



a kiegészítő használata

Az alábbiakban leírjuk, hogyan tudod a *Razorwings kiegészítő csomag* összetevőit és szabályait beilleszteni az alapjátékba.

RAZORWINGS KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG

a kiegészítő áttekintése

A *Razorwings kiegészítő csomag* a *BattleLore Second Edition* kiegészítője. Ebben a kiegészítőben találkozhat a pengeszárnyúakkal, mely bármely frakció oldalán harcolhat. Emellett az új tudáskártyák és az egyedi területlapka még izgalmasabbá teszi a csatateret. A kiegészítő csomagban lévő összetevőket úgy terveztük meg, hogy azok zökkenőmentesen illeszkedjenek az alapjátékhoz, így azonnal elkezdhesétek vele a játékot.

semleges egységek

A semleges egységek egyik frakcióhoz sem tartoznak, és bármelyik játékos seregébe besorozhatók.

A kiegészítőben találsz a *Razorwings kiegészítő csomag* jelével és egyedi azonosítószámmal ellátott 3 tudáskártyát is.

Mielőtt semleges egységekkel játszanátok, mindkettőtől gyűjtsd össze az összes semleges egység telepítési kártyát, és készíts belőlük egy közös paklit. A pakliban lehet több példány is az ugyanolyan típusú egység telepítési kártyáiból.

semleges egységek kiválasztása

A játék előkészítése „Seregek felállítása” lépés során toborozhattok egységeket a közös semleges pakliból is, hogy azok a saját hadseregetek részét képezzék. Az első játékos választhat elsőként egy toborozható semleges egységet magának. Ha nem akar semleges egységet felvenni, vagy már nem tud (mert már nincs elég toborzéspontja), passzolnia kell. Ezután a másik játékos választhat maximum 2 semleges egységet magának, vagy neki is passzolnia kell. Ettől kezdve felváltva választhattok egy-egy semleges egységhez.

Ha egyikőtök közvetlenül azután passzol, hogy a másikótok passzolt, a semleges egységek kiválasztásának lépése befejeződik, és több semleges egységet nem lehet már a játékba kiválasztani. Mindezek után a megszokott módon vásárolhattok magatoknak egységeket, a megmaradt toborzéspontjaitokból.

• A kiválasztott semleges egységek az őket kiválasztó játékos hadseregéhez (frakciójához) fognak tartozni a játék legvégéig.

• A felfogadott semleges egységhez tartozó tudáskártyákat is megkaphatja az a játékos, akié a semleges egység lett, a tudáspaklija testreszabása során (lásd alább).

tudáspaklik testreszabása

A sereg felállítása után lehetőségetek van arra, hogy testreszabjátok a tudáspaklitokat, mivel egyes semleges egységekhez új, saját tudáskártyák tartoznak.

A „Seregek felállítása” lépés legvégén mindketten titokban eltávolíthatjátok maximum 5 tudáskártyátokat a saját paklitokból, amelyeket lecserélhettek a rendelkezésetekre álló tudáskártyákra. A rendelkezésre álló tudáskártyák olyan fel nem használt tudáskártyák, amelyek a játékos saját frakciójához tartoznak, vagy amelyek a játékos hadseregébe toborzott semleges egységekhez tartoznak.

Miután testreszabtad a tudáskártyáidat, ismét meg kell keverned a tudáspaklid, és azt képpel lefelé magad elé kell tenned. Ezután az összes fel nem használt tudáskártyádat (anélkül, hogy azokat ellenfelednek megmutatnád) vissza kell tenned a játék dobozába.

• A tudáspakliban egyetlen azonos nevű kártyából sem lehet több 2 példánynál.

a kiegészítő jele

A *Razorwings kiegészítő csomag* minden egyes kártyáját a jobb oldali szimbólummal láttuk el, hogy azok megkülönböztethetők legyenek a *BattleLore Second Edition* alapkártyáitól.



Játékoszetevők

3 pengeszárnyú figura



3 figura és 3 műanyag talp

3 tudáskártya



1 egység-összefoglaló kártya



1 területlapka



1 telepítési kártya



3 kábulatjelző



1 semlegesjelző



kétoldalas:
fekete / fehér

az arany szabály

A kiegészítő szabályai felülírják az alapszabálykönyvben és a referenciakönyvben található szabályokat és információkat. Ha ebben a kiegészítő szabályfüzetben bármi ellentmondana az alapszabálykönyvben vagy a referenciakönyvben található egyik szabálynak, akkor ez a szabályfüzet élvez elsőbbséget.

Ha a kiegészítő egy kártyája, vagy más játékoszertevőjének szövege ellentmondana az alapszabálykönyvben vagy a referenciakönyvben található egyik szabálynak, akkor a kártyán vagy játékoszertevőn lévő szabály élvez elsőbbséget.

új területtípus

A *Razorwings kiegészítő csomag* egy új területtípust vezet be, amely megváltoztatja a csatamező kinézetét. Ha besorozol a hadseregébe egy pengeszárnyú egységet, a te játéktábla feleden kicserélhetsz egy dombság területlapkát egy sziklaodú lapkára.

sziklaodú terület (hexa)

Egy sziklaodút birtokló egység (beleértve a repülő egységeket is) csak egy szomszédos egységet tudnak a támadásukkal megcélozni.



A támadás lépés során azt az utasított pengeszárnyú egységet, aki egy sziklaodú területen van, és nem mozgott a mozgás lépés során, átmozgathatod egy szomszédos, nem elfoglalt területre, majd végrehajthatsz vele egy támadást. Az ilyen támadás során nincs visszatámadás. Ezután az előretörés helyett a pengeszárnyú egységed visszatérhet a sziklaodú területre.

- A telepítési kártyák figurákra való lecserélése után, az első játékostól kezdve, minden játékos kicserélhet a saját játéktábla felén minden egyes (3 figurából álló) pengeszárnyú egysége után egy-egy dombság területlapkát egy-egy sziklaodú lapkára.
- A sziklaodú területlapkákra csak a forgatókönyvvel kapcsolatos szabályok vonatkoznak, és semmilyen más szempontból nem tekinthetők dombságnak.
- A sziklaodú terület rálátást akadályozó területnek számít.
- Ha egy egység egy sziklaodú területre mozog, azonnal be kell fejeznie a mozgását. Ez az egység ebben a körben erről a területről már csak valamilyen egységképességgel, vagy előrenyomulás következtében mozoghat el.
- Egy olyan egység, amelyik egy sziklaodú területre vonult vissza, ebben az összecsapásban már nem vonulhat vissza tovább, így 1-1 sérülést fog elszenvedni minden el nem végzett visszavonulás után. Azon egység, amely egy sziklaodú területre vonult vissza, egy másik összecsapás során már visszavonulhat innen.

fordította: BEORN (2017)
lektorálta: VonLadislaus
nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás!

új jelzők

Az alábbiakban ismertetjük a kiegészítő új jelzőit és az azokhoz tartozó szabályokat.

semlegesjelző

Ha mindketten használtok semleges egységeket, akkor a semlegesjelzőket kell arra használnotok, hogy jelezni tudjátok, az egyes semleges egységek kinek a seregébe tartoznak.



Az egységek telepítése lépés végeztével az első játékos minden semleges egysége mellé tegyen egy-egy semlegesjelzőt, a fehér oldalával felfele. Ezután az ellenfele tegyen minden semleges egysége mellé egy-egy semlegesjelzőt, a fekete oldalával felfele.

- Amikor egy semleges egységet mozgatsz, mozgasd vele együtt a semlegesjelzőjét is. Ha egy semleges egység megsemmisül, távolítsd el a semlegesjelzőjét is a játéktábláról.

szabályok tisztázása

Az alábbiakban további részleteket találhatsz a kiegészítőben bevezetett új szabályokról. Ezeket a szabályokat (angol) betűrendbe szedtük, így könnyebben rájuk találhatsz.

karmolászás (egységképesség)

Ha egy karmolászás (Claw Sweep) képességű egységgel előretörsz, az egyik szomszédos ellenséges egységet elkábíthatod.

repülés (egységképesség)

Az alábbiak az alapjátékban megtalálható repülés (Flying) szabályaival együttesen érvényesek, és minden olyan egységre vonatkozik, amelynek van repülés képessége.

- A „nem-repülő” (Non-Flying) kifejezés minden olyan egységre értendő, amelyik nem rendelkezik a repülés képességgel.
- Egy repülés képességgel rendelkező egység nem dob kevesebb kockával, amikor egy másik repülés képességgel rendelkező egységet támad meg közelharcban.

komplett forgatókönyv

A kiegészítő részét képezi egy komplett forgatókönyv is, amelyet a 4. oldalon találsz. A forgatókönyvkártyák használata helyett egy előre előkészített forgatókönyvvel fogtok játszani. Az ilyen forgatókönyv szabályairól az alábbiakban olvashatsz.

komplett forgatókönyv előkészítése

Egy komplett (előre elkészített) forgatókönyv előkészítéséhez kövessétek az alapszabálykönyv 14. oldalán található „Teljes előkészület” fejezetben leírtakat, azzal az eltéréssel, hogy a 7. lépés (forgatókönyvkártya húzása, felfedése és végrehajtása) helyett a kiválasztott forgatókönyvtérkép alapján közösen állítsátok össze a játéktáblát, helyezétek el rajta a területlapkákat, tereptárgylapkákat, zászlójelzőket és egységeket, az adott forgatókönyv utasításait követve.

Egy komplett (előre elkészített) forgatókönyv tartalmazza az egész játéktábla térképét, valamint az egyes területlapkák, tereptárgylapkák, zászlójelzők és előre elhelyezett egységek helyét. Ezen kívül a térképén találhatsz különböző színekkel árnyékolt mezőket is melyek a frakciók telepítési hexái, de néha valamilyen alternatív telepítési módot is leírnak a forgatókönyv „Játék előkészítése” fejezetében.

Nem adhattok a seregetekhez, és nem helyezhettek el parancsnoki sátrakat, ha egy komplett (előre elkészített) forgatókönyvvel akartok játszani.

komplett forgatókönyv lejátszása

Egy komplett (előre elkészített) forgatókönyvet ugyanazon lépésekkel és szabályokkal kell lejátszanotok, mint egy normál játékot. Egyes komplett forgatókönyvekben találhatsz olyan „Speciális szabályok” fejezetet, amelyben a normáltól eltérő szabályokat olvashatsz. Ha a „Speciális szabályok” fejezet egyik szabálya ellentmondana valamely alapszabálynak, akkor a speciális szabály élvez elsőbbséget. Ha csak nincs külön feltüntetve, a speciális szabályok mindkét frakcióra vonatkoznak.

komplett forgatókönyv megnyerése

Egy komplett (előre elkészített) forgatókönyv „Célkitűzések” fejezetében olvashatod el, hogy az egyes frakciók miként tudják megnyerni az adott forgatókönyvet.

Alternatív megoldásként azonnal nyersz, ha az ellenfeled összes egységét megsemmisíted. Ha ezt sikerül elérned, akkor attól függetlenül te győzöl, hogy kinek hány győzelmi pontja van éppen.





karmok a sötétből

A csetepaték kimerítették hadainkat. Megpróbáljuk tartani a formációt, miközben visszavonulunk a legközelebbi erődünkhöz. Már csak egy tágas mező áll köztünk és a biztonságot jelentő menedék között. Sajnos az ellenség felderítői észrevettek minket. Ez a visszavonulás sok napot vesz igénybe, és attól tartok, a legtöbbünk el fog esni. Az éjszakák tesztelik igazán a bátorságunkat, mert a legveszélyesebb ragadozók ilyenkor indulnak portyázni.

játék előkészítése

Fontos: ebben a forgatókönyvben a kezdőjátékos-jelzővel a nappalt és éjszakát jelezzük.

A Daqan játékos lesz az első játékos, és ő kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt.

Daqan előkészítés: a Daqan játékos tudáspaklijában nem lehet ott a „Kapu” (Portal) tudáskártya. 3 tudásjelzőt kap.

Uthuk előkészítés: az Uthuk játékosnak ki kell cserélnie az egyik domblapkát egy sziklaodú lapkára. Ezután 24 pontból toborozhat magának hadsereget (nem tartalmazza a már előre elhelyezett egységeit), amiket bármelyik vörös színű telepítési hexán elhelyezhet. Végül az Uthuk játékos kap 1 tudásjelzőt, de maximum csak 5-öt kaphat, a fel nem használt toborzaspontjai után.

A játékosok nem toborozhatnak pengeszárnyú egységeket, legendás egységeket, vagy területlapkát.

Az Uthuk játékos használhatja a pengeszárnyú tudáskártyáit, mikor testeszabja a tudáspakliját.

speciális szabályok

Minden alkalommal, amikor egy Daqan egység belép egy kék színnel jelölt hexára, a Daqan játékos azonnal kap 1 GYP-ot. Ha egy Daqan egység megsemmisít egy komplett pengeszárnyú egységet, a Daqan játékos 1 GYP-t kap. A Daqan játékos nem kaphat győzelmi pontokat tudáskártyák miatt.

Amíg a Daqan játékosnál van az kezdőjátékos-jelző, nappal van. Amíg az Uthuk játékosnál van a kezdőjátékos-jelző, éjszaka van.

Amikor éjszaka lesz, az Uthuk játékos elhelyezhet egy teljesen egészséges pengeszárnyú egységet a sziklaodú területlapkára (vagy a legközelebbi szomszédos hexára, ha a sziklaodún épp van egy egység). A pengeszárnyúak éjjel megtámadják a szomszédos mezőn lévő egyik ellenséges egységet. Amint nappal lesz, el kell távolítani a pengeszárnyú egységet a játéktábláról.

Daqan győzelmi pont (GYP) lépés: ha a Daqan játékosnál van éppen a kezdőjátékos-jelző, az átkerül az ellenfeléhez. Ha a Daqan játékosnál nincs ott a kezdőjátékos-jelző, azt megkapja az ellenfelétől.

A kártyahúzás lépés után az éppen aktív játékos elkölthet 2 tudásjelzőt, hogy eldobhassa a nála lévő összes tudáskártyáját, és újakat húzhasson helyettük.

célkitűzések

Daqan győzelem: ha a Daqan játékos 4 vagy több győzelmi pontot szerez, vagy megsemmisíti az összes Uthuk egységet (a pengeszárnyúak kivételével), azonnal megnyeri a játékot.

Uthuk győzelem: ha a Daqan játékosnak több győzelmi pontra lenne még szükséges a győzelméhez, mint a játéktáblán lévő egységek száma, akkor az Uthuk játékos azonnal megnyeri a játékot.