

TARTALOMJEGYZÉK

A JÁTÉKOSHOZ	2
A SHULURI VIADAL TÖRTÉNETE	3
A TÁRSASJÁTÉK	5
KÉT JÁTÉKOS VIADALA	5
A szabályokról	5
Az előkészületekről	7
A manőverpontok használatáról	7
A mozgásról	8
A harcról	9
A sérülésekről	10
A mágiáról	11
A varázslatokról	12
A csapdákról	18
A karakterlapról	19
A karakterekről	20
A saját csapatokról	22
A képzettségekről	27
Az opcionális szabályokról	28
NÉGY JÁTÉKOS VIADALA	30
Páros játék	30
Mindenki mindenki ellen	31



KEDVES JÁTÉKOS!

Az alábbiakban a **SHULURI VIADAL**[®] nevű játék szabálykönyvét olvashatod. Jobban mondvá szabálykönyveit, mert ezen a néven egyszerre több játékot is kínálunk neked: hiszen a **VIADAL** játszható két- vagy többszemélyes társasjátékként (lásd a **KÉT JÁTÉKOS VIADALA** fejezetnél), más változataiban egész csapatok mérhetik össze tudásukat az arénát jelképező táblán (lásd **NÉGY JÁTÉKOS VIADALA – Páros játék** vagy **NÉGY JÁTÉKOS VIADALA – Mindenki mindenki ellen** fejezetek), végül létezik szerepjátékos változata is, amelynek segítségével ez utóbbi műfaj szerelmesei kószolhatnak bele a gladiátorviadalok világába (lásd **A SZEREPJÁTÉK** című részben írtak).

Bármelyik játéktípust választod is, biztosak vagyunk abban, hogy nem fogsz csalódní: a **SHULURI VIADAL**[®] kiskamaszoktól nyugdíjasokig mindenkinek izgalmas, élvezetes, intellektuális kihívásokban gazdag szórakozást kínál.

Kellemes játékot kíván
a GAMESKÚT stábja

A SHULURI VIADAL TÖRTÉNETE

Évezredekkel ezelőtt egy másik világban, ahol két hold ragyog az égen, egy napon hóhajú, smaragszemű hódítók léptek hajóik fedélzetéről Ynev élettől nyüzsgő, gazdag kontinensének partjaira. Majd öldöklő háborúkban legyűrve az ott uralkodó mágushercegeket, akaratak alá hajtották a földrész ősi kultúráit – hogy egy még csodálatosabb óriásbirodalomban, a Kyr Császárságban egyesítsék őket. Kyria fénye, tudása és dicsősége korokon át fenn tündökölt, ám végzetét nem kerülhette el: a Sötét Istennő szörnyhadai, mágikus járványok, gyilkos testvérháborúk, végül legnagyobbjai árulása elhozta számára a bukást. De az óidők emléke nem tűnt el nyomtalanul: a Császárság széthullását követő kaotikus, sötét évszázadok elmúltával felemelkedő újabb állam, a Toron Birodalom minden tekintetben Kyria örökösének vallja magát.

A shuluri viadal – amely nevét Toron fővárosáról, Shulurról nyerte – mai formájában azonban már kevésbé emlékeztet arra a Kyria fénykorából származó, kifinomult, elsősorban logikai jellegű táblás játékra, amelyből kifejlődött.

Az ősi kyrek a gladiátorviadatok gyakran brutális, nem túl változatos – s ezért könnyen megunható – világánál többre becsülték az olyan logikai-stratégiai játékokat, ahol nem a nyers testi erő, hanem szellemi képességek segítségével lehetett győzelmet aratni. A shuluri viadal alapjául szolgáló eredeti táblás játékot Kyria fénykorában például ketten játszották, szabályai valamelyest a sakkéra emlékeztettek. A két játékos hat-hat, különböző értékkel bíró és más-más lépéskombinációra képes bábuval küzdött egymás ellen; a játék akkor ért véget, ha valamelyik játékos leütötte az ellenfél fő bábuját. Persze az efféle időöltés főleg a nemesek kiváltságának számított: unatkozó arisztokraták gyakran mulatták idejüket újabbnál újabb stratégiákon töprengve a játéktábla fölött. Idővel ezek a játékkalkalmak egyben egyfajta társadalmi eseményé váltak: az egymással baráti kapcsolatot ápoló előkelő Nemesi Házak szülöttei felváltva látogatták egymás birtokait, s a férfiak kellemes borozgatás mellett mérköztek a legjobb stratégia címéért.

A későbbi korok során, hogy az eseményt még érdekesebbé tegyék, egyes gazdag nemesek hatalmas táblákat készíttettek, szolgálkat káprázatos jelmezekbe öltöztették, s velük mint élő bábukkal játszották el a „viadalokat”. E korai időkben a „harcosok” azonban még tényleg csak bábukként funkcionáltak: mindenben követniük kellett a stratégia – vagyis az épp játszó nemesen született – parancsait.

Ez a jelmezes, szórakoztató játéktípus gyorsan népszerű lett, s nemsokára megjelent a köznép számára kifejlesztett változata is. Vándorcirkuszokhoz hasonló társaságok járták a vidéket, könnyű szerkezetű, gyorsan felállítható és lebontható játékpályákat cipelve magukkal. A nagyobb települések mellett felállított, az eredeti játéktáblára már csak nyomokban emlékeztető építményen fizetett játékosok adták elő az előre begyakorolt, némi rögtönzéssel tarkított viadalokat, ahol többnyire két csapat küzdött egymás ellen. E rendezvényeket nem túl magas belépődíj ellenében bárki látogathatta. Ám ezek a látványosságok – éppen, mivel pontosan megtervezett játékokról volt szó – gyorsan elvesztették varázsukat: a nép váratlan fordulatokra, érdekesítőbb szórakozásra vágyott. A szervezők pedig hallgattak az idők szavára, s a harc nélküli, vagy csak imitált harci jelenetekkel lebonyolított előadások helyett egyre többször rendeztek valódi párviadalokból álló, új típusú játékokat.

Ekkortól a két stratégia-játékos már nem kizárólagosan döntött a „bábuk” mozgásáról, cselekedeteiről: azok szabadon eldönthették merre lépnek, a stratégiák jobbjára csak tanácsaikkal segítették őket. A pontosan kidolgozott stratégiák mellett egyre nagyobb szerepet kapott a küzdők személyes adottsága, harci felkészültsége és a szerencse. A betanított vándorszínészek helyét fokozatosan igazi harcosok – gladiátorok, újászok és más fegyverforgatók – vették át. A megváltozott szabályok hatására módosult a játéktér kiképzése is: az eddig egybefüggő, kör alakú terep három részre: egy belső körre és két külső körgyűrűre tagolódott. A köröket pedig két, egymásra merőleges fal osztotta négy negyedre. A köríveket és a falakat nem túl magas, de stabil fapalánkok határolták: ezek akadályozták meg, hogy a küzdelem elején a résztvevők azonnal egymásnak rontsanak, s így túl gyorsan érjen véget a játék. Kezdetben a nézők nemcsak a küzdőtérrel kívül, hanem a két külső ívben is tartózkodhattak – ide ingyenes volt a belépés –, ám sokan nagy árat fizettek merészségükért, hiszen az eldobott török vagy kilőtt nyílvevesszők nem nézték, hogy szereplőt vagy nézőt találnak-e el. Néhány szerencsétlen baleset után a rendezők kitiltották a nézőket a játéktér teljes területéről, ahol ezután már csak a küzdők tartózkodhattak.

Az ismét megújult játék felkeltette a városi előljárók érdeklődését is, akik közül néhányan azonnal megéreztek a benne rejlő lehetőségeket. Rövidesen hatalmas, kőből készült arénák épültek, több ezer embernek elegendő helyet kínáló tribünökkel. Meggátolandó, hogy a gladiátorviadatok unalomba fulladjanak, újra bevezettek néhányat a már-már feledésbe merült szabályok közül: minden csapattag meghatározott szerepet kapott az egységen belül, a játék céljává pedig az ellenséges csapat vezető harcosának halála, de legalábbis harcképtelenné tétele vált. Legfontosabb újításként azonban két, tizennyolc méter magas tornyot emeltek az arénában. E tornyokban foglaltak helyet az ekkorra már szerepüket veszített játékosok, a stratégiák. Mivel az új arénákban a köríveket egységesen egy, a térfelet négy negyedre osztó falakat pedig két méter magasra építették, s a gladiátorok már nem látták át az egész terepet, lehetőség nyílt a rejtőzködésre, ortvátadásokra. A stratégia jelentősége is megnövekedett: ettől fogva ő tájékoztatta a küzdőket, és ő hangolta össze cselekedeteiket. Így a játék ismét nem csupán testi, de szellemi kihívást is jelentett a résztvevők számára, s összetettebb szórakozást kínált a nézőknek. Minél népszerűbbek lettek a városi viadatok, annál több újszerű ötlettel keresték a nézők kegyeit a szervezők. Egyre többféle fegyvert és páncélt használhattak a harcosok, az arénákban mind több mechanikus és mágikus csapda nehezítette az arénák homokján harcolók dolgát.

Manapság a gladiátorviadal e formája Toron-szerzte töretlen népszerűségnek örvend. Igaz, vidékenként különböző változatokban rendezik meg, aminek talán az országrészenként eltérő hagyományozás az oka. Általánosan elmondható azonban, hogy egy gladiátorcsapatot a következők alkotnak: egy stratégia, egy gladiátor – aki egyben a csapat vezérharcosa –, egy boszorkánymester, egy számszeríjász és két törvető. A boszorkánymester szerepeltetése természetesen egyet jelent az arénán belüli mágiahasználattal. A varázshasználókat azonban szigorú – és vidékenként, olykor arénánként eltérő – szabályok korlátozzák. Mint ahogy az is vidékenként különbözhet, hogy a küzdők milyen egyéb eszközöket és fufangokat – mérgeket, mágikus tárgyakat, óvó talizmánokat stb. – vihetnek magukkal az arénába. Az egyes viadal-szabályok betartására birodalmi döntnökök felügyelnek, és azok megszegőit szigorúan megbüntetik.

Toron leghíresebb arénája a fővárosban, Shulurban található *Krolleanor Sel Shulwan*. Az itt rendezett ingyenes, véres és minden képzeletet fölülmúlóan látványos viadatok a mindenkori császár – ez idő szerint Őfelsége XXXVII. Zaphyrir, Tharr kegye övezze! – népszerűségét növelik.



A TÁRSASJÁTÉK

Kedves Olvasó, az alábbiakban a társasjátékként játszható **SHULURI VIADAL**[®] szabályaival ismerkedhetsz meg. Kérjük, tanulmányozd át alaposan az itt leírtakat, mielőtt játszani kezdenél!

KÉT JÁTÉKOS VIADALA

A SZABÁLYOKRÓL

A **SHULURI VIADAL**[®] táblájának játéktere egy falakkal tagolt, kör alakú aréna. A falak az arénát egy **központi küzdőterre**, illetve négy **negyedre** osztják. (A táblanegyedek helyesen a 37. oldalon található ábra alapján, a fegyverhalmok helyzetét figyelembe véve illeszthetők össze.) A negyedeken belüli, fallal határolt térések az **ívszeletek**. A játéktáblát mindezeket túl hatszögű mezőkre is felosztottuk. Hét–hét szomszédos mező alkot egy **blokkot**.

A játékosok a **VIADAL** során az aréna központi körének íve mentén álló magas tornyokban lévő stratégiákat személyesítik meg, akik helyzetükből kifolyólag mindent látnak, ami a porondon történik.

A stratégiák szerepében a játékosok egy-egy csapatot mozgatnak a táblán. Mindegyik csapat hat „karakterből”, azaz a stratégán kívül egy a központi körben küzdő **gladiátorból**, egy varázsolni is képes **boszorkánymesterből**, egy **számszeríjászból** és két **törvetőből** áll.

Az egyes karakterekhez az alábbi jelzők tartoznak:



gladiátor



boszorkánymester



számszeríjász



törvető



törvető



A gladiátorok kizárólag a belső körön belül harcolhatnak, míg a csapat többi tagja – velük ellentétben – épp a központi küzdőtérre nem teheti a lábát, csak az aréna többi részét használhatja.

A küzdő felek a falakra nem mászhatnak, azokon semmiféle módon nem léphetnek át, kizárólag a **kapukon** keresztül! Mi több, a távolsági támadások és varázslatok kivételével át sem nyúlhatnak a falak fölött, ezért a belső körben harcoló gladiátorokat legfeljebb mágiáikkal és lövéseikkel támogathatják. A falakba vágott kétszárnyú kapuk a játék kezdetén mind csukott állapotban vannak, ám a küzdők később tetszés szerint nyithatják–csukhatják őket. A dobozban elhelyezett tizenkét kapujelző korong szolgál arra, hogy jelölni lehessen velük a kapuk aktuális állapotát. (Egy kapu mindaddig nyitott vagy csukott állapotban marad, amíg valaki tudatosan nem változtat ezen.) A társasjátékban a kapuk nem használhatóak fedezékként; szerepük szerint vagy csukott, vagy nyitott állapotban lehetnek. Az a karakter, aki nyitott kapuval áll egy mezőn, mindkét negyedhez vagy körívhez egyaránt tartozik, így amíg onnan el nem mozdul – vagy be nem csukja a kaput –, bármelyik oldalon lépjen működésbe csapda vagy varázslat, az órá is hatást gyakorol.

A játék **célja** az ellenfél gladiátorának megsemmisítése. Az a játékos nyeri a **VIADALT**, aki ezt a feladatot legelsőként teljesíti.

A játék **körökre** és **lépésekre** tagolódik. A játékosok felváltva lépnek, egy kör **hat** lépésből áll. „A” és „B” játékos esetén a következőképp alakul egy kör menete:

1. lépés: „A” játékos két karaktere – **2. lépés:** „B” játékos két karaktere

3. lépés: „A” játékos két karaktere – **4. lépés:** „B” játékos két karaktere

5. lépés: „A” gladiátor – **6. lépés:** „B” gladiátor

Az első négy lépésben mindkét játékos – a gladiátor kivételével – szabadon választhatja ki cselekvő karaktereit; az ötödik és hatodik lépésben viszont csak a gladiátorát mozgathatja. Egy karakter egy lépés során egyszer támadhat. Ha támadott, a harc helyzetből nem léphet ki (nem szakadhat el a harcból) – illetve fordítva: ha elszakadt a küzdelemből, már távolsági fegyverrel sem támadhat. E szabály kis módosítással érvényes a boszorkánymesterre is: ha varázslott, abban a lépésben fegyverrel már nem támadhat, illetve nem bontakozhat ki a harcból, kizárólag abban az esetben, ha a varázslata önmagára irányult. A harc tevékenység és a varázslás azonban mozgással vagy képzettséghasználattal szabadon kombinálható.

A játékosoknak minden lépés elején meg kell nevezniük azt a **két** karaktert, akivel az adott lépésben cselekedni fognak. Így kell tenniük még akkor is, ha egyik (vagy mindkét) karakter abban a lépésben nem kap MAN-t, és nem tesz semmit. A kör első lépésében a játékosok tetszésük szerint dönthetik el, hogy mely karaktereket nevezik meg, a másodikban viszont már csak azokkal léphetnek, akikkel abban a körben még nem tevékenykedtek. Minden kör elején újra lehet választani a rendelkezésre álló karakterek közül, nem szükséges az előző körben felállított cselekvési sorrendhez igazodni.



AZ ELŐKÉSZÜLETEKRŐL

A VIADAL megkezdése előtt a játékosoknak szét kell osztaniuk a rendelkezésükre álló **csapdákat, amuletteket, varázslatokat** és **mágiaellenállásokat** karaktereik között, továbbá meg kell határozniuk, hogy ki választ térfelet, illetve ki teheti meg az első lépést.

- ☛ A csapdakártyák összekeverése után mindkét fél véletlenszerűen **hármat-hármat** húz azokból.
- ☛ Mindkét csapat három amuletten rendelkezik, amelyet a játékos szabadon oszthat szét karakterei között azzal a kikötéssel, hogy egy karakter egyszerre csak egyet viselhet. Az amulettek a következők: **méregsemlegesítő** (ez minden olyan hatás ellen véd, amely esetében méregellenállást kell dobni), **villámtagadó** (akin ez az amulett van, azt nem sebzik a villámok) és **rontáselhárító** (semlegesíti a boszorkánymester rontás típusú varázslatait).
- ☛ A varázslatkorongok közül mindkét játékos **hatot-hatott** húz véletlenszerűen.
- ☛ A boszorkánymester – mint karakterlapja is mutatja – az egyetlen olyan viador, aki alapértelmezésben rendelkezik mágiaellenállással. Ezen felül csapatuk többi tagjai között a játékosok **1 darab kettes és 1 darab hármás** értékű mágiaellenállást oszthatnak szét úgy, hogy a boszorkánymesterét már nem növelhetik. (Amulettet viselő karakter is felruházható ily módon mágiaellenállással, ám egy karakter nem kaphatja meg mindkét mágiaellenállást.)

Miután a játékosok megnézték lapjaikat, egyszerű kockadobással eldöntik, hogy kinek áll módjában meghatározni: térfelet választ-e, vagy inkább a játékot kezdi el. (A nagyobbikat dobó játékos határozhatja meg, hogy melyiket szeretné tenni inkább.) A térfélválasztó tetszése szerint forgathatja a táblát – egyetlen feltétel, hogy a forgatás végén mindkét játékos előtt egy-egy teljes félkör legyen. A kezdő lépést mindig a térfélválasztó ellenfele teszi meg.

Legvégül a játékosoknak meg kell jelölniük, hogy a gladiátoruk milyen **fegyverrel** kezdi a viadalt.

A fenti információk titkosak, a másik játékos csak akkor értesül azokról, amikor a játékhelyzet során nyilvánvalóvá válnak. (Például amikor a gladiátorok először megpillantják egymás fegyvereit, amikor egy csapda aktiválódik, amikor egy varázslat elmondásra kerül, amikor egy karakter a nála lévő amulettnek köszönhetően ellenáll egy hatásnak, amikor egy viador mágiaellenállásra kényszerül stb.)

Az előkészületek végeztével **indulhat a játék** a fent leírt körös rendszerben úgy, hogy először a kezdő fél köteles a táblára felrakni összes viadorát a térfelére eső kapuk közvetlen környezetében, majd pedig a másodikként következő játékosnak kell minden figuráját felpakolnia ugyancsak azokra a mezőkre, amelyek érintik az ő térfelén lévő két kapu valamelyikét. A játékosok által megszemélyesített stratégiák azokban a tornyokban foglalnak helyet, amelyek a két játékos saját térfelének közepén állnak.

Ha mindkét fél felrakta összes figuráját, megtörténhet az első lépés.

A MANŐVERPONTOK HASZNÁLATÁRÓL

A játék egyetlen erőforrása a **manőverpont (MAN)**. Ennek felhasználásával *mozognak, harcolnak, varázsolnak*, használnak *képzettségeket*, aktiválnak *csapdákat* a karakterek. Lépésenként **hat** manőverpontot költhetnek el a játékosok, amit az adott lépésben cselekvő két karakter között szabadon oszthatnak szét. (Akár úgy is dönthetnek, hogy egyik karakter semmit nem kap, míg a

másik felhasználhatja mind a hat MAN-t.) A kör utolsó lépésében következő gladiátorok **fejenként hat**, a stratégiák pedig **körönként négy MAN**-nal rendelkeznek. A stratégiák ez utóbbi mennyiségből a kör során – a gladiátor kivételével – tetszés szerint juttathatnak a többi karakternek.

A fel nem használt MAN-ok nem adódnak össze, nem vihetők tovább a következő lépésre vagy körre – egyszerűen elvesznek!

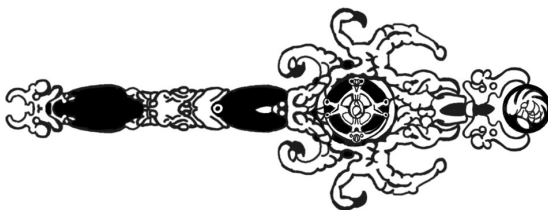
A manőverpontok mennyisége a stratégia illetve a karakterek halálával csökkenhet:

- ☛ Ha a viadal során a stratégiát meggyilkolják, csapata számára körönkénti négy MAN-ja elvész.
- ☛ Minden harcoló karakter halála három MAN-nyi veszteséget jelent. (Azaz minden olyan lépés során, amikor már csak egy karakter tevékenykedhet, a rendelkezésére álló manőverpontok száma legfeljebb 3.)

Tevékenység	MAN-költség
Mozgás	1 mező/MAN
Csapdák aktiválása	csapdakártyákon feltüntetve
Varázslás	adott varázslat szintje
Kapuk nyitása/csakása	1 MAN
Képzettséghasználat	1–2 MAN (képzettségnél feltüntetve)
Harc (távolsági és közelharc egyaránt)	2 MAN
Fegyvercsere (csak a gladiátort érinti)	1 MAN
Kilépés közelharc szituációból	2 MAN

A MOZGÁSRÓL

A viadorok karakterlapjain minden esetben olvasható egy Mozgásérték, amely meghatározza, hogy az adott karakter legfeljebb hány mezőnyi távolságot tehet meg egy lépés során. Ezt az értéket varázslatok vagy csapdák befolyásolhatják. A játéktér mezőiről bármely irányban el lehet mozdulni, kivéve természetesen a falakon való átlépést. Minden mező megtétele 1 MAN-ba kerül, kivéve, ha valaki a *Futás* vagy a *Lopakodás* képzettséget használja (lásd A KÉPZETT-SÉGEKRŐL című fejezetet). Egy mezőn legfeljebb három karakter tartózkodhat egyidejűleg. Ellenséges karakterrel egy mezőre lépni csak akkor lehet, ha az adott mezőre érkezőnek van még MAN-ja arra, hogy abban a lépésben meg is támadja ellenfelét.



A HARC RÓL

A játék során kétféle harci helyzet alakulhat ki: közelharc és távolsági harc.

Közelharc

Ahhoz, hogy a karakterek közelharcba bocsátkozhassanak, egy mezőn kell állniuk. (Kivéve, mikor a gladiátorok alabárddal küzdenek egymás ellen. Ekkor ugyanis szomszédos mezőkről harcolhatnak.) Egy lépés alatt egy karakter csak **egy** támadást adhat le, ami ellen a megtámadott karakter védekezhet. A védekezés maga nem kerül MAN-ba, csak akkor, ha a védekező fél képzettséget használ fel hozzá (például *Kitérés*). Ez utóbbi esetben a következő olyan lépés manőverpontjaiból vonódik le a képzettséghasználat költsége, amelyekben az adott karakter legközelebb cselekedne.

A csapdák, varázslatok TÉ-t és VÉ-t módosító hatásai mindig a **közelharc**i értékekre vonatkoznak. (Amennyiben nem, azt az adott csapdánál vagy varázslatnál külön kiemeltük.)

Közelharc helyzetből nem lehet másképp kibontakozni, csak **kihátrálva** (lásd alább), illetve akkor, ha az az egyik fél halála miatt megszűnik.

Mindezekon felül a gladiátorok közötti közelharcra általánosan vonatkozó szabály, hogy a Támadás alkalmával a nagyobb dob fél – akár támad, akár védekezik – egy mezőnyit elmozdíthatja magát és ellenfelét. Más karakter erre csak akkor képes, ha ilyen képzettséggel (*Akrobatika*) rendelkezik.

Harc közben a gladiátorok 1 MAN-ért lecserélhetik fegyvereiket, de csak a fegyverhalmukkal jelölt mezőn. A játékosoknak karakterlapjukon jelölniük kell a változást.

Támadás és védekezés

Támadáskor a támadó fél tizoldalú kockával dob, és hozzáadja azt a karakterlapon feltüntetett támadóértékéhez (TÉ): **Támadás = TÉ + k10**

A védekező fél szintén tizoldalú kockával dob, és hozzáadja azt a karakterlapon feltüntetett védőértékéhez. (VÉ): **Védekezés = VÉ + k10**

Ha a támadó fél Támadása nagyobb, mint a védekező Védekezése, a támadás sikeresnek minősül. (A Védekezésnél kisebb, vagy vele egyenlő értékek esetén a védekezés számít sikeresnek).

Sebzés

A Támadásból kivonjuk a Védekezést, majd az eredményt osztjuk kettővel. Ezt az értéket – mely a támadó fél által okozott seb mértékét mutatja – esetleg csökkentheti a sebzéselfogó érték (SFÉ – lásd ott): **[Támadás – Védekezés]/2 – SFÉ = sebzés**

Kihátrálás

Ha az előző lépésben megtámadott fél saját lépésében ki szeretne hátrálni a harci helyzetből, akkor 2 MAN-t kell elköltenie a kibontakozásra és még 1 MAN-t az egy mezőt való haladás megtételére.

Távolsági harc

Távolsági harc esetén a tábla szomszédos mezői által alkotott blokkok segítségével állapíthatjuk meg, hogy a karakter képes-e távolsági fegyverével eltalálni a célpontot.

A törvötök kizárólag azokra támadhatnak, aki a velük azonos blokkon belül tartózkodnak, illetve a közvetlenül szomszédos két blokk területén lévőkre. A számszeríjások – hasonlóképp



számolva – négyblokknyi távolságra támadhatnak. A boszorkánymesterek villámvarázslatai szintén e szabály szerint működnek: egységesen háromblokknyi távolságra hatolhatnak el a mágiahasználó saját blokkján túl.

törvetők	☛	saját blokk + 2 blokk
boszorkánymesterek	☛	saját blokk + 3 blokk
számszeríjászok	☛	saját blokk + 4 blokk

A Távolsági Támadás a közelharcihoz hasonló módon számítandó ki:

$$\text{Távolsági Támadás} = \text{Célzóérték (CÉ)} + k10$$

A Távolsági Támadás elleni védőértéket a következőképpen számíthatjuk ki:

- ☛ minden **blokkhatár** és lövonalba eső **fal** darabonként kétpontnyi VÉ-t jelent
- ☛ a célszeméllyel **azonos mezőn álló** minden további személy után újabb kétpontnyi VÉ-t (azaz összesen legfeljebb 4 VÉ-t, mivel egy mezőn maximum 3 karakter állhat)
- ☛ további 2 VÉ-t jelent minden, a **lövonalban álló** karakter is (kivéve azokat, akik rejtőznek vagy lopóznak)

Távolsági Támadással szembeni VÉ =

$$2x [\text{blokkhatár} + \text{fal} + \text{célszemély melletti karakterek} + \text{lövonalban állók}] + k10$$

Az arénát négy negyedre osztó falak fölött **nem** lehet átlőni! Szintén lehetetlen távolsági fegyverekkel támadni azokon a kapukon át, amelyeket egy karakter saját testével elzár – kivéve, ha ez a karakter épp lopózik vagy rejtőzködik ott.

A fentiekben túl egyes varázslatok hatásai is módosíthatják a Távolsági Támadással szembeni védőértéket. A támadás sikerességét és a sebzést a közelharccal megegyező módon állapítjuk meg. A célzó- vagy dobófegyverrel okozott sebzést szintén csökkentheti az SFÉ.

Figyelem! A gladiátort **csak akkor** lehet távolsági fegyverekkel támadni, ha SFÉ-je a megfelelő szintre csökkent, míg a többi karakterre ez nem áll!

Figyelem! A csapdából vagy varázslatok következményeiből eredő harcérték-módosítók **sosem adódnak össze**, egyszerre mindig csak az egyik – a kedvezőlenebb hatású – érvényesül!

A SÉRÜLÉSEKRŐL

A harcban szerzett, vagy csapdától, varázslattól elszenvedett sérülések automatikusan csökkentik a karakterek **életerejét** (Ép-jét). A sebesülés mértékét esetenként befolyásolhatják a karakterek által viselt páncélok. Ezek két jellemző, a karakterlapokon is feltüntetett értékkel rendelkeznek: az egyik a **strukturális pont** (STP), amellyel a tárgy épsége mérhető, a másik a **sebzésfelfogó érték** (SFÉ), amely a páncél védőképességét mutatja. Utóbbit minden olyan esetben ki kell vonni a sérülés mértékéből, amikor az **Sp**-ben (**Sebzéspontban**) megadott – ha ellenben a sebesülés Ép-ben értendő, akkor azt teljes egészében le kell vonni a megsérült karakter életerejéből.

Az arénában a gladiátorok egyöntetűen fémről kovácsolt vérteteket viselnek, míg csapatársaik bőrpáncélokkal óvják magukat. A vértetek anyagának a villámmágiakkal szembeni védetség szempontjából van nagy jelentősége, ugyanis csak a bőrpáncélok óvnak az ilyen típusú varázslatoktól, a fémvértetek SFÉ-je ellenük nem számítható be!

Minden egyes támadáskor, mikor egy **a külső körívekben küzdő viador egyszerre 3 Sp-t** (vagy annál többet), **a gladiátor 4 Sp-t** (vagy annál többet) sérül, páncélja is veszít egyet STP-jéből. (Ezt a játékosok karakterlapjukon az STP mezők áthúzásával kell, hogy jelöljék.) Varázslattal és távolsági fegyverekkel nem lehet a páncélokban strukturális kárt okozni. Ha egy páncélnak elfogyott az összes STP-je, megszűnik sebzéselfogó képessége – azaz használhatatlanná válna SFÉ-je nem vonódik le a továbbiakban az Sp-ben megadott sérülésekből sem.

Egyedül a gladiátor az, akinek SFÉ-je a játék végéig kitart, még azután is, hogy páncélja STP-i esetleg elfogytak. Ha a gladiátor páncélja elveszít 2 STP-t, akkor kezdheti el őt kintről löni a számszeríjász, ha pedig további kettő fogy el, már a törvetők is megtámadhatják – addig azonban hiába teszik, nem képesek megsebezni. Ebből következően a játékosok **kötelesek jelezni**, ha gladiátoruk páncélja leromlott az íjászok és a törvetők számára megfelelő szintre!

A MÁGIÁRÓL

A boszorkánymester a játék elején véletlenszerűen húz **6** varázslatszint-jelző korongot. Ezeket a játék során a következőképp használhatja fel: amikor varázsolni kíván, a varázslatlistából választ egy olyan mágiát, amelyen szintű koronggal (még) rendelkezik. A varázslat elmondása után a korongot vissza kell dobni a gyűjtőbe. (Mindazonáltal ha a karakter több korig tartó varázslatot hozott létre, a hatás lejártáig a játékosnak célszerű a korongot az asztalon, jól látható helyen tartania.)

Támadás varázslattal

A varázslatlista minden olyan mágiája mellett feltüntettük az **Erősség (E)** értékét, amelyekkel szemben a célszemélyek esetleg ellenállásra jogosultak. A varázslatot alkalmazó játékos ehhez az értékhez adja hozzá k10-es dobásának értékét. Amennyiben az így kapott összeg magasabb, mint a célszemély mágiaellenállása, a varázslat létrejön. (Egyenlő értékek esetén a védekezés számít sikeresnek.)

$$\text{Támadás varázslattal} = E + k10$$

Mágiaellenállás

A varázslatlistán minden mágia mellett feltüntettük azt is, milyen ellenállási lehetősége van a célszemélynek. Eg(észség) jelzés esetén a karakterlapon jelzett Eg értéket kell alapul venni, Me(ntális) jelzéskor pedig a karakter ME értékét.

$$\text{Mágiaellenállás} = \text{Eg} + k10 \text{ vagy } \text{ME} + k10$$

(Mentális varázslat esetén, ha a célszemély nem rendelkezik ilyennel, a mágiával csak a k10-es dobás eredményét szegezheti szembe.)



A VARÁZSLATOKRÓL

A boszorkánymester varázslatainak többsége három jól elkülöníthető **típusba** sorolható: a rontás, méreg- és villámmágiák közé. Ezeken kívül rendelkezhetnek még néhány olyan különleges varázslattal is, amelyek nem sorolhatók be e kategóriák egyikébe sem. A varázslatlistán minden mágia mellett olvasható annak típusa is, amennyiben az megadható. A megfelelő amulettet viselő karakter teljes védeltséget élvez az adott csoportba tartozó varázslatokkal szemben!

A varázslatok **hatóidejük** szerint is háromfélék lehetnek: azonnali hatásúak, két illetve három körig tartók, valamint véglegesek. Az azonnali mágiák hatása rögtön érvényesül a célszemélyen, de a több körig tartók is úgy kezelendők, mintha elmondásuk után azonnal kifejtenék hatásukat. A varázslat hatóidejének első köre az alkalmazás körének végén, a gladiátorok lépése után zárul le. Az ezután következő – a hatóidő szempontjából másodiknak számító – kör legvégén szűnnek meg a kétkörös varázslatok, míg a rákövetkező harmadikban a háromkörösök. A végleges hatású mágiák a játék végéig fennmaradnak.

A varázslatokból – és esetleg csapdákból – származó harcértékmódosítók **nem** adódnak össze, az éppen aktuálisak közül mindig csak a legerősebb érvényesül!

Minden mágia mellett feltüntettük annak **hatótávját** is, azaz hogy a boszorkánymester milyen távolságra képes alkalmazni azt.

Az érintéses varázslatok létrejöttéhez egy mezőn kell állnia a célszeméllyel, és sikeres közelharcú támadást kell végrehajtania vele szemben. E szabály az egyes varázslatoknál leírtakon kívül a saját csapattársat célzó mágiák esetében módosul, mert ekkor a varázsló **(+5) bónuszt** kap TÉ-jére.

Villámvarázslatok

A villámmágiákkal szemben a gladiátorok páncéljának SFÉ-je nem érvényesül (kivéve a kardművész különleges *Aranyharang* képzettségéből adódó SFÉ-jét – lásd A KARAKTEREKRŐL című fejezetben). Sebzésük a varázslat leírásában meghatározott érték, független attól, hogy a boszorkánymester milyen mértékben találta el a célszemélyt. A villámvarázslattal támadó játékos nem a saját, hanem a varázslatnál feltüntetett CÉ-hez adja hozzá a k10-es dobásának eredményét, míg a villámmágiák elleni védőértéket ugyanúgy állapítjuk meg, mint a távolsági fegyverekkel szembenit.

Méregvarázslatok

A *Szédítő méregvarázs* kivételével minden méregmágia kétféle hatással bír: az enyhébb mindenképpen érvényesül, ám a súlyosabb csak akkor, ha a célszemély elvettette ellenállását.

Rontások

Azon rontásmágiák esetében, amelyek kétféle hatással is járhatnak, a boszorkánymester dönti el, hogy a célszemélyen melyik érvényesüljön.



VARÁZSLATOK



ÁTOK



Típus: -

Hatótáv: 3 blokk

Erősség: 4

Mágiaellenállás: Eg

Időtartam: 2 kör

MAN-költség: 1

A boszorkánymester bal keze mutatóujját ellenségére szegezve arra szörnyű átkot mond. Amennyiben a tőle legfeljebb 3 blokk távolságra tartózkodó áldozat elvétí Egészség-próbáját, 2 körre négyvel csökken a támadó-, és kettővel a célzóértéke (-4 TÉ, -CÉ).



BÉLSORVADÁS



Típus: rontás

Hatótáv: 3 blokk

Erősség: 4

Mágiaellenállás: Eg

Időtartam: egyszeri

MAN-költség: 1

A boszorkánymesterek által ismert, mágiusan előidézhető kórságok egyik legrettenetesebbike. A legfeljebb 3 blokk távolságban tartózkodó célszemély, amennyiben elvétí Egészség-próbáját, borzasztó görcsök közepette 3 Ép-t sérül.



ÉLETERŐSZÍVÁS



Típus: -

Hatótáv: érintés

Erősség: -

Mágiaellenállás: -

Időtartam: egyszeri

MAN-költség: 1

A sötét mágiák tudói e varázslat segítségével képesek ellenfelük életerejének egy részét elszívni. Az életerőszíváshoz a boszorkánymesternek sikeres támadódobást kell végrehajtania ellenfelével szemben úgy, hogy (+5) TÉ bónuszt kap támadóértékéhez. Ha eltalálta a kiszemeltet – azaz sikerült pusztá kezével megérintenie azt –, az illető 4 Ép-t sérül.



VILLÁMPENGE



Típus: villám

Hatótáv: érintés

Erősség: -

Mágiaellenállás: -

Időtartam: 3 kör

MAN-költség: 1

A boszorkánymester által kiválasztott személy kezében lévő fegyvert sistersgő, élő energia-kisülések övezik. A rémisztő látvány következtében a fegyver forgatója (+5) TÉ bónusszal támadhatja ellenfeleit. A mágia csak a varáz-

tudóval azonos mezőn álló személyre mondható, a kisülések 3 körig léteznek.



SZÉDÍTŐ MÉREGVARÁZS



Típus: mérég

Hatótáv: 2 blokk

Erősség: 4

Mágiaellenállás: Eg

Időtartam: 3 kör

MAN-költség: 1

A boszorkánymesterek által ismert, távolról az áldozatok szervezetébe plántálható mérég-varázslatok legenyhébbike. Legfeljebb 2 blokknyi távolságban álló célszemély ellen használható, aki ha elvétí Egészség-próbáját, a mágia következtében fellépő szédelgése miatt (-3) VÉ büntetővel védekezik három körig.



VILLÁM



Típus: villám

Hatótáv: 3 blokk

Erősség: -

Mágiaellenállás: -

Időtartam: egyszeri

MAN-költség: 1

A boszorkánymester kinyújtott bal kezéből vakító kékesfehér villám csap recsegve a legfeljebb 3 blokknyi távolságban álló kiszemelt célpontba. A varázstudó villámát 7 CÉ-vel lőheti el. A mágia 3 Sp-t sebez mindenkin, amiből a bőrvértek SFÉ-je levonandó. (A gladiátoré nem, mert ő fémvrtet visel, ami hatástalan a villámokkal szemben.)



SAVFELHŐ



Típus: különleges

Hatótáv: 2 blokk

Erősség: -

Mágiaellenállás: -

Időtartam:

MAN-költség: 1

egyszeri/3 kör

A boszorkánymester által kívánt középponttal legfeljebb kétblokknyi távolságban és egy blokknyi területen savas, maró ködfelhő anyagiasul, melyet az ott tartózkodók belelegezve 1 Ép-t sebződnek az első körben (kivéve magát a boszorkánymestert, mert ő immunis saját mágiájára). A savas felhő három kör alatt oszlik el. Mindenkinek, aki a felhő területéről, vagy azon keresztül szeretne távolsági támadást végrehajtani, (-2) CÉ büntető járul a célzóértékéhez. (Ez érvényes a boszorkánymesteri

villámmágiakra is!) A savfelhőt megteremtő varázsló mozgathatja is a felhőt: 1 saját MAN-ért 1 mezőnyire mozdíthatja el a felhő központját, bármilyen irányba.

☉ ZSIBBASZTÓ MÉREGVARÁZS ☉

Típus: méreg **Hatótáv:** 2 blokk
Erősség: 4 **Mágiaellenállás:** Eg
Időtartam: **MAN-költség:** 2

egyszeri/2 kör

Ez a boszorkánymesterek által gyakorta űzött, az áldozatok szervezetébe távolról mérget plántáló varázslat legfeljebb 2 blokknyi távolságban tartózkodó célszemély ellen használható. Aki ha sikeres Egészség-próbát tesz, csupán 2 Ép-t sérül az egész testét elszibbasztó mágikus mérgek következtében – ám ha elvéteti azt, akkor a mágia következtében fellépő szédelgése miatt e sérülésen túl képtelenné válik célzó támadásra, valamint (-3) VÉ büntetővel védekezik három körig. Ha gladiátor a szenvedő alany, járulékos hatásként az adott időtartamig nem irányíthatja ellenfelét.

☉ FÁJDALOM ☉

Típus: rontás **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: 6 **Mágiaellenállás:** Eg
Időtartam: egyszeri **MAN-költség:** 2

A mágikus kórságok előidézésére alkalmas varázslatok egyike. Hatására a mágiahasználó legfeljebb 3 blokk távolságban tartózkodó áldozata – amennyiben elvéteti Egészség-próbáját – a testét görcsbe rándító, szinte kibírhatatlan fájdalom következtében sérül 4 Ép-t.

☉ HATALMAS VILLÁM ☉

Típus: villám **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: egyszeri **MAN-költség:** 2

A boszorkánymester bal kezéből kicsapó több-ágú villám 4 Sp-t sebez a legfeljebb 3 blokknyi távolságban tartózkodó áldozaton, ha a varázstudónak sikerült őt a villám biztosította 9 CÉ-vel eltalálnia. A gladiátorok fémvértjeinek SFÉ-je nem érvényesül a mágiával szemben.

IZZÓ IDEGEK

☉ **Típus:** rontás **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: 4 **Mágiaellenállás:** Eg
Időtartam: 2 kör **MAN-költség:** 2

A rettenetes betegségvarázs hatására a legfeljebb 3 blokknyi távolságban tartózkodó áldozat – amennyiben elvétette Egészség-próbáját – két körön keresztül szenved a minden idegszálát elborító érzéstől, s ennek következtében szinte magatehetetlenül vergődik. Azaz két körig legfeljebb 2 MAN-t használhat fel, vagy (-5) VÉ büntető jár védekezőértékéhez – a boszorkánymester tetszése szerint.

☉ VILLÁMTAGADÁS ☉

Típus: villám **Hatótáv:** 2 blokk
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: 3 kör **MAN-költség:** 2

A boszorkánymesterek ritka védőmágiai közé tartozó varázslat keltette láthatatlan aura hatására a legfeljebb 2 blokknyi távolságban tartózkodó célszemély három körig védetté válik az 1-3. szintű villámmágiákkal szemben, így azok nem képesek sebezni őt.

☉ VILLÁMVÉRT ☉

Típus: villám **Hatótáv:** érintés
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: 3 kör **MAN-költség:** 2

A varázstudó kékes energiapáncéllal övezi saját, vagy egy vele azonos mezőn álló célszemélyre testét. Hatására mindenki, aki sikeres támadást hajt végre az energiapáncéllal védett személy ellen, annak elektromos kislülése miatt maga is sérül 4 Sp-t. Az energiapáncél három körig fejt ki hatását.

☉ ÉLETERŐRABLÁS ☉

Típus: különleges **Hatótáv:** érintés
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: egyszeri **MAN-költség:** 3

A nekromantikus varázslatok egyik legsötétebbike hatására a (+5) TÉ bónusszal végrehajtott sikeres támadódobással megérintett – vagy fegyverrel eltalált – áldozat 5 Ép-t sebződik (ez a mennyiség az esetleges fegyver és a mágia

együttes sebzését jelenti), miközben életerejének egy részét elrabolva a boszorkánymester ugyanennyit gyógyul. (De Ép-inek száma nem nőhet az eredeti maximális érték fölé.)

🌀 ÉLŐHOLT TEREMTÉSE 🌀

Típus: különleges **Hatótáv:** érintés

Erősség: - **Mágiaellenállás:** -

Időtartam: végleges **MAN-költség:** 3

A boszorkánymester e varázslattal egy halott viadorból zombit, azaz élőhalottat hozhat létre. A zombi harci értékei megegyeznek az eredeti karakterével, ám csak fele Ép-vel rendelkezik, továbbá nem használhatja a viador képzettségeit. Ezen túl botladozó, tántorgó mozgással csupán 3 mezőt tehet meg körönként. A zombi – ha más parancsot nem kap – a hozzá legközelebb álló személyt automatikusan megtámadja (de magát a boszorkánymestert soha). Az élőhalottat létrehozó varázstudó játékos minden körben kap 3 MAN-t, amit csak a zombi használhat fel. Az élőhalott csak abban a lépésben mozoghat, amelyikben az őt teremtő varázstudó. A stratégia nem, ellenben a boszorkánymester adhat neki kettőt saját MAN-jaiból, amennyiben az adott lépésben lemond a varázslásról. Ekkor – szóban – konkrét, jól érthető paranccsal irányíthatja (például: „Védd ezt a kaput!”, „Öld meg őt!”, „Menj oda!” stb.), melynek a zombi engedelmeskedik. Egyszer már elpusztított élőhalott nem teremthető meg ismét.

🌀 IZOMSORVADÁS 🌀

Típus: rontás **Hatótáv:** 3 blokk

Erősség: 6 **Mágiaellenállás:** Eg

Időtartam: 2 kör **MAN-költség:** 3

E mágikus betegségvarázs hatására a legfeljebb 3 blokk távolságban lévő célszemély izmai egy időre minden erejüket elvesztik. Ha az áldozat elvétí Egészség-próbáját, a boszorkánymester döntése szerint vagy minden mozgása két körön át kétszer annyi MAN-jába fog kerülni, mint egyébként, továbbá esetleges Futás képzettségét sem használhatja – vagy (-4) büntető sújtja támadó- és védőértékét, illetve (-2) büntető járul célzóértékéhez.

🌀 QUINTARHA 🌀

Típus: mérég **Hatótáv:** 2 blokk

Erősség: 4 **Mágiaellenállás:** Eg

Időtartam: egyszeri **MAN-költség:** 3

(következő körben)

A varázslat hatására a legfeljebb kétblokknyi távolságban tartózkodó célszemély közvetlen közelében az óidők mágikusan teremtett szörnyeinek egyike, egy quintarha anyagiasul, és megmarja a döbbsent viadort. Aki a fellépő sokk következtében (-4) VÉ büntetést kap közelharci, (-3) VÉ büntetést pedig célzott támadások ellen – ha pedig ráadásul Egészség-próbáját is elvétí, egy körig nem használhat fel MAN-t sem. A sokk a varázslat elmondása után kezdődő teljes körben fejti ki hatását.

🌀 TÚZVIHAR 🌀

Típus: különleges **Hatótáv:** 3 blokk

Erősség: - **Mágiaellenállás:** -

Időtartam: 3 kör **MAN-költség:** 3

E szörnyű varázslat hatására a boszorkánymester által kijelölt középponttal egyblokknyi területen mágikus tűzvihar tombol három körig. A tűzzápor a megidézés pillanatában 3 Sp-t sebez a boszorkánymesteren kívül mindenkin, aki az adott területen tartózkodik, ráadásul a meglepetésszerűen zuhogó folyékony tűz miatt a páncélok SFÉ-je ekkor nem érvényesül. A következő és az aztáni körben a lángvihar még további 3-3 Sp-t sebez – a körök végén – az ott tartózkodókon (de ekkor már beszámítható azok védőeszközeinek SFÉ-je is, mert a viadorok az első meglepetés elmúltával megpróbálják fedezni magukat). A tűzviharon átlóni, vagy annak területére belóni nehéz: a célpont (+2) VÉ bónuszt kap az ilyen támadásokkal szemben.

🌀 MARCANGOLÓ MÉREGVARÁZS 🌀

Típus: mérég **Hatótáv:** 2 blokk

Erősség: 2 **Mágiaellenállás:** Eg

Időtartam: **MAN-költség:** 3

egyszeri/végleges

A boszorkánymesterek által távolról az áldozatok szervezetébe plántálható mágikus mérgek

eme igen erős fajtájának hatására a legfeljebb 2 blokknyi távolságban álló célszemély a testét marcangoló fájdalom miatt (-3) Ép-t sérül, továbbá – amennyiben elvétí Egészség-próbáját – Egészsége végzetesen megrendül, azaz a játék végéig értéke nullára csökken.

RETNETETES VILLÁM

Típus: villám **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: egyszeri **MAN-költség:** 3

A boszorkánymester bal kezéből kicsapó többszörös villámfonat 5 Sp-t sebez a legfeljebb 3 blokknyi távolságban tartózkodó áldozaton, ha a varázstudónak sikerült őt a villám biztosította 11 CÉ-vel eltalálnia. A gladiátorok fémvértejének SFÉ-je nem érvényesül a mágiával szemben.

FÁJDALMAS MÉREGVARÁZS

Típus: méreg **Hatótáv:** 2 blokk
Erősség: 4 **Mágiaellenállás:** Eg
Időtartam: egyszeri **MAN-költség:** 4

Ez a boszorkánymesteri méregvarázs legfeljebb 2 blokknyi távolságban tartózkodó célszemély ellen használható. Az áldozat – sikeres Egészség-próba esetén – 4 Sp-t sérül az egész testére kiterjedő, szaggató fájdalom következtében. Ha elvétí a próbát, akkor a hirtelen fájdalom következtében fellépő görcsöktől még 4 Ép-t sebeződik.

FORDULÓ VILLÁM

Típus: villám **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: egyszeri **MAN-költség:** 4

A boszorkánymesteri villámmágia egyik legfurfangosabb varázslatának segítségével az energiák mestere villámát megtörő pályán is tudja irányítani. A fordulásra képes nyers energiacsóva által megtett távolság légvonalban számítandó, de a célpont legfeljebb 3 blokknyi távolságban lehet. A villám képes bekanyarodni nyitott kapukon, vagy akár a két méter magas fal felett is. A célpont védőértékébe ezért nem számítanak bele a falak jelentette

értékek. A villám célzóértéke (CÉ-je) 9, sebzése 6 Sp, ám csak a bõrpáncélok SFÉ-je érvényesül ellene.

VÉGTAGSORVASZTÁS

Típus: rontás **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: 6 **Mágiaellenállás:** Eg
Időtartam: végleges **MAN-költség:** 4

A varázslat elmondásakor a boszorkánymester borzalmas mágikus kórsággal sújtja áldozatát, minek következtében annak egyik végtagja örökre elsorvad. Hogy pontosan melyik, az a mágiahasználó döntésén múlik. Az egyik láb elsorvada esetén az áldozat a játék végéig kettővel kevesebbet mozoghat lépésenként. Valamelyik kar használhatatlanná válásakor (-2) VÉ és (-1) CÉ büntetők sújtják az áldozatot, szintén egészen a játék végéig. Amennyiben a szenvedő fél az ellenséges boszorkánymester, keze elsorvada miatt a továbbiakban (+1) MAN-t kell elköltenie minden varázslatára. Az ártalmas mágia azonban sikeres Egészség-próbával károsodás nélkül megúszható. A varázslat legfeljebb három blokk távolságban tartózkodó személyre mondható el.

TÚZALAK

Típus: különleges **Hatótáv:** önmaga
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: 3 kör **MAN-költség:** 4

A boszorkánymester csak magára mondhatja el e különös varázslatot, amelynek hatására teste és felszerelése három körig szó szerint élő tűzzé változik; ilyen alakban leginkább egy lángokból álló szellemre emlékezett. A varázslat ideje alatt közönséges fegyverrel nem sebezhető, ám ő maga sem varázsolhat. Lángoló érintése és félelemkeltő látványa azonban (+8) TÉ bónuszt eredményez számára.

VÉRDERMESZTÉS

Típus: rontás **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: 4 **Mágiaellenállás:** Eg
Időtartam: 3 kör **MAN-költség:** 4

A boszorkánymester e varázslatával időlegesen szó szerint megalvasztja legfeljebb 3 blokknyi

távolságban lévő áldozata vérét. Aki ennek következtében – ha elvétí Egészség-próbáját – csak (-5) TÉ, (-5) VÉ és (-2) CÉ büntetőkkel harcolhat 3 körig, továbbá nem használhatja a Célzás és Futás képzettségeket.

👁️ VÉRZÉKENYSÉG 👁️

Típus: rontás **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: 8 **Mágiaellenállás:** Eg
Időtartam: végleges **MAN-költség:** 4

A mágia a Vérdermesztés varázslat fordítottja: a legfeljebb 3 blokknyi távolságban lévő cél-személy – ha elvétí Egészség-próbáját – a játék végéig minden sérülése után (+1) Ép járulékos sebést szenved el amiatt, hogy meg nem alvado vére folyamatosan csorog sebeiből.

👁️ BEBÖRTÖNZÉS 👁️

Típus: villám **Hatótáv:** 1 blokknyi terület
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: 3 kör **MAN-költség:** 5

A különös varázslat egyblokknyi területre hat, amely blokk középpontját mindenkor az a mező jelenti, amelyen a boszorkánymester áll. A mágia hatására a területet sűrű elektromos kisülésekből álló energiaketrec zárja körbe három körig. Bárki, aki átlépi az energiaketrec falait, 8 Sp-t sérül (csak a bőrvértek SFÉ-je érvényesül a hatás ellen). A ketrecbe zárt területről illetve területre szabadon lehet varázsolni és lőni, de a boszorkánymester (+4) VÉ bónuszt nyer általa a célzó támadásokkal szemben.

👁️ ORGYILKOSSÁG 👁️

Típus: különleges **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: 6 **Mágiaellenállás:** ME
Időtartam: 2 kör **MAN-költség:** 5

Az elmét befolyásoló varázslatok egyik leg-szörnyűbbike hatására a legfeljebb 3 blokknyi távolságra lévő célszemély – ha elvétí Mágia-ellenállását – átmenetileg megőrül, téveszmék rabjává válik. A varázslat elmondásakor a boszorkánymesternek ki kell választania egy karaktert, akit az áldozat szemében ősellenség-

gé tehet. A varázslat hatása alatt álló az így kiszemelt karaktert – akár saját csapattagot is! – mindenáron meg akarja majd ölni; e célból lépésenként kap 4 MAN-t, mely manőver-pontokat kizárólag erre a tevékenységre használhat fel. A mágia áldozata a varázslat hatóideje alatt semmi mással nem foglalkozhat, csak a kijelölt célpontot támadhatja – azt viszont képességei és lehetőségei maximális kihasználásával. Ám azt, hogy a körön belül mikor következik lépésre, saját stratégiája határozza meg. A lépésen belül először ő cselekedhet, a megtámadott karakter csak utána következhet.

👁️ VÉGZETES MÉREGVARÁZS 👁️

Típus: mérég **Hatótáv:** 2 blokk
Erősség: 6 **Mágiaellenállás:** Eg
Időtartam: **MAN-költség:** 5

egyszeri/3 kör
A boszorkánymesterek által távolról az áldozatok szervezetébe plántált mágikus mérge hatására a legfeljebb 2 blokknyi távolságban álló célszemély a testét szinte széttépjő fájdalom miatt (-5) Ép-t sérül, továbbá – amennyiben elvétí Egészség-próbáját – a folyamatos szédülés és rosszullet következtében három körig (-3) TÉ és (-3) VÉ büntetők sújtják.

👁️ VILLÁMLÁNC 👁️

Típus: villám **Hatótáv:** 3 blokk
Erősség: - **Mágiaellenállás:** -
Időtartam: egyszeri **MAN-költség:** 5

A boszorkánymesteri villámmágiák e legösszetettebb varázslatával a varázsenergiák mestere több áldozatra is lesújthat egyszerre: két vagy három személyt is megebezhet villámlánccal, amennyiben azok egy legfeljebb három blokknyi sugarú körön belül tartózkodnak. A találati sorrendet a boszorkánymester határozza meg, a villámlánc kizárólag személyről-személyre ugorhat. Nem lehet a villámlánccal valakit ismételtén támadni, csak akkor, ha a villám nem saját személyéről sújt rá ismét. A villám első áldozatra vonatkozó célzóértéke (CÉ-je) 11, a második esetében már csak

CÉ 9, a harmadiknál pedig CÉ 7. A mágia sebzése rendre: 6, 4 és 3 Sp. Ha a villámlánc valahol megszakad, természetesen tovább már senkit sem sebez. Ellene csak a bőrpáncélok SFÉ-je érvényesül.



HALÁLTÁNC



Típus: -

Hatótáv: 2 blokk

Erősség: 6

Mágiaellenállás: ME

Időtartam: 2 kör

MAN-költség: 5

A legfeljebb 2 blokknyi távolságban tartózkodó célszemély – ha elvétí Mágiaellenállását – e varázslat hatására örült vitustáncba kezd, amelyet nem is hagy abba két teljes körön át, ezért ez idő alatt manőverpontjait sem használhatja.

A CSAPDÁKRÓL

A játékhoz tizenhat darab, 1-től 16-ig számozott csapdakártya tartozik. Közülük nyolc darab távolsági, nyolc pedig direkt csapdát jelöl. A kártyák bal felső sarkában olvasható a számuk, legalsó írott sorában pedig a csapda kijátszásához szükséges MAN-ok mennyisége. Az előkészületek során a játékosok **hárm-at-hárm-at** húzhatnak a csapdakártyák közül, és az ily módon véletlenszerűen kiválasztott csapdákat használhatják fel a viadal során. Azok a csapdák, amelyeknek a sebzése Sp-ben van megadva, rombolják a páncélok STP-jét, a többi nem.

A **távolsági csapdák** (1–8-ig számozva) olyan szerkezetek, amelyeket egy bizonyos mezőn szükséges aktiválni ahhoz, hogy a hatásuk egy másik mezőn létrejöjjön. Az aktiválási helyeket a csapdakártyák számai jelzik; ha a csapdát kijátszó játékos a megfelelő számmal jelölt mezőre irányítja egyik karakterét, és beruházza a kártyán feltüntetett MAN-mennyiséget, a szerkezet – a kártyán olvasható feltételek mellett – ott fogja kifejteni hatását, ahol a játékos azt szeretné. A csapdák aktiválásához egy lépésben belül kell a karakternek a számozott mezőre lépnie és a szükséges MAN-okat elköltenie!

A **direkt csapdák** (9–16. számúak) működése egyszerűbb: hatásukat közvetlenül azon fejtik ki, akit vagy amit a játékos megcélzott velük. E csapdákat annak a 4 MAN-nak a terhére lehet kijátszani, amely fölött a stratégia rendelkezik egy körben. (Nem lehet azonban MAN-okat „kölcsonözni” a következő vagy megelőző körből; ha a stratégiának már nincs elég manőverpontja az adott körben, a szerkezetek nem lépnek működésbe!) A direkt csapdák bármelyik ellenséges karakterre kijátszhatóak, ha az a kártyán írt feltételeknek megfelel – ám aktiválódásukat a játékosnak a célszemély mozgása során be kell jelentenie! (De azon belül akármelyik mezőnél megetheti ezt.) A kapukhoz kötött direkt csapdákat kivételként módon egy helyben álló karakterre is ki lehet játszani, de csak akkor, ha az épp kaput nyit vagy csuk.

Összefoglalva a csapdák használatára vonatkozókat: távolsági csapdát a játékos csak saját lépésében aktiválhat, a hatás pedig az ellenfél éppen álló karakterén jön létre, míg direkt csapdát kizárólag az ellenfél lépését megszakítva, annak egyik éppen mozgó karakterére lehet kijátszani.

Figyelem! A gladiátorok belső küzdőkörében a *Kitörő forrás* kivételével **egyetlen más csapda hatása sem** érvényesülhet, mivel oda a játékok szervezői nem rejtenek ilyeneket!

A KARAKTERLAPRÓL

A dobozban található karakterlapok egyik oldalán az alapsapat értékei olvashatók. Az alapsapat tökéletesen alkalmas egy minden tekintetben izgalmas és élvezetes **SHULURI VIADAL**[®] lejátszására – ám ha a játékosok úgy gondolják, saját csapatokat is állíthatnak össze maguknak a lent következő szabályok segítségével. (A saját összeállítású csapatok értékeinek rögzítésére szolgál a karakterlapok másik, kitöltetlen oldala.)

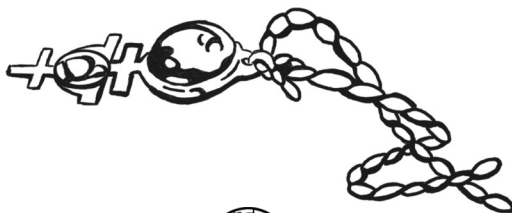
Mivel minden karaktertípushoz külön táblázat tartozik a karakterlapon, a saját összeállítású csapat értékeit az alapsapat karaktereinek sorrendjében érdemes rögzíteni. A táblázatok jobb oldalán az életerőt jelző karikák láthatók, amelyek áthúzásával a játék során jelölhető az illető karakter sérülése és pillanatnyi egészségi állapota.

A karaktertáblázatok mindegyikénél egységesen megtalálhatóak az **Egészség**, **Mágiaellenállás**, **Mozgás**, **Amulett** és **Fiola** sorok. Ezek közül az üreseket a játékosok tölthetik ki az előkészületek során. A Fiola sor arra szolgál, hogy amennyiben a játékosok használják a vonatkozó opcionális szabályokat (például a *Méregfiola* vagy a *Varázssital* szabályt), azt is jelölhessék karaktereik mellett. A karakterlap bal alsó részén található az illető karakter által használható **képzettségek** sorszáma és leírása. A számszeríjász és a két törvető esetében ez alatt még egy – stilizált nyilakkal díszített – sor látható: itt jelölhető a török illetve nyilvesszők fogyása. A gladiátor táblázatában a **Viselt** címkével jelzett oszlopba írhatják fel a játékosok, hogy karakterük melyik fegyverével harcol, illetve rögzíthetik azt, ha a gladiátor valamelyik fegyvere használhatatlanná vált.

A lap legalján lévő kis táblázat a játék megkönnyítésére szolgál: ezen vezethetik a játékosok, hogy csapatuk tagjai milyen több körig tartó hatás alatt állnak – külön a csapdák és a varázslatok típusát, idejét és pontos hatását. Az utolsó előtti oszlopban pedig azt jelölhetik, ha éppen lopakodik valamelyik karakterük. E táblázatban szereplő információk nyilvánosak, az ellenfél kérésére **közölni kell őket!**

	Csapda			Méreg			Rontás			Varázslat			Lopakodás	Hatás
GLADIÁTOR (quicchures)	1	2	3	1	2	3	1	2	X	1	2	3		-5 TÉ, -5 VÉ
BOSZORKÁNYMESTER (magjtor)	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
SZÁMSZERÍJÁSZ (iaciator)	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
TÖRVETŐ (deasta)	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
TÖRVETŐ (laeva)	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		

A gladiátor áldozatául esett az ellenséges boszorkánymester mágiájának: nem tudott ellenállni a 3 körig ható *Vérdermesztés* nevű rontásvarázsnak. A játékos a fent látható módon feljegyezte a hatást, X-szel jelölve azt a kört, amikor a mágia létrejött. Ezután minden kört újabb X-szel jelölve láthatja, hogy mikor szűnik meg a varázslat hatása. Ha a karakteren érvényesülő hatás kétkörös, a kettes számú rubrikát jelölheti először X-szel stb.



A KARAKTEREKRŐL

A gladiátor

A gladiátor fegyverei melletti számok jelzik, hogy mely képzettségeket használhatja az adott harci eszköz forgatása közben. A legtöbb általa használt fegyver a közelharcban leírtaknak megfelelően működik, ám vannak bizonyos kivételek:

Tőr: a gladiátorok törüket nem a fegyverhalmukban tartják, hanem övükön viselik, ezért az mindig kéznél van. Abban az esetben, ha valamelyikük fegyver nélkül marad – például mert ellenfele *Fegyvertörés* képzettséget használva megsemmisítette azt –, a tőr értékeivel támadhat és védekezhet. Ezt a fegyvert ugyan nem lehet eltörni, ám egyik képzettség sem használható mellette.

Alabárd: ez az egyetlen olyan fegyver, amit forgatva nem kell az ellenfél közvetlen közelébe – vele azonos mezőre – lépni, mert már a szomszédos mezőről is képes támadni segítségével a gladiátor. Bár semmilyen képzettséggel nem használható együtt, rendkívül alkalmas az ellenfél csalogtatására: az alabárdot forgató fél ugyanis egyazon lépésen belül hátrálhat ki a harci szituációból (2 MAN kihátrálás + 1 MAN mozgás) és támadhat (2 MAN), majd ezután még léphet is egy mezőt (1 MAN), hiszen nincs közelharc szituációban. Azt a gladiátort, aki alabárddal harcol, nem lehet földre dönteni (lásd *Földrevitel* képzettség).

Hajítódárda: három hajítódárda áll az arénában a gladiátor rendelkezésére, melyek mindig nála vannak – a hátára szíjazva –, tehát nem kell visszamennie a fegyverhalmához, ha azokkal akarja támadni ellenfelét. Kétkezes fegyverrel együtt, vagy két egykezes fegyver forgatása mellett azonban a dárdák nem használhatóak, tehát ha ilyenkor hajítaná őket a gladiátor, előtte kénytelen kétkezes – vagy egyik egykezes – fegyverét eldobni. (Az eldobott fegyverek újbóli felvétele 1 MAN-ba kerül.) A dárda két blokk távolságra hajítható, de közelharc TÉ-vel rendelkezik; az ellenfél is közelharc VÉ-jével védekezik ellene.

Dobóháló: az arénába lépés előtt a gladiátor két dobóhálót erősít az övére, tehát ezekért sem kell visszamennie fegyverhalmához, amennyiben használni akarja őket. A hálódobáshoz a hajítódárdánál leírtakhoz hasonlóan szabaddá kell tennie a kezét. A fegyverrel való sikeres támadás nem okoz sebet, viszont mozgásképtelenné teszi az ellenfelet, aki a következő lépésben – amikor legközelebb cselekedhetne – nem használhat fel manőverpontot. A háló csak arra a blokkra dobható, ahol a gladiátor áll, illetve az azzal *közvetlenül* szomszédosok területére.

A gladiátorok egyik legkülönlegesebb típusa a **kardművész**. Bár gyakrabban és sikeresebben támadhat a nehézpáncélos harcosok többségénél, védeltsége közel sem olyan nagy, mint azoké: könnyű vértje csak 1 SFÉ-t biztosít számára. Ráadásul a rákocott páncél 2 STP-vel (strukturális ponttal) rendelkezik csupán, azaz elég könnyen tönkremehet. (Ha a kardművész vértjének STP-iből az egyik elfogy, a számszeríjász máris eredményesen támadhatja!) Cserébe a kardművész bármelyik fegyverével együtt használhatja egyedül rá jellemző, különleges képzettségét, az *Aranyharangot*. Ez a képzettség (+ 1) SFÉ-t biztosít számára az alkalmazás pillanatától kezdve mindaddig, míg a következő körben ismét ő nem következik lépésre. Az *Aranyharang* használata 1 MAN-ba kerül.



A boszorkánymester

Az alapsapat boszorkánymestere egyformán jól ismeri mind a három kiemelt irányzat – a méreg-, villám- és rontásmágia – varázslatait. De a játékosok saját csapataik összeállításakor választhatnak boszorkánymestert a három stílus specialistái közül is, akik eltérő módon értenek a mágia különböző formáihoz.

Villámspecialista (*dassychin*): a játék elején húzott varázslatkorongokon feltüntetettnél eggyel magasabb szintű villámvarázslatokat képes elmondani – viszont rontásmágiákból csak egy szinttel gyengébbet varázsolhat annál, mint ami korongjain áll. A méregmágiákat a varázslatkorongokon olvasható szinten ismeri.

Rontámspecialista (*vomicator*): a játék elején húzott varázslatkorongokon feltüntetettnél eggyel magasabb szintű rontásvarázslatokat képes elmondani – viszont méregmágiákból csak egy szinttel gyengébbet varázsolhat annál, mint ami korongjain áll. A villámmágiákat a varázslatkorongokon olvasható szinten ismeri.

Méregspecialista (*catratanor*): a játék elején húzott varázslatkorongokon feltüntetettnél eggyel magasabb szintű méregvarázslatokat képes elmondani – viszont villámmágiákból csak egy szinttel gyengébbet varázsolhat annál, mint ami korongjain áll. A rontásmágiákat a varázslatkorongokon olvasható szinten ismeri.

A számszerjász és a törvetők

Mind a számszerjász, mind a törvetők korlátozott számú fegyverrel harcolhatnak a viadatok során: a törvetők **nyolc-nyolc** (hajító)tört, a számszerjász **tíz** nyílveszőt vihet magával az arénába. E fegyverek fogyását a játékosnak a karakterlapon vezetnie kell; ha az íjász már minden nyílveszőjét ellőtte, és a törvetők egy híján minden fegyverüket eldobták, többé távolsági támadással nem próbálkozhatnak, csak közelharcban jeleskedhetnek: a törvetők maradék töreikkel küzdhetnek, az íjász pedig különleges kivitelű, szuronnal ellátott számszerjával támadhat közlőről.

A stratégia

A stratégia a viadal igen fontos szereplője, mivel ő látja be egyedül az aréna egész területét. Az a **4 MAN**, amit a játékos a nevében körönként szétoszthat csapata tagjai között, azt a segítséget és információt szimbolizálja, amit a stratégia nyújthat harcoló társainak. E plusz manőverpontokból egyedül a **gladiátor** nem részesülhet, minden más karakter igen. A stratégiától kapott MAN-ok **nem** használhatók fel:

- több mozgásra, mint ami az adott karakternek engedélyezett (lásd karakterlapon feltüntetett Mozgásérték!)
- egyazon lépésben belüli második támadásra
- adott lépésben már használt képzettség újbóli alkalmazására
- toronymászásra (lásd alább).

A játékosoknak minden lépés elején számszerűen meg kell határozniuk, ha az adott lépésben a stratégia nevében MAN-t kívánnak juttatni az éppen cselekvő karaktereknek! Ha ellenben a játékos csapdát szeretne kijátszani a stratégia MAN-jaiból, szándékát nem kell előre jeleznie, csupán a kijátszás pillanatában.

Mint ahogy a stratégia az egyik kulcsfontosságú eleme a viadalnak, személye sem sérthetetlen: ha a játékos feljuttatja egyik törvetőjét az ellenfél tornyába, könnyedén végezhet vele. Ez azonban nem jelenti okvetlenül a játék végét, mivel az csak valamelyik gladiátor harcképtelenné válásával következik be. Ám a stratégiáját veszített csapat komoly hátrányba kerül: egyrészt nincs

többé lehetősége használni a tőle esetlegesen kapható körönkénti 4 MAN-t, másrészt a játékos megmaradt csapdái köteles átadni ellenfelének, aki ezután sajátjaiként használhatja azokat.

Toronymászás: A stratégia meggyilkolásának egyetlen módja az, ha az ellenfél egyik karaktere felmászik hozzá a toronyba, és végez a mozgásképtelen, székbe szíjazott irányítóval. E nehéz, ám nem lehetetlen tevékenységre azonban csak a két **törvető** képes, a többi karakter nem!

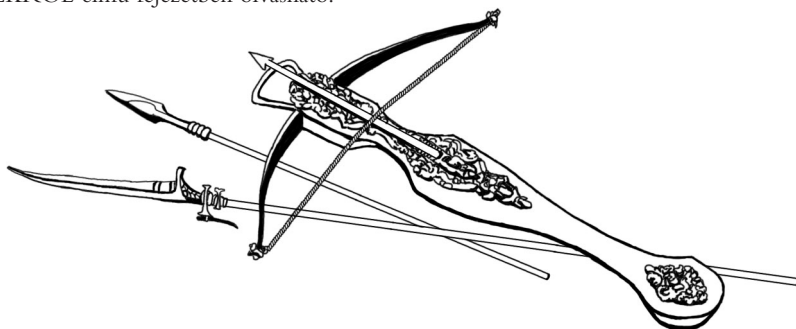
A mászásra vállalkozónak a torony oldalával szomszédos mezőre kell lépnie, csak onnan próbálhat meg feljutni az erősségbe. A torony **négyszintű**, így négy kör alatt lehet felmászni a tetejére. E tevékenység a törvetőnek körönként **2 MAN**-jába kerül. Egy körben tehát legfeljebb egyszintnyit kapaszkodhat fel, ráadásul közben egyéb tevékenységet – például távolsági harcot – nem folytathat. Felérve az utolsó körben, **további 2 MAN**-ért megölheti a stratéját. Az irányító esetleges kiiktatása után – újabb **2 MAN**-ért – a merénylő egy kör alatt képes lejutni a toronyból. (Ekkor már nem szükséges másznia, azaz lezuhanni sem tud; bár távolsági fegyverekkel azért támadható). Maradnia nincs miért, mivel a csapatot ő nem irányíthatja, és olyan magasról a dobótőreinek sem veszi hasznát. Az egész művelet tehát összesen 12 MAN-ba kerül.

Ez a tevékenység igen veszélyes, a mászó ugyanis nyílt célponttá válik: ha valaki távolsági fegyverrel támadja, védőértékébe többé nem számítanak bele az aréna falai biztosította értékek, csupán az ő és az őt támadó légvonalban mért távolsága. Az erősség harmadik szintjét elérve viszont – a magasság miatt – a mászó **(+2) bónuszt kap VÉ**-jére. Amennyiben a törvető mászás közben **4 Sp**-t (vagy többet) sérül egy lépésben, leesik a toronyból, ráadásul a megcsúszás helyétől függően további sérüléseket is elszenved: ha a második szintről zuhant le **1 Ép**-t, ha a harmadikról **2 Ép**-t, ha a negyedikről **3 Ép**-t.

A távolsági fegyvereken túl néhány boszorkánymesteri varázslat is veszélyeztetheti a mászót: ha az *Izzó idegek*, *Izomsorvadás*, *Végtagsorvasztás* vagy a *Haláltánc* varázslat hatása alá kerül, szintén lezuhan. (Sikeres *Végtagsorvasztás* esetén nem is próbálkozhat többé a feljutással.) A mászó azonban semmilyen csapdával nem támadható.

A SAJÁT CSAPATOKRÓL

Alább következnek azok a karakterek, amelyekből a játékosok tetszésük szerint állíthatnak elő újabb, saját csapatokat, amennyiben az alap összeállítások nem nyernék el tetszésüket. Minden karakter mellett feltüntettük annak pontértékét is, ugyanis a saját csapatot alkotó játékosok **legfeljebb 50 pontból** gazdálkodhatnak! Továbbá ugyanaz a törvető kétszer nem szerepelhet ugyanabban a csapatban! A képzettségeket számok jelölik, leírásuk lentebb, A KÉPZETT-SÉGEKRŐL című fejezetben olvasható.



BAHRADA			
fégyver	képzettség	TÉ	VÉ
szablya	(2), (5)	39	38
szablya	(2), (5)	39	38
láncos buzogány	(1), (7)	40	36
lándzsa	(5)	41	39
hajítódárda	különleges	42	35
dobóháló	különleges	32	-
tőr	különleges	32	32

SFÉ: 2, **STP:** 4, 4, 4, 4, **Eg:** 4, **Mozgás:** 5

Képzettségek: (1) Harci láz, (2) Kétkezes harc, (5) Kínokozás, (7) Földrevitel

Pontérték: 13

Bár a Nagy Sivatag tekervényes szavú, pom-pakedvelő népe, a dzsád leginkább állatviadorait jelöli a bahrada szóval, a toroni arénák szakértő közönsége is így hívja a gladiátorok egyik könnyű fegyverzetű, inkább a furfangos harci cselekre és a mozgékonyásra építő típusát.

DRACON			
fégyver	képzettség	TÉ	VÉ
pajzs	-	39	+2 táv.
lovagkard	(3), (6), (7)	41	37
tollas buzogány	(4), (6)	39	38
pallos	(3), (4), (7)	43	36
alabárd	különleges	42	35
tőr	különleges	32	32

SFÉ: 2, **STP:** 4, 4, 4, 4, **Eg:** 4, **Mozgás:** 4

Képzettségek: (3) Fegyvertörés, (4) Pusztítás, (6) Pajzshasználat, (7) Földrevitel

Pontérték: 15

A toroni gladiátorok legnehezebb fegyverzetű típusának neve Dracon, azaz „Sárkány”, egyértelmű célzásték az óidők roppant bestiáit utánzó sebezhetetlenségükre és titáni erejükre. A nehéz páncélokba öltözött Sárkányok pajzsait vagy kétkezes fegyvereit valóban csak a legerősebb viadorok képesek forgatni – de keserűen csalódik az, aki úgy véli, nem többek brutális, acélba csomagolt kolosszusoknál.

ROWONI			
fégyver	képzettség	TÉ	VÉ
rövidkard Mf	(2), (5)	38	36
hosszúkard	(2), (5)	39	39
harci kalapács	(1), (5)	39	37
egykezes csatabárd	(1), (4)	39	36
hajítódárda	különleges	42	35
tőr	különleges	32	32

SFÉ: 2, **STP:** 4, 4, 4, 4, **Eg:** 4, **Mozgás:** 5

Képzettségek: (1) Harci láz, (2) Kétkezes harc, (4) Pusztítás, (5) Kínokozás

Pontérték: 10

A gladiátorok egyik legsokoldalúbb fajtája a hírhedt rowoni zsoldosokról kapta becenevét; közepnehéz fegyverzetével ugyanúgy megállja a helyét a tetőtől talpig fémbe burkolt gyilkológépekkel, mint a nála jóval mozgékonyabb bajvívókkal szemben. Ráadásul a rowoniak híresek piszkos trükkjeikről...

KARDMŰVÉSZ			
fégyver	képzettség	TÉ	VÉ
slan kard	(3), (8)	41	37
slan tőr	(2), (8)	39	38
slan tőr	(2), (8)	39	38
lándzsa	(5)	41	39
tőr	különleges	32	32

SFÉ: 1, **STP:** 4, 4, **Eg:** 4, **Mozgás:** 5

Képzettségek: (2) Kétkezes harc, (3) Fegyvertörés, (5) Kínokozás, (8) Chi-harc

Pontérték: 12

A kardművészek a gladiátorok egy egészen különleges fajtáját képviselik: a könnyű páncéltatú, kevés fegyverhez – de ahhoz igen magas szinten – értő harcosok mind jártasak valamely misztikus harcművészeti ágban. Igazi toroni születésű szinte soha nem található közöttük, legtöbbször az északi Tiadlan és Enoszuke kolostoraiból kerülnek a shuluri arénák porondjaira.



QUICCHURES

fegyver	képzettség	TÉ	VÉ
rövidkard	(1), (2), (4)	36	36
hosszúkard	(2), (4)	39	39
kétkezes csatabárd	(1), (3)	42	36
tüskés buzogány	(1), (2)	38	38
lángos buzogány	(1), (4)	40	36
alabárd	különleges	42	35
tőr	különleges	32	32

SFÉ: 2, **STP:** 4, 4, 4, 4, **Eg:** 4, **Mozgás:** 5

Képzettségek: (1) Harci láz, (2) Kétkezes harc, (3) Fegyvertörés, (4) Pusztítás

Pontérték: 12

Quicchures, azaz „gyözedelmes”: a toroni játékok gladiátorainak alaptípusa. Küzdőstílusuk, fegyver-összeállításuk több ezer éves múlttal büszkélkedhet – és nem véletlenül...



MAGITOR

fegyver	TÉ	VÉ
tőr	23	22

Eg: 2, **ME:** 3, **Mozgás:** 4

Képzettségek: (9) Lopakodás

Pontérték: 11

A magitor – azaz „a mágia mestere” – azon túl, hogy a Toron Birodalomban a boszorkánymesterek közkeletű elnevezése, a gladiátorjátékok egyik klasszikus szereplőjének is a neve.



VOMICATOR

fegyver	TÉ	VÉ
tőr	23	22

Eg: 2, **ME:** 3, **Mozgás:** 4

Képzettségek: (9) Lopakodás

Pontérték: 16

Rontásspecialista: -1 szint Méreg, +1 szint Rontás

Vomicator, azaz „átokmondó” az arénabeli boszorkánymesterek azon iskolájának neve, amelynek követői a rontásmágia kimagasló szakértőinek számítanak szerte az egész kontinensen.



CATRATANOR

fegyver	TÉ	VÉ
tőr	23	22

Eg: 2, **ME:** 3, **Mozgás:** 4

Képzettségek: (9) Lopakodás

Pontérték: 15

Méregspecialista: -1 szint Villám, +1 szint Méreg

A catratanor nevét a Catratan Transylról, a Birodalom méregmágiára szakosodott boszorkánymesterei szektáinak egyik legféltretebbikéről kapta.



DASSYCHÍN

fegyver	TÉ	VÉ
tőr	23	22

Eg: 2, **ME:** 3, **Mozgás:** 4

Képzettségek: (9) Lopakodás

Pontérték: 18

Villámspecialista: +1 szint Villám, -1 szint Rontás

A villámmágiákban leginkább járatos boszorkánymesterei iskolák jó része hagyományosan Dass tartomány hegyvidéki részeiről származik. A viadatok villámszakértői utánuk kapták dassychín – azaz „Dassból származó” – ragadványnevüket.



☉	KOBRA	☾
fegyver	TÉ	VÉ
számszerj	24	13

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 6

Képzettségek: (12) Futás Af, (14) Akrobatika Mf

Pontérték: 10

Az arénabeli íjászok különösen gyors és ügyes, akrobatikus küzdőstílusáról elhíresült típusát az egyik legnagyobb avilági szervezet után hagyományosan Kobrának becézi a játékok közönsége.

☉	IACIATOR	☾
fegyver	TÉ	VÉ
számszerj	24	11

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 4

Képzettségek: (11) Pizskos csel, (10) Célzás

Pontérték: 9

Iaciator, azaz „íjász”: a gladiátorjátékok másik évezredes szereplőtípusának klasszikus (kyr) neve.

☉	HEGYIVADÁSZ	☾
fegyver	TÉ	VÉ
számszerj	27	11

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 3, **Mozgás:** 4

Képzettségek: (15) Kitérés, (17) Mesterlövészet

Pontérték: 11

Ő Szent Felsége XXXVII. Zaphyrir Birodalmi Légioinak rettegett felderítőegységeire emlékezve az íjászok azon típusát, amely különösen a mesterlövészetben jeleskedik, Hegyivadásznak hívja az arénák népe.

☉	SÓHAJTESTVÉR	☾
fegyver	TÉ	VÉ
számszerj	25	10

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 4

Képzettségek: (14) Akrobatika Af, (10) Célzás

Pontérték: 9

A célzásban és az akrobatikus cselemben egyaránt járatos számszerjászkok típusának Sóhajtestvér a megszokott arénabeli neve, a Birodalom egyik fejjadásrendje után.

☉	LAEVA	☾
fegyver	TÉ	VÉ
tőr	26	7

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 8

Képzettségek: (12) Futás Mf, (11) Pizskos csel

Pontérték: 6

A gladiátorviadatok egyik hagyományos viadortípusának hivatalos neve: uque laeva spama, azaz „bal oldali penge”. Főleg gyors, trükkös küzdőstílusukról ismertek a laeva törvetők.

☉	DEASTA	☾
fegyver	TÉ	VÉ
tőr	26	7

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 6

Képzettségek: (13) Hábtaszúrás, (9) Lopakodás

Pontérték: 6

A törvetők másik klasszikus iskolájának hivatalos neve: uque deasta spama, azaz „jobb oldali penge”. Az ebbe a típusba tartozó viadokok leginkább briliáns orvtámadásaikról híresek.

☉	LÉGIÓS	☾
fegyver	TÉ	VÉ
tőr	27	6

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 3, **Mozgás:** 6

Képzettségek: (2) Kétkezes harc, (16) Mászás Af

Pontérték: 9

A törvetők egyik legharcosabb iskoláját a dicsőséges Birodalmi Légioók után Légioókként ünnepli a lelátók népe. (Természetesen ez még legjobbjaikra nézve is szemérmetlen dicséret.)

☉	LÁNCBARÁT	☾
fegyver	TÉ	VÉ
tőr	27	7

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 6

Képzettségek: (5) Kínokozás, (15) Kitérés

Pontérték: 5

A törvető-típusok egyik leghírhedtebbike nevét a Birodalom legnagyobb rabszolgakereskedő szervezetéről kapta, és nem véletlenül: képviselői az igazi Láncbarátokhoz hasonlóan csapnak le könyörtelenül ellenfeleikre.



KÉKKARÚ

fegyver

TÉ

VÉ

CÉ

tőr

26

24

8

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 6

Képzettségek: (16) Mászás Mf, (11) Pizkos csel

Pontérték: 4

A Kékkarú iskolába tartozó törvetők a furfangos harci cselek terén mutatnak kimagasló tehetséget. Nevüket a Birodalom egyik híres alvilági szervezetéről kapták.



CÁPA

fegyver

TÉ

VÉ

CÉ

tőr

27

25

7

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 8

Képzettségek: (12) Futás Mf, (9) Lopakodás

Pontérték: 7

A Cápa stílusban harcoló törvetők névadójukhoz hasonlóan gyorsak, alattomosak és kíméletlenek.



KÉTKÉS

fegyver

TÉ

VÉ

CÉ

tőr

24

23

7

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 6

Képzettségek: (10) Célzás, (15) Kitérés

Pontérték: 4

A Kétkés törvetőiskolában képzett viadorok leginkább rendkívüli célzóképeségükről ismertek.



MARAKODÓ

fegyver

TÉ

VÉ

CÉ

tőr

24

23

9

SFÉ: 1, **STP:** 3, 3, **Eg:** 2, **Mozgás:** 6

Képzettségek: (14) Akrobatika Mf, (9) Lopakodás

Pontérték: 8

A Marakodó iskolába tartozó törvetők hihetetlen ügyességükről és hangtalan futásukról híresek.



A KÉPZETTSÉGEKRŐL

A lentiekben a **VIADAL** során a karakterek által használható képzettségeket soroljuk fel. A velük kapcsolatos két legfontosabb szabály: használatukat minden esetben – körönként – be kell jelenteni, továbbá egy karakter egy körben csak egyszer használhatja bármely képzettségét!

1. Harci láz: ez a képzettség (+3) **TÉ**-t ad annak a közelharcú fegyvernek a támadóértékéhez, amellyel a karakter ezt alkalmazni képes. Ha a *Kétkezes harc* képzettséggel együtt használja a *Harci lázat* a viador, és mindkét fegyvere mellett alkalmazhatja ez utóbbit, az árát elég egyszer kifizetnie ahhoz, hogy mind a két fegyverének harci értékéhez hozzáadhassa a bónusz támadóértéket. **MAN-költség: 2**

2. Kétkezes harc: e képzettség használatakor a karakter mindkét kezében forgathat egy fegyvert, és mindkettővel támadhat is ugyanazon a lépésen belül. Ám balkezes fegyvere kizárólag rövidkard lehet! Az a törvető, aki rendelkezik ezzel a képzettséggel, mindkét támadását a törnél megadott értékekkel adja le. **MAN-költség: 2**

3. Fegyvertörés: ezzel a képzettséggel a gladiátor képes eltörni ellenfele kézben tartott fegyverét akkor, ha **4 Sp**-t – vagy annál többet – sebez abban a támadásban, amelyik előtt bejelentette a képzettség használatát. Ha az ellenfél kezében két fegyver van, a támadónak előre ki kell jelölnie azt is, hogy melyiket szeretné azok közül eltörni. Egy fegyvertörésre irányuló támadás során az ellenfélnek sérülést okozni nem lehet. **MAN-költség: 2**

4. Puszttítás: ha ezt a képzettséget használja a támadó, sikeres támadás esetén ellenfele minden alkalommal (+1) **Ép**-t sebesül a pusztító harcmodor következtében. **MAN-költség: 2**

5. Kínokozás: ha a képzettség használója sikeres támadást hajt végre, és sebez is – vagyis az SFÉ levonása után még **Ép** veszteséget okozna –, akkor (+1) **Ép**-t sebez. **MAN-költség: gladiátor – 2 MAN, mások – 1 MAN**

6. Pajzshasználat: az ezzel a képzettséggel bíró karakter védőértékéhez – amennyiben pajzsát kezében tartja – külön **MAN-költség** nélkül (+2) **VÉ** járul távolsági támadásokkal és vilámmágiakkal szemben. Továbbá támadása előtt bejelentve a *Pajzshasználatot* a karakter a pajzsával is leadhat egy támadást ellenfelére. **MAN-költség: 2**

7. Földrevitel: amennyiben az e képzettséget használó karakter **3 Sp**-t – vagy többet – sebez támadásával, földre dönti ellenfelét, aki **2 MAN** elköltésével tud csak talpra állni. Alabárdal harcolót nem lehet földre dönteni!

8. Chi-harc: (+1) közelharcú támadást kap az a viador, aki ezt a képzettségét használja. *Kétkezes harccal* együtt alkalmazva a támadó összesen háromszor támadhat. **MAN-költség: 1**

9. Lopakodás: a lopakodó karakter mindaddig, míg újra ő nem következik lépésre, csak közelharcban támadható. Amint azonban megszakítja lopakodását, ismét lehet rá távolsági támadást leadni vagy varázsolni. A képzettség alkalmazásához legalább egyet lépnie is kell a karakternek! **MAN-költség: 1**

10. Célzás: felezi a célpont védőértékét. **MAN-költség: 2**

11. Piszkos csel: ez a képzettség (+3) **TÉ**-t ad a karakter közelharcú támadóértékéhez. **MAN-költség: 1**

12. Futás: az a viador, aki jártas ebben a képzettségben, az átlagosnál kevesebb manőverpontért másoknál több mezőt haladhat a táblán. A *Futás* képzettséggel alapfokon (Af) rendelkezők egy körben **egyszer 2** mezőt tehetnek meg **1 MAN**-ért, a mesterfokon (Mf) képzettek egy körben **egyszer 3** mezőt **1 MAN**-ért – de a karakterlapon feltüntetett maximális mozgásértéküknél még így sem léphetnek többet! **MAN-költség: 1**

13. Hátbaszúrás: a képzettség alkalmazója által végrehajtott sikeres támadás után a TÉ és a VÉ különbségét nem kell felezni az áldozat sérülésének megállapításához. **MAN-költség: 1**

14. Akrobatika: a képzettséggel alapfokon (Af) rendelkező karakter manőverpontköltség nélkül hátrálhat ki a közelharcból. A képzettségben mesterfokon (Mf) jártas karakter gazdája az alapfoknál leirtakon túl támadásakor két mezőt mozgathat is ellenfele figuráján a neki tetsző irányba, amennyiben a tízoldalú kockán nagyobbat dobott társánál. **MAN-költség: 1**

15. Kitérés: e képzettség akkor használható, amikor az ellenfél saját körében megtámadja az adott karaktert. Ekkor a védekező fél – bár nem ő következik lépésre – bejelentheti a képzettség használatát, miáltal **(+2) VÉ** járul közelharcú védőértékéhez. A képzettség manőverpontköltségét a kitérő karakter soron következő lépésének MAN-jaiból köteles levonni. **MAN-költség: 1**

16. Mászás: az a karakter, aki alapfokon (Af) jártas a képzettségben, két manőverpont helyett már **egyért** megmászhatja a torony egy szintjét; míg a mesterfokon (Mf) képzettek ezen túl **rövidebb idő alatt** is képesek megmászni a tornyot: négy helyett csak három szintet kell megtenniük. **MAN-költség: 1/szint**

17. Mesterlövészet: a karakter egy körben kétszer lőhet ugyanarra a célpontra. A nyílveszők fogyását tekintve a képzettség által adott bónusz lövés nem számít, azaz akár egyet, akár – a képzettséget használva – kettőt lő az íjász a körben, csak egy nyílveszője száll el. **MAN-költség: 2**

AZ OPCIONÁLIS SZABÁLYOKRÓL

Az alábbi – nem kötelező érvényű – szabályok alkalmazása ugyanúgy érdekesebbé és izgalmasabbá teheti a **VIADALT**, mint a tetszés szerint összeállítható saját csapatok, ezért javasoljuk, hogy a tapasztaltabb játékosok nyugodtan tegyenek próbát velük! Természetesen nem szükséges az összes itt leírt lehetőséget egyetlen játék során kipróbálni, mindenki szabadon választhat közülük.

Fedezék: A karakterek **1 MAN**-ért lebukhatnak a falak mögé, illetve felemelkedhetnek azok takarásából. A guggoló karakter a fal túloldaláról **nem látható**, tehát onnan sem varázsolni, sem pedig távolsági támadást leadni rá nem lehet. Az aréna más részein tartózkodó, őt látó ellenfelek azonban megtámadhatják a fedezéket keresőt, ám ekkor is **(+2) VÉ** járul célzó támadás elleni védőértékéhez. Figyelem! A boszorkánymester fedezékbe húzódva **nem** tud varázsolni, ahhoz előbb ki kell emelkednie onnan! A fedezékbe húzódott karakter a fal vonalát követve összegörnyedve haladni is képes, de ekkor a számára engedélyezett maximális lépésszámnál csak **egygyel kevesebbet** léphet! A fedezékben osonó karakter védőértékéhez közelharcú támadás esetén **(-1) VÉ** járul, ha pedig ő támad meg valakit anélkül, hogy kiemelkedne a fal takarásából, akkor **TÉ**-je és **CÉ**-je csökken egygyel.

Kölcsönfegyver: A gladiátorok egymás fegyverhalmából is vehetnek fel fegyvert, de csak olyat, amelynek forgatásához értenek. Fegyverkölcsonzés esetén a játékosnak fel kell jegyeznie gladiátora karakterlapjára, hogy fegyverhalmából kikerült az adott fegyver, illetve azt is, ha oda bekerült egy másik, hiszen a kölcsönző gladiátor csak akkor tud kiemelni egy fegyvert ellenfele tartalékai közül, ha az épp kezében lévő előbb – ugyanoda – leteszi.

Méregfiola: A játékosok az előkészületek során szétoszthatnak két fiolát karaktereik között úgy, hogy a gladiátornak nem adhatnak azokból, de mindkettőt megkaphatja akár egy viador is. (Fel kell jegyezniük azonban a vonatkozó karakterlapokra, hogy kik kapták az üvegeséket.)

Az egyik fiolában víz található, a másikban fegyverre kenhető mérget. Ha a játékos az üvegcséket fel akarja használni, a megfelelő karakterével lépésre következve – szándékának bejelentése után – dobniá kell egy kockával; amennyiben az eredmény páros, az épp cselekvő karakternél található fiola tartalmazza a mérget (a másik pedig a vizet). Páratlan számú eredménynél a helyzet fordított. A fegyvermérget használata nem igényel külön manőverpontot, hatása három körig tart; sikeres támadás esetén mindenképpen (-4) **TÉ** és (-2) **CÉ** büntetők sújtják az áldozatot, akinek ezeken felül további (-4) **VÉ** büntető is járul közelharc, (-2) **VÉ** pedig célzás elleni védőértékéhez akkor, ha elvétí Egészség-próbáját (a próba a mérgegmágiánál leírtak szerint dobandó). A mérget **Erőssége 4**.

Varázsital: A gladiátorok küzdőterén a viadal szervezői elrejtettek egy üvegcsé *Gyógyitalt*, illetve egy fiolányit a *Hatalom italából*. Az előkészületek alatt a játékosok kockadobással megállapítják, hogy melyik üvegcsét melyik gladiátor tudja megkaparintani a küzdelem során (a nagyobbat dobó játékos harcosság a *Hatalom itala*). Az italok felhasználásukig a gladiátoroknál vannak, azokat nem vehetik el egymástól. Saját fioláját a gladiátor **2 MAN**-ért kibonhatja a központi küzdőtérrel egy legfeljebb két blokk távolságra álló csapatársának, aki további **2 MAN**-ért fel is használhatja azt. Amennyiben az így kapott üvegcsét az adott karakter inkább továbbadná egy másik, távolabb álló társának, a két karakternek egy mezőre kell lépnie, ahol **MAN**-költség nélkül lebonyolódhat az átadás. A *Gyógyitalt* (természetesen a szükséges **2 MAN** beruházása után) nem csak a többiek, de a gladiátor is képes használni: **maximális Ép-inek felét** (felfelé kerekítve) gyógyulja vissza az a karakter, aki megissza annak tartalmát (természetesen eredeti Ép mennyiségénél többre nem tehet szert ezáltal). A *Hatalom itala* ellenben kizárólag a boszorkánymesterre hat: azt kihörpintve mágikus energiái megújulnak, és **három** újabb varázslatszint-korongot húzhat.

Kapuzárás: Az arénában harcoló karakterek megpróbálhatnak „elállni” bizonyos, számukra fontos kapukat. Ehhez az adott kaputól egy mező távolságra kell tartózkodniuk, és be kell jelenteniük, hogy védik a szóban forgó átjárót. Ha ezután az ellenfél bármelyik karaktere át szeretne haladni az őrzött kapun, az azt védő viador azt azonnali közelharc támadással megakadályozhatja. Kapuvédelem azonban csak a stratégia manőverpontjait használva lehetséges – amennyiben a stratégiának nem áll rendelkezésére az adott körben elegendő mennyiségű **MAN**, csapatának tagja nem lesz képes megvédeni az átjárót (azaz a viadal közben a stratégia nem tudta figyelmeztetni az őrzött kapu felé a másik oldalról közelítő ellenfélre). A kapuvédelem ára **2 MAN**; ezt beruházva a karakter további költség nélkül az átjáró mezőjére léphet, és egy közelharc támadással megakaszthatja a belépőt a továbbhaladásban. A támadással sebezhet is, ám képzettségét nem használhat hozzá. Ha egy játékos több körön keresztül szeretne élni a kapuvédelem lehetőségével, akkor minden kör elején közölnie kell ebbéli szándékát, amikor az adott karakterrel cselekszik. Egy csapat egyszerre csak egy kaput védhet ilyen módon.

Nyílt dobás: Amennyiben a játékosok támadás vagy védekezés alkalmával tízest dobnak, dobásukat mindannyiszor **megismételhetik**, míg a kocka a legnagyobb számot mutató oldalára fordul. A megismételt dobások értékeit szintén hozzáadhatják támadó- vagy védőértékükhöz. Ezzel lehetőségük van tovább növelni a sebzésüket, illetve bravúrosan elkerülhetnek általa egy-egy biztosnak látszó közelharc sérülést, életveszélyes nyílveszőt.

Kurázi: A gladiátoroknak minden második kör végén kötelező összecsapniuk. Amennyiben ez nem történik meg, a következő kör első lépésétől kezdve mindkét harcoló csapat – a gladiátorok kivételével – manőverpont-megvonásban részesül mindaddig, amíg a központi körben tétovázók újból össze nem szedik a bátorságukat. A megvonás mértéke az első

körben lépésenként (-1) **MAN**, a másodikban (-2) **MAN**, a harmadikban (-3) **MAN**, és így tovább. Ha a csapatok manőverpontjai teljesen elfogynak, a viadal döntetlennel megszakad, és a viadorok megszegyenülten kotródnak le a pályáról.

Tűlerő: A több ellenfél által támogatott karakter védőértékéhez a második támadótól kezdve **ellenfelenként (-1) VÉ** büntető járul. Ha egy mezőn már hárman állnak, de újabb karakter szeretne csatlakozni a küzdelemhez, megteheti arról a szomszédos mezőről, amelyiken figurája amellé a karakter mellé kerül, akit támadni szeretne. Abban az esetben, ha valamelyik viador távozik arról a mezőről, amelyik a harc központja – esetleg meghal ott –, a szomszédos mezőn álló támadónak kötelessége belépni a megüresedett helyre, **1 MAN**-ért, és csak azután folytathatja a harcot.

NÉGY JÁTÉKOS VIADALA

A **SHULURI VIADAL**[®] társasjátékos változata lehetőséget kínál arra is, hogy egyszerre négy csapat mérkőzzön meg egymással az arénában. Abban az esetben, ha a **VIADALT** négy játékos szeretné játszani, két lehetőség közül választhatnak: vagy párokat alkotva küzdenek egymás ellen, vagy mindenki mindenki más ellenfelének tekintve csatázik. Bármelyikre is essen a játékosok választása, a **VIADAL** alapvetően a korábbiakban leírt szabályok szerint folyik, néhány módosítással. Ezek közül az első és egyben legfontosabb: **a négyszemélyes játék során a stratégiák személye sérthetetlen!**

PÁROS JÁTÉK

A játék kezdetén a párok egymással szemben ülnek le, stratégiák az **azonos rajzolatú tornyokban** foglalnak helyet, csapataik a saját tornyuk **jobb oldalán** fekvő negyed kapuján léphetnek az arénába, és a központi küzdőtér e negyedre eső részében kezdi meg viadalát a gladiátoruk is.

Páros játék esetében az előkészületek során nincs lehetőség a tábla forgatására. Továbbá miután a játékosok kihúzták csapadajelő kártyáikat, a párok egy-egy távolsági csapdát **kicserélhetnek** egymás között úgy, hogy azok ahhoz a játékoshoz jussanak, aki kedvezőbb helyzetben van a csapdák kijátszása szempontjából. Amennyiben a páros egyik tagja nem húzott távolsági csapdát, de partnere cserélni szeretne vele, ez előbbi direkt csapdát is felajánlhat a távolsági helyett.

A párban játszóknak mindazonáltal **nem** mutathatják meg egymásnak varázslatorongjaikat és csapdakártyáikat! Továbbá beszélni is csak nyíltan, a másik páros által hallható módon beszélhetnek egymással.

A viadalt az a játékos kezdi, aki a legnagyobbat dobja tízoldalú kockával, majd az óramutató járásával ellentétes irányban követik őt a többiek. Először mindenki elhelyezi csapatát azon kapu szoros közelségében, amelyiken át csapata az aréna rá eső negyedére lép – ezután indulhat a játék.

Az a játékos, aki a körben először lép, szabadon választhatja meg gladiátorának ellenfelét. (A játékosok kérdésre kötelesek megmondani, hogy gladiátoruk milyen fegyverzetrel és páncéltatban kezdi a viadalt.) A fennmaradó két gladiátor automatikusan egymást támadja. A párviadatok addig folynak, míg valamelyik viador győztesen nem kerül ki belőlük. Ám

a győztesek **nem** siethetnek társ csapatuk gladiátorának segítségére! Ha ellenben a két páros viadal ellentétes eredménnyel zárul, a két győztes gladiátor immár egymással felveheti a harcot.

Mindeközben annak a csapatnak a tagjai, amelyik elvesztette gladiátorát, illetve azok a küzdők, akiknek a gladiátora ellenfél nélkül maradt, szabadon segídezhetnek társ csapatuknak az aréna külső köreiben.

Ha a játékosok alkalmazzák a *Varázsital* opcionális szabályt, a párok nagyobb dobó tagjai szabadon eldönthetik, hogy gladiátoruk melyik itallal – a *Gyógyital*al vagy a *Hatalom itál*alval – rendelkezik. A párosok másik tagjához értelem szerűen a másik ital kerül.

MINDENKI MINDENKI ELLEN

A páros játékban leírtakhoz képest a mindenki mindenki elleni küzdelemnél érvényes szabályok csupán a következőkben módosulnak:

- ☛ az arénában kizárólag direkt csapdák alkalmazhatók, azaz csak ezeket osztják el véletlenszerűen egymás között a játékosok az előkészületek során
- ☛ bármelyik gladiátor támadhatja bármelyik másikat, sőt: többen is támadhatnak ugyanarra a viadorra
- ☛ a *Varázsital* opcionális szabály alkalmazásakor az előkészületek során páratlant dobó játékosokhoz a *Gyógyital*, a párosakat dobóhoz a *Hatalom itala* kerül.
- ☛ annak a csapatnak a tagjait, amelyik elvesztette gladiátorát, el kell távolítani a tábláról; a további küzdelmekben nem vehetnek részt.

