



ARVAN KALANDOS HŐSTETTEI

NEHEZÍTÉSEK

Arvan megjegyzése: A valóság szövetével babrálunk! Nem is gondoltátok, hogy ezek a nehezítések mennyire megváltoztatják majd a tamrieli játékelményeteket. Bizonyos eseményekkel kombinálva nem várt vagy kiszámíthatatlan helyzetek alakulhatnak ki. Nyugodtan igazítsátok ezeket az eseményeket a játékestílusotokhoz és a komfortérzetetekhez!

A kampány kezdetén, a nehézségi szint kiválasztása után tetszőleges számú nehezítést aktiválhattok, ezáltal további kihívást adva a játékhoz. A nehezítéseket a szakaszok között, vagy akár egy szakasz közben is aktiválhatjátok vagy deaktiválhatjátok, ha szeretnétek. Azonban minden olyan eredmény eléréséhez, amelyhez nehezítések aktiválása szükséges, ezeknek a nehezítéseknek a kampány kezdetétől a végéig aktívnak kell lenniük.

CSATA

- 1 **EZERMESTER** Minden támadásnál dobnod kell legalább 1 elérhető képzettségkockával. Továbbá, ha támadáskor nem váltasz harcformát (kivéve minden kör első támadását), akkor a támadás előtt további fáradtsággockákat kell elvinned.
- 2 **TÚLHAJSZOLT** A faji képesség használata előtt el kell vened 1 fáradtsággockát. A faji képesség nem frissül minden csata után, csak a szakaszok között, egy fogadó városakció végrehajtása után, vagy a kalandozók pihenése lépésnél, ha a csapat egy térképjelen vagy egy ikon nélküli hexán tartózkodik (a nyomon követéshez fordítsd a fajlapodat fejjel lefelé).
- 3 **CSŐCSELÉK** Minden összecsapásnál és kazamatánál az ellenségek lehelyezése után helyeztetek le további + 1 ellenséget. Az 1. szakaszban 1-es szintű, a 2. szakaszban 5-ös szintű, a 3. szakaszban pedig 10-es szintű ellenségeket helyeztetek le. Növeljétek a leggyengébb ellenség -ját értékkel minden olyan ellenség után, amelyet nem tudtok lehelyezni.
- 4 **TAKTIKÁZÓ ELLENSÉG** Az ellenségek 1 további hexát léphetnek a mozgásakcióik során. A célhexa meghatározásakor az ellenségek először azt a hexát választják ki, ahonnan a lehető legtöbb ellenséges egységet célba tudják venni (a jelölők célpontikonjának megfelelően). Ha több olyan hexa is van, akkor a prioritásuknak megfelelően választanak.
- 5 **ŐRSZEMEK** Minden csatában az ellenségek lehelyezésekor tegyetek egy nem használt küldetésellenség-jelölőt az első általános ellenség alá. Ezek az ellenségek megkapják a riadóztatás ellenségeképzettségét, és nem kaphatnak állapotkockát.

EGYÉB

- 6 **KONTÁRMUNKA** Amikor egy -t vagy -t használtok, azt túl kell használnotok. A kiürült -okat el kell dobnotok. Amikor egy kerül az előkészített felszerelések közé, azonnal tegyetek rá 1 -ot.
- 7 **CSAPOS ZÁRAK** Zárnyitásp próbáknál a kockákat a nyitókód számjegyeihez balról jobbra haladva kell megfeleltetni.
- 8 **BARÁTSÁGTALAN VÁROSOLAKÓK** A fogadó városakciók csoportos akciók. Bolt városakció választásakor egy megszerzéséhez el kell dobnotok egy eszközt a felszerelésekből (az 1. szakasz 1. napján ezt ne vegyétek figyelembe). A tanítókhöz csak a normál választékuk felét helyeztetek le, felfelé kerekítve (ezt még az esetleges módosítók előtt alkalmazzátok).
- 9 **NYUGTALAN ÉJSZAKÁK** A kalandozók pihenése lépés és a fogadó városakciók során választanotok kell, hogy gyógyultok, vagy kockákat távolítottok el a feltöltődéssávotokról (de mindkettőt nem).
- 10 **NEHÉZ TEREP** Ha a csapatjelző egy térképjelet tartalmazó hexára lép, a kalandozóknak együttesen el kell költeniük kitartáspontot, vagy a mozgás véget ér. Ezt ne vegyétek figyelembe olyan hatás érvényesítésekor, amely térképen való mozgásra kényszerít.

FEJLŐDÉS

- 11 **GYORSABBAN A HALÁLNÁL** Összecsapások és rejtkehelyek során az egységek a normál körsorrend helyett a legmagasabb támadóértékűtől a legalacsonyabbig terjedő sorrendben hajtják végre a körüket. Kalandozók esetében ez megegyezik a megtanult harcokockák számával. Ellenségek és társak esetében ez a jelölőn feltüntetett érték, más módosítókat figyelmen kívül hagyva. Egyenlőség esetén a normál körsorrend szerint járjatok el (kalandozók, társak, küldetésellenségek, általános ellenségek csökkenő szint sorrendben). A forduló közben lehelyezett egységek utoljára lépnek, a kezdeményezési sorrend szerint (kivéve, ha már végrehajtottak egy kört abban a fordulóban, vagy ki kell hagyniuk a körüket).
A csata előkészítése után 1 kalandozó dönthet úgy, hogy elvesz kimerültségkockát, hogy a csata során a körsorrend meghatározásakor megduplázza a támadóértékét. Ennek jelzéséhez vegye magához a kezdőjátékos-jelzőt.
- 12 **TELHETETLEN FELFEDEZŐK** Ha a ugyanolyan típusú térképjelen hajtotok végre egy eseményt, mint az előző napon, akkor csökkentétek 1-gyel a jutalomfázis során kapott TP-okat.
- 13 **KIMERÍTŐ KIKÉPZÉS** Amikor a kalandozók TP-ot költenek egy nem harc képzettségsor fejlesztésekor, akkor a képzettség kockájának szintjével megegyező számú kitartáspontot is el kell költeniük, vagy ennyi eszközt el kell dobniuk (akár megosztva a kettő között).
- 14 **HATÁRÉRTÉKEK** Egy tulajdonság fejlesztésekor, beleértve a harc képzettséget is, a kalandozóknak 1 további TP-ot kell elkölteniük, ha az 5 tulajdonságuk értékeinek az összege legalább 15 (a jelenlegi fejlesztés előtt).
- 15 **HANYATLÓ TUDÁS** Minden szakasz végén minden kalandozónak választania kell egyet az alábbiak közül, amit végre is kell hajtaniuk. A kalandozóknak - ha lehetséges - azt kell választaniuk, amelyet végre tudnak hajtani.
1. Dobj el + 1 eszközt. Ezek nem lehetnek olyan eszközök, amelyeket a szakasz végén amúgy is el kellene dobnod.
2. Adj le legalább 3 TP értékben tulajdonságot vagy képzettségkockát. Képzettségkockánál a leadásra választott kockát úgy kezelj, mintha a képzettségsora legdrágább megtanult mezőjén lenne.

EREDMÉNYEK

Légy résen és ragadd meg a lehetőséget alábbi kihívások teljesítésére, vagy célirányosan úgy játszd a kampányodat, hogy egy vagy két konkrét kihívást teljesíts! A nehezítésekhez kapcsolódó eredmények kivételével mindegyik teljesíthető az általános szabályok keretein belül. Valószínűleg nem fogod mindet teljesíteni egy kampány alatt, ezért tartsd kéznél ezt a listát, hogy a játék során folyamatosan rögzíthesd az elért eredményeket.

- GYÁSZOS REGGELI** Egyél egy argóniai omlettet.
- FAJVÁLTÁS** Változtasd meg a fajodat egy szakasz során.
- IDENTITÁSVÁLSÁG** Változtasd meg a kasztodat egy szakasz során.
- NÉPES TÁRSASÁG** Legyen egyszerre legalább 3 aktív társ a csapatban (a küldetések vagy kulcsszavak által biztosított társakat nem számítva).
- BÜSZKE GAZDI** Legyen egyszerre 4  egy kalandozó előkészített felszerelése között úgy, hogy nincs rajtuk ÉP-jelölő.
- CSILLAPÍTHATATLAN SZOMJ** Legyen egyszerre 8 alkohol besorolású  és/vagy  egy kalandozó felszerelése között (a kettő között lehet elosztva).
- BÁDOGEMBER** Győzzetek egy csatában, hogy egy kalandozónak 4  van az előkészített felszerelése között az egész csata alatt.
- NE ÖLJ** Sikeresen teljesítetek egy rejtkehelycsatát anélkül, hogy a kalandozók legyőznék bármelyik ellenséget.
- BIZONYTALAN ÁLLAPOT** Teljesítetek sikeresen az 1. vagy a 2. szakaszt úgy, hogy békés vagy konfliktus térképjeleken csak küldetéshez kapcsolódó eseményt hajtotok végre.
- MAGÁNYOS FARKAS** Sikeresen teljesíts egy egyjátékos kampányt társak használata nélkül (a küldetések vagy a kulcsszavak által biztosított társakat nem számítva).
- TELTHÁZ** Sikeresen teljesítetek egy kampányt úgy, hogy egyik kalandozó sem hajt végre fogadó városakciót. Ez nem vonatkozik a küldetési lépések teljesítéséhez szükséges fogadó városakciókra.
- TOLVAJTANYA** Sikeresen teljesítetek egy kampányt úgy, hogy egyik kalandozó se tanuljon meg  vagy  képzettségsort (a harc képzettségsor kivételével).
- KEZDŐK SZERENCSEJE** Sikeresen teljesítetek egy kampányt úgy, hogy egyik kalandozó sem fejleszti a kasztját mesterré.
- KORLÁTOZOTT FELTÖLTŐDÉS** Sikeresen teljesítetek egy kampányt úgy, hogy egyik kalandozó feltöltődési értéke se haladja meg a 3-at.
- MESTER** Sikeresen teljesítetek nehéz szinten egy kampányt úgy, hogy minden kategóriából 1 nehezítés aktív.
- NAGYMESTER** Sikeresen teljesítetek nehéz szinten egy kampányt úgy, hogy minden kategóriából 2 nehezítés aktív.
- LEGENDA** Sikeresen teljesítetek nehéz szinten egy kampányt úgy, hogy minden kategóriából 3 nehezítés aktív.

ARCHÍVUM

Ez a rész a teljesített küldetések nyilvántartására szolgál. Ha mindent megtapasztalnál, amit csak Tamriel nyújtani tud, az archívum segíteni fog, hogy mindent nyomon tudj követni!

BAJNOKOK BAJNOKA: Teljesítsd a Bajnokok Köre összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

LEGSÖTÉTEBB SZENTSÉG: Teljesítsd a Sötét Testvériség összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

MINDENT LÁTÓ SZEMEK: Teljesítsd a Királynő Szemei összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

VETERÁN HARCOS: Teljesítsd a Harcosok Céhe összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

FŐMÁGUS: Teljesítsd a Mágusok Céhe összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

HATÁRŐRZŐK HŐSE: Teljesítsd a Határőrzők összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

ARTAEUM KÖVETE: Teljesítsd a Psijic Rend összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

ÁRNYMESTER: Teljesítsd a Tolvajok Céhe összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

ARANY ÉS DICSŐSÉG: Teljesítsd a Rettenthetetlenek összes küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV

DESLANDRA VÉGZETE: Teljesítsd az összes végjáték küldetését.

 FM CY EL SZ MW SK NY VV