



fordította: Beorn (2016)

lektorálta: picidzé



CONQUEST of KUMANJARO

KUMANJARO MEGHÓDÍTÁSA

Messze-messze délen, a Veridian-tengeren túl fekszik Kumanjaro, ez a burjánzó kontinens, tele vad szavannákkal, sűrű dzsungellekkel és tömérdék gazdagsággal. Földje teljesen érintetlen tudott maradni az északi nemzetek behatásától, egészen mostanáig...

Az első utazó, a Sors Varázslója írta le ezt a helyet, ahol bizzarr kísérleteket hajthatott végre szabadon anélkül, hogy bármely nemzet elítélte volna őt. Az Ivarium Birodalom felderítői hamarosan feltárták e vad föld tömérdék gazdagságát. Visszatértük után meséltek a vad harcosok törzséről, akik Johktarinak nevezték magukat. Hallván azon emberi népről, akiket még nem érinthetett meg Asyra fénye, Westlock telepeseket küldött a kontinensre, hogy az idegen törzsnek elvigyék a ragyogás és megvilágosodás ajándékát.

Egy év alatt Hertham virágzó településsé növekedett. Hertham utolsó üzenete, melyet az anyakontinensre küldött az volt, hogy a Johktarik egy harcias csoportja azzal vádolta meg őket, hogy Asyra követői erőszakkal betörték az ő szent területeikre. Egy komoly expedíciós sereg hajózott ezért Kumanjaroba. Megérkezésük után megsemmisítették Hertham lakosainak lándzsákra tűzött levágott fejét, amint a településük romjait szegélyezték. Lead, Malakai papja serege élén a legközelebbi faluba vonult és rettenetes bosszút állt a békés lakosokon. Ostoba tettének következményére nagyon hamar fény derült. A Johktari nem csupán egy kicsinyke harcias törzs, ahogy azt addig hitték, hanem egy virágzó nemzet, saját jól képzett mágusaival, akik a természet iskoláját követik. Jól felkészültek, elszántak, így minden esélyük megvan rá, hogy visszaszerezzék ősi földjüket az északi betolakodóktól.



Johktari szörnymester

A Johktari szörnymester egy vad és büszke vadász, aki a saját népe földjét védelmezi az ellenséges behatolókkal szemben.

Képzett íjász

Mint igen képzett íjász a „távolsági +1” (Range +1) jellemzővel rendelkezik minden nem varázslat távolsági támadása esetén.

Futás

Keresztülfut a szavannán, olyan gyorsan vágat, akár egy gepárd. Megkapja a „gyors” (Fast) jellemzőt.

Sebesült préda

Ő egy sokat tapasztalt vadász. Megjelöli és könyörtelenül üldözi sebesült áldozatát, illetve együttműködik állataival, hogy azok végezzenek vele. Fordulónként egyszer, bármely baráti teremtmény aktiválása előtt, vagy után, ráteheti egy ellenséges, nem mágus teremtményre a sebesült préda (Wounded Prey) jelzőt. Ezek után ő és minden baráti állat teremtmény megkapja a „közelharc +1” (Melee +1) jellemzőt, amikor az így megjelölt teremtményre támadnak. Ez a jellemző az adott fordulóban az első, prédát ért támadástól a támadás akciók befejeztéig tart. Amíg egy teremtmény meg van jelölve a sebesült préda jelzővel, nem mozgathatod a jelzőt egy másik teremtményre. Ha a megjelölt teremtmény megsemmisül, vagy minden sérülése begyógyul, a jelző visszakerül a Johktari szörnymesterhez, aki később egy újabb sérült ellenséges teremtményre teheti azt, a fent ismertetett módon.



Malakai papja

Malakai papja a hitetlenek ostora. Igazságot szolgáltat, és a szent megtorlás kíméletlenül utoléri ellenségeit. Megjegyezzük, hogy Malakai papja az alapjáték „papnőjének” felel meg, és minden olyan varázslatot képes használni, amelyen a „csak papnő” (Priestess Only) jellemző szerepel.

Malakai tüze

Malakai megáldotta kedvenc papját perzselő fényével, így az ő alap közelharc támadásai fény (light) sebzést okoznak. Fordulónként egyszer, ha a pap egy ellenséges teremtménynek bármilyen fény alapú támadásával sebzést okoz, fizethet 1 többlet manát, majd elhelyezhet egy „égő” (Burn) jelzőt a megsebzett teremtményen. Ez a 4. (sérülés és hatások) fázis során történik.

Szent bosszúálló

Amikor egy baráti, nem legendás (non-Legendary) teremtmény játékba jön, azt szent bosszúállóvá teheted. Fizess annyi manát, mint a teremtmény szintje +1, és tedd a szent bosszúálló (Holy Avenger) jelzőt a teremtményre! Az isteni erővel megáldott szent bosszúálló +5 életpontot kap. A szent bosszúálló célja a megtorlás. Minden fordulóban az első alkalommal, amikor a szent bosszúálló közelharcban megtámad egy olyan ellenséges teremtményt, aki korábban megtámadott és megsebzett egy baráti teremtményt, vagy egy szent (Holy) ígézet történt a fordulóban, a szent bosszúálló a támadása végéig a „közelharc +2” (Melee +2) és az „átütés +1” (Piercing +1) jellemzőket kapja egyszerre. Csak egy szent bosszúálló lehet játékban. Ha a szent bosszúálló megsemmisül, a jelző visszakerül a paphoz, aki azt később egy újabb teremtményre teheti a fent leírt módon.



VARÁZSKÖNYVEK

FELSZERELÉSEK

JOHKTARI SZÖRNYMESTER

1 Bearskin
2 Hunting Bow
1 Mage Wand
1 Regrowth Belt
1 Ring of Beasts

MALAKAI PAPJA

1 Dawnbreaker Ring
1 Dispel Wand
1 Elemental Wand
1 Gauntlets of Strength
1 Ring of Asyra
2 Staff of Asyra
1 Sunfire Amulet
1 Storm Drake Hide

IGÉZÉSEK

1 Animal Kinship
1 Lair
3 Mana Flower
1 Mohktari, Great Tree of Life
1 Rajan's Fury
3 Tanglevine
2 Wall of Thorns

1 Hand of Bim-Shalla
2 Mana Flower
1 Temple of Asyra
1 Temple of Light

TEREMTMÉNYEK

1 Cervere, The Forest Shadow
1 Emerald Tegu
3 Feral Bobcat
2 Giant Wolf Spider
1 Makunda
1 Mountain Gorilla
3 Thunderift Falcon
2 Timber Wolf

3 Asyran Cleric
1 Brogan Bloodstone
1 Gray Angel
1 Guardian Angel
1 Highland Unicorn
2 Knight of Westlock
1 Royal Archer
1 Selesius, the East Wind

BŰBÁJOK

2 Bear Strength
1 Block
1 Bull Endurance
1 Cobra Reflexes
1 Eagle Wings
1 Falcon Precision
1 Hawkeye
1 Marked for Death
1 Mongoose Agility
1 Nullify
1 Regrowth
2 Rhino Hide

1 Armor Ward
2 Block
1 Bull Endurance
1 Divine Intervention
1 Divine Might
2 Divine Protection
1 Hawkeye
3 Healing Charm
1 Nullify
1 Retaliate
1 Rhino Hide
1 Sacred Ground

RÁOLVASÁSOK

1 Battle Fury
2 Call of the Wild
1 Charge
2 Dispel
1 Dissolve
1 Force Push
1 Heal
1 Knockdown
2 Minor Heal
1 Piercing Strike
1 Power Strike
1 Rouse the Beast
1 Shift Enchantment
1 Sniper Shot
1 Vampiric Strike

1 Dispel
2 Dissolve
1 Force Push
1 Group Heal
2 Heal
1 Lay Hands
1 Perfect Strike
1 Purify
1 Resurrection
1 Sleep

TÁMADÓVARÁZSLATOK

2 Surging Wave
1 Jet Stream

1 Blinding Flash
2 Pillar of Light

Vérző (Bleed)

A teremtmény egy mély, vérző sebet kapott. Vérző hatás csak az élő (Living), nem növényi teremtményeket érheti. Minden fenntartás fázisban tegyél egy sérülésjelzőt a vérző teremtményre! Ha a teremtmény nem rendelkezik a „befejezett élet” (Finite Life) jellemzővel, akkor minden alkalommal, amikor a teremtmény gyógyul, vagy regenerálódik, távolítsd el annyi vérzőjelzőt róla, ahány sérülést a képessége eltávolított volna. Egyébként a vérzőjelző 2 manapontért távolítható el.



Lángfojtó (Extinguish)

Ez a támadás eloltja a tüzet. A 3. (dobás a támadókockákkal) fázis alatt csökkentsd az eldobott támadókockák számát X-szel (minimum 1-ig), és vonj ki X-et az esetleges hatáskocka eredményéből is, ahol X = a védekező teremtményen lévő égőjelzők (Burn) száma. Ez után távolítsd el a védekező teremtményen lévő összes égőjelzőt!

Elfogó (Intercept)

Ha egy ilyen jellemzőjű teremtmény éppen őrködik, és ha egy távolsági támadás éppen megcéloz egy nem repülő (non-Flying) teremtményt a zónájában, a teremtmény képes átirányítani a távolsági támadást egy másik, hatótávon belüli, legális célpontra. Az átirányítást közvetlenül az 1. (támadás bejelentése) fázis után kell bejelenteni, még a 2. (támadás elkerülése) lépés előtt. A teremtményről le kell venni az őrjelzőt, ha sikeresen átirányított egy támadást. Ez a jellemző nem alkalmazható zónatámadások ellen.

Hatás megelőzése (Prevention Effects)

Néhány varázslat megakadályozza egy esemény bekövetkeztét, hacsak a megelőzés költségét ki nem fizetik. Például ilyen az „Armor Ward” és az „Enchanter’s Wardstone” is. Ezt a költséget minden érintett objektum után meg kell fizetned, vagy az adott hatás eltörlődik (canceled) azok esetében, ami után nem fizettél. Kiválaszthatod, hogy melyik objektumokra akarod hogy hasson, és csak azok megelőzési költségét kell megfizetned.

Megragadott (Stuck)

Az ilyen teremtmény „visszatartott” (Restrained) és „mozdíthatatlan” (Unmovable) lesz. Minden akciófázisa végén a teremtmény próbálkozhat egy menekülő dobással: ha 7-et, vagy magasabbat dob, távolítsd el róla a megragadt-jelzőt! Ha a teremtmény elteleportál, távolítsd el róla minden megragadt-jelzőt! Amúgy az eltávolításának költsége 4 mana. Nem hat ígézetekre.



Szenyvezett (Tainted)

Ez egy mérgező-típusú állapot. Egy átkozott (cursed), vagy mérgező (venomous) támadás a teremtményen egy szenyvezett, vagy fertőzött sebet ejt, ami nem gyógyul. Ez a jelző 3 sérülést okoz, de ezeket a sérüléseket nem lehet sem gyógyítani, sem regenerálni. A jelző eltávolításának költsége 3 mana, és el lehet távolítani ezt az állapotot varázslatokkal, vagy képességekkel még akkor is, ha a teremtmény a „befejezett élet” (Finite Life) jellemzővel rendelkezik.



Jelzők

A kiegészítő tartalmaz kis jelzőket is, amivel a páncél +1 (Armor +1), közelharc +1 (Melee +1) és távolsági +1 (Ranged +1) hatások jelölhetők.



KÉSZÍTŐK

Tervezte: Bryan Pope
Helyettes tervező: Alexander Mont
Művészeti vezető: John Guytan

Grafikus tervezés és design: Chris Henson
Játékeszt-menedzser: Patrick Connor
Termékmenedzser: John Rogers

JÁTEKTESZTELŐK

Zac Belado
 Marc Bennett
 Lewis Bronson
 Aaron Brosman
 David S. Chang

John Edmund
 Ray D'Arcy
 Harry Gloss
 Joshua Hughes

Adam Humpolick
 Matt Humpolick
 TJ Huzl
 Matt McInnis

William Niebling
 Dalius Rupainis
 Daniel Stegner
 Daniel Ward

©2013 Arcane Wonders

Ez a szabálykönyv a szerző beleegyezése nélkül nem sokszorosítható sem részében, sem egészében!

A Mage Wars® az Arcane Wonders® bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva!

Jelen fordítás nem kereskedelmi céllal készült, csupán a játék magyarországi népszerűsítésére szolgál.