sebzést szenved el. Ezzel az életerege 0-ra csökken, vagyis ezt az ellenséget is legyőzi. Anna kimeríti a harckockát, és a feltöltődéssávjára teszi. A pajzsjártasságkockát az egyik egy aktív mezőre helyezi.
5. Anna legyőzte az argóniai banditát! Ezt kipipálja a Szökés a börtönből esemény eredményeinek listájáról, megjelölve, hogy az eredményt ő érte el. Mivel a saját körében a zárnyításpróbával is sikerrel járt, ezt is bejelöli az eredménylistán.



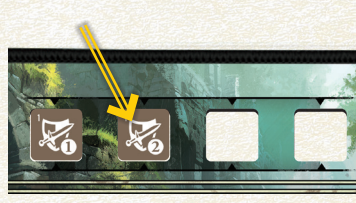
Anna megtámadja az argóniai banditát, 4 sebzést okoz neki és így legyőzi.



Anna dobásának eredménye.



Anna a felhasznált harckockáját a feltöltődéssávjára teszi.



Anna a felhasznált pajzsjártasságkockát az aktív mezőjére teszi, hogy később újra felhasználhassa.

- Nemeself bandita legyőzése **Zoli**
- Argóniai bandita legyőzése **Anna**
- Sivtóköltyök legyőzése
- Csontváz legyőzése
- Fafúria legyőzése
- Láda sikeres zárnyitása **Anna**

Anna bejelöli az elért eredményét.

A kör vége

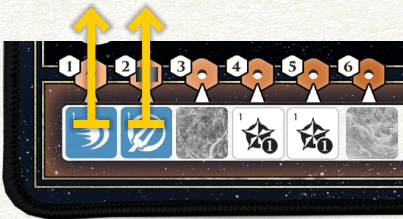
Annának nincs több képzettségkockája, amivel dobhatna, és nincs kasztképessége vagy más akciója, amit végrehajthatna, így befejezi a körét.

ZOLI KÖRE

Zoli köre következik. Mivel az argóniai banditát legyőzték, a kalandozók teljesítették a csata célját, így az esemény ezután a forduló után véget ér.

Frissítési lépés

Zoli végrehajtja a frissítést. Az 1. forduló után maradt még 2 pusztítócsapás-kockája, 1 fáradtsággkockája, 2 harcckockája és még 1 fáradtsággkockája a feltöltődési sávján. A feltöltődési értéke 2, így visszaveszi a 2 pusztítócsapás-kockáját, és a megfelelő jellemzősávjára teszi azokat.



Zoli visszavesz 2 kockát.

A kör vége

Bár Zolinak még van elérhető képzettségkockája, a harctéren már nincs ellenség, és mivel két mozgásakcióval sem éri el a menekülési hexákat (hogy megszerezze a Szökés elsőként eredményt), nincs oka a mozgásra. Úgy dönt, hogy nem hajt végre semmilyen akciót, és befejezi a körét.

Szökés a börtönből esemény – Az ellenségek körei (2. forduló)

Mivel nem maradt több ellenség, az ellenségek körei lépésben semmi sem történik. Nincs kiváltandó forduló végi hatás sem.

Minden ellenséget legyőztek, így a Szökés a börtönből esemény célja teljesült, és a csata véget ér!

Szökés a börtönből esemény – Harctér lebontása

A csata végén, mielőtt a játékosok továbblépnének a kasztválasztáshoz, lebontják a harcteret (lásd a szabálykönyv 86. oldalán).

1. Minden játékos visszateszi a kalandozójelölőjét a játékosablájára.
2. Annának (az argóniai) még mindig van egy pajzsjártassággkockája az aktív mezőin, ezért kimeríti, és a feltöltődéssávjára helyezi. Azok a kockák, amelyek már a kalandozók feltöltődéssávjain vannak, ott is maradnak.
3. A játékosok az összeillesztett tereplapkákat szétszedik, és visszateszik a készletbe. A legyőzött ellenségek jelölőit visszarakják az ellenségjelölő húzózsákba. Az előkészületeknél félretett 1/5-ös és 10/20-as ellenségjelölőket is visszateszik a megfelelő húzózsákba. Végül a láda-jelölőt és a tereplapkákat is visszateszik a készletbe.



Anna a feltöltődéssávjára teszi az aktív kockáit.

Szökés a börtönből esemény – Kasztok kiválasztása

A Szökés a börtönből esemény véget ért, így a játékosok meghatározzák a kasztjutalmukat. A későbbi csaták után továbblépnek a jutalomfázisra, de most minden kalandozó megnézi a csatában elért eredményeit, amiből kiderül, hogy mely kasztok közül választhatnak, majd választanak 1-et (lásd a szabálykönyv 93. oldalán).

ZOLI

1. Zoli (a sötételf) legyőzte a nemeself banditát, amiért választhatja a varázsló kasztot – ha a Valenvadon kiegészítővel is játszana, akkor a miszticista kasztot is választhatná. A csata utolsó körét is Zoli hajtotta végre, így a gyógyító kasztot is választhatja.

2. Úgy dönt, hogy a varázsló kaszt illik legjobban az általa preferált, mágiával teli játékstílushoz. Magához veszi a varázsló kasztlapot, és a kalandozóablaja jobb széléhez illeszti. Mivel az elért eredményei alapján választott kasztot, a csata későbbi fordulójában szerzett 1 kitartáspontját is megtartja.

ANNA

1. Anna (az argóniai) legyőzte az argóniai banditát, amiért választhatja az akrobata vagy a felderítő kasztot. A csata első körét is ő hajtotta végre, így a sárkánylovag kasztot is választhatja. A sikeresen végrehajtott zárnyitáspórá miatt választhatja a zsvány kasztot is – ha a Valenvadon kiegészítővel is játszana, akkor a betörő kasztot is választhatná. Végül pedig Anna volt az első, aki sebzést szenvedett el egy legalább 2 hexa távolságra lévő ellenségtől, így az íjász kaszt is szóba jöhet.

2. Az akrobata kaszt mozgékonyasága tetszik neki, ezért magához veszi a hozzá tartozó kasztlapot, és a kalandozóablaja jobb széléhez illeszti. Megtartja továbbá a csata során szerzett 1 kitartáspontot és a Falkreath-i vagdalt eszközkártyát is.

- Nemeself bandita legyőzése **Zoli**
- Argóniai bandita legyőzése **Anna**
- Sivítőkölők legyőzése
- Csontváz legyőzése
- Fafúria legyőzése
- Láda sikeres zárnyitása **Anna**

- Szökés elsőként
- Kezdőjátékos **Anna**
- Körsorrendben utolsó játékos **Zoli** **Anna**
- Első sebződés egy legalább 2 hexára lévő ellenségtől
- Első sebződés egy szomszédos ellenségtől

- Válasszátok ki az egyiket. **Zoli** **Anna**
- Nemeself bandita legyőzése: miszticista (VV), varázsló
- Argóniai bandita legyőzése: akrobata, felderítő
- Sivítőkölők legyőzése: ármánygus, őrző
- Csontváz legyőzése: nekromanta, pengemágus
- Fafúria legyőzése: zárándok, paplovag **Anna**
- Láda sikeres zárnyitása: betörő (VV), zsvány

- Szökés elsőként: bárd, kősa (VV) **Anna**
- Kezdőjátékos: sárkánylovag **Zoli**
- Körsorrendben utolsó játékos: gyógyító **Anna**
- Első sebződés egy legalább 2 hexára lévő ellenségtől: íjász
- Első sebződés egy szomszédos ellenségtől: lovag

Eredmények listája felül, kasztjutalmak listája alul.



Anna végső kitartáspontja és eszközkártyája.



Zoli végső kitartáspontja.



Zoli és Anna kasztválasztása.

Szökés a börtönből esemény – Az előkészületek befejezése

Mivel a Szökés a börtönből esemény véget ért, és a játékosok kiválasztották a kasztjukat, az előkészületeket is befejezhetik (lásd a szabálykönyv 12-13. oldalain).

TP- ÉS NAPSZÁMLÁLÓK BEÁLLÍTÁSA

lőször 2-esre állítják a TP-számlálót, ez lesz a kiindulási állása. A napszámlálót a normál előkészületek szerint egyelőre nem állítják be.

KALANDOZÓK PIHENÉSE

Ezután a kalandozók pihenhetnek. Bár pihenésre a napok végén kerül sor, ez a pihenés még a Szökés a börtönből esemény része. A csapat küldetésének első napja előtt történik, és nem ugyanaz a hatása, mint a későbbi kalandozók pihenése lépéseknek. Minden kalandozó teljes életerőre gyógyul, így Zoli továbbra is 4 ÉP-on marad, Annának pedig 5 ÉP-ja lesz. Emellett minden kalandozó eltávolítja a feltöltődéssávján maradt összes kockát, beleértve a csata során kapott fáradtsággockákat és kimerültségkockákat is.

KEZDŐKÜLDETÉS VÁLASZTÁSA

Végül a játékosok kiválasztják a kezdőküldetésüket. Megkeverik a 9 céhkártyát, majd húznak 3-at. Minden küldetés más-más céhhez tartozik, és a küldetések első lépése Feketemocsár kalandkönyvének következőkben felsorolt oldalain található:

- ☞ **Mágusok céhe:** Természetellenes kiválasztódás (18. oldal).
- ☞ **Rettenthetetlenek:** A káosz kurátorai (20. oldal).
- ☞ **Psijic Rend:** A korok életnedve (22. oldal).

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

MÁGUSOK CÉHE

A Mágusok Céhe varázslóknak, akiknek varázsi gólió egyenértékű a léleknek, kamata és óriási ellátás. Ez Tarnal legismertebb varázslói és mágusokká tiszteletet szerzett.

A céhet vezetőjének és a legjelentősebb varázslójának, Gábornak, előbb, hogy egy varázsló egy, és ezáltal az a varázsló.

RETENTHETETLENEK

Minden kalandozó, aki Lilmoth varázslói között van, azonnal megkezdheti a küldetését. A káosz kurátorai a káosz varázslói. A káosz kurátorai a káosz varázslói. A káosz kurátorai a káosz varázslói.

A káosz kurátorai a káosz varázslói. A káosz kurátorai a káosz varázslói. A káosz kurátorai a káosz varázslói.

PSIJIC REND

A Psijic Rend egy titkos szekta, amelynek célja, hogy a világban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly. A Psijic Rend egy titkos szekta, amelynek célja, hogy a világban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly.

A Psijic Rend egy titkos szekta, amelynek célja, hogy a világban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly.

A16 A PIKKELYEK GYERMEKEI
Sötét Tarnalról

Szobaszátfirként: *Küldetés: A magukat egy rejtekhelyre, védjétek meg a gyermekeket (akik a jelölés helyeinekben lévő ellenségekkel lépnek szembe), vigyél meg őket egy magyarázat összeállításában.*

Egy titkos korszakban került sor a világ legjelentősebb korszakának, a korszaknak, amelynek során a világban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly.

"A korszakban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly. A korszakban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly."

Változ az ügy, és nem tudni, de a korszakban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly.

Kiindulási helyszín: Viharvár
Különleges előkészületi lépések: Készítsd elő az Aranykék Akáth küldetését.

A küldetés célja: Utazzatok a Hasmatek, és jussatok le a korszakban rejtekhelyre (ajánlat: 6. napig). Ha kénytelenek jussatok, az összes kalandozó meghalhat: 1 EP-ot minden éppúgy elveszít, mint a korszakban.

☞ 1 éppúgy elveszít, mint a korszakban meghalhat: 1 EP-ot minden éppúgy elveszít, mint a korszakban.

Jutalom: 0 ☞ **Teljesítés után lapoztok ide:** B17 (27. o.)

A21 A KÁOSZ KURÁTORAI
Rettenthetetlenek

Szobaszátfirként: *Utazzatok le a káosz kurátoraihoz, majd vegyétek részt egy hosszú rejtekhelyezésben, melyet lezárítotok, ha egy másik korszakba lépnek. Ez a küldetés valószínűleg egyszerűbb, és kiválóan alkalmas arra, hogy ismerkedjétek a jelszóval.*

Egyszerűsége miatt a korszakban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly.

A korszakban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly.

A korszakban mindenütt a Mágusok Céhe varázslói és mágusai között legyen egyfajta egyensúly.

Kiindulási helyszín: Lilmoth





Küldetésválasztás és a térkép előkészítése.

A JÁTÉK FÁZISAI

Zoli és Anna most már készen állnak arra, hogy elkezdjék a választott küldetésüket, melynek során a szabálykönyv "A játék fázisai" című fejezetét (34-51. oldal) és Feketemocsár kalandkönyvét is olvassák.







1. nap – Napkeltefázis és térképázis

A kampány az első napkeltefázissal veszi kezdetét (lásd a szabálykönyv 34. oldalán). A játékosok az előkészületek során nem állították be a napszámlálót, ezért most az 1-es értékre állítják. Ezenkívül a Feketemocsár tartományhatása miatt az első Feketemocsárban töltött napjuk kezdetén a játékosoknak egy  térképjelzőt kell helyezniük a Feketemocsár térképének jobb alsó sarkán lévő időjárásáv napos  mezőjére. Ezek után továbblépnek a térképázisra.

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

1. nap – Eseményfázis

Az 1. nap során a csapat Lilmothban hajtja végre a városi eseményt, így Zoli és Anna megkeresi a kalandkönyvben a Lilmothhoz tartozó bejegyzést (lásd a Feketemocsár kalandkönyv 15. oldalán).

1. Az esemény kezdetén nincs aktiválható városhatás. Ehelyett Lilmoth "Oliis-öböl kereskedelmi útjai" hatása érvényes arra a kalandozóra, aki ellátogat a város boltjába (lásd lejjebb).
2. A játékosok felfedik a bolt eszközkártyáit és a tanítók képzettségseit.
 - a. Lilmoth boltjában 6 általános eszköz található, és nincs legendás eszköz. A játékosok húznak 6 általános eszközkártyát: Tölgyfa villámot () , Bravil dinnyesaláta () , Acélpöröly () , Aldmeri árva állott zabkása () , Szömöröcsögonik () és Fakófagy szarvas () .
 - b. Lilmoth tanítójának 5 képzettségseje van, ezért a játékosok 5 jelzőt húznak a képzettségjelző húzózsákból, amiket leraknak a kalandkönyv mellé: akrobatika, daedrikus idézés, nehéz páncél, gyógyító fény és árnyék.
3. Most tudná a csapat teljesíteni azokat a mellékküldetéseket, amelyek ebben a városban teljesíthetők lennének, de még nincs mellékküldetésük.



A Lilmothhoz tartozó oldal Feketemocsár kalandkönyvéből.

Az esemény előkészítése után mindkét kalandozó végrehajthat 2 városakciót (lásd a szabálykönyv 39-40. oldalain).

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

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

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

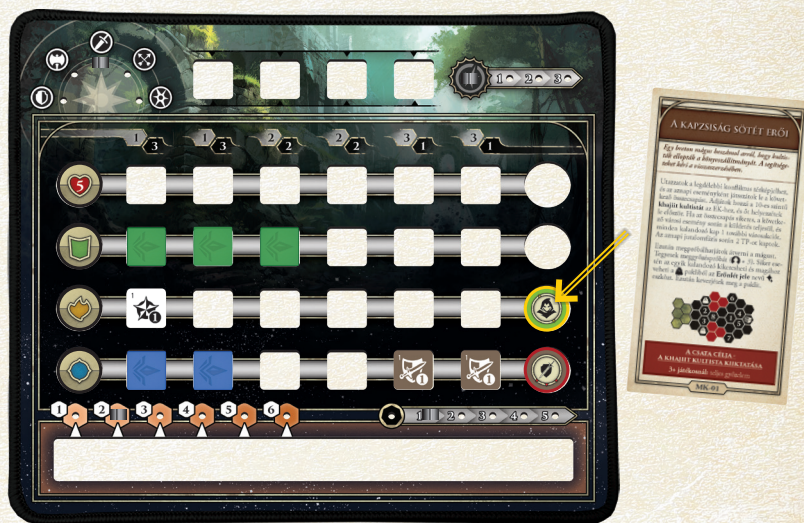
☞ Anna úgy gondolja, hogy az árnyék képzettség sor remekül passzol az egykezes fegyver és pajzs képzettségéhez és a viszonylag magas erőnléthez, ezért ő is felkeresi a tanítót, és az árnyék képzettségjelzőjét a harmadik jellemzősávjának jobb szélső mezőjére helyezi.

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

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



Zoli választott képzettsősora és eszközkártyái.




Anna választott képzettsősora és mellékküldetés-kártyája.

1. nap – Jutalomfázis

A városi események ritkán adnak TP-ot, ehelyett képzettségeket lehet megtanulni és eszközöket szerezni. Az első napon ezért a csapat TP-ja nem nőtt, és a kalandozóknak sincs mit elkölteniük ebben a jutalomfázisban. Szerencsére a következő esemény után már lesznek más lehetőségeik is.

1. nap – Napnyugtafázis

A napnyugtafázis kezdetén a csapatnak érvényesítenie kell a tartományhatást (lásd a szabálykönyv 45. oldalán). Mivel volt egy városi eseményük, a kalandozók a nap folyamán nem húztak még békés térképkártyát, így most felhúzzák a békés térképpakli felső lapját, ami a Mocsárláz, és amelyen a  ikon látható.

Feketemocsár tartományhatását megnézve ez azt jelenti, hogy a játékosoknak az időjárásávot esősre kell állítaniuk, ami a csapat alap mozgáspontját 2-re csökkenti (azaz csak 2 hexát mozoghatnak), viszont csak a következő napon fejt ki a hatását. Az időjárásáv beállítása után a felhúzott békés térképkártyát a paklija aljára teszik.

A tartományhatás aktiválását követően a csapat pihenhet. A kalandozók nem veszítettek ÉP-ot, és nem helyeztek kockát a feltöltődéssávjukra, így nem gyógyulnak, és nem távolítanak el kockákat. Ellenkező esetben, mivel haladó nehézségi szinten játszanak, 1 ÉP-ot gyógyulnának és 1 kockát távolítának el.

A kalandozók pihenése lépés során a játékosok eszközöket cserélhetnek, így Zoli úgy dönt, hogy Annának adja a Bravil dinnyesalátát, amit még a városi esemény során szerzett.

Ezek után a nap véget ér, és egy új nap kezdődik.



Mivel ez az ikon látható a békés térképpakli következő kártyáján, az időjárás esősre változik. A játékosok a sávjelzőt a hozzá tartozó mezőre mozgatják.

2. nap – Napkeltefázis és térképázis

A 2. nap kezdetén a csapat a napszámlálót 2-re állítja. Az aktuális küldetési lépésük akkor teljesül, ha vagy Viharvárba – amely a legészakibb város –, vagy a közeli Kopársziklásba utaznak. Van egy mellékküldetésük is, amelyet a legdélebbi konfliktus térképjelhez (☠) – Éjrzősa börtön – való utazással teljesíthetnek, ami még közelebb van. Azonban nem érzik még magukat készen arra, hogy szembenézzenek egy 10-es szintű ellenséggel abban az összecsapásban.

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

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



Mivel a csapat úgy döntött, hogy egy ★ hexán fejezi be a mozgását, dobniauk kell a bizonytalan kockával. A dobás eredménye miatt egy békés térképkártyát húznak.

2. nap – Eseményfázis

Az eseményfázisban elolvassák a Kerítésjavítás kártya történetét, majd a kártya túlfoldalán 2 békés (👁) lehetőség közül választhatnak. Az eseményt úgy kell végrehajtaniuk, hogy választanak kártyán szereplő lehetőségek közül (lásd a szabálykönyv 37. oldalán).

Ha a kártya első lehetőségét választják, továbbhaladnak, és a következő napon 3 hexát mozoghatnak, de csak 1 TP jutalmat kapnak. A második lehetőség választásakor megállnak segíteni, és 2 TP jutalmat kapnak, de ekkor kapnak 2 nyers sebzést, vagy 3 fáradságkockát helyeznek a feltöltődéssávjukra, továbbá kihagyják a napnyugtafázis kalandozók pihenése lépését is. A második választás ikonja azonban piros körben van, ami azt jelenti, hogy az esemény típusa bizonytalan.

Mivel a csapat egy bizonytalan (★) térképpelen tartózkodik, a játékosoknak a bizonytalan választási lehetőséget **kell** választaniuk. Továbbá, az is olvasható még a kártyán, hogy ha a csapat a második választás végrehajtásakor bizonytalan térképpelen tartózkodik, minden kalandozónak azt kell választania, hogy kap 2 nyers sebzést. Ez a sebzés egyik kalandozót sem győzi le, így mindkettőjüknek ezt a lehetőséget kell választania. Egyikük sem tudja csökkenteni a sebzést, így mindketten levesznek 2 ÉP-jelölt a kupacukról. Ezzel végrehajtották az eseményt, és továbblépnek a jutalomfázisra.

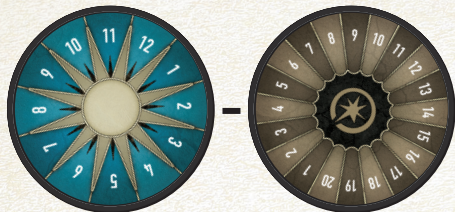


Mivel a csapat egy bizonytalan térképpelen tartózkodik, a bizonytalan lehetőséget kell választaniuk (piros körrel jelölve).

2. nap – Jutalomfázis

A 2. nap eseményének befejezése után a kalandozók végrehajtják a jutalomfázist (lásd a szabálykönyv 43. oldalán).

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



A csapat TP-ja 2-ről 4-re változik.

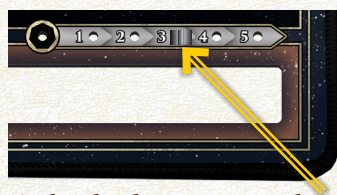


Zoli TP-növekedése.

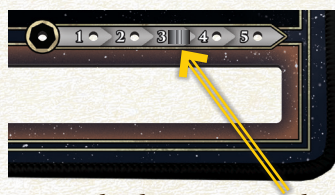


Anna TP-növekedése.

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



Zolinak 3 kitartáspontja lesz.



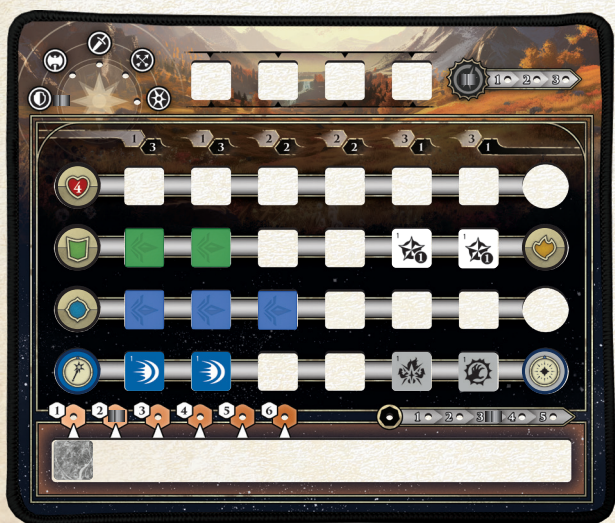
Annának 3 kitartáspontja lesz.

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

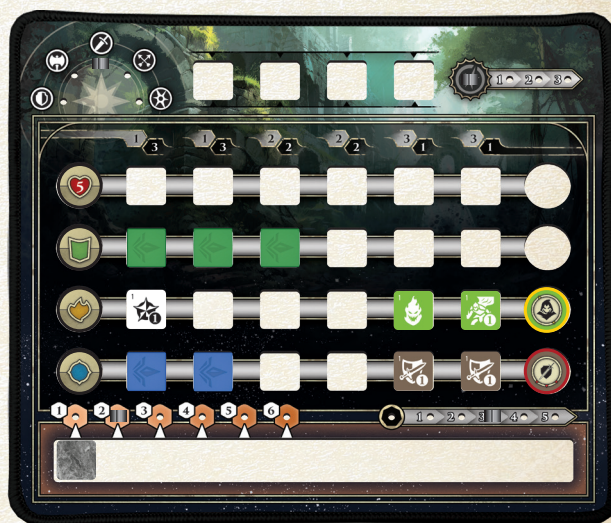
4. Ezután a kalandozók az egyéni TP-jukat elkölthetve fejlődnek.

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

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



Zoli kalandozótáblája a jutalomfázis végén.




Anna kalandozótáblája a jutalomfázis végén.

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

2. nap – Napnyugtafázis

A jutalomfázis után a játékosok befejezik a 2. napot.

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

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

- a. Zolinak 2 ÉP-ja maradt. Megtartja az 1 fáradtságkockát, amit az erőltetett mozgás miatt kapott a térképfázisban.
- b. Annának 3 ÉP-ja maradt. Ő is megtartja az 1 fáradtságkockát, amit kapott.

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



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

3. nap – Napkeltefázis és térképfázis

A 3. nap kezdetén 1-gyel előbbre állítják a napszámlálót. Az időjárásáv a napos mezőn áll, így a csapat mozgáspontja a szokásos 3 hexa. Anna és Zoli látja, hogy 4 hexára vannak Kopársziklástól, és az Éjrözsa börtön szomszédságában állnak. Erőltetett mozgással eljuthatnak Kopársziklásba. Ahhoz azonban, hogy ott teljesíteni tudják a jelenlegi küldetelésüket, 2 legendás eszközre (☞) lesz szükségük, és a város boltjában csak 1 elérhető. Emellett a mellékküldetésük összecsapására sem érzik kellően felkészültnek magukat.

Azt sem szeretnék, hogy esemény nélkül teljen el a nap, ezért 2 hexát mozognak északnyugatra, majd 1 hexát északra, és az Utazó fennsíkjától 1 hexával délre lévő bizonytalan térképjelnél (★) fejezik be a mozgásukat.

A csapat most sem aktivált küldetés- vagy városi eseményt, ezért dobniuk kell a bizonytalan kockával, hogy meghatározzák, milyen ★ esemény következik. A dobás eredménye ☒, ami azt jelenti, hogy fel kell húzniuk a konfliktus térképpakli legfelső lapját, ami az “Egy kalóz hagyatéka”.

Miután elolvasták a kártya történetét, átfordítják, és látják, hogy 2 választási lehetőséget kínál: egy rejtkehelyeseményt (☛), hogy átkutassanak egy legendás tárgyakkal teli barlangot, és egy békés eseményt (☛), amely minden kalandozónak egy általános eszközt biztosít. Ez remek lehetőségnek tűnik arra, hogy összegyűjtsék a legendás eszközöket, amelyekre szükségük van az aktuális küldetelésük teljesítéséhez!

Azonban egy ★ térképjelen vannak, így a térkép-kártya szerint az időjárásávot áradásra kell módosítaniuk. Mivel áradás van, a fordulószámlálót kockát 2-re kell állítaniuk. Több lehetőségük lesz, mint az első csata során, mivel a kalandozóknak már van kasztjuk, így tudnak képességeket is használni. Emiatt a nagyobb kockázat ellenére úgy döntenek, hogy szerencsét próbálnak a rejtkehelycsatában.






A kalandozók egy másik bizonytalan helyszínre utaznak, ahol a fenti konfliktus térképkártyát húzzák. Ezután a kalandozók eseménválasztása miatt az időjárás naposról áradásra változik, így a sávjelzőt az áradás mezőjére mozgatják.

REJTEKHELYCSATÁK

Zoli és Anna felkészül a rejtekhelycsatára. Ehhez már több szabály kapcsolódik, mint ami a Szökés a börtönből eseménynél lejátszott összecsapásnál volt, ezért először elolvassák a szabálykönyv rejtekhely fejezetét a 74-80. oldalakon.

3. nap – A rejtekhelycsata előkészületei

A játékosok az eseményfázisba lépnek, hogy előkészítsék a rejtekhelycsatát (lásd a szabálykönyv 74. oldalán).

1. Szétválogatják a rejtekhelylapkákat külön kupacokba. Ezután a kezdőlapkát a játéktérület szélére rakják úgy, hogy a  ikon a játéktérület közepe felé nézzen.
2. Úgy döntenek, hogy a kezdőjátékos-jelzőt most Zoli kapja meg.
 - ▶ Zoli a kezdőlapka jobb oldali oszlopának felső hexájára helyezi le a sötételf kalandozójelölőjét, és átvált  harcformába.
 - ▶ Ezután Anna helyezi le a jelölőjét a jobb oldali oszlop alsó hexájára. Ő már  harcformában van, ezért nem változtat rajta. Úgy dönt, hogy a Bravil dinnyesalátát felhasználva szerez magának 3 kitartáspontot, majd eldobja a kártyát (lásd az “Eszközkártyák” részt a szabálykönyv 28. oldalán). Annának így a maximálisan elérhető 5 kitartáspontja lesz. A játékosoknak nincsenek lehelyezhető társ egységei.
3. Az “Egy kalóz hagyatéka” rejtekhelyének különleges szabálya miatt a fordulószámláló kockát 2-re állítják. Most már kezdődhet a csata.



Zoli harcformája és kitartáspontjai.



Anna harcformája és a megnövelt kitartáspontjai.



Fordulószámláló.



A csapat felkészül az első rejtekhelycsatájára.

3. nap – Rejtekhelycsata: A kalandozók körei

Az előbbi példát folytatva, a csata első fordulójának kezdetén a játékosoknak még nincs aktiválható képessége. Mivel ez nem fáradtságforduló, egyik kalandozó sem kap kimerültségkockát, és nem is sebződnenek, ha lenne kimerültségkocka a feltöltődéssávjukon. A kalandozók végrehajtják a köreiket.

ZOLI KÖRE

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

A kör kezdete és felderítés

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

A kezdőlapka egyik felderíthető hexáján (amelyik egy másik hexával osztozik a 🏠 ikonon) tartózkodik, ezért úgy dönt, hogy felderítést hajt végre. Ez nem akció, mivel a körét egy felderíthető hexán kezdte (lásd a Rejtekhely felderítése fejezetet a szabálykönyv 77. oldalán).

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

A lapkák csatlakoznak egymáshoz, így a felderítés befejeződött. Zoli ezután a frissítéssel folytatja.



Zoli inaktívált harcckockája.



Anna feltöltődéssávjá a rontás állapotkockával.







A rejtekhely térképe és a Spórakamra kártya.

Frissítési lépés

Zoli végrehajtja a frissítését. A feltöltődési értéke 2, és még maradt 1 fáradtságkockája a feltöltődéssávján a 2. napról, ezért most eldobja ezt a kockát. Ezután végrehajtja az akcióit.

Támadásakció

Zoli mindössze 2 hexára van az újonnan felderített Spórákamrában lévő ellenségtől, ezért úgy dönt, hogy végrehajt egy támadásakciót.


1. Nem kell harcformát váltania, mert már  harcformában van.
2. Kijelöli célpontként a fafúriát a Spórákamrában. Ezt megteheti, mert az ellenség egy szomszédos lapkán, vagyis a látóterében van. Továbbá a  harcformájának a hatótávolságán belül van (ami megegyezik a mágiaértékével), így magához veheti a pusztító bot képzettség-sorának pusztítócsapás-kockáit.
3. A gyógyító fény képzettség-sorának is van  harcformája. Ennek a sornak az új megtisztításkockájához nem szükséges célpont, így Zoli ugyanezen akció részeként azt a kockát is magához veheti. Dobhatna annak a sornak a gyorsfohász-kockájával is, de – annak ellenére, hogy mindketten veszítettek már 2 ÉP-ot – úgy dönt, hogy megtartja későbbre.
4. Zoli a 3-as mágiaértékével maximum 3 képzettségkockát vehet magához, ami a 2 pusztítócsapás-kocka és az 1 megtisztításkocka lesz. A lehető legtöbbet szeretné kihozni ebből az akcióból, ezért úgy dönt, hogy a Tölgyfa villámot fegyverét is használja, mivel ennek hatásával újradobhatja 1 képzettségkockáját.
5. Zoli pusztítócsapás-kockáinak az eredménye: egyiknél 2 sebzés, a másiknál 2 kitartáspont, amelynél 1 nyers sebzést is ki kell osztani az egyik kalandozónak. Emellett aktív  eredményt dob a megtisztításkockájával, amellyel eltávolíthat egy állapotkockát és gyógyíthat 1 ÉP-ot. Zoli gyorsan le akarja győzni a fafúriát, hogy az ne tudja használni a rontás képzettségét, és a kitartáspontja is már maximális, ezért használja a Tölgyfa villámot, és újradobja azt a pusztítócsapás-kockát, amelynek az eredménye 2 kitartáspont. Újradobás után a kocka eredménye 4 sebzés. Érvényesíthetné a fegyver túlhasználás hatását, hogy 2 kockáját egy tetszőlegesen választott oldalára fordítsa, de ezt a gyertyert még nem akarja eldobni.
6. Ezután érvényesíti a dobás eredményeit. Ez egy összetettebb akció, mint az első csatájánál, ezért minden egyes allépést végigkövet.
 - a. Úgy dönt, hogy minden kocka eredményét érvényesíti.
 - b. Először a pusztítócsapás-kockák hatását érvényesíti, amikkel összesen 6 sebzést okoz a fafúriának. A 4 sebzéses kocka további hatása, hogy 1 nyers sebzést is okoznia kell egy kalandozónak, és úgy dönt, hogy Annának okozza az 1 sebzést. Ezután kimeríti mindkét pusztító csapás képzettségkockát, és mindkettőt a feltöltődéssávjára helyezi. Érvényesíti a megtisztításkocka eredményét is, és a kockát az egyik aktív mezőjére helyezi.
 - c. A fafúria védőértéke 1, így az első pusztítócsapás-kockától 1 sebzést szenved el (a másik sebzést kivédi), a másik kockától pedig további 4 sebzést, amitől az ÉP-ja 0-ra csökken. Zoli legyőzte a fafúriát, így annak jelölője a legyőzött ellenségek kupacába kerül.









7. Zoli végrehajtotta a támadásakcióját, de mielőtt továbblépne, úgy dönt, hogy kimeríti a megtisztításkockáját az aktív mezőjéről, hogy eltávolítsa a rontás állapotkockát Anna feltöltődéssávjáról. Ezzel 1 ÉP-ot is gyógyít Annán. Ha Zoli nem távolította volna el a rontást a megtisztításkockával, akkor Anna minden köre elején elszenvedett volna 1 nyers sebzést, amíg a rontás állapotkocka a feltöltődéssávján van. Zoli eldobja a rontás állapotkockát, a megtisztításkockáját pedig a feltöltődéssávjára helyezi



Felderítésakció (második felderítés)

Zoli úgy dönt, hogy a Spórakamrába mozgás helyett inkább végrehajt egy felderítésakciót, a következő  hexát használva. Ezt csak azért teheti meg, mert még nem mozgott, és ennek az akciónak a végrehajtása után már nem is mozoghat. Mivel a köre kezdetén végrehajtott felderítés nem felderítésakció volt, ez sem korlátozza az akció végrehajtásában (lásd a “Felderítés” részt a szabálykönyv 61. oldalán).

1. A Spórakamra lapkáján lévő felderítetlen  hexa Zoli látóterében van, és csak 2 hexára van tőle, tehát a felderítési hatótávolságán belül van (ami megegyezik a 2-es erőnlétével). Az Elsötétített csarnok rejtkehelykártyát húzza, amelyen egy 6-hexás lapka látható.
2. Húz egy megfelelő lapkát, amelyen egy  és  hexa, egy  hexa, 2  hexa és egy  hexa látható.
3. A kártyán 2 szöveges hatás olvasható:
 - a. A kártya “felfedéskor” hatását azonnal érvényesíteni kell: addig nem helyeznek le ellenségeket, amíg egy kalandozó a lapka egyik hexájára nem mozog.
 - b. A kártya környezeti hatása a zöld háttérű részben olvasható. A Félhomály hatás a csata hátralévő részében aktív marad, és megakadályozza, hogy a kalandozók a lapkán kívülről célba vegyék az ezen a lapkán lévő ellenségeket, vagy hogy lapkán kívüli ellenségeket célba vegyenek, amíg ezen a lapkán tartózkodnak.
4. Zolinak úgy kell hozzáillesztenie a lapkát a Spórakamra lapkájához, hogy az új lapka egyik  hexája legalább 1 éle mentén érintkezzen a felderítési hexával. Olyan tájolásban helyezi le a lapkát, hogy a lehető legtávolabb legyenek majd a később lehelyezésre kerülő ellenségek.
5. A kártyán 1  láda látható, így egy  ládajelölőt kellene lehelyezni a felderítési  hexától legtávolabb eső  hexára, de az esemény speciális szabálya miatt helyette egy  ládajelölőt kell lerakni!
6. A következő lépés az ellenségek lehelyezése lenne, de a kártya hatása miatt ez a lépés kimarad. Zoli az Elsötétített csarnok kártyát képpel felfelé az új lapka mellé teszi, hogy az ellenfelmátrix és a környezeti hatás is látható legyen.

A kör vége

Zolinak még mindig van 2 elérhető képzettségkockája – a harckockája és a gyorsfohász-kockája –, így még egy támadásakciót végrehajthatna. Emellett 4 kitaráspontja is van, így végre tudna hajtani egy kasztképesség-akciót is. A következő köre kezdetén azonban visszaveszi a 2 pusztítócsapás-kockáját, ezért úgy dönt, hogy megtartja az erőforrásait, amíg nem tudja, mi rejlik az Elsötétített csarnokban, majd befejezi a kört.



Zoli felderítésakciója után felfedésre kerül az Elsötétített csarnok, ahol jelenleg nincsenek ellenségek, a végén pedig egy legendás láda található.

ANNA KÖRE

Következőnek Anna hajtja végre a körét.

A kör kezdete és a frissítési lépés


A kör kezdetén Annának nincs érvényesíthető képessége, mivel a veleszületett kasztképességét ekkor még nem aktiválta.

Anna elvégzi a frissítését. Akárcsak Zolinak, neki is van 1 fáradtságkockája a feltöltődéssávján, így azt eltávolítja, majd végrehajtja az akciót.

Mozgásakció

Anna szeretné megszerezni a Spórákamrában lévő égszilánkot a csapatnak, ezért végrehajt egy mozgásakciót. Az erőnlétértéke 3, amivel legfeljebb 3 hexát tud mozogni.

1. Először 1 hexát mozog a Spórákamrába. Mivel a lapka egyik hexájára mozog, azonnal megszerzi az égszilánkot, de ezután érvényesítenie kell a hatását. A kártyát képpel felfelé a térkép-kártya mellé teszi, így jelezve, hogy mennyi égszilánkot szerzett a csapat. Ez a csapat első égszilánkjá, így a kártyán lévő égszilánkhatások közül az első hatást érvényesíti, azaz annyi fáradtságkockát kap, amivel teljesen feltölti a feltöltődéssávját. Az jelenleg üres, így a kártya égszilánkhatásai közül az elsőt érvényesíti, azaz 13 fáradtságkockát kap!

2. Az égszilánk megszerzése ugyan megszakította Anna mozgásakcióját, de nem vetett véget neki, így még mindig mozoghat legfeljebb 2 hexát. Úgy dönt, hogy az Elsötétített csarnok  hexájára mozog.



Anna megszerzi a Spórákamrában lévő égszilánkot, de 13 fáradtságkockát is kap!

3. Anna mozgásakciója ismét megszakad, amikor belép az Elsötétített csarnokba. Mivel ő az első kalandozó, aki a lapkára lép, a kártya hatása miatt most kell lehelyeznie az ellenségeket. A kártya ellenségmátrixán a 2 kalandozóhoz tartozó sorban egy 5-ös szintű és két 1-es szintű ellenség látható. A csapat EK-e még mindig 8, és a lapkán csak 2 olyan hexa van, amelyen ♡ ikon található. Először egy 5-ös szintű ellenséget, egy kaszabszárny rajt helyez le a ♡ és ♣ hexára, ami a legtávolabb van attól a ♣ hexától, amellyel Zoli ezt a lapkát felderítette. Az EK-ből még mindig maradt 3, ezért Anna egy 1-es szintű ellenséget, a csontvázat is lehelyezi a másik ♡ hexára. Mivel nincs több mozgáspontja, a mozgásakciója véget ér.



Anna az Elsötétített csarnokba való belépése után egy csontvázat és egy kaszabszárny rajt helyezett le.

Kasztkéesség-akció

Anna feltöltődéssávja megtelt, így minden olyan kockát, amit kimerít, inaktívná kell tenni, és a sáv jobb szélső fáradtsággkockáját egy kimerült-ségkockára kell lecserélnie. Úgy dönt, hogy elkölt 4 kitartáspontot, és aktiválja az akrobata gyors felépülés kasztkéességét (ezáltal 1 kitartáspontja marad), amivel végrehajthat egy újabb frissítést. Ezután eltávolítja a 2 bal szélső fáradtsággkockát a feltöltődéssávjáról.



Anna 4 kitartáspontot (a gyors felépülés kasztkéesség költsége) költ el arra, hogy eltávolítson 2 fáradtsággkockát a feltöltődéssávjáról.

Támadásakció

Bár a kaszabszárny raj a látóterében és a hatótávolságán belül van, Anna nem vele szomszédosan kezdte a körét, így a tűnékeny képzettségének köszönhetően Anna valamennyi sebzését figyelmen kívül hagyta. A csontváz szintén a látóterében van, és csupán 1 hexa távolságra, azaz szomszédos vele. Úgy dönt, hogy végrehajt egy támadásakciót, használva az árnyék képzettség sorának új képzettségeit is.

1. Ez az első támadásakciója ebben a körben, így nem kap fáradtsággockát. Úgy dönt, hogy a harcformáját ⑦-ről ①-re változtatja.
2. Nem választ célpontot. Magához veszi az árnyköpeny és a frissítő árnyak képzettségkockáit, amit megtehet, mert az árnyék képzettség sorának nincs harcforma-követelménye, és egyik képzettséghez sem szükséges célpont. Magához veszi az egyetlen harckockáját is, amihez szinten nem szükséges célpont, amíg ① harcformában van.
3. Anna ezután dob 3 kockával. Az árnyköpenykocka eredménye lehetővé teszi számára, hogy egy lopakodás állapotkockát kapjon, amikor azt az egyik aktív mezőjére helyezi, továbbá, hogy ezt a kockát kimerítve figyelmen kívül hagyja egy megcélzott ellenség 1 védőértékét. A frissítő árnyak kocka eredménye miatt eltávolíthat 2 fáradtsággockát minden olyan játékban lévő egység után, amelyen van lopakodás állapotkocka. A harckockája eredménye pedig ② lett.
4. Anna érvényesíti a kockadobása eredményeit.
 - a. Úgy dönt, hogy mind a 3 dobott eredményt érvényesíti.
 - b. Az árnyköpenykockával kezdi, és az egyik aktív mezőjére helyezi. Ezután elvesz egy állapotkockát, amit a lopakodás oldalára állítva a feltöltődéssávjára helyez, majd a frissítő árnyak kockájának az eredményét érvényesíti. Mivel most már van egy lopakodás állapotkockája, eltávolít 2 fáradtsággockát a feltöltődéssávjáról, amikor kimeríti ezt a képzettségkockát, és a feltöltődéssávjára helyezi. A harckockáját is az egyik aktív mezőjére helyezi: ezt a kockát később kimerítheti, hogy egy ellenség támadásakor legfeljebb 2 sebzést kivédjen.
5. A támadásakciója véget ér. Amíg a lopakodás állapotkocka a feltöltődéssávján marad, addig csak olyan ellenségek vehetik célba Annát, amelyek a köriket vele szomszédosan kezdik, mint például a csontváz. Az állapotkocka addig marad a feltöltődéssávján, amíg sebzést nem okoz egy másik egységnek, vagy el nem távolítja azt egy frissítés során.

A kör vége

Annának még mindig van 2 elérhető pajszjártassággockája, de úgy dönt, hogy inkább a következő körére tartogatja azokat, és nem hajt végre újabb támadásakciót. Emellett van 1 kitartáspontja is, amivel aktiválni tudná az élnkítő gyorsaság kasztképességét. Úgy dönt, hogy inkább megvárja az ellenségek köreit, és befejezi a körét.



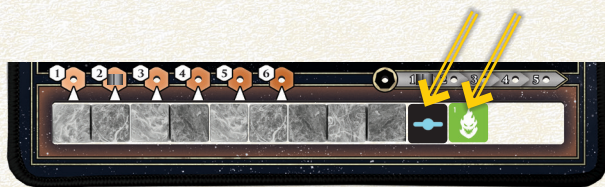
Anna
harcformát vált.



Anna dobásának eredménye.



Anna az árnyköpeny kockáját és
a harckockáját az aktív mezőre
helyezi.




Anna egy lopakodás állapotkockát helyez a feltöltődéssávjára.
Ezután a frissítő árnyak kockáját is odateszi, és a hatásaként
eltávolít onnan 2 fáradtsággockát.

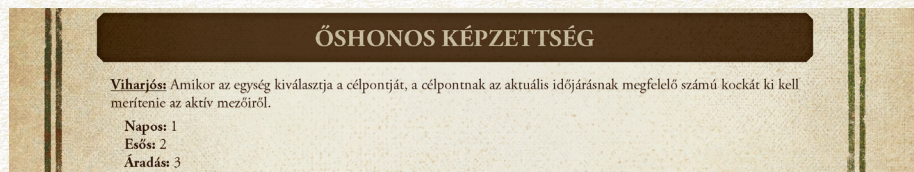
3. nap – Rejtekhelycsata: Az ellenségek körei

Miután mindkét kalandozó végrehajtotta a körét, az ellenségek körei következnek.

A KASZABSZÁRNY RAJ KÖRE

A kaszabszárny raj a legmagasabb szintű ellenség, ezért ez hajtja végre először a körét.

1. Nincsenek a köre kezdetén érvényesítendő állapothatásai vagy egyéb képességei.
2. A hatótávolsága 1, és egyik kalandozó sem szomszédos vele, ezért mozognia kell.
 - a. Először is meghatároz egy célhexát, ahonnan legalább 1 célba vehető egység a hatótávolságán belül és a látóterében lesz. Nem Annával szomszédosan kezdte ezt a kört, így őt nem veheti célba, mivel van egy lopakodás állapotkocka Anna feltöltődéssávján. Zoli célba vehető, így a kaszabszárny raj Zoli felé mozogna, azonban nincs olyan célhexa, ahonnan Zoli a látóterében és a hatótávolságán belül lenne, ezért helyette a legközelebbi ellenfél felé mozog, függetlenül attól, hogy az célba vehető-e vagy sem. Így a kaszabszárny raj célhexája az Annával szomszédos üres  hexa.
 - b. 2 hexát mozog, és a mozgását az Annával szomszédos üres hexán fejezi be.
3. Ezután meghatározza a célpontját. 1 ellenfelet tud célba venni az 1-es hatótávolságán belül, és a leggyengébb egységet fogja előnyben részesíteni. Bár Anna most már a hatótávolságán belül van, továbbra sem veheti célba, mert a lopakodás állapotkocka még Anna feltöltődéssávján van.
4. Nincs célpontja, akit megtámadhatna, ezért kihagyja a támadása hátralévő részét, és nincs érvényesítendő dobása sem. Ez azt is jelenti, hogy nem tudja aktiválni az őshonos képzettségét, ami a viharjós, mivel a csata a Feketemocsárban zajlik (lásd a Feketemocsár kalandkönyv 4. oldalán).
5. Egyik kalandozónak sincs olyan képessége, amelyet reakcióként aktiválni szeretne, így a kaszabszárny raj köre véget ér.



A kaszabszárny raj közelebb mozog Zolihoz és Annához, de ebben a körben nem tud támadni.


3. nap – Rejtekhelycsata: A kalandozók körei (második forduló)

A második forduló kezdetén a játékosok a fordulószámláló kockát 3-ra állítják (2 helyett). Azért 3-ra, mert az előkészületek során az „Egy kalóz hagyatéka” kártya speciális rejtekhelyszabálya miatt a kockát 2-re állították. Ez nem fáradtságforduló, így egyik kalandozó sem kap kimerültségkockát. Ezután a kalandozók végrehajtják a köreiket.

ZOLI KÖRE

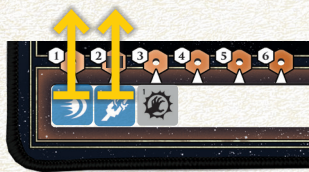
Zolinál van a kezdőjátékos-jelző, így a körsorrendben ő az első.

A kör kezdete

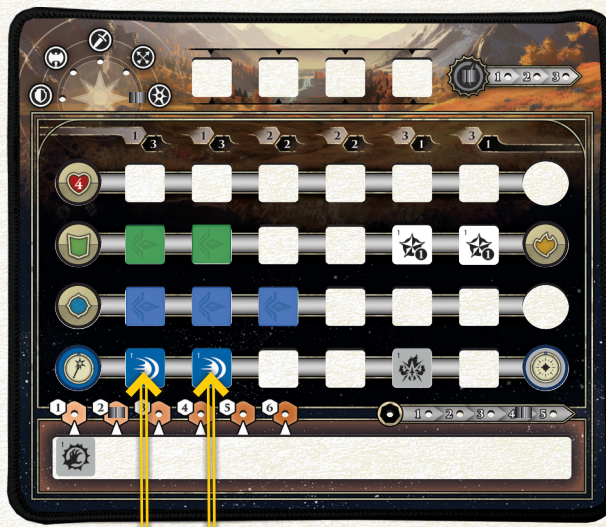
A kör kezdetén Zoli  harcformában van, ezért aktiválja a varázlója veleszületett kasztképességét, hogy 1 kitartáspontot szerezzen, így összesen 4-re növelve azt.

Frissítési lépés

Zoli végrehajtja a frissítést. Az 1. fordulóból még van 2 pusztítócsapás-kockája és 1 megtisztításkockája a feltöltődéssávján. A feltöltődési értéke 2, így visszaveszi a 2 pusztítócsapás-kockáját a megfelelő jellemzősávjára.






Zoli visszavesz 2 kockát.




Zoli kalandozó táblája a frissítési lépése után.

Mozgásakció

Zoli végrehajt egy mozgásakciót. A 2-es erőnlétértékével legfeljebb 2 hexát mozoghat. 2 hexát mozog a Spórákamrába, és a lapkának azon a  hexáján áll meg, amely szomszédos az Elsötétített csarnok lapka  hexájával, amelyen Anna áll. Ez nem felderíthető hexa, mivel már szomszédos egy másik  hexával.

Támadásakció

Zoli végrehajt egy támadásakciót.

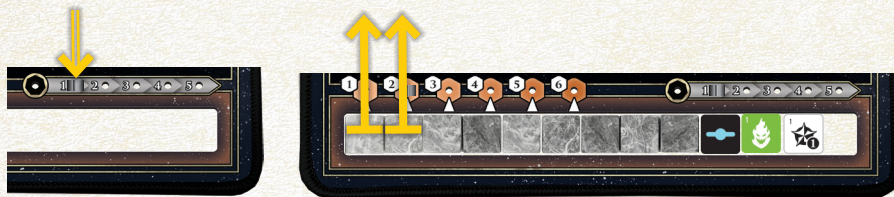
1. Zolinak ez az első akciója ebben a körben, így nem kap fáradtsággkockát. Nem vált harcformát, mivel már  harcformában van.
2. Zoli nem választ célpontot. A Spórákamra lapkán áll, ami szomszédos az Elsötétített csarnok lapkával, így normál esetben Anna és a lapkán lévő ellenségek is Zoli látóterében lennének. Azonban az Elsötétített csarnok félhomály környezeti hatása miatt Zoli addig nem veheti célba a lapkán lévő ellenségeket, ameddig a lapkán nem tartózkodik.
3. Mivel nem választott célpontot Zoli nem dobhat a pusztítócsapás-kockáival, azonban a gyorsfóhász-kockája nem igényel célpontot, így azt veszi magához a dobáshoz.
4. A kockadobás eredményeként minden kalandozón gyógyíthat 2 ÉP-ot.
5. Zoli érvényesíti a kockadobás eredményét, ami által minden kalandozó gyógyul 2 ÉP-ot. Zolinak így 4-re, Annának pedig 5-re nő az életereje. Ezután Zoli kimeríti a kockát, és a feltöltődéssávjára teszi.

Kasztképeség akció

Zoli támogatni szeretné még Annát, ezért úgy dönt, hogy elkölt 1 kitartáspontot, hogy érvényesítse varázsló kasztjának Energialöket képességét (a kitartáspontja így 3-ra csökken). Majd elkölt további 2 kitartáspontot (a kitartáspontja így 1-re csökken), és kiválasztja Annát, aki eltávolíthat ugyanennyi kockát a feltöltődéssávjá bal szélső mezőiről. Anna eltávolít 2 fáradtsággkockát.



Zoli mozog, majd a támadásakciójával mindkét kalandozón 2 ÉP-ot gyógyít.



Zoli kitartáspontokat költ el az Energialöket kasztképességének érvényesítésére, hogy Anna eltávolítson 2 fáradtsággkockát a feltöltődéssávjáról.

A kör vége

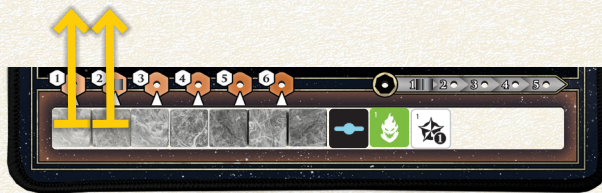
Zolinak van még egy elérhető harcokockája, amellyel védekező harcformába váltva dobhatja, hogy növelje a védelmét (a harcokockát az egyik aktív mezőjére helyezve). Úgy dönt, hogy inkább megőrzi a kockát a következő körére, és nem hajt végre egy újabb támadásakciót (amiért már egy fáradtsággkockát is kapna). Befjezi a körét.

ANNA KÖRE

Anna köre következik.

Frissítési lépés

Anna végrehajtja a frissítést. Az 1. fordulóból még továbbra is a feltöltődéssávján van 7 fáradtsággkocka, 1 lopakodás állapotkocka, 1 harcokocka és 1 frissítőárnyak-kocka. Eltávolít 2 fáradtsággkockát.



Anna eltávolít további 2 fáradtsággkockát.

Támadásakció

Anna úgy dönt, hogy végrehajt egy támadásakciót, mivel mindkét ellenség szomszédos vele. Habár még mindig rendelkezik a lopakodás állapotkockával, minden olyan ellenség célba veheti őt, amelyik vele szomszédosan kezdi a körét.

1. Ebben a körben Annának ez az első támadásakciója, így nem kap fáradtsággockát. Úgy dönt, hogy ① harcformáról ② harcformára vált.
2. Anna a csontvázat választja célpontjának. Mivel Anna és a csontváz is az Elsőtétített csarnok lapkán tartózkodnak, ezért a lapka félhomály hatása nem érvényesül, és a csontváz Anna látóterében van. Anna kimerítheti az aktív ① árnyköpeny kockáját, hogy figyelmen kívül hagyja a célpontja 1 védőértékét. Úgy dönt, hogy így tesz, és a kockát a feltöltődéssávjára helyezi.
3. Magához veszi a 2 pajzsjártassággockáját, és dob velük.
4. A dobás eredménye ② és ①.
5. Érvényesíti a kockadobás eredményeit.
 - a. Úgy dönt, hogy mindkét kocka eredményét érvényesíti.
 - b. A 2 pajzsjártassággocka eredményének érvényesítése után összesen 3 sebzést okoz a csontváznak. Mivel sebzést okozott, el kell dobni a lopakodás állapotkockáját, amit meg is tesz. Ezután mindkét pajzsjártassággockát az aktív mezőire teszi.
 - c. A csontváz védőértéke 2, de mivel Anna kimerítette az árnyköpeny kockáját, amivel 1 védőértéket figyelmen kívül hagy, a csontváz csak 1 sebzést tud kivédeni, így elszenvet 2 sebzést, és az életerejé 0-ra csökken. Anna legyőzte a csontvázat, ezért a jelölőjét a legyőzött ellenségek kupacába teszi.
6. Sem Zolinak, sem a kaszabszárny rajnak nincs olyan képessége, amelynek hatása az egységek reagálása lépés során aktiválódhatna, így a támadásakció véget ér.



Anna megváltoztatja a harcformáját.



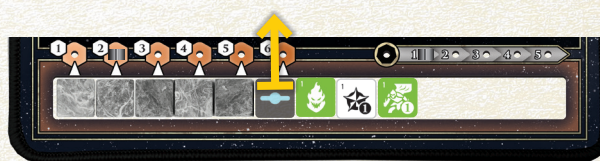
Az árnyköpenykocka hatásának aktiválásához a kockát a feltöltődéssávjára teszi.



Anna dobásának eredménye.



Anna a pajzsjártassággockáit az aktív mezőire teszi.



Anna eltávolítja a lopakodás állapotkockáját.



Anna támad: kimeríti az aktív árnyköpenykockáját, hogy figyelmen kívül hagyja a csontváz 1 védőértékét, így le is győzi. Miután sebzést okozott eldobja a lopakodás állapotkockáját.

Az akrobata veleszületett képességének használata és zárnyitáspróba végrehajtása

Anna körül most már van üres hexa, így tud mozogni. Mivel éppen legyőzött egy ellenséget, aktiválja akrobata kasztjának veleszületett képességét, amely lehetővé teszi számára, hogy azonnal mozogjon legfeljebb 4 hexát. 2 hexát mozog a legendás (🗡️) ládát tartalmazó hexára. Ez megszakítja a mozgását, és úgy dönt, hogy zárnyitáspróbát hajt végre a ládán.



Anna használja az akrobata kasztja veleszületett képességét, hogy a 🗡️ ládát tartalmazó hexára mozogjon.

1. Anna megnézi a 🗡️ pakli legfelső lapjának hátoldalát, amelyen a 6-5-2-3 nyitókód látható. A 6-os a fő számkód, és 4 próbálkozás áll rendelkezésre. Ezután dob a zárnyitáskockákkal, amelynek az eredménye: 4, 2 és 2.
2. Most már módosíthatja az eredményeket. A nyitókód rendelkezik fő számkóddal, így Annának először ehhez kell egy kockát párosítania, mielőtt a többi számhoz tartana meg kockákat. Úgy dönt, hogy elvesz 2 fáradtsággkockát, hogy legfeljebb 2 eredményt módosítson. Kétszer módosítja a 4-es eredményt, és 6-ra állítja.
3. Mivel Anna a 6-os fő számkódnak már megfeleltetett egy kockát, így megtarthat más eredményeket ebből és a jövőbeli dobásaiból is. A 2-es számjegyhez is tud kockát párosítani, azonban a teljes nyitókóddal még nem végzett.
4. Annának maradt még 3 próbálkozása, ezért megtartja az egyik 2-es eredményt. A 6-os eredményt a fő számkódnak való megfeleltetés után nem kell megtartania. Újradozja a 6-os és a nem megtartott 2-es kockákat, amik most 5-ös és 4-es eredményt adnak.
5. Az 5-öst tudja párosítani a nyitókód egyik maradék számjegyével. Ismét módosíthatja az eredményeket, ezért úgy dönt, hogy elvesz 1 fáradtsággkockát, hogy a 4-es eredményt 3-asra változtassa.
6. Anna most már a nyitókód összes számjegyéhez megfeleltetett kockákat, így sikeresen teljesítette a zárnyitáspróbát! A ládát kinyitotta, ezért eldobja a ládajelölőt, és magához veszi a 🗡️ pakli legfelső lapját, ami egy fegyver (🔪), a Koboldzúzó. Az eszközt az előkészített felszerelési közé teszi.

A zárnyitáspróba megszakította Anna mozgását. Eddig 2 hexát mozgott, és még legfeljebb 2 hexát mozoghat, ezért a felderítetlen 🏠 hexára lép, és befejezi a mozgását.



Legendás eszközkártya 4 próbálkozással és 6-5-2-3 nyitókóddal.



Anna 3 fáradtsággkockát kapott, mivel módosította a kockák eredményét – 2-t az első dobásánál, 1-et a második dobásánál.

Bár Anna jelenleg egy felderíthető hexán tartózkodik, úgy dönt, hogy egyelőre nem hajt végre felderítést.



Anna sikeres zárnyitáspробát hajtott végre, és megszerezte a ládából a Koboldzúzós fegyvert. Ezután folytatta a mozgását, és a felderíthető hexán állt meg, de úgy döntött, hogy nem hajt végre felderítést.

A kör vége

Anna előző mozgása egy képesség használata miatt történt, és nem akció volt, így még mindig végrehajthat egy mozgásakciót. Viszont nincs több elérhető kockája, és nem akar visszamozogni a kaszabszárny raj ellenség felé. Úgy dönt, hogy befejezi a körét.



3. nap – Rejtekhelycsata: Az ellenségek körei (második forduló)

Miután a kalandozók végrehajtották a körüket, a kaszabszárny raj maradt a harctéren lévő egyetlen ellenség.

A KASZABSZÁRNY RAJ KÖRE

A kaszabszárny rajnak nincs a kör kezdetén érvényesítendő hatása, így rögtön a mozgásakcióval kezd.

A hatótávolsága 1, és mivel egyik kalandozó sincs a hatótávolságán belül, így mozognia kell.

1. A kaszabszárny raj először meghatározza a mozgása célhexáját. Ennek a legközelebbi olyan hexának kell lennie, ahonnan legalább 1 célba vehető egység lesz a hatótávolságán belül és a látóterében. Ha nincs ilyen, akkor a legközelebbi ellenfele felé mozog, amennyire csak tud.
2. Az ellenségek legfeljebb 2 hexát mozoghatnak. Mindkét kalandozó 2 hexára van a kaszabszárny rajtól, így 2 olyan lehetséges célhexa van, ahonnan egy ellenfél a hatótávolságában van: a kaszabszárny raj jelenlegi hexájától északnyugatra és északkeletre található hexák.
 - a. Mivel mindkét célhexa egyenlő távolságra van a kaszabszárny rajtól, a prioritásának megfelelő egység felé kell mozognia, amely a leggyengébb ellenfél (a legkevesebb életerővel rendelkező). Zolinak jelenleg 4, Annának pedig 5 ÉP-ja van, így a kaszabszárny raj északnyugatra mozog 1 hexát, és az Elsötétített csarnok lapka  hexáján fejezi be a mozgását, ami szomszédos Zolinak a Spórákamra lapkán lévő  hexájával.
3. A kaszabszárny raj végrehajtja a támadásakcióját.
 - a. A kaszabszárny raj meghatározza célpontját. Bár az ikonján 2 célpont látható, csak Zoli van az 1-es hatótávolságán belül, ezért őt veszi célba. Amikor meghatározza a célpontját, érvényesíti a viharjós őshonos képzettségének hatását. Az időjárásáv áradást mutat, ezért Zolinak 3 kockát kell kimerítenie az aktív mezőiről. Jelenleg azonban nincs aktív kockája.
 - b. Anna magához veszi a kaszabszárny raj 3 ellenség harcckockáját, és dob velük. Az eredmény 3 üres dobás.
 - c. Zoli szerencséjére a kaszabszárny raj nem okozott sebzést, így nem veszített ÉP-ot.
4. A kaszabszárny raj támadott, és a kalandozóknak nincs olyan képességük vagy képzettségük, amellyel reagálhatnak, így a köre véget ér.

Minden egység végrehajtotta a körét, így a forduló véget ér. A kalandozók továbbra is csak 1 égszilánkot szereztek, így az esemény célja nem teljesült. A kalandozók nem akarnak visszavonulni, így a csata folytatódik.

ŐSHONOS KÉPZETTSÉG

Viharjós: Amikor az egység kiválasztja a célpontját, a célpontnak az aktuális időjárásnak megfelelő számú kockát ki kell merítenie az aktív mezőiről.

Napos: 1
Esős: 2
Áradás: 3



A kaszabszárny raj Zoli felé mozog. Célba veszi őt, és érvényesíti a viharjós őshonos képzettségét, de Zolinak nincs aktív kockája, amit kimeríthetne. Ezután megtámadja Zolit, de nem okoz neki sebzést.


3. nap – Rejtekhelycsata: A kalandozók körei (harmadik forduló)

A harmadik forduló kezdetén a játékosok a fordulószámláló kockát 4-re állítják (a rejtekhelykártya speciális szabálya miatt, lásd az előző fordulónál). Ez nem fáradtságforduló, így egyik kalandozó sem kap kimerültségkockát. Ezután a kalandozók végrehajtják a köriüket.

ZOLI KÖRE

Zoli az első a körsorrendben.

A kör kezdete

A köre kezdetén Zoli  harcformában van, így aktiválja a varázslója veleszületett kasztképességét, amiért 1 kitartáspontot kap, így összesen 2 lesz neki.

Frissítési lépés


Zoli végrehajtja a frissítést. A feltöltődésávján 1 megtisztítás- és 1 gyorsfohász-kocka maradt. A feltöltődési értéke 2, így mindkét kockát visszaveszi a megfelelő jellemzősávjára.



Zoli visszavesz 2 kockát.

Zoli kalandozótáblája a frissítési lépés után.

Mozgásakció

Zoli megtámadná a kaszabszárny rajt, de az még mindig az Elsötétített csarnok lapkán van, és a lapka félhomály hatása miatt nem tudja célpontjának választani. Tudja azt is, hogy ha a kaszabszárny raj újra célba veszi, akkor az aktív mezőkre tett harcckockáit ki kell merítenie. Emiatt Zoli úgy dönt, hogy mozgásakciót hajt végre, így ha a kaszabszárny raj utána mozog, akkor a következő körben meg tudja támadni. Zoli 1 hexát mozog, és a Spórákamra lapkának azon a  hexáján áll meg, amelyik szomszédos a kezdőlapkával.



Zoli elmozog a kaszabszárny rajtól.

A kör vége

Zolinak van még elkölthető kitartáspontja, de nem akar kasztképességet aktiválni, így befejezi a körét.

ANNA KÖRE

Anna köre következik. Noha nincs elérhető kockája, tudja, hogy ez egy kritikus kör: a csapatnak szüksége van még 2 égszilánkra a rejtekhely sikeres teljesítéséhez, és egy másik 🗡️ eszközre a mellékküldetésük teljesítéséhez.

A kör kezdete és felderítés

A köre kezdetén Anna az Elsötétített csarnok lapka egyik felderíthető 🏠 hexáján áll. Úgy dönt, hogy végrehajt egy felderítést. Ez nem akció, mivel a körét egy felderíthető hexán kezdte.

1. Anna felhúzza a rejtekhelypakli legfelső lapját, a Tróntermet, amin a 19 hexából álló rejtekhelylapka látható. Kikeresi a kártyán látható lapkát.
2. A kártyán 2 hatás olvasható:
 - a. A rejtekhelykártyák „felfedéskor” hatása általában azonnal érvényesül, hacsak nem szükséges hozzá az ellenségek lapkára való lehelyezése. A Trónteremnél ez éppen szükséges, ezért Zoli és Anna várnak még a hatás érvényesítésével.
 - b. A kártyának van egy kék égszilánkhatása is, ami csak később aktiválódik, amikor egy kalandozó rámozog a lapka egyik hexájára, és megszerzi a terem 2 égszilánkját (🔵🔵).
3. Anna csatlakoztatja a lapkát az Elsötétített csarnok lapkához úgy, hogy a Trónterem lapka 🗡️ és 🏠 ikonokat tartalmazó hexája szomszédos lesz az általa elfoglalt hexával.
4. A kártyán 🗡️ és 🗡️ ikonok láthatók, de Anna az „Egy kalóz hagyatéka” különleges rejtekhelyszabálya miatt 2 🗡️ ládajelölőt helyez le. Az egyik 🗡️-t a felderített hexától legtávolabbi 🏠 hexára, a másikat pedig a második legtávolabbi 🏠 hexára helyezi.
5. A kártya ellenfélmátrixán a következő ellenségek láthatóak a 2 kalandozóhoz tartozó sorban (👤👤): 1 db 20-as szintű, 1 db 10-es szintű és 1 db 5-ös szintű ellenség. A csapat EK-e 8, a 19-hexás lapkán pedig 4 🗡️ hexa van, így a kalandozók a 20-as szintű ellenség helyett egy 5-ös szintű ellenséget húznak és helyeznek le (mivel az EK-ük nem teszi lehetővé 20-as szintű ellenség kihúzását), a 10-es szintű ellenség helyett egy 1-es szintű ellenséget (mivel a fennmaradó EK 3), és egy másik 1-es szintű ellenséget az 5-ös szintű ellenség helyett. Annak ellenére, hogy még maradt 1 EK és van 1 üres 🗡️ hexa is, ezzel elérték a rejtekhelykártya ellenségkorlátját, így több ellenséget nem helyeznek el. Anna elsőnek egy 5-ös szintű sivitót húz és helyez le. A 2 legtávolabbi 🗡️ hexa egyaránt 5 hexányira van tőle, ezért úgy dönt, hogy a sivitót a legtávolabbi 🗡️ ládajelölő hexájának délnyugati élével szomszédos 🗡️ hexára helyezi. Ezután húz és letesz egy 1-es szintű ork banditát a másik 5 hexányira lévő 🗡️ hexára, végül egy 1-es szintű Khajiit banditát a következő legtávolabbi 🗡️ hexára.
6. Az ellenségek lehelyezése után a csapat már érvényesítheti a kártya „felfedéskor” hatását. Eldöntik, hogy a hatást úgy érvényesítik, hogy 2 fáradtsághockát vesznek el, és mindkettőt Zoli kapja, aki a feltöltődéssávjára teszi őket. Ezáltal a csapat összesen 4 nyers sebzést okozhat az ezen a lapkán lévő ellenségeknek. Úgy döntenek, hogy mind a 4 sebzést a Khajiit banditának okozzák, ami 0-ra csökkenti annak ÉP-jait. A Khajiit banditát legyőzték, a jelölőjét pedig a legyőzött ellenségek kupacába teszik.



Zoli kap 2 fáradtsághockát.

7. Anna a rejtekhelykártyát képpel felfelé az új lapka mellé teszi, mert még vannak rajta fel nem vett égszilánkok. A lapkát csatlakoztatta, így Anna felderítése befejeződött. Tovább lép a frissítésre.



Anna végrehajt egy felderítést a tartózkodási hexáján, felfedve a Tróntermet. A rejték helyi különleges szabálya miatt 2 ládajelölőt helyez le. Emellett 3 ellenséget is lehelyez. A csapat a kártya hatását úgy érvényesíti, hogy Zoli kap 2 fáradtságkockát, cserébe 4 nyers sebést okoznak a Khajiit banditának, ezzel legyőzve őt.



Frissítési lépés


Anna végrehajtja a frissítést. Eltávolít 2 fáradtságkockát a feltöltődéssávjáról, így még összesen 9 kocka marad ott, amiből 6 fáradtságkocka.






Anna eltávolít 2 fáradtságkockát.

Mozgásakció

Anna végrehajt egy mozgásakciót, és 1 hexát mozog a Trónterem lapka  és  hexájára. Mivel belépett a Trónterem lapkára, a mozgása megszakad, és megkapja a 2 égszilánkot, így a csapatnak összesen 3 égszilánkja lesz. Ezután érvényesítenie kell a Trónterem égszilánkhatását is, azaz a rejtkehely során eddig megszerzett minden égszilánk után kap 1 kimerültségkockát, beleértve ennek a lapkának az égszilánkjait is. Anna 3 kimerültségkockát tesz a feltöltődéssávjára, ahol így már összesen 12 kocka lesz.


Az égszilánkok megszerzése megszakította Anna mozgását, és még mindig tud 2 hexát mozogni. 1 további hexát mozog a sívítótól távolabbi  ládajelölőt tartalmazó hexára.






Anna a  és  ikonos hexára mozog és megszerzi a Trónterem 2 égszilánkját, de a kártya hatását is érvényesítenie kell, amiért 3 kimerültségkockát kap! Ezután folytatja a mozgását és a  ládajelölőt tartalmazó hexára lép.



Zárnyításpróba

Mivel Anna a  ládahexára lépett, ez megszakítja a mozgását. Úgy dönt, hogy zárnyításpróbát hajt végre a ládán.


1. Anna megnézi a  pakli legfelső lapjának hátoldalát, amelyen a 2-3-1-4 nyitókód látható. A 2-es a fő számkód, és 4 próbálkozás lehetséges. Dob a zárnyításkockákkal, amelynek eredménye: 2, 3 és 5.
2. Most módosíthatja az eredményeket. A nyitókód tartalmaz egy fő számjegyet, amihez ki is dobta a megfelelő értéket! Úgy dönt, hogy nem módosít az eredményeken.
3. Mivel Anna a 2-es fő számkódnak már megfeleltetett egy kockát, így megtarthat más eredményeket ebből és a jövőbeli dobásaiból is. A 3-as számjegyre is tud kockát párosítani, azonban a teljes nyitókóddal még nem végzett.
4. Annának maradt még 3 próbálkozása. Megtartja az előbb párosított 3-as eredményt. A fő számkódnak megfelelő 2-es eredményt azonban a párosítás után nem kell megtartania. Újradozja a 2-es és az 5-ös kockákat, amik most 2-es és 4-es eredményt adnak.
5. Ismét módosíthatja az eredményeket, de mivel a feltöltődéssávja már majdnem megtelt, nem szeretne több fáradtsággockát kapni. Változatlanul hagyja az eredményeket.
6. Anna már 3 számjegyet megfeleltetett: a 2-es fő számkódot, valamint a 3-as és 4-es számjegyeket. Újradozja a 2-es eredményű kockát, ami most 1-es eredményt ad.
7. Anna most már a nyitókód összes számjegyéhez megfeleltetett kockákat, így sikeresen teljesítette a zárnyításpróbát! A ládát kinyitotta, ezért eldobja a ládajelölőt, és magához veszi a  pakli legfelső lapját, ami egy egyéb kategóriába tartozó eszköz () a Féreg gyűrűje. Az előkészített felszerelése között van még üres hely, így oda teszi.

A zárnyításpróba megszakította Anna mozgását. Eddig 2 hexát mozgott, és még további 1 hexát mozoghat, de úgy dönt, hogy befejezi a mozgását.



Anna megszerzi a Féreg gyűrűjét.

A kör vége

Most, hogy Anna megszerezte a csapat 3. égszilánkját, a rejtkehely felfedezés célja teljesült, így a csata befejezéséhez a csapat a jelenlegi forduló után visszavonulhat. Anna megszerezte a második  eszközt is, amelyre a csapatnak szüksége van a mellékküldetés teljesítéséhez. Mivel nincs több elérhető képzettségkockája, úgy dönt, hogy befejezi a körét.

3. nap – Rejtekhelycsata: Az ellenségek körei (harmadik forduló)

Bár a kalandozók teljesítették a rejtekhely célját, a fordulóban még az ellenségek is lejátszák a körüket. A kaszabszárny raj és a sivító egyaránt 5-ös szintű ellenségek, ezért ők az 1-es szintű ork bandita előtt kerülnek sorra. A csapat úgy dönt, hogy elsőként a kaszabszárny raj hajtja végre a körét.

A KASZABSZÁRNY RAJ KÖRE

A kaszabszárny rajnak nincs a kör kezdetén időzítéssel rendelkező hatása, amit érvényesíteni tudna, így rögtön a mozgásakcióval kezd. A hatótávolsága 1, és mivel egyik kalandozó sincs a hatótávolságán belül, így mozognia kell.

1. A kaszabszárny raj először meghatározza a mozgása célhexáját. Ennek a legközelebbi olyan hexának kell lennie, ahonnan legalább 1 célba vehető egység található a hatótávolságán belül és a látóterében. Ha nincs ilyen, akkor a legközelebbi ellenfele felé mozog, amennyire csak tud.
2. Az ellenségek legfeljebb 2 hexát mozoghatnak. Anna 4 hexára, Zoli pedig 2 hexára van a kaszabszárny rajtól, így az egyetlen lehetséges célhexa, ahonnan az ellenfél hatótávolságán belülre kerül, az a Zoli jelenlegi hexájával délkeletről szomszédos hexa. A kaszabszárny raj 1 hexát északnyugatra mozog, és ott befejezi a mozgását.
3. A kaszabszárny raj végrehajtja a támadásakcióját.
 - a. A kaszabszárny raj meghatározza célpontját. Bár az ikonján 2 célpont látható, csak Zoli van az 1-es hatótávolságán belül, ezért őt veszi célba. Amikor meghatározza a célpontját, érvényesíti a viharjós őshonos képzettségének hatását. Mint korábban, Zolinak most is 3 kockát kellene kimerítenie az aktív mezőiről, de nincs aktív kockája, amit kimeríthetne.
 - b. Anna magához veszi a kaszabszárny raj 3 ellenség harcckockáját, és dob velük. A dobás eredménye 2 **1** és 1 üres. Mindkét **1** eredményt érvényesíti Zoli ellen.
 - c. Zolinak nincs olyan képessége, amellyel kivédhetné a sebzést, ezért összesen 2 sebzést kap, így 4-ről 2-re csökken az ÉP-ja.
4. A kaszabszárny raj támadott, és a kalandozóknak nincs olyan képességük vagy képzettségük, amellyel reagálhatnának, így a köre véget ér.



*A kaszabszárny raj Zoli mellé mozog és megtámadja.
Zoli veszít 2 ÉP-ot.*

A SIVÍTÓ KÖRE

A sivító köre következik. Nincs neki a kör kezdetén időzítéssel rendelkező hatása, amit érvényesíteni tudna, így rögtön a mozgásakcióval kezd. A hatótávolsága 1, és mivel egyik kalandozó sincs a hatótávolságán belül, így mozognia kell.

1. A sivító először meghatározza a mozgása célhexáját. Ennek a legközelebbi olyan hexának kell lennie, ahonnan legalább 1 célba vehető egység található a hatótávolságán belül és a látóterében. Ha nincs ilyen, akkor a legközelebbi ellenfele felé mozog, amennyire csak tud.
2. Az ellenségek legfeljebb 2 hexát mozoghatnak. Anna 4 hexára, Zoli pedig 10 hexára van a sivítótól, így nincs olyan lehetséges célhexa, ahonnan egy ellenfél a sivító 1-es hatótávolságába kerülne. A sivító így a lehető legtöbbet mozog a legközelebbi ellenfele, azaz Anna felé. A sivító célhexája az üres ♡ hexától északnyugatra szomszédos hexa. A sivító 2 hexát mozog, és ott befejezi a mozgását.
3. A sivító a mozgása után nem tud célba venni egy ellenfelet, ezért érvényesíti a sietség képzettségét, és a támadásakciója végrehajtása helyett még egyszer mozog. Újra meghatározza a célhexáját, ezúttal a jelenlegi hexájától kiindulva. A célhexája az Anna hexájával délről szomszédos üres hexa, ahonnan Anna a sivító látóterében és az 1-es hatótávolságán belül lesz. Így tehát a sivító még 1 hexát mozog, és a célhexáján befejezi a mozgását.
4. A sivító a támadásakciója végrehajtása helyett újra mozgott. A kalandozóknak nincs olyan képességük vagy képzettségük, amellyel reagálhatnak, így a köre véget ér.



A sivító Anna felé mozog. Ezután alkalmazza a sietség képzettségét, hogy újra mozogjon, és Annával szomszédosan fejezi be a mozgását. Az újabb mozgás után a sivító már nem tudja megtámadni Annát.

AZ ORK BANDITA KÖRE

Miután az 5-ös szintű ellenségek végrehajtották a körüket, az ork bandita köre következik. Nincs a kör kezdetén időzítéssel rendelkező hatása, amit érvényesíteni tudna, így rögtön a mozgásakcióval kezd. A hatótávolsága 1, és mivel egyik kalandozó sincs a hatótávolságán belül, így mozognia kell.

1. Az ork bandita először meghatározza a mozgása célhexáját. Ennek a legközelebbi olyan hexának kell lennie, ahonnan legalább 1 célba vehető egység található a hatótávolságán belül és a látóterében. Ha nincs ilyen, akkor a legközelebbi ellenfele felé mozog, amennyire csak tud.
2. Az ellenségek legfeljebb 2 hexát mozoghatnak. Anna 3 hexára, Zoli pedig 10 hexára van az ork banditától, így az egyetlen lehetséges célhexa az Anna jelenlegi hexájával délkeletről szomszédos hexa. Az ork bandita 2 hexát mozog, és a célhexáján befejezi a mozgását.
3. Az ork bandita végrehajtja a támadásakcióját.
 - a. Az ork bandita meghatározza célpontját. Bár az ikonján 2 célpont látható, csak Anna van az 1-es hatótávolságán belül, ezért őt veszi célba.
 - b. Zoli magához veszi az ork bandita 2 ellenség harckockáját, és dob velük. A dobás eredménye 1 **1** és 1 üres. A sebzés kiosztása előtt az ork bandita érvényesíti agresszív képzettségét, így Zoli újradobja az üres kockát, amelynek eredménye **2** lesz. Mindkét eredményt érvényesíti Anna ellen.
 - c. Anna összesen 3 sebzést kapna, de érvényesíti az argóniai ellenállás veleszületett faji képességét a fajlapjáról. Ezzel kivédi az összes sebzést, de ebben a csatában már nem használhatja újra ezt a képességet.
4. Az ork bandita támadott, és a kalandozóknak nincs olyan képességük vagy képzettségük, amellyel reagálhatnak, így a köre véget ér. Minden egység végrehajtotta a körét, így a forduló véget ér. A kalandozók 3 égszilánkot szereztek, így a rejtekhelyet teljesen felfedezték. A kalandozók úgy döntenek, hogy visszavonulnak, ezzel sikeresen teljesítve az esemény felfedezés célját és befejezve a csatát.



Az ork bandita Anna mellé mozog, és megtámadja. Az agresszív képzettségét használva újradobja az üres kockát, és 3 sebzést okoz Annának, aki azonban az argóniai ellenállás veleszületett faji képességét használva kivédi a sebzést.

3. nap – Rejtekhelycsata: A harctér lebontása

Az esemény befejezése után a játékosoknak le kell bontaniuk a harcteret (lásd a szabálykönyv 86. oldalán).

1. Minden játékos visszateszi a kalandozójelöljét a fajlapjára.
2. Annának még mindig van 2 pajzsjártasságkockája az aktív mezőin, ezért mindkettőt eltávolítja és kimeríti. Azonban a feltöltődéssávján csak 1 szabad hely van, ezért az egyik pajzsjártasságkockát oda teszi, a másikat pedig inaktíválja. Ezután, mivel nem tudta az összes szükséges kockát a feltöltődéssávjára helyezni, inaktíválja a sávja jobb szélső olyan kockáját, ami nem kimerültségkocka (a másik pajzsjártasságkockát), és egy kimerültségkockát tesz a helyére. Ezt követően minden kalandozó visszaveszi az összes inaktívált képzettségkockáját. Zoli visszakapja a csata elején inaktívált harcckockáját, Anna pedig az imént inaktívált 2 pajzsjártasságkockát. A kalandozók feltöltődéssávján lévő többi kocka, ott marad ahol van. Így Anna feltöltődéssávjá tele van, amivel a következő csata során kell foglalkoznia.
3. A játékosok szétszedik a harcteret. A legyőzött ellenségek kupacából szint szerint szétválogatják az ellenségjelölket, és visszateszik őket a megfelelő húzózsákokba. A rejtekhelylapkákat szétválogatják alak szerint, képpel lefelé összekeverik, és visszateszik a helyükre. Összegyűjtik a használt rejtekhelykártyákat, újakeverik a rejtekhelypaklit (ügyelve arra, hogy Feketemocsár speciális Elárasztott kamra kártyája ne kerüljön vissza a pakliba), és visszateszik a helyére. Ezzel készen állnak a következő csatára.



Anna eltávolítja az aktív kockáit, de mivel nincs helye mindkét kockának a feltöltődéssávján, kénytelen azokat inaktíválni és kimerültségkockát elvenni.



Zoli kalandozótáblája a csata után.



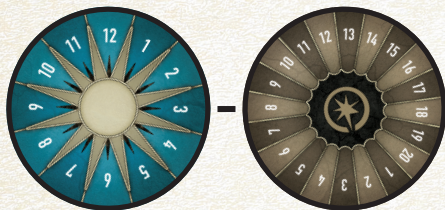
Anna kalandozótáblája a csata után.

3. nap – Jutalomfázis

A harc tér lebontása után a játékosok tovább lépnek a jutalomfázisra.

1. A csapat teljesítette a rejtek hely "felfedezés" célját, így sikeresen teljesítette az eseményt is, és megkapja az "Egy kalóz hagyatéka" 1 TP jutalmát, valamint további 3 TP-t az égszilánkokért, mivel a felfedezés céllal rendelkező rejtek helyek minden megszerzett égszilánkért 1 TP jutalmat adnak az eseménykártyán jelzett TP-on felül. A csapat összesen 4 TP-t szerzett, így a TP-számlálót 4-ről 8-ra állítják, és minden kalandozó 3-ra módosítja a TP-jelölőjét. A TP-sáv maximuma 3, így minden kalandozónak el kell költenie annyi TP-t, hogy a továbbvihető pontjait legalább 3-ra csökkentse, vagy a fázis végén az extra TP-okat kintartáspontokra kell átváltania.

Mivel a csapat egy bizonytalan (★) térképjelnél fejezte be a eseményt, minden kalandozó kap 2 kintartáspontot is.



A csapat TP-ja 4-ről 8-ra változik.



Zoli új TP-ja.



Anna új TP-ja.

2. Egyik kalandozó sem szeretné leadni egyik tulajdonságát vagy képzettségét sem, ezért kihagyják ezt a lépést.

3. A kalandozók külön-külön elköltik a TP-jaikat, hogy fejlődjenek.

a. Zoli 2 TP-t költ arra, hogy a pusztító bot sorához hozzáadjon egy elemekfala-kockát. Amikor legutóbb kockát adott hozzá ehhez a képzettség sorhoz, az csak 1 TP-ba került, de a sor harmadik és negyedik mezőjénél a költség 2 TP-ra nő. Mivel legalább egy 1-es szintű kockát megtart, hozzáadhat egy 2-es szintű kockát a sorához (ebben az esetben mindkét 1-es kockáját megtartja). A maradék 2 TP-ját arra költi, hogy 2 piros négyzet alakú jelzőt helyezzen az életerő tulajdonsága első és második mezőjére. Ezzel az alap ÉP-ja 6-ra növekedett, így 2 ÉP-jelölőt tesz a kalandozójelölője alatti életerőkupacra (amivel a jelenlegi ÉP-jait 4-re növeli).

b. Anna a 4 TP-jából 3-at arra költ, hogy a feltöltődési értékét 3-ra növelje, mivel ennek költsége megegyezik az új feltöltődési értékkel. A maradék 1 TP-ját arra költi, hogy 1 harc kockát helyezzen a hozzá tartozó képzettség sor második mezőjére.

4. A csapat haladást ért el a céh küldetés teljesítésében! A Káosz kurátorai küldetés első lépésének teljesítési feltétele, hogy a kalandozók egy városi esemény során eldobjanak a játékoszámmal megegyező számú eszközöt. Anna 2 ilyen eszközt szerzett a ládából a rejtek hely csata során: a Féreg gyűrűjét és a Koboldzúvót. Normál esetben, amikor a csapat haladást ér el egy küldetésnél, akkor nyomon követik ezt a haladást a kampánynaplóban. Ezek az eszközök azonban egy kalandozó felszerelése között vannak, és majd később fogja csak eldobni őket egy következő városi esemény során, így majd akkor kell feljegyezni a kampánynaplóba. Ezután a jutalomfázis véget ér.




Zoli kalandozótáblája a jutalmak megszerzése után.

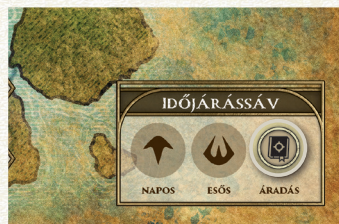
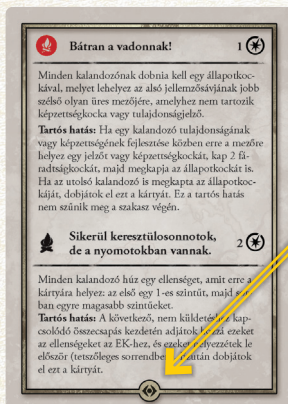


Anna kalandozótáblája a jutalmak megszerzése után.


3. nap – Napnyugtafázis

A jutalomfázis után a játékosok befejezik a 3. napot.

1. Először a tartományhatást érvényesítik. Teljesítettek egy konfliktus térképeseményt, ezért ahelyett, hogy a kihúzott “Egy kalóz hagyatéka” kártyát néznék meg, a békés térképpakli legfelső lapját kell felhúzniuk. A csapat az “Amiért a bitang szól” kártyát húzza, amelyen  ikon látható, azaz az időjárásávot áradásra kell állítani (amit a térképfázisban már beállítottak az eseményválasztásuk miatt). Ez a következő napon 2-re csökkenti a csapat mozgáspontját, valamint a kalandozók erőltetett mozgás végrehajtásakor fáradtsággocka helyett kimerültségkockát kapnak. A kártyát ezt követően visszateszik a békés térképpakli aljára.




Mivel ez az ikon látható a következő békés térképkártyán, az időjárás továbbra is áradáson marad.

2. Ezután a kalandozók pihenése lépés következik. Minden kalandozó 1 ÉP-ot gyógyulhat, és 1 kockát eltávolíthat a feltöltődéssávjáról.
 - a. Zolinak 4 ÉP-ja maradt, így visszagyógyul 5-re. Úgy dönt, hogy eltávolít 1 fáradtsággockát a feltöltődéssávjáról, ami még a rejtekhelycsata után maradt ott.
 - b. Annának 5 ÉP-ja van, ami a maximális életerege. Úgy dönt, hogy eltávolít 1 kimerültségkockát, amit még a rejtekhelycsata során szerzett.
3. Anna átadja az esemény során szerzett “A Féreg gyűrűje”  eszközt Zolinak, de a Koboldzúzózt megtartja magának. Ezután a 3. nap véget ér.

A CÉHKÜLDETÉS EGY LÉPÉSÉNEK TELJESÍTÉSE

4. nap – Térképfázis

A 4. nap kezdetén a csapat 1-gyel előbbre állítja a napszámlálót. Most már megszerezték a küldetéslépés teljesítéséhez szükséges  eszközt, ezért úgy döntenek, hogy 2 hexát mozogva Kopársziclásba mennek, ami egy városi eseményt vált ki.



A csapat Kopársziclásba mozog, és végrehajtja a városi eseményt.

4. nap – Az 'A' küldetéslépés befejezése

A csapat végrehajtja Kopársziclásban a városi eseményt.


1. Felfedik a bolt árukészletét és a tanító képzettségseit.

▶ Kopársziclás boltjában 2  és 1  van. A játékosok 2  eszközt húznak: a Higanytört () és a Kagylóshátú korallrákot (). Húznak továbbá 1  eszközt: Magnus ajándékának pecsétjét (.

▶ Kopársziclás tanítójának 4 elérhető képzettségseje van, így a játékosok 4 képzettségjelzőt húznak a húzózsákból: daedrikus idézés, gyógyító fény, beszédképesség és kétkezes fegyver. Úgy döntenek, hogy érvényesítik a "Képzés a Négy Széllal" városhatást. A hatás miatt kiválasztanak és eldobnak 2 olyan képzettségjelzőt, amelyek nem a harcos képzettségsejerekhez tartoznak, majd újakat húznak helyettük mindaddig, amíg mind a kettő harcos képzettségjelző nem lesz. Az íjászatot és nehéz páncél képzettségsejereket húzzák. Mivel érvényesítették a városhatást, ezért a főtér városakciót nem választhatják, azaz nem költhetnek el egy csoportos akciót, hogy felfogadjanak egy Éles-Szem zsoldost.

2. Zoli az egyik személyes akcióját arra szerette volna elhasználni, hogy meglátogassa a fogadót, amivel a maximális 6 ÉP-jára gyógyulhatna, és eltávolíthatna minden kockát a feltöltődéssávjáról. A fogadó azonban zárva van, így ezt az akciót nem választhatja. Ehelyett úgy dönt, hogy meglátogatja a boltot, és magához veszi Magnus ajándékának pecsétjét.

3. Anna az egyik személyes akcióját arra használja, hogy meglátogassa a boltot, és magához veszi a Higanytört.

4. Egy csoportos akciót használnak arra, hogy a Káosz kurátorai első küldetéslépésének teljesítéséhez a csapat méretével megegyező számú  eszközt eldobjanak.

▶ A kalandozók eldobják a Féreg gyűrűjét és a Koboldzúzót.

▶ A csapat sikeresen teljesítette a Káosz kurátorai küldetés első lépését! A teljesített küldetéslépésért 1 TP-ot kapnak a jutalomfázisban. A küldetésnek még nincs vége, ezért azonnal továbblépnek a következő küldetéslépésre, amely arra utasítja őket, hogy utazzanak Viharvárba.

Mindkét kalandozó végrehajtott 1 személyes akciót és egy csoportos akciót, így a 2 városakciójukat elhasználták, és az eseményfázis végét ér. A játékosok továbblépnek a jutalomfázisra.



A Kopárszickláshoz tartozó oldal Feketemocsár kalandkönyvéből.

4. nap – Jutalomfázis

A csapat megkapja az 1 TP jutalmat az első küldetési lépés teljesítéséért. A TP-számlálót 8-ról 9-re növelik, és a saját TP-sávjuk jelölőjét is módosítják ennek megfelelően.

1. Egyik kalandozó sem akar képzettséget leadni.
2. Ezután külön-külön fejlesztik a kalandozóikat, a TP-jaik elköltésével.
 - a. Zoli egyelőre elmenti az 1 TP-ját.
 - b. Anna elkölte az 1 TP-ját, hogy egy piros négyzet alakú jelzőt adjon hozzá az életerő tulajdonságához, amivel 6-ra növeli annak maximumát. Hozzáad még egy ÉP-jelölőt a kupacához, amivel a jelenlegi ÉP-ja is 6-ra növekszik.
3. A jutalomfázis véget ér.

4. nap – Napnyugtafázis

A játékosok befejezhetik a 4. napot.

1. Először a tartományhatást aktiválják. Városi eseményt hajtottak végre, ezért fel kell húzniuk a legfelső békés térképkártyát, amely a "Lassan járj, tovább élsz", és nincs rajta ikon. Ez azt jelenti, hogy az időjárásáv nem változik, így az továbbra is az áradáson marad.
2. Ezután a kalandozók pihenése lépés következik.
 - a. Zolinak 5 ÉP-ja van, ezért 6 ÉP-ra, vagyis a maximumára gyógyul. Az utolsó fáradtságkockát is eltávolítja, amelyet még a rejtkehelycsata során szerzett, így a feltöltődéssávja üres lesz.
 - b. Anna a maximális életerején van. Eltávolít egy kimerültségkockát, amelyet még a rejtkehelycsata során szerzett.
3. Nincs olyan eszközüik, amit elcserélnének, így befejezik ezt a fázist, és a 4. nap véget ér.

További kalandok

Elérkeztetek az oktatófüzet, és egyben a bemutatókaland végéhez! A további kalandjaitokról már nektek kell döntenetek. Indíthattok saját kampányt, vagy akár tovább is játszhattok a bemutató küldetéssel, és egy teljes kampánnyá bővíthetitek. A kampányjáték részleteit és más fontos szabályokat a szabálykönyvben találjátok.

A JÁTÉK FÁZISAINAK ÁTTEKINTÉSE

- Napkeltefázis:** Növeljétek 1-gyel a napszámlálót (lásd a szabálykönyv 34. oldalán).
- Térkép fázis** (lásd a szabálykönyv 34. oldalán).
 - A fázis kezdete.**
 - A csapat mozgása:** Az alap mozgáspontotok 3.
 - Esemény kiváltása:** 3 különböző típusú esemény van.
 - ✦ **Küldetéseseemény:** Elsőbbséget élvez, ha lehetséges. A kalandkönyvben lévő aktuális küldetési lépés vagy egy aktív mellékküldetés-kártya váltja ki.
 - ✦ **Városi esemény:** Az váltja ki, amikor a csapat egy város (🏰) hexán fejezi be a mozgását. Általában minden kalandozó 2 akciót hajthat végre egy városi esemény során.
 - ✦ **Térképesemény:** Az váltja ki, amikor a csapat egy térképpel rendelkező hexán fejezi be a mozgását.
 - **Békés (☺):** Draw a peaceful encounter card.
 - **Konfliktus (☠):** Húzzatok egy konfliktus térképkártyát.
 - **Bizonytalan (★):** Dobjatok a bizonytalan kockával, és húzzatok egy, az eredménynek megfelelő térképkártyát. Ha a dobás eredménye 🏰, az kiváltja a vándorkaraván városi eseményt.
- Jutalomfázis** (lásd a szabálykönyv 43. oldalán).
 - Jutalmak megszerzése (siker esetén):** A jutalom lehet TP, eszköz, kulcszó vagy más különleges jutalom. Ha a csapat egy bizonytalan térképpelnél teljesített egy eseményt, minden kalandozó kap 2 kitartáspontot, függetlenül annak kimenetelétől.
 - Képzettség sorok, képzettségkockák vagy tulajdonságjelzők leadása (opcionális).**
 - Kalandozók fejlesztése:** Általában TP elköltésével történik.
 - A küldetés előrehaladásának nyomon követése.**
- Napnyugtáfázis** (lásd a szabálykönyv 45. oldalán).
 - Tartományhatás aktiválása:** Az aktuális békés térképkártyán vagy a békés térképpakli legfelső lapján található ikon alapján.
 - Kalandozók pihenése:** Gyógyulás és kockák eltávolítása a feltöltődéssávról (a nehézségi szint alapján változik). A kalandozók eszközöket cserélhetnek egymás között.

