

# DUNGEON QUEST

DARE YOU FACE THE DRAGON'S CHALLENGE?



## JÁTÉKSZABÁLYOK

UNOFFICIAL FAN CONTENT - NEM HIVATALOS FORDÍTÁS

## A SÁRKÁNYTŰZ KAZAMATA LEGENDÁJA

*Réges-régen, a nagy Sárkány Háborúk idején, a félelmetes Sárkányúr, Kalladra, kieszelte a valaha látott legfortélyosabb, legármányosabb csapdát. Ahelyett, hogy nyílt háborúba bo-csátkozott volna Terrinoth népeivel, mint ahogy azt testvérei tették, Kalladra úgy gondolta, hogy nem leselkedik nagyobb veszély az uralkodókra és hősökre, mint önnön kapzsiségük. Ezért megépítette a Sárkánytűz Kazamatát.*

*Kalladra a kazamata áthatolhatatlan falain belül halmozta fel mindazt a mérhetetlen tömegű kincset, amelyet a birodalom leggazdagabb családjaiktól lopott össze. Ameddig a Nap fent ragyog az égen, mindenki, aki elég vakmerő, könnyedén besétálhat a négy bejárat egyikén, és összeszedhet annyi kincset, amennyit csak mer, majd távozhat ugyanígy. Mintha az csak ilyen egyszerű lenne. A kazamatában az ilyen szerencsevadászokra félelmetes teremtmények és alattomos csapdák várnak. Ezek azonban nem tarthatják fel őket, és nem tölthetnek sok időt a kincsek válogatásával sem, mert amikor a Nap alászáll, akkor az ajtókat bezárják ugyanazok a rejtélyes erők, amelyek kinyitották őket. És akkor az ádáz Kalladra felébred, hogy körülnézzen birodalmában, és elpusztítja a nyomorult lelkeket, akik bent rekedtek.*

*Nagyritkán azonban, egy-egy rátermett kalandornak sikerül belépni a Sárkánytűz Kazamatába, majd élve, néhány maroknyi kincsel visszatérni onnan, de ez egy cseppet sem nyugtalanítja Kalladrát. Ez a csenevész siker csak még több kalandort vonz a kazamatába. Kalladra tudja, hogy ha nem akad már senki, aki Sárkánytűz Kazamata kincsei után kutatna, akkor ez azt jelenti, hogy végre leigázhhatja a világot, mert nem maradt már egyetlen hős sem, aki szembeszállhatna vele.*

## BEVEZETÉS

A Nap első sugarai végigszaladtak Terrinothon és szétkergették a gomolygó árnyakat az üszkös romok felett, amely valaha egy vár volt. Csak a négy torony csomkjai maradtak egyben némiképp, melyek kőtömbjeit roppant sárkány karmok szórták szét könyörtelenül. Amint a reggeli fény elborítja az építményt, ahogyan a legendák mondják, a tornyok súlyos kőkapui kitérülnek valami láthatatlan gépezet és mágia által, és a szétszórt romok alatt megnyílik a kazamata bejárata. Mesés kincsek várják a kalandort, aki elég erős ahhoz, hogy szembenézzen az alatt portyázó teremtményekkel, és elég okos ahhoz, hogy elkerülje a feneketlen mélységű csapdákat, amelyek odalent várnak rá. Azonban gyorsnak kell lennie, mert amikor a nap leszáll, a kapuk bezáródnak, és többé nincs menekvés a sárkány féktelen dühe elől.

Légy üdvözlöve a Sárkánytűz Kazamatában.

## ÁTTEKINTÉS

A *DungeonQuest* játékban 1-4 játékos a Sárkánytűz Kazamata borzalmaival szembenező Hős szerepét játssza. A játékosok Hőseiket mozgatva és Kazamata kamrákat a játéktáblára helyezve fedezik fel a kazamatát.

A játék folyamán a játékosok Kazamata kártyákat húznak, hogy megtudják, miféle veszélyek leselkednek rájuk, amikor a következő kamrába lépnek.

Ha akad olyan szerencsés Hős, aki meglesi a Kincses Kamrát a kazamata szívében, kísérletet tehet a temérdek kincs megszerzésére. A Hősöknek azonban elővigyázatosnak kell lenniük, nehogy felébredjen Kalladra Sárkányurat, aki a halomba rakott kincseken alszik. A kapzsi Hősök, akik soká időznek a Kincses Kamrában, Kalladra félelmetes Sárkány Dühét kockáztatják! Amint a Hősök megtömték zsebeiket, menekülniük kell a kazamatából, mielőtt a nap lemegy. Jobb, ha nem is firtatjátok, hogy vajon mi történik azokkal a Hősökkel, akiket az alkony még a kazamatában talál...

## A JÁTÉK CÉLJA

A *DungeonQuest* játék célja, kincsek összegyűjtése és kijutás a Sárkánytűz Kazamatából, mielőtt a Nap lemegy. A legnagyobb értékű **Zsákmánnyal** rendelkező túlélő Hős nyeri a játékot.

A kazamata közepén található Kincses Kamra rejti a legértékesebb **Zsákmányt**, azonban a szerencsésebb Hősök lelhetnek aranyat a kazamata átkutatása során is. Ahhoz, hogy kijussanak, a Hősöknek meg kell találniuk az utat vissza a Torony Szobák egyikéhez, amelyek a kazamata sarkainál találhatók.

Előfordul, hogy egyetlen Hős sem éli túl a kazamatát. Ebben az esetben minden játékos veszít, és Kalladra Sárkányúr győzedelmesen elnyúl a kincseiből rakott halmokon, a kalandorok következő csoportját várva.

## HALÁL VAGY DICSŐSÉG

A Sárkánytűz Kazamata az egyik legveszélyesebb építmény Terrinothban, tele irtózatosszörnyekkel, pokoli csapdákkal és zsákcuccokkal. Még ha a Hősök elég hosszú ideig életben is maradnak, hogy elérjék a Kincses Kamrát, ki kell jutniuk a kazamatából, mielőtt az alkony leszáll.

A *DungeonQuest* játékot először játékosok számára javasoljuk a „A Halál Még Várhat” opcionális szabályt, ameddig nem szereznek több tapasztalatot a játékkal. Ha a játékosok módfelett bátorak (vagy inkább vakmerőnek) érzik magukat, akkor növelhetik a kazamata veszély szintjét egyéb változtatásokkal. A további részleteket lásd: „Opcionális Szabályok”, a 24. oldalon.

# JÁTÉKELEMEEK

A *DungeonQuest* játék a következő játékelemeket tartalmazza:

- Ez a Szabálykönyv
- 1 Játéktábla
- 6 Hős Figura
- 336 Kártya, részletezve:
  - » 6 Hős Kártya
  - » 50 Kazamata Kártya
  - » 8 Sárkány Kártya
  - » 32 Kincs Kártya
  - » 15 Csapda Kártya
  - » 15 Ajtó Kártya
  - » 15 Kripta Kártya
  - » 30 Kutatás Kártya
  - » 12 Rúna Kártya
  - » 40 Katakomba Kártya
  - » 54 Harc Kártya
  - » 44 Hatalom Kártya
- 117 Kazamata Kamra lapka
- 1 Nap Jelző
- 1 Első Játékos Jelző
- 6 Katakomba Bejárat Jelölő
- 6 Utazás Jelölő
- 41 Sebesülés Jelző, részletezve:
  - » 12 5-pontos Jelző
  - » 29 1-pontos Jelző
- 24 Elszántság Jelző
- 20 Szörny Jelző, részletezve:
  - » 4 Csontváz
  - » 4 Varázsló
  - » 4 Troll
  - » 4 Démon
  - » 4 Gólem
- 4 Hat-oldalú Dobókocka
- Bónusz Hős Kártya és Jelző, részletezve:
  - » 6 *Rúnamester* Hős Kártya
  - » 6 *Odalent: Kalandok a Mélyben* Hős Kártya
  - » 6 *Runewars* Hős Kártya
  - » 1 Brightblaze Familiáris Jelző

# JÁTÉKELEMEEK ÁTTEKINTÉSE

Ez a rész rövid összefoglalást ad minden játékelemről.

## JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla maga a Sárkánytűz Kazamata, közepén a Sárkányúr Kincses Kamrájával, körülötte pedig a kazamata felfedezésre váró területeivel, valamint minden sarkában egy-egy Torony Szobával. A játéktáblán található a Napállás mutató, amely a napnyugtáig hátralévő időt hivatott jelezni, mielőtt a Hősök a kazamata fogságába esnek.



## HŐS KÁRTYÁK

A *DungeonQuest* játék hat, a műanyag figurákhoz tartozó Hős kártyát tartalmaz. Ezek a kártyák a Hősökkel kapcsolatos alapvető információk találhatóak.



## HŐS FIGURÁK

A hat műanyag figura, melyek mindegyikéhez egy-egy Hős kártya tartozik, mutatja a Hősök elhelyezkedését a játéktáblán.



## KAZAMATA KÁRTYÁK

A játék folyamán a játékosok Kazamata kártyákat húznak, hogy megtudják, miféle veszélyek leselkednek rájuk a Kazamata kamrában, amelybe beléptek. Egyes Kazamata kártyák hasznosak és kincsekkel jutalmaznak a Hősöket. Azonban legtöbb Kazamata kártya csapdákat és szörnyeket jelentenek, amelyek komoly kockázatot hordoznak a Hősök számára.



## SÁRKÁNY KÁRTYÁK

Ha a Hős túléli az utat a Kincses Kamráig, akkor megkísérelhet lopni a Sárkányúr felhalmozott kincseiből. Jóllehet a Kincses Kamra az aranyból is értékeesebb dolgokat rejt; azt maga a hatalmas Kalladra Sárkányúr őrzi. Habár Kalladra nappal alszik, felébred, ha Hősnek nincs szerencséje (vagy ha túlságosan kapzsi). A Hősöknek Sárkány kártyákat kell húzniuk, ahányszor csak lopni akarnak a Kincses Kamrából, hogy kiderüljön, Kalladra folytatja-e szendergését, vagy felébred-e és *sárkánytűzével* lángra lobbantja a Hőst!



## KINCS KÁRTYÁK

A Kincs kártyák jelképezik mindazt a temérdek értéktárgyat és gazdagságot, amelyet Kalladra Sárkányúr évszázadok alatt halmozott fel rajtaütései és fosztogatásai során. A Hősök a kazamata közepén elhelyezkedő Kincses Kamra mezőt elérve tehetnek szert Kincs kártyákra. A legtöbb Kincs kártyának igen magas aranyban számított értéke van, és biztos győzelmet jelent a Hős számára, amennyiben sikerül kimenekülnie a kazamatából (természetesen csak akkor, ha egy másik Hős szintén el nem érte a Kincses Kamrát!).



## CSAPDA KÁRTYÁK

Bizonyos Kazamata kamrák, vagy kártya utasítások Csapda kártya húzására kötelezik a Hőst. A Csapda kártyák többsége halálos szerkezetet takar, csapóajtókat, mérgező gázokat, és keresztüzt csapdákat.



## AJTÓ KÁRTYÁK

Egyes Kazamata kamrák zárt ajtókkal elzárt átjárókat rejtene. Ahhoz, hogy egy ilyen átjárón áthaladjon, a Hősnek addig kell Ajtó kártyákat húznia, amíg valamelyik nem jelzi, hogy az ajtót sikeresen kinyitotta.



## KRIPTA KÁRTYÁK

Nemcsak gépezetek és egyéb szörnyek azok, akiknek Kalladra Sárkányúr parancsol. Bukott lovagok, és gonosz varázslók szintén mesterükként szolgálják Kalladrát. Amikor ezek a szolgák legyőzettek, akkor a Sárkánytűz Kazamata kriptáiba temetik őket, a megbecsülés jelképeként. Gyakran temetnek melléjük kincseket is, de néhány szolga nem nyugszik békében.



## TETEM KÁRTYÁK

A Sárkánytűz Kazamata számos nagy-szerű kalandor és kincsvadász végső nyughelye. Ezeknek a megboldogult lelkeknek a maradványai kincseket és tárgyakat rejthetnek, melyek segíthetik a Hősöket kalandozásuk során, de rejthetnek halálos skorpiókat is! A Tetem kártyák határozzák meg, hogy a Hősök mit találnak ezeknél a halottaknál.



## KUTATÁS KÁRTYÁK

A Hősök átkutathatják a Sárkánytűz Kazamata legtöbb kamráját kincsek vagy titkos ajtók reményében. A kevésbé szerencsés Hősök ehelyett azonban ördögi csapdákra, vagy rettenetes teremtményekre lelnek.



## RÚNA KÁRTYÁK

A Rúna kártyák a mágikus tárgyakat jelentik, amelyek erőteljes varázserővel bírnak. Minden Rúna kártya egyedi hatást biztosít a Hős számára, amelyek talán a különbséget is jelenthetik a kazamata túlélése és a következő áldozattá válás között.



## KATAKOMBA KÁRTYÁK

A kazamata alatt a katakombák kiterjedt labirintusa húzódik. A játék folyamán a Hősök rábukkanhatnak a katakombák bejárataira, vagy akár bele is eshetnek egy találkozás eredményeként. Amikor a Hősök katakombákat kutatnak át, akkor a Kazamata pakli helyett a Katakomba pakliból kell húzniuk.



## HARC KÁRTYÁK

A Hősök és **Szörnyek** közötti harc rendezéséhez Harc kártyákat kell kijátszani. Ezek a kártyák jelentik a Hősök és **Szörnyek** által használt különféle távharc, közelharc és mágikus támadásokat.



## HATALOM KÁRTYÁK

Minden Hős és **Szörny** egy négy Hatalom kártyából álló készlettel rendelkezik, amelyet a harc során használ. Ezek a kártyák jelentik a Hős és a **Szörny** által végrehajtható rendkívüli támadásokat. Emellett a Hatalom kártyák segítségével kerül meghatározásra az is, hogy a Hősök teljes egészében elkerülhetik-e a harcot.



## KAZAMATA KAMRÁK

A Kazamata kamra lapkák a Sárkánytűz Kazamata folyosóinak és termeinek tekervényes hálózatát ábrázolják. Amikor a Hősök a kazamatában mozognak és olyan mezőt fednek fel, amelyen még nem volt lapka, húzniuk kell egy Kazamata kamra lapkát, hogy kiderüljön, mi vár ott rájuk.



## NAP JELZŐ

A Nap jelzőt a Napállás mutatóra helyezve kell használni, hogy jelezze a Hősök számára a kazamatában eltöltött időt. Ha a Hősök nem hagyják el a kazamatát mielőtt az éj leszál, akkor a kazamata lesz a bennmaradó Hősök végső nyugóhelye.



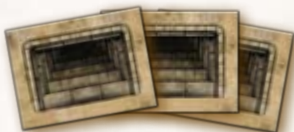
## ELSŐ JÁTÉKOS JELZŐ

Az Első Játékos jelző mutatja meg, hogy melyik játékos kezdi a játékot és emlékeztetőül szolgál a Nap jelző léptetésére a Napállás mutatón, az Első Játékos jelzőt birtokló játékos fordulójának kezdetén.



## KATAKOMBA BEJÁRAT JELÖLŐK

A Hősök rábukkanhatnak olyan lépcsőkre, amelyek a kazamata mélyén húzódó sötét katakombákba vezetnek. A Katakomba Bejárat jelölők ezeknek a helyeknek a jelölésére szolgálnak.



## UTAZÁS JELÖLŐK

Amikor egy Hős belép a katakombákba, akkor az Utazás jelölőjét használja arra, hogy a műanyag figurája helyett ezzel jelezze a helyzetét a játéktáblán. Minden Hősnek saját Utazás jelölője van.



## SEBESÜLÉS JELZŐK

A Sárkánytűz Kazamata tele van csapdákkal és halálos lényekkel, amelyek csak az óvatlan kalandorokat várják. Ahogy a Hősök egyre beljebb merészkednek a kazamatába és harcokba keverednek, sérüléseket szenvedhetnek, amelyeket a Sebesülés jelzőkkel kell nyilvántartani.



## ELSZÁNTSÁG JELZŐK

Amikor egy Hősnek nem sikerül a tulajdonság próba, akkor kap egy Elszántság jelzőt, amely megnöveli az esélyét a legközelebbi esetben, amikor próbát kell tennie.



## SZÖRNY JELZŐK

Amikor egy Hős összecsap egy **Szörny**rel és nem öli meg, akkor a **Szörny** tovább ólálkodik a kamrában a következő Hőstre várva. A **Szörny** jelenlétét egy Szörny jelzővel kell jelezni. A Szörny jelző feladata még az is, hogy meghatározza a **Szörny** életerejét.



## HAT-OLDALÚ DOBÓKOCKA

Ez a négy dobókocka a tulajdonság próba rendezésére, valamint a kártyaleírások eredményinek meghatározására szolgál.



## BÓNUSZ HŐSÖK

A *DungeonQuest* játékban választható hat Hős kártya mellett, a játék tartalmaz további játékelemeket is, így lehetővé teszi, hogy ezeket a Hősöket más, a Rúnemester világában játszódó játékokban is használni lehessen. A mellékelt Hős kártyák a *Rúnemester*, az *Odalent: Kalandok a Mélyben*, és a *Runewars* játékokhoz, valamint a Brightblaze familiáris jelző nem használhatók a *DungeonQuest* játékban.



6 Rúnemester Hős kártya



6 Odalent: Kalandok a Mélyben Hős kártya



1 Brightblaze Familiáris Jelző



6 Runewars Hős kártya

# ELŐKÉSZÜLETEK

A *DungeonQuest* játék megkezdése előtt, első alkalommal, óvatosan pattintsd ki kartonpapír elemeket a kereteikből. Ezután a játék előkészítéséhez hajtsd végre a következő lépéseket:

1. **Játéktábla Elhelyezése:** Hajtogasd ki a játéktáblát és helyezd a játéktérület közepére.
2. **Kazamata Kamrák Előkészítése:** Helyezd az összes Kazamata kamra lapkát képpel lefelé fordítva a játéktérületre, a játéktábla közelébe (vagy ha a játékosok úgy döntenek, akkor a doboztetőbe) és keverd meg őket.
3. **Paklik Előkészítése:** Válogasd szét a kártyákat és képezz belőlük paklikat (Kazamata, Kripta, Tetem, Ajtó, Kutatás, Csapda, Kincs és Katakomba). Keverd meg a paklikat és helyezd őket képpel lefelé fordítva a játéktáblán számukra kiképzett helyekre. Keverd meg a Harc és a Sárkány paklikat és helyezd őket a játéktábla mellé, úgy, hogy a játékosok elérhessék. Válassz szét a Hatalom kártyákat és képezz belőlük paklit az öt **Szörny** típusnak megfelelően, majd mindet helyezd a játéktábla mellé.
4. **Napállás Mutató Előkészítése:** Helyezd a Nap jelzőt a Napállás Mutató első mezőjére (az első Nap szimbólummal rendelkező mezőre).
5. **Szörny Készlet Előkészítése:** Helyezd le az összes Szörny jelzőt számos oldalukkal lefelé fordítva, majd keverd meg őket. Ez alkotja a Szörny jelző **KÉSZLETET**.
6. **Jelzők Lehelyezése:** Helyezz minden Sebesülés, Katakomba Bejárat és Elszántság jelzőt külön halmokba, úgy, hogy minden játékos elérhesse őket.
7. **Hősök Választása:** Minden játékos véletlenszerűen választ egy Hős kártyát, amely meghatározza, hogy melyik Hőssel fog játszani. A játékosok dönthetnek úgy is, hogy maguk választják ki, hogy ki melyik Hőssel lesz, majd a választott Hősökhöz megkapják a Hős kártyákat. Ezután minden játékos megkapja a Hősehez tartozó műanyag figurát, Utazás jelölőt, és Hatalom kártyákat. A nem használt Hősök kártyái és figurái visszakerülnek a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.
8. **Az Első Játékos Meghatározása:** Minden játékos dob egy kockával. A legmagasabb eredményt dobó játékos lesz az **ELSŐ JÁTEKOS** (egyenlőség esetén újra kell dobni) és ő kapja meg az Első Játékos jelzőt.
9. **Rúna Kártyák Húzása:** Keverd meg a Rúna paklit. Ezután minden játékos húzzon véletlenszerűen egy Rúna kártyát és helyezze a Hős kártyája mellé, képpel lefelé fordítva. A nem használt Rúna kártyák visszakerülnek a dobozba, mert ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.
10. **Hősök Lehelyezése:** Az Első Játékos lehelyezi a Hős figuráját a kazamata sarkain található négy Torony Szoba egyikébe. A bal oldalán ülő játékos ugyanígy tesz, és így tovább, amíg minden játékos el nem helyezte a Hős figuráját a játéktáblán. Több Hős nem kezdheti a játékot ugyanabból a Torony Szobából.
11. **A Játék Elkezdése:** Miután minden lépés végrehajtásra került, a játék készen áll a kezdésre!



# HŐS KÁRTYÁK

A *DungeonQuest* játék folyamán a játékosok egy-egy bátor Hős szerepét játsszák. A játékos a Hősen keresztül éli meg a találkozásokat, fedezi fel a kazamatát, és tesz szert kincsekre. A játékosok Hős kártyái adnak tájékoztatást Hőseik tulajdonságairól és különleges képességeiről.

## A HŐS KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



- 1 ÉLETERŐ:** Az Életerő mutatja a Hős szívósságát. Miközben a Hősök felfedezik a kazamatát és szörnyekkel küzdenek, megsérülhetnek, sebesüléseket szenvedhetnek el. Amennyiben egy Hős sebesülésének összege egyenlő, vagy magasabb, mint az életereje, akkor meghal.
- 2 ERŐ:** Az Erő mutatja egy Hős fizikai erejét és kintartását.
- 3 GYORSASÁG:** A Gyorsaság mutatja egy Hős sebességét és képességét a gyors reagálásra veszélyes helyzetekben.
- 4 PÁNCÉLZAT:** A Páncélzat mutatja egy Hős képességét, hogy elkerüljön, vagy figyelmen kívül hagyjon sebzéseket.
- 5 SZERENCSE:** A Szerencse mutatja egy Hős jó szerencséjének mértékét. A Szerencse emellett még a Hős által imádott istenség nyújtotta áldásokat is mutatja.
- 6 KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG:** Minden Hős rendelkezik egy, vagy több különleges képességgel, amelyet használhat a játék során.
- 7 HÁTTÉR SZÖVEG:** A háttér szöveg a Hősök személyiségét színesíti, a játékra azonban nincs hatással.

# JÁTÉKMENET

A *DungeonQuest* játék **FORDULÓKBÓL** áll, melyeket az Első Játékos kezd, majd balra haladva a többiek következnek. Minden játékos először teljes egészében befejezi a Hőse fordulóját, mielőtt a következő Hősrre kerül a sor. Így folytatódik a játék, az óra járásával megegyező irányban, ameddig véget nem ér.

Amikor egy játékosra kerül a sor, akkor a következő akciók *egyikét* kell választania és végrehajtani a teendőit:

**MOZGÁS** egy szomszédos mezőre

**VAGY**

**KUTATÁS** abban a kamrában, amelyben tartózkodik

## A KAZAMATA KAMRA FELÉPÍTÉSE



- 1 FAL:** A Kazamata Kamra minden fallal határolt oldala átjárhatatlan; a Hősök nem léphetnek be és nem távozhatnak egy fallal határolt oldalon.
- 2 ÁTJÁRÓ:** A Kazamata Kamra minden fallal nem határolt oldala átjárónak minősül; a Hősök beléphetnek és távozhatnak bármelyik átjárón.
- 3 BELÉPÉSI NYÍL:** Amikor a Hősök új Kazamata Kamrát húznak, akkor az új kamra lapkát úgy kell helyezni, hogy belépési nyíl szomszédos legyen azzal a kamrával, ahonnan a Hős érkezett. A belépési nyíl színe segít azonosítani a Kazamata Kamra típusát is.
- 4 AJTÓ:** Egyes átjárókban ajtók találhatók. A Hősöknek először az ajtót kell kinyitniuk, mielőtt ezen az átjárón keresztül belépnek, vagy távoznak a kamrából (lásd a „Mozgás Ajtón Keresztül” részt a 8. oldalon).
- 5 KUTATÁS SZIMBÓLUM:** Egyes kamrák kutatás szimbólummal vannak ellátva. A Hősök ilyenkor mozgás helyett titkos ajtókat és rejtett kincseket kereshetnek (lásd a „Kutatás” részt a 10. oldalon).

## MOZGÁS

Amennyiben egy Hős úgy határoz, hogy mozog, akkor a figuráját át kell mozgatnia egy átjárón keresztül egy szomszédos mezőre; átlósan mozogni minden esetben *tilos*. Hősök nem mozoghatnak olyan Kazamata Kamrába, amelyikben egy másik Hős tartózkodik, kivételt képez a kazamata közepén található Kincses Kamra (lásd „A Kincses Kamra Kifosztása” részt a 13. oldalon).

Miután a mozgását befejezte, a Hősnek *rendeznie kell a találkozást azon a mezőn, amelyre megérkezett* (lásd „Kazamata Kamra Találkozás” részt a 10. oldalon).

## BELÉPÉS EGY KAZAMATA KAMRÁBA

Amikor egy Hős egy olyan mezőre érkezik, amelyiken már van Kazamata Kamra, akkor egyszerűen rendezi a kamra találkozást (lásd „Kazamata Kamra Találkozás” részt a 10. oldalon). Ha egy Hős egy olyan Kazamata Kamrába érkezik, amelyiken Szörny jelző van, akkor a Hősnek először a *Szörny*rel való találkozást kell rendezni. Ha a Hős elpusztítja a *Szörnyet*, akkor utána kell a kamra találkozást rendezni.

## BELÉPÉS EGY FELFEDEZETLEN MEZŐRE

A játéktábla minden mezője, amelyen nincs Kazamata Kamra (kivéve a Torony Szobákat és a Kincses Kamrát) **FELFEDEZETLENNEK** tekintendő.

Amikor egy Hős egy felfedezetlen mezőre lép, akkor véletlenszerűen húznia kell egy Kazamata kamra lapkát a készletből és felfelé fordítva a mezőre kell helyeznie. A kamrát *úgy kell lerakni, hogy a belépési nyíl szomszédos legyen azzal a kamrával, ahonnan a Hős érkezett*. Más szóval, a Hős „átlépi” a belépési nyilat, amikor a kamrába lép.

## MOZGÁS AJTÓN KERESZTÜL

Egyes átjárókban ajtók vannak, amelyeket a Hősnek először ki kell nyitnia, mielőtt keresztülmegy rajta. Számos ajtót egyszerűen ki lehet nyitni, azonban vannak, amelyek beragadtak, vagy csapdával vannak ellátva. Minden alkalommal, amikor egy Hős megkísérel áthaladni egy ajtón, húznia kell egy Ajtó kártyát és végre kell hajtania a rajta található utasításokat. Ha a Hős olyan kártyát húz, amelynek a címe az, hogy „Az Ajtó Kinyílik”, akkor normál módon folytatja mozgását. Amennyiben a Hős egy „Az Ajtó Beragadt”, vagy egy „Rejtett Csapda” kártyát húz, akkor a Hősnek a következő fordulóban újra próbálkozhat az ajtóval, vagy egy másik átjárón keresztül elhagyhatja a kamrát.

Ha egy Hős egy olyan ajtón keresztül kísérel meg áthaladni, amelyik egy másik ajtóval szomszédos, akkor csak *egyetlen* Ajtó kártyát kell húznia, hogy megállapítsa, hogy az ajtónyitás sikerült-e.

## MOZGÁS CSAPÓRÁCSON KERESZTÜL

Ha egy Hős egy csapórácson keresztül kísérel meg áthaladni, akkor először sikeres Erő próbát kell tennie (lásd „Tulajdonság Próbák” részt a 23. oldalon). Amennyiben a Hős sikert ér el, akkor normál módon folytatja mozgását. Amennyiben a próba sikertelen, akkor a fordulója véget ér, azonban ha úgy dönt, akkor a következő fordulóban újra próbálkozhat.

Ha egy Hős egy olyan csapórácson keresztül kísérel meg áthaladni, amelyik egy másik csapóráccsal szomszédos, akkor csak *egyetlen* Erő próbát kell tennie, hogy megállapítsa, hogy a csapórács kinyitása sikerült-e.

## MOZGÁS EGY AJTÓN ÉS EGY CSAPÓRÁCSON KERESZTÜL

Ha egy Hős egy ajtón és egy csapórácson keresztül kísérel meg áthaladni, akkor mindkettőt végre kell hajtania, kezdve azzal, amelyik abban a kamrában van, ahol jelenleg tartózkodik.



## PÉLDA MOZGÁSRA EGY AJTÓN ÉS EGY CSAPÓ-RÁCSON KERESZTÜL

Ahhoz, hogy a szomszédos kamrába jusson, Hugonak ki kell nyitnia az ajtót és fel kell emelnie egy csapórácst. Az ajtó Hugo jelenlegi kamrájában van, tehát azt kell kinyitnia, mielőtt a csapórácscal foglalkozna.



Hugo húz egy kártyát az Ajtó pakliból, és egy „Rejtett Csapdát” kap. Miután a csapdát rendezte, Hugo fordulója véget ér anélkül, hogy a csapórácscal foglalkozott volna.

A következő fordulójában Hugo ismét megkísérel átmenni a szomszédos kamrába. Először egy újabb kártyát kell húznia az Ajtó pakliból. Ezúttal egy „Az Ajtó Kinyílik” kártyát húz, ezért most megpróbálhatja felemelni a csapórácst. Hugo sikeres Erő próbát tesz és végre átjut a szomszédos kamrába.

Ha Hugo elrontja az Erő próbát a csapórács felnyitására, és a következő körben még mindig szándékában áll átmenni a másik kamrába, akkor kezdheti előlről az eljárást egy új Ajtó kártya felhúzásával.

## ZSÁKUTCÁK

Ha egy kamra minden átjárója, azt leszámítva, amelyen keresztül a Hős ideérkezett, falba ütközik (legyen ez akár a Kazamata külső fala, vagy egy Kazamata kamrákat elválasztó fal), akkor a Hős **ZSÁKUTCÁBA** érkezett. Ha egy Hős zsákutcába jutott, akkor csak úgy hagyhatja el a kamrát, ha abba a kamrába lép vissza, amelyikből érkezett (amennyiben lehetséges), vagy ha sikerül egy, a katakombákba vezető titkos ajtót, vagy átjárót találnia (lásd a „Kutatás” részt a 10. oldalon).

A különösen szerencsétlen Hősök csapdába eshetnek egy zsákutcában, rendszerint egy Elforguló Szoba eredményeként (lásd a „Kamra Leírások” részt a 30-31. oldalon). Ha egy Hős *kétszer* tesz sikertelen kísérletet arra, hogy egy, a katakombákba vezető titkos ajtót, vagy átjárót találjon, amely lehetővé tenné számára, hogy elhagyja a kamrát, akkor a Hős meghal (lásd a „Hősi Halálok” részt a 23. oldalon).

## PÉLDA EGY ZSÁKUTCÁRA



Lindel egy felfedezetlen mezőre lép. Fel kell húznia egy új Kazamata kamrát és rá kell tennie a mezőre.



A Kazamata kamra egy Elforguló Szoba. Lindel belép az Elforguló Szobába és el kell forgatnia 180 fokkal. Lindel minden átjáróját falak blokkolják, bezárva őt egy zsákutcába. Lindelnek egy, a katakombákba vezető titkos ajtót vagy átjárót kell keresnie ahhoz, hogy elhagyja az Elforguló Szobát.

## KUTATÁS

Egy szomszéd mezőre lépés helyett, egy Hős **ÁTKUTATHATJA** a Kazamata kamrát, amelyben tartózkodik, a katakombákba vezető titkos ajtók és átjárók, vagy esetleg rejtett kincsek után. A kamra átkutatáshoz a Hős egyszerűen felhúzza a Kutatás pakli felső lapját, majd végrehatja az utasításait (lásd lejjebb a „Találkozások Kártyákkal” részt).

Egy Hős, dönthet úgy, hogy kétszer kutat át egy kamrát, két egymást követő fordulóban. Miután egy Hős két egymást követő fordulóban is kutatást hajtott végre, akkor a következő fordulójában tovább *kell* haladnia. Nem kutathat újra, ameddig nem mozgott. Amennyiben a Hős később visszatér ugyanabba a kamrába, akkor legfeljebb két egymást követő fordulóban újra átkutathatja.

A Hősök csak olyan kamrákat kutathatnak át, amelyek **KUTATÁS SZIMBÓLUMMAL** rendelkeznek és a kamrán nincs egyetlen szörny jelző sem.

Miután egy Hős mozgott vagy a kutatott, a Hős fordulója véget ér. A Hősök nem mozoghatnak és kutathatnak is egy fordulón belül. Az a Hős, amelyik kutat, *nem* hajt végre kamrával kapcsolatos találkozást.



Kutatás  
Szimbólum

## TALÁLKOZÁSOK

Attól függetlenül, hogy egy Hős a fordulója során mozgott, vagy kutatott, köteles végrehajtani találkozást tárgyakkal, vagy teremtményekkel, ha a Kazamata azt követeli meg. A találkozások Kazamata kamrákkal, kártyákkal, és szörnyekkel lehetnek kapcsolatosak.

A kártya, vagy a kamra utasításainak végrehajtása után, a találkozás rendezettnek minősül. Miután a Hős minden, a fordulójában felmerült találkozója rendezésre került, akkor a Hős fordulója véget ér.

## TALÁLKOZÁS KAZAMATA KAMRÁKKAL

A Kazamata kamrák jelentik a Sárkánytűz Kazamata felfedezett területeit. A kamrák többsége különleges utasításokkal rendelkezik, amelyek akkor lépnek életbe, ha a Hősök belépnek oda (lásd a „Kamra Leírások” részt a 30-31. oldalon).

Egyes Kazamata kamrák (valamint egyes kártya utasítások, lásd lejjebb a „Találkozások Kártyákkal” részt) hosszan tartó hatást fejtenek ki, ami azt követeli a Hősöktől, hogy mozgás helyett ugyanabban a kamrában maradjanak. Ezek a hatások minden esetben érvénytelenítik a mozgásra vonatkozó normál szabályokat.

Ha egy Hős egy olyan Kazamata kamrába lép, amelyen szörny jelző van, akkor végre kell hajtania a találkozást a **Szörnyel**, mielőtt a Kazamata kamra találkozást rendezné (lásd a „Találkozás Szörnyekkel” részt a 11. oldalon).

## TALÁLKOZÁS KÁRTYÁKKAL

Egyes Kazamata kamrák megkövetelik, hogy a Hősök kártyákat húzzanak a megfelelő paklikból. Ezek a kártya találkozások ezután utasítják a játékost, hogy kártyát húzzon egy másik pakliból.

*Példa: Egy Hős belép egy Kazamata Szobába, amely arra utasítja, hogy húzzon egy kártyát a Kazamata pakliból. Ez a Kazamata kártya egy „Halott Kalandor”, amely lehetőséget kínál a Hősnek, hogy húzzon egy kártyát a Tetem pakliból.*

Mindig, amikor a Hősök kártyák húzására kapnak utasítást, akkor a megfelelő pakli felső lapját kell elvenniük. Miután végrehajtották a kártya összes utasítását, akkor a kártyák rendszerint eldobásra kerülnek, a pakli melletti eldobott lapok kupacába. Időnként azonban bizonyos kártyák arra utasítják a hőst, hogy tartsák meg a kártyát, amellyel a következő fordulójukban valószínűleg újra végrehajtanak egy találkozást.

## KÁRTYA TÍPUSOK

A kártyák többségén, a kártya címe alatt fel van tüntetve a kártya típusa is. A kártya típusok nem köthetők bizonyos paklikhoz. Például, egy Hős találkozhat egy **Csapdával** a Kutatás, vagy a Kazamata pakliban éppúgy, mint a Csapda pakliban. A alábbi felsorolás a különböző kártya típusokat tartalmazza:

### ESEMÉNY

Az **Esemény** típusú kártyák helyeket, vagy veszélyeket jeleznek, amelyekkel a Hősök találkozhatnak. Az **Esemény** kártyatípushoz nem kapcsolódik semmilyen különleges szabály és csak abban az esetben fontos, ha bizonyos képességek, vagy hatások hivatkoznak rá.

### ZSÁKMÁNY

A **Zsákmány** típusú kártyák azokat az értékes dolgokat jelentik, amelyeket a Hősök szereznek meg a kazamata felfedezése során. Amikor egy Hős egy **Zsákmány** típusú kártyával találkozik, akkor ezt a kártyát megtartja és képpel felfelé fordítva a Hős kártyája mellé helyezi, hogy a többi játékos is lássa a Hős **Zsákmányainak** mennyiségét és értékét.

### SZÖRNY

A Sárkánytűz Kazamata tele van félelmetes teremtményekkel, amelyek a sötétben bujkálnak, és arra várnak, hogy lecsaphassanak az óvatlan kalandorokra. A **Szörny** típusú kártyák jelentik azokat a teremtményeket, amelyekkel meg kell küzdeni (lásd a „Találkozás Szörnyekkel” részt a 11. oldalon). Minden hatás, amelyik a **Szörny** kártyatípusra hivatkozik, egyben szörny jelzők használatát is kiváltja.

### FENYEGETÉS

A **Fenyegetés** típusú kártyák azokat a teremtményeket jelzik, amelyek megtámadhatják a Hősöket, vagy bármilyen hátrányt okozhatnak nekik. A legtöbb **Fenyegetés**, próba végrehajtására kényszeríti a Hősöket, vagy egyszerűen megsebzí őket, majd azonnal a dobott lapok közé kerül. Néhány **Fenyegetésből** azonban **Szörny** lesz, és ez harchoz vezet. A **Fenyegetés** kártyatípushoz nem kapcsolódik semmilyen különleges szabály és csak abban az esetben fontos, ha bizonyos képességek, vagy hatások hivatkoznak rá.

### CSAPDA

A **Csapda** típusú kártyák azokat a csapdákat jelentik, amelyeket a Hős működésbe hoz, vagy amelyekbe belelép. A **Csapda** kártyatípushoz nem kapcsolódik semmilyen különleges szabály és csak abban az esetben fontos, ha bizonyos képességek, vagy hatások hivatkoznak rá.

## TALÁLKOZÁS SZÖRNYEKKEL

Találkozások egy Csontvázszal, Varázslóval, Trollal, Gólemmel, vagy Démonnal harchoz vezethet, hacsak a Hősnek nem sikerül elmenekülnie. Egyes **Fenygetés** kártyák, mint például a „Vén Csontok”, vagy a „Mélységi Elf” **Szörnyé** változhatnak és harchoz vezetnek. Minden **Szörny** egy négy Hatalom kártyából álló, valamint négy, a szörny fajának megfelelő szörny jelzóből álló készlettel rendelkezik. Egy **Szörnyvel** való találkozást a következő módon kell rendezni:

1. A Szörny Játékos Meghatározása
2. Szörny Jelző Felhúzása
3. Menekülés, vagy Támadás

## 1. SZÖRNY JÁTEKOS MEGHATÁROZÁSA

Mindig, amikor egy játékos Hőse találkozik egy **Szörnyvel**, akkor a *bal oldalán* ülő játékos veszi át a **Szörny** szerepét a találkozás rendezésének idejére. Ez a **SZÖRNY JÁTEKOS** ekkor fogja és megkeveri a négy Hatalom kártyát, amelyen a **Szörny** portréja szerepel, majd képpel lefelé fordított paklit képezve belőlük, maga elé helyezi őket.

## 2. SZÖRNY JELZŐ FELHÚZÁSA

A szörny játékos a készletből véletlenszerűen felhúz egy szörny jelzót, amelyen a **Szörny** portréja szerepel, és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi. A szörny jelzón található szám a **Szörny** életerejére (lásd „A Harc Vége” részt a 17. oldalon). Amennyiben készletben nincs szörny jelző, akkor a szörny játékos a játéktábláról vesz el egyet.

## LEGENDÁS SZÖRNYEK

Kalladra számos veszélyes szolgát tart a Sárkánytűz Kazamata falai között, akik szó nélkül végrehajtják a Sárkányúr parancsait. Ezek a halálos teremtmények megtámadnak mindenkit, akik balszerencsájukra találkoznak velük.



### CSONTVÁZ

Ezek az élőhalott borzalmak tjjakkal vannak felszerelve, melyekkel tüzes csontszilánkokat lönek ki. Nyilvesszeik gyakran mérgezetek, vagy sötét mágiaúval vannak töltve.



### VARÁZSLÓ

Ezek a sötét varázslók hátat fordítottak embertársaiknak és hatalmas varázserejüket gonosz urak szolgálatára ajánlották fel. Egyes varázslók pokoli erőkkel kötöttek sötét egyezségeket, hogy cserébe a halhatatlanság közelébe jussanak.



### TROLL

A trollok brutális teremtmények, akik hihetetlen fizikai erővel és mérettel rendelkeznek. Emellett meglehetősen ügyetlenek, képtelenek kordában tartani hatalmas erejüket.

### DÉMON

A démonok gigászi mágikus erővel bírnak, és pusztító lángokba burkolóznak. Már egy démon pusztá jelenléte, még a legbátrabb hősen is rémületet és rettegést vált ki.



### GÓLEM

A gólemek mágia segítségével kelnek életre, és kőből, valamint vasból készülnek. Bőrük szinte áthatolhatatlan és még azok a fegyverek is kicsorbulnak tőlük, amelyek egyébként még a páncélt is könnyedén átvágják.

### 3. MENEKÜLÉS, VAGY TÁMADÁS

A Hősnek el kell döntenie, hogy **MENEKÜL**, vagy **TÁMAD**. Egy Hős *nem* menekülhet, hogyha az a kamra, amelybe belépett rendelkezik csapórácscsal, vagy ha olyan különleges mozgás által került ide, mint például egy, a Kutatás pakliból felhúzott „Titkos Átjáró”. (Nem számít, hogy az a kamra, amelyből érkezett, rendelkezik-e csapórácscsal.)

#### MENEKÜLÉS

Ha a Hős úgy dönt, hogy megpróbál elmenekülni, akkor a Hős és a szörny játékos is véletlenszerűen húz egy-egy lapot saját Hatalom kártyáiból, majd összehasonlítják Hatalom kártyáik **MENEKÜLÉSI ÉRTÉKÉT** (a fehér szám a bal alsó sarokban).

Ha a Hős menekülési értéke kisebb, mint a **Szörny** menekülési értéke, akkor a Hősnek nem sikerül elmenekülnie, és harcban kell szembenéznie a **Szörny** (lásd a „Harc” részt a 15. oldalon). Továbbá, a Hős a **Szörny** sebzési értékével egyenlő sebzést (lásd a „Hősi Halálok” részt a 23. oldalon) szenved el (a fekete szám a szörny Hatalom kártyájának bal alsó sarkában).

Ha a Hős menekülési értéke *egyenlő, vagy nagyobb*, mint a **Szörny** menekülési értéke, akkor a Hős sikeresen elmenekül. A szörny játékos ekkor a szörny jelzőjét képpel lefelé fordítva arra a Kazamata kamrára helyezi, amelyikben a **Szörny** való találkozás megtörtént. A **Szörny** addig marad ott, ameddig el nem pusztítják. A **Szörny** kártyája, amennyiben van ilyen, eldobásra kerül és minden Hatalom kártyája visszakerül a megfelelő pakliba. Ezután megkezdődik a következő játékos fordulója.

Amikor egy Hős sikeresen elmenekül, akkor el kell hagynia azt a Kazamata kamrát, amelyben a **Szörny** találkozott és vissza kell térnie abba a Kazamata kamrába, ahonnan ideérkezett. A Hős nem hajt végre találkozást azzal a Kazamata kamrával, amelyikbe visszalép, a fordulója azonnal véget ér. A következő fordulójában azonban végre kell hajtania a találkozást a kamrával, ahová visszamenekült, pontosan úgy, mintha most lépett volna be. Ha a Hős egy ajtón keresztül lépett be a Kazamata kamrába, akkor nem kell egy újabb Ajtó kártyát húznia a meneküléshez.

#### TÁMADÁS

Ha a Hős úgy dönt, hogy támad, vagy ha menekülni próbál, de az nem sikerül, akkor elkezdődik a harc (lásd a „Harc” részt a 15. oldalon).



## A HARC ÉS HATALOM KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

A Harc és a Hatalom kártyák képviselik azokat a támadásokat, amelyeket a Hősök és a szörnyek hajtanak végre a harc alatt. A Hatalom kártyák hasonlítanak a Harc kártyákhoz, azonban rendelkeznek még különleges képességekkel és menekülési értékkel is.

#### HARC KÁRTYA



#### HATALOM KÁRTYA



- 1 Támadási Érték:** Minden kártya rendelkezik egy számértékkel a bal felső sarkában. Ez az érték jelenti a támadás viszonylagos erejét, és arra szolgál, hogy meghatározza harc körének győztesét.
- 2 Támadás Típus:** A kártya felső részén található szimbólum, valamint a kártya színe mutatja meg a kártya támadás típusát (a kék távharci, a vörös a közelharci, a sárga pedig mágikus támadást jelent).
- 3 Ellentámadás Szimbólum:** A kártya jobb felső sarkában található szimbólum azokat a támadás típusokat listázza, amely támadás típusok valamelyikével rendelkező kártya ellen lehet ezt a kártyát ellentámadásra használni. Ha a kártyának nincs ellentámadás szimbóluma, akkor ez a kártya nem teszi lehetővé a Hős, vagy a **Szörny** számára, hogy ellentámadást hajtson végre.
- 4 Kártya Hatások:** Egyes Hatalom kártyák, a szokásos támadási értékük mellett, különleges hatásokkal is rendelkeznek.
- 5 Menekülési Érték:** Ezek az értékek kizárólag a Hatalom kártyákon szerepelnek, és akkor kell őket használni, amikor a Hősök megkísérelnek elmenekülni a **Szörnyek** elől ahelyett, hogy megtámadnák azokat.
- 6 Sebzési Érték (csak a Szörnyek Hatalom Kártyáin):** Amikor a Hősök megpróbálnak elmenekülni, de nem járnak sikerrel, akkor ezzel az értékkel megegyező sebzést szenvednek el.
- 7 Portré:** A portré azt a Hóst, vagy **Szörnyet** ábrázolja, akihez a Hatalom kártya tartozik. Minden Hős, és **Szörny** egy négy lapból álló egyedi Hatalom kártya készlettel rendelkezik.

## PÉLDA ELMENEKÜLÉSRE

Challara egy Csontvázzal találkozik és ahelyett, hogy megtámadná, megpróbál elmenekülni. Challara véletlenszerűen húz egyet a Hatalom kártyái közül és egy 3-as menekülési értékűt fed fel.



A HŐS MENEKÜLÉSI ÉRTÉKE

A szörny játékos véletlenszerűen húz egy Csontváz Hatalom kártyát, és egy 2-es menekülési értékűt fed fel. A Csontváz menekülési értéke kisebb, tehát Challara sikeresen elmenekül. Egy Csontváz jelző kerül a kamrára, és Challara visszatér abba a kamrába, ahonnan érkezett.



A SZÖRNY MENEKÜLÉSI ÉRTÉKE

Ha a Csontváz menekülési értéke nagyobb lett volna, akkor Challara elszenvetne volna a Csontváz 1 sebzési értékét, majd harcban kellett volna szembenéznie a szörnyvel.



SEBZÉSI ÉRTÉK

## A KINCSES KAMRA FOSZTOGATÁSA

A kazamata közepén helyezkedik el Kalladra Sárkányúr Kincses Kamrája, amelyet maga Kalladra őriz. Szerencsére Kalladra nappal alszik, hacsak fel nem ébreszti őt egy elővigyázatlan peches Hős. A Hősök ugyanúgy léphetnek be a Kincses Kamrába, mintha az egy kazamata kamra volna. Annak ellenére, ahogy a Kincses Kamra a kazamata két mezőjét foglalja el, úgy kell tekinteni, mintha egyetlen mezőből állna.



Amikor egy Hős belép a Kincses Kamrába, akkor véletlenszerűen húz egy Sárkány kártyát a Sárkány pakliból.

Ha a felhúzott Sárkány kártya az „Alvó”, akkor minden rendben van. A Hős követi a Sárkány kártya utasításait és felhúz két Kincs kártyát, amelyek egyike talán a Sárkánytűz Kazamata legértékesebb tárgyainak, majd a Hős fordulója véget ér. A Hős a fosztogatásával nem zavarta fel az alvó Kalladrát. A Hős a Sárkány kártyát képpel felfelé fordítva az asztalon hagyja. *Nem* teszi vissza a Sárkány pakliba. A Hős a következő fordulójában elhagyja a Kincses Kamrát bármelyik ájárón keresztül, *vagy* ott marad és felhúz egy újabb Sárkány kártyát.



Ha a felhúzott Sárkány kártya „A Sárkány Dűhe”, akkor a Hős *nagy* bajba kerül! A kincsek közötti ügyetlen turkálása felébresztette Kalladrát, aki azonnal elborítja tüzes leheletével a Hőst. A Hősnek el kell dobnia minden Kincs kártyáját, dobnia kell két kockával, és ezt a sebzést kell elszenvednie a sárkány perzselő leheletétől. Ha nem hal meg, akkor **MENEKÜLNIE** kell: a Hős elmozgatja figuráját a Kincses Kamrából, egy általa választott átjárón keresztül az egyik szomszédos mezőre, felhúзва egy Kazamata kamrát, amennyiben a mező felfedezetlen, majd a fordulója azonnal véget ér. A menekülő Hősök nem mozoghatnak át ajtón, vagy csapórácson. Egy ilyen módon menekülő Hős nem hajt végre találkozást azzal a Kazamata kamrával, függetlenül attól, hogy a kamra előzőleg felfedezett volt, vagy sem. A Hős következő fordulójában azonban végre kell hajtania a találkozást a kamrával, mintha csak akkor lépett volna ide.



A Hősök addig maradhatnak Kalladra Kincses Kamrájában, ameddig úgy nem döntenek, hogy távoznak, vagy ameddig fel nem ébresztik a Sárkányurat. Mivel a Sárkány kártyák nem kerülnek vissza a Sárkány pakliba, ameddig a fosztogatás folyik, ezért ha a Hős minél tovább marad a Kincses Kamrában, annál nagyobb lesz az esélye arra, hogy felébreszti a Sárkányurat!

Miután annyit zsákmányoltak, amennyit csak merészelték, a Hősök elhagyhatják a Kincses Kamrát a fordulójuk során, egy mozgás szokásos végrehajtásával. A Kincses Kamra elhagyásának fordulójában a Hősök nem húznak Sárkány kártyát.

## KÉT VAGY TÖBB HŐS A KINCSES KAMRÁBAN

A Kincses Kamra az egyetlen hely a kazamatában, ahová egy Hős *beléphet*, ha ott már egy másik Hős is tartózkodik. Minél több Hős húz lapokat a Sárkány pakliból, annál nagyobb az esélye annak, hogy a sárkány felébred!

Amikor Kalladra felébred, akkor a Kincses Kamrában tartózkodó minden Hős azonnal elszenvedi „A Sárkány Dűhe” imént ismertetett következményeit, kezdve azzal a Hőssel, aki felhúzta „A Sárkány Dűhe” kártyát, majd az óra járásával megegyező irányban, az asztal körül ülő játékosok Kincses Kamrában tartózkodó Hősei következnek. Az esemény végrehajtása után a játék a szokásos forduló sorrendben folytatódik tovább.

## A SÁRKÁNY KÁRTYÁK MEGKEVERÉSE

Ha nincs egyetlen Hős sem a Kincses kamrában, akkor minden felhúzott Sárkány kártyát, képpel lefelé fordítva, vissza kell keverni a Sárkány pakliba. Azonban, ha két, vagy több Hős tartózkodik a Kincses Kamrában, akkor egyetlen Sárkány kártyát sem lehet visszakeverni a pakliba, ameddig az utolsó Hős el nem hagyja a Kincses Kamrát és az ki nem ürül. Egy későbbi fordulóban, ha még marad rá elegendő idejük, akkor a Hősök visszatérhetnek a Kincses kamrába, hogy további kísérték szerencséjüket egy feltöltött és újrakevert Sárkány paklival.

## HA ELFOGY AZ IDŐ

Amíg nappal a Sárkánytűz Kazamata Torony Szobáiban nyitva állnak a kijáratok a kazamatából, addig az éjszaka beálltával a kijáratok mágia útján becsukódnak és lezáródnak. Azok a Hősök, akik túl sokáig időznek a kutakodással, éjjelre bennragadnak a kazamatában, és az éjszaka az az idő, amikor Kalladra teljesen felébred és nekivág a kazamatának, hogy megkeresse a betolakodókat. Nem csak aprócska tűzlobbanás az, ami Kalladrával összezárt Hősökre vár a éjszakában; éjjel Kallada egészen biztosan felfalja áldozatait.

A *DungeonQuest* játékbán az idő múlását egy nap jelző mutatja a játéktábla napállás mutatóján. A nap jelző helyzete a napállás mutatón jelzi azt az időt, amennyi a Hősök számára még hátravan, mielőtt a játék véget ér. A játék elején a nap jelzőt a napállás mutató első mezőjére kell helyezni, és egyre előrébb kerül, ahogy a játék halad. Amikor a nap jelző eléri a napállás mutató utolsó néhány mezőjét, akkor az éjszaka leszáll és a Torony Szobák nehéz kőajtai elkezdnek bezáródni, megpecsételve a még mindig a kazamatában tartózkodó Hősök sorsát.

Amikor az *Első Játékos* megkezdi a fordulóját, mielőtt még bármilyen akciót végrehajtana, egy mezővel előrelépteti a nap jelzőt a napállás mutatón.

**Fontos:** A nap jelző nem mozdul előre a játék *legelső* fordulójában.

Amikor a nap jelző elér egy számmal jelzett mezőt, akkor az Első Játékosnak dobnia kell egy kockával, hogy meghatározza, hogy véget ér-e a játék. Amennyiben a kidobott szám nagyobb, mint a mezőn feltüntetett szám, vagy intervallum, akkor a Torony Szobák ajtóit nyitva maradnak, és a Hősök még elhagyhatják a kazamatát. Ha a kidobott szám megegyezik mezőn feltüntetett számmal, vagy belesik a feltüntetett intervallumba, akkor minden Torony Szoba hatalmas kőajtaja bezáródik és a játék azonnal véget ér. Ebben a pillanatban, minden Hős, amelyik még mindig a kazamatában tartózkodik, meghal (lásd „A Játék Megnyerése” részt a 15. oldalon).

Még ha a nap jelző el is éri a napállás mutató utolsó mezőjét, a játék tovább folytatódhat. Ettől fogva az Első Játékos nem lépteti tovább a nap jelzőt, azonban továbbra is dob egy kockával minden fordulója előtt, hogy kiderüljön, véget ér-e a játék. Ameddig magasabb értéket dob a mezőn feltüntetettétnél, addig a játék nem ér véget.

Még ha az Első Játékos meg is hal, vagy ki kell maradnia egy fordulóból, a nap jelzőt akkor is léptetnie kell, és esetleg dobnia is kell kockával a játék végének megállapításához minden fordulójának elején, az ismertetett módon.

### PÉLDA AZ IDŐ ELFOGYÁSÁRA

Az Első Játékos fordulójának elején, eggyel előre lépteti a nap jelzőt, egy „1-2” feliratú mezőre. A játékos ekkor dob egy kockával, hogy megállapítsa, hogy véget ér-e a játék. Egy „3”-ast dob, ami nagyobb, mint a mezőn feltüntetett intervallum, tehát az Első Játékos folytathatja a fordulóját a szokásos módon.



Az Első Játékos, a következő fordulójának elején, eggyel előre lépteti a nap jelzőt, egy „1-3” feliratú mezőre. A játékos ekkor dob egy kockával, és egy „3”-ast kap eredményül, ami nem nagyobb, mint a mezőn feltüntetett intervallum. Ez azt jelenti, hogy a játék azonnal véget ér, és minden Hős, amelyik nem hagyta el a kazamatát, meghal.



## A KAZAMATA ELHAGYÁSA

Eljön az idő, amikor a megszerzett kincsekkel, a Hősök úgy határoznak, hogy elhagyják a Sárkánytűz Kazamatát. A kazamatából csak a Torony Szobákon át vezet kiút. Egy Torony Szobába *belépő* Hős dönthet úgy, hogy rajta keresztül azonnal elhagyja a kazamatát. Amennyiben úgy dönt, hogy nem hagyja el, akkor azonnal kilép a Torony Szobából az egyik átjáróján keresztül és végrehajtja a találkozást azzal a



Torony Szoba

Kazamata kamrával, amelybe belép. Egy Hősnek nem kötelező azon a Torony Szobán keresztül elhagynia a kazamatát, amelyben a játékot megkezdte; bármelyik Torony Szobát választhatja, hogy elhagyja a kazamatát. A Hősöknek sohasem kötelező elhagyniuk a kazamatát, ha egy Torony Szobába lépnek. Addig maradhatnak, ameddig csak szeretnének...

Amikor egy Hős kilép a kazamatából, akkor a figuráját el kell távolítani a játéktábláról és többé nem kalandozhat a kazamatában. Ha egyszer egy Hős kilépett, nem léphet vissza többet a kazamatába. A Hősnek most meg kell várnia, amíg a játék befejeződik és a győztes meghatározásra kerül (lásd „A Játék Megnyerése” részt következő hasábon).

Fontos megjegyezni, hogy egy Hős nem hagyhatja el a kazamatát, ha nem birtokol legalább egy *Zsákmány* kártyát (egyetlen Hős sem hagyhatja el a kazamatát üres kézzel; különben mi értelme lenne az egésznek?). Mindazonáltal, bármilyen *Zsákmány* kártya megteszi; még arany értékkel sem kötelező rendelkeznie ahhoz, hogy ezt a feltételt teljesítse.

Ha az Első Játékos elhagyja a kazamatát, a nap jelzőt akkor is léptetnie kell minden fordulója elején.

## A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék akkor ér véget, ha minden Hős vagy sikeresen elhagyta a kazamatát, vagy pedig meghalt.

Amikor a játék véget ér, akkor minden Hős, aki elhagyta a kazamatát, összeadja *Zsákmány* kártyáinak értékét. A *Zsákmány* kártyák többségén arany érték került feltüntetésre. Az arany érték nélküli *Zsákmány* kártyák nulla aranyat érnek (hacsak a *Zsákmány* kártyán ez másképpen nincs meghatározva). Az a játékos a győztes, akinek a Hőse a legmagasabb összesített arany értékű zsákmánnyal hagyta el a kazamatát.

Minden olyan hatást, amelyet a játék végén kell végrehajtani, mint például a „Kincses Láda” utasításai, az arany értékek összesítése előtt kell rendezni. Az Első Játékos rendezi a saját játék-végi hatásait, utána a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább.

Amennyiben két, vagy több játékos összesített arany értéke megegyezik, akkor a legmagasabb értékű *Zsákmány* kártyával rendelkező játékos nyeri a játékot. Ha még ez is egyenlő, akkor a több *Zsákmány* kártyával rendelkező játékos nyeri a játékot. Ha még ez is egyenlő, akkor minden, legmagasabb értékkel rendelkező játékos nyer.

Ha senki sem menekült meg a kazamatából, akkor minden Hős veszít és Kalladra Sárkányúr a győztes! Imádj, amikor minden a tervei szerint alakul.

Néha egy Hősnek elegendő annyi is a győzelemhez, hogy élve kijut a kazamatából, még akkor is, ha mindössze néhány értéktelen kacatot tud felmutatni. Más játékokban, egy Hős, nagy halom ragyogó kincssel távozik és igazán nagyszerű győzelmet arat. A játékosok számon tarthatják, hogy a játékok során melyik játékos mekkora összértékű *Zsákmánnyal* hagyta el a kazamatát, hogy mindig tudják, hogy ki a *DungeonQuest* bajnoka a csapatukban.

## HARC

Amikor a Hősök felfedezést tesznek a kazamatában, előfordulhat, hogy sötétben lapuló *Szörnyekre* bukkannak. Néhány *Szörny* elől el lehet menekülni, azonban minden, *Szörnyekkel* való találkozást harc kirobbanását eredményezheti. Ha egy Hős egy *Szörnybe* botlik és nem menekül el előle, akkor a találkozást harccal kell rendezni. Minden harc mindig egyetlen Hős és egyetlen *Szörny* között zajlik.

A harcot **KÖRÖKRE** osztva kell rendezni, egészen addig, ameddig a *Szörny* vagy a Hős meg nem hal (lásd „A Harc Vége” részt a 17. oldalon). Egy kör, mindkét játékos részéről Harc kártyák kezükbe való felhúzásából, a kézben tartott lapok közül egy kiválasztásából, és képpel lefelé maguk elé helyezéséből áll. A kártyákat ezután egyszerre fel kell fedni és meghatározni a sebzést.

A Harc kártyák jelentik azokat a támadásokat, amelyeket a Hősök és a *Szörnyek* hajtanak végre a csata során. Ezek a támadások lehetnek közelharc (vörös), távharc (kék), vagy mágikus (sárga) támadások. Egyes támadások különösen hatásosak egy másik fajta támadás ellen és lehetővé tesznek ellentámadást (további információért lásd az „Ellentámadás Végrehajtása” részt). A harc során a „Harc kártyák” kifejezés a Hatalom kártyákra is vonatkozik. A játékosok kezében található és a harc köreiből kijátszásra kerülő Hatalom kártyákat Harc kártyáknak kell tekinteni a használat szabályainak, valamint a harcra vonatkozó különleges szabályok tekintetében.



## A HARC LÉPÉSEI

A harc minden köre négy lépésből áll, amelyeket minden körben változatlan sorrendben kell végrehajtani. Ezeket a lépéseket mindaddig kell ismételgetni, amíg a Hős, vagy a **Szörny** meg nem hal. A harc lépései a következők:

1. Harc Kártyák Húzása
2. Harc Kártyák Felfedése
3. Ellentámadás Végrehajtása (ha lehetséges)
4. Sebzés Kiosztása

### PÉLDA HARC ÉS SEBESÜLÉS GYŰJTŐKRE

A harc néhányadik köre után a csontváz és Lindel is okozott sebesülést az ellenségének. A lenti ábra egy példa arra, hogy hogyan kell elhelyezni a kártyákat úgy, hogy kialakításra kerüljön a Hős, és a **Szörny** saját sebesülés gyűjtője csakúgy, mint a közös harc gyűjtő.

#### A CSONTVÁZ SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



#### HARC GYŰJTŐ



#### LINDEL SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



## 1. HARC KÁRTYÁK HÚZÁSA

Minden körben, mind a Hős, mind pedig a szörny játékos kártyákat húz a Harc pakliból, anélkül hogy azokat megmutatnák ellenfelüknek, mindaddig, amíg *öt* kártya nem lesz a kezükben. Csak egy Harc pakli létezik, tehát mindkét játékos ugyanarról a helyről húzza fel a kártyáit.

A harc *legelső* körében a Hős és a szörny játékos véletlenszerűen húz egyet a Hatalom kártyái közül és a kezébe veszi azt, mielőtt feltöltené a kezében tartott lapokat ötre. Minden Hatalom kártya, amely egy menekülési kísérlet során került felhasználásra, *nem* húzható fel. A Hatalom kártyák további különleges hatásokat biztosítanak a játékosok számára a harc során, és mivel minden Hős és **Szörny** saját Hatalom kártya készlettel rendelkezik, ezért a Hatalom kártyák egyedi sajátossággal ruháznak fel minden Hőst és **Szörnyet**.

## 2. HARC KÁRTYÁK FELFEDÉSE

Mindkét játékos választ egy kártyát a kezéből (Hatalom, vagy Harc), amelyeket képpel lefelé fordítva maguk elé helyeznek. Miután a játékosok kiválasztották kártyáikat, egyszerre felfedik azokat. Ha bármelyik kijátszott kártya Hatalom kártya, akkor a Hatalom kártyák különleges hatásait most kell rendezni, kezdve a Hőssel, folytatva a **Szörnyet**.

## 3. ELLENTÁMADÁS VÉGREHAJTÁSA

Ha a játékos Harc kártyájának támadás értéke egyenlő, vagy kisebb, mint az ellenségének a támadás értéke és a kártyája rendelkezik olyan ellentámadás szimbólummal, amelyik megegyezik az ellensége támadás típusával, akkor a játékos **ELLENTÁMADÁST** hajthat végre.

Egy ellentámadás végrehajtásához a játékos egyszerűen olyan kártyákat játszik ki a kezéből, amelyek olyan ellentámadás szimbólummal rendelkeznek, amelyik megegyezik az ellensége támadás típusával, majd ezután a saját kártyái támadás értékeit összeadva meghatározza a teljes értéket. Amikor egy játékos ellentámadást hajt végre, akkor több kártyát is kijátszhat (egyenként), hogy ezzel növelje a teljes támadási értéket. Amennyiben azonban a teljes támadás értéke meghaladja az ellensége támadás értékét, akkor meg kell állnia.

Egy körben csak egy ellentámadás hajtható végre; egy játékos nem válaszolhat ellentámadással egy ellentámadásra.

## 4. SEBZÉS KIOSZTÁSA

Az ebben a körben a magasabb teljes támadás értékkel rendelkező játékos a kör **GYŐZTESE**. A győztes elveszi az összes, általa ebben a körben kijátszott Harci kártyát és ráhelyezi az ellenfele **SEBESÜLÉS GYŰJTŐJÉRE**. Egy játékos sebesülés gyűjtője maga előtt helyezkedik el és a harcban elszenvedett sebzések mennyiségét hivatott jelezni. A sebesülés gyűjtőben található minden egyes lap egy elszenvedett sebzést jelent. Minden játékosnak szét kell terítenie a sebesülés gyűjtője lapjait azért, hogy mindkét játékos láthassa a gyűjtőben található kártyák számát.

A kör vesztese a Harc kártyáit a **HARC GYŰJTŐBE** helyezi, amely a résztvevők manőverezési lehetőségeit reprezentálja, hogy minél nagyobb csapást mérhessenek a másikra. Minden egyes új Harc kártyát, amely a harc gyűjtőbe kerül, úgy kell lehelyezni, hogy minden kártya támadás típusa jól látszódjon. A játékosoknak látniuk kell a harc gyűjtőben található kártyák számát és a támadás típusát.

Ennek a lépésnek a rendezése után, amennyiben sem a Hős, sem a **Szörny** nem halt meg, akkor a játékosok visszatérnek az 1. lépéshez: „Harc Kártyák Húzása”.

## HALÁLOS CSAPÁS

Ha egy kör győztese egy olyan kártyát játszik ki, amelynek a támadás típusa megegyezik a harc gyűjtőben található bármely kártya (kártyák) támadás típusával, akkor az **HALÁLOS CSAPÁST** eredményez. Amikor halálos csapásra kerül sor, akkor a kör győztese felveszi a harc gyűjtő összes olyan lapját, amelynek a támadás típusa megegyezik az általa kijátszott kártya támadás típusával, és az ellenfele sebesülés gyűjtőjébe teszi. Így egy hosszúra nyúló harcban, egy halálos csapás jelentős sebzést okozhat az ellenségnek. A halálos csapást az *előtt* kell rendezni, mielőtt a harc körének vesztese a kártyáját a harc gyűjtőbe helyezné.

## KITÉRÉSEK

A **KITÉRÉS** akkor valósul meg, amikor a Hős és a **Szörny** egyenlő *támadási értékkel* rendelkezik, például, ha mindkét játékos Harc kártyájának támadási értéke „3”. Egy játékos még ekkor is végrehajthat ellentámadást, ezzel győzelemre fordítva a kitérést, amennyiben a kártyájának ellentámadás szimbóluma megegyezik az ellenfele támadás típusával (lásd az „Ellentámadás Végrehajtása” részt). Ha mindkét játékos kártyájának ugyanakkora a támadási értéke és azonos a támadás típusa, akkor a kör automatikusan véget ér kitéréssel, ellentámadás végrehajtásának lehetősége nélkül.

Ha egy kör kitéréssel ér véget, akkor mindkét játékos kártyája a harc gyűjtőbe kerül, és a játékosok visszatérnek az 1. lépéshez: „Harc Kártyák Húzása”.

## JAVASLATOK A HARCHOZ

A harci tudás alapvető fontosságú, a Sárkánytűz Kazamata mélyén ólálkodó szörnyek legyőzéséhez. A következő javaslatok segíthetnek abban, hogy a csaták kimenetele számunkra kedvezően alakuljon.

Az alacsony, 1, vagy 2 támadási értékkel rendelkező kártyák az ellentámadásokban nyújthatnak segítséget. Ne játssz ki alacsony támadási értékű kártyát, hacsak nincs másik, ugyanolyan támadás típusú kártyád is, amelyet ellentámadásra használhatsz.

Alacsony támadási értékű kártyák kijátszása kockázatos, de lehetőséget nyújt arra, hogy sok lapot játszhasz ki egy ellentámadás során, amennyiben az ellenfeled egy magas támadási értékkel rendelkező kártyát játszik ki.

Fordíts figyelmet a harc gyűjtőre. Ha a harc gyűjtő számos azonos támadás típusú kártyát tartalmaz, akkor az pusztító erejű halálos csapás végrehajtására lehet alkalmas.

Ha képes vagy kitalálni az ellenfeled által kijátszani kívánt kártya támadás típusát, az nagy előnyhöz juttathat. Ha a harc gyűjtő több azonos támadás típusú kártyát tartalmaz, akkor az ellenfeled nagy valószínűséggel halálos csapást próbál majd rád mérni azzal a támadás típusal.

Ha az ellenfeled ellentámadást hajtott végre az előző körben, akkor feltehetően nem sok kártyája maradt a kezében abból a támadás típusból. Ezért valószínűtlen, hogy képes lesz újra végrehajtani egy ellentámadást ugyanazzal a támadás típusal.

## HATÁSTALANÍTOTT KÁRTYÁK

Egyes Hatalom kártyák lehetővé teszik egy játékos számára, hogy **HATÁSTALANÍTSÁK** ellenfelük Harc kártyáját. Amikor egy kártya hatástalanításra került, akkor a kártyán található összes szöveget és a rajta található ellentámadás szimbólumot figyelmen kívül kell hagyni. Továbbá, a kártya támadási értéke nullára csökken és nem is növelhető nulla fölé (minden módosítót figyelmen kívül kell hagyni). Ha egy olyan kártya került hatástalanításra, amely „következő kör” képességgel rendelkezik, akkor ezt a képességet nem lehet használni a következő körben (mivel a kártya szövegét figyelmen kívül kell hagyni).

## A HARC VÉGE

A Harc akkor ér véget, ha a **Szörny**, vagy a Hős meghal. Amikor a harc véget ér, akkor a **Szörny** kártyája, amellyel a harcot kezdte és amennyiben van ilyen, azok közé eldobott lapok közé kerül, amely ahhoz a paklihoz tartozik, ahonnan a kártya felhúzásra került. Minden Hatalom kártya visszakerül a megfelelő pakliba, majd minden Harc kártyát vissza kell keverni a Harc pakliba.

## A HŐS GYŐZELME

A **Szörny** életerejé az a szám, amely a jelzőjének az alsó részén található. A harc során, a szörny játékos megnézheti a szörny jelzőjének számozott oldalát, de képpel lefelé fordítva kell tartania úgy, hogy ezt a másik játékos ne láthassa.

Ha a **Szörny** sebesülés gyűjtőjében található lapok száma egyenlő lesz, vagy meghaladja az életerejét, akkor elpusztul és a harc véget ér. A Hős sebesülés gyűjtőjében található lapok átalakulnak tényleges sebesülés jelzőkké. Például, ha egy Hős sebesülés gyűjtőjében három lap található, akkor három sebesülés jelzőt kell elvennie és ráhelyeznie a Hős kártyájára. Ezután a szörny jelzőt vissza kell tenni a készletbe, amelyet meg is kell keverni.

## A SZÖRNY GYŐZELME

A harc során, egy Hős sebesülés gyűjtőjében található minden lap egy sebesülésnek számít. Ezek a sebesülések hozzáadódnak azokhoz a sebesülés jelzőkhöz, amelyeket még a harc megkezdése előtt gyűjtött össze a Hős. Ezért, amikor sebesüléseinek a száma (a sebesülés jelzők, plusz a lapok a sebesülés gyűjtőjében) eléri, vagy meghaladják az életerejét, akkor a Hős meghal.

Ezután a szörny játékos elhelyezi a szörny jelzőjét abban a kamrában, amelyben a **Szörny** való találkozás történt. Fontos megjegyezni, hogy a győztes **Szörny** sebesülései nem maradnak meg a későbbi harcokhoz. Legközelebb, amikor egy újabb találkozásra kerül sor az életben maradt **Szörny**, akkor ismét a szörny jelzőjén megjelölt életerővel rendelkezik majd.

## 1. PÉLDA HARCRA: ALAP TÁMADÁS

A csontváz egy 2 értékű mágikus támadás kártyát fed fel.

Lindel egy 3 értékű mágikus támadás kártyát fed fel.

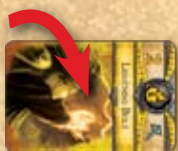


Lindel győz, mivel az ő támadás értéke magasabb. Lindel a kártyáját a csontváz sebesülés gyűjtőjére helyezi, utána pedig a csontváz helyezi a harc gyűjtőbe a kártyáját.

A CSONTVÁZ SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



HARC GYŰJTŐ



LINDEL SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



## 2. PÉLDA HARCRA: KITÉRÉS

A csontváz egy 1 értékű mágikus támadás kártyát fed fel.

Lindel egy 1 értékű közelharc támadás kártyát fed fel.



A két játékos azonos értékű kártyát fedett fel, azonban Lindelnek lehetősége van ellentámadásra, mert a kártyájának mágikus ellentámadás szimbóluma megegyezik az ellenfele mágikus támadás típusával. Lindel úgy határoz, hogy nem hajt végre ellentámadást, így az eredmény kitérés lesz. Ezért tehát mindkét kártya a harc gyűjtőbe kerül.

A CSONTVÁZ SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



HARC GYŰJTŐ



LINDEL SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



### 3. PÉLDA HARCRA: ELLENTÁMADÁS

A csontváz egy 1 értékű távharci támadás kártyát fed fel.



Lindel egy 3 értékű közelharci támadás kártyát fed fel.



A csontváz vesztesre áll, de lehetősége van ellentámadásra, mert kártyájának közelharc ellentámadás szimbóluma megegyezik az ellenfele közelharc támadás típusával.



A csontváz úgy dönt, hogy ellentámadást hajt végre úgy, hogy hozzáad egy másik, 2 támadás értékű távharci Harc kártyát, ezzel 3-ra növelve a teljes támadás értékét. A csontváz meglehetné, hogy nem játszik ki több kártyát, ami kitérést eredményezne, mivel a két játékosnak megegyezik a teljes támadás értéke. A csontváz azonban úgy határoz, hogy folytatja az ellentámadást és kijátszik egy távharci „Mérgezett Nyíl” Hatalom kártyát, melynek támadás értéke 2, ezzel 5-re növelve a teljes támadás értékét. A csontváz Hatalom kártyájának különleges képessége rendezésre került, és majd +4 bónuszt ad a csontváz támadási értékéhez a következő körben, abban az esetben, ha Lindel mágikus támadást fog végrehajtani.



A csontváznak most meg kell állnia a kártyák kijátszásával, mert az 5 teljes támadási értéke meghaladja az ellenfele 3 támadási értékét. Ez a teljes érték magasabb Lindel támadási értékénél, tehát a csontváz nyeri a harcnak ezt a körét.

A csontváz mindhárom távharci Hatalom és Hatalom kártyáját Lindel sebesülés gyűjtőjébe helyezi. Ezután Lindel a kijátszott közelharci Hatalom kártyáját a harc gyűjtőbe helyezi. Ez a sebzés nem elegendő ahhoz, hogy Lindel meghaljon, tehát a harc tovább folytatódik a következő körrel.

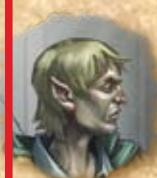
#### A CSONTVÁZ SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



#### HARC GYŰJTŐ



#### LINDEL SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



## 4. PÉLDA HARCRA: HALÁLOS CSAPÁS

A csontváz egy 2 értékű mágikus támadás kártyát fed fel.

Lindel egy 4 értékű közelharc támadás kártyát fed fel.



Lindel magasabb támadás értékkel rendelkezik, tehát a kártyáját a csontváz sebesülés gyűjtőjébe helyezi. A csontváznak nincs lehetősége ellentámadásra, mert kártyájának ellentámadás szimbóluma (távharci) nem egyezik Lindel támadás típusával (közelharc).

Mivel Lindel közelharc támadás típusa megegyezik a harc gyűjtő kártyáinak támadás típusával is, Lindel felveszi a harc gyűjtő összes közelharc kártyáját és áthelyezi a csontváz sebesülés gyűjtőjébe. Lindel halálos csapást mért a csontváza. Végül, a csontváz a kijátszott mágikus Harc kártyáját a harc gyűjtőbe helyezi.

### A CSONTVÁZ SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



### HARC GYŰJTŐ



### LINDEL SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



## 5. PÉLDA HARCRA: HARC VÉGE

A csontváz szörny jelzője három életerőt mutat. A kör végén, a csontváz sebesülés gyűjtőjében négy lap található. Ez a szám egyenlő, vagy nagyobb a csontváz életerejénél, tehát a csontváz elpusztul.



Életerő

Lindel ekkor elszenvedi a saját sebesülés gyűjtőjében található lapok számával megegyező számú sebzést. Lindel elvesz három sebesülés jelzőt és a Hős kártyájára helyezi. Ezután a játékosok visszakeverik az összes Harc és Hatalom kártyát a megfelelő paklikba.



### A CSONTVÁZ SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



### HARC GYŰJTŐ



### LINDEL SEBESÜLÉS GYŰJTŐJE



# A KATAKOMBÁK FELFEDEZÉSE

A Katakombák, omladozó boltívek és folyosók veszélyes labirintusa, amely a kazamata alatt alkot szövevényes járatokat. A legendák szerint a birodalom legnagyobb kincsei a Katakombákban vannak eltemetve, melyek jóval többet érnek, mint bármi, ami Kalladra Kinceses Kamrájában található! Egyes találkozások zuhanással *kényszerítik* a Katakombákba a Hősöket, míg más találkozások *lehetőséget* kínálnak a belépésre.

## KATAKOMBA BEJÁRATOK

Amikor egy Hős találkozik egy „Lejárat” nevű Kazamata, vagy Kutatás kártyával, akkor lehetősége nyílik rá, hogy a következő fordulójában mozgás, vagy kutatás helyett, belépjen a Katakombákba. Akár a belépés mellett dönt, akár nem, a Hősnek egy **KATAKOMBA BEJÁRAT JELÖLŐT** kell helyeznie arra a Kazamata kamrára, ahol rábukkant a bejáratra.



Katakomba Bejárat Jelölő

(Kivétel: Ha egy Hős egy „Lejáratot” húz egy Sziklaomlással sújtott kamrában, beléphet ugyan a Katakombákba, azonban nem helyezhet katakomba bejárat jelölőt a kamrára, függetlenül attól, hogy belépett-e a Katakombákba, vagy sem, mivel a sziklaomlás elzárja a bejáratot).

Amikor egy Hős egy Katakomba Bejárat kamrával találkozik, vagy egy olyan Kazamata kamrával, amelyen katakomba bejárat jelölő van, akkor talált egy lejáratot a Katakombákba. A Hősnek a szokott módon végre kell hajtania a találkozást a kamrával úgy, hogy húz egy Kazamata kártyát és rendezi a már ismertetett módon. Azonban a következő fordulójában a Hős eldöntheti, hogy belép-e a Katakombákba, a mozgás, vagy kutatás helyett.

## UTAZÁS JELÖLŐK

Amikor egy Hős belép a Katakombákba, akkor az utazás jelölőjét a Hős figurájára mellé kell helyezni úgy, hogy a nyíl az általa választott irányba mutasson. Ezután eltávolítja a Hős figurát a játéktábláról és a Hős kártyájára helyezi. Miután a játékos az utazás jelölőjét a játéktáblára helyezte, akkor ezzel a továbbhaladásának az irányát meghatározta *és ettől fogva már nem mozdíthatja el és nem fordíthatja másik irányba a jelölőt*.



Utazás Jelölő

A Hősök beléphetnek egy olyan kamrába, amely egy másik Hős utazás jelölőjét tartalmazza, sőt még a Katakombákba is beléphetnek ugyanebből a kamrából. Amennyiben így határoznak, akkor a saját utazás jelölőiket a szokásos módon a kamrára helyezik, és meghatározhatják, hogy az utazás jelölőik melyik irányba mutassanak (nem kötelező ugyanabba az irányba indulniuk, amelyikbe a többi Hős).

## TALÁLKOZÁSOK A KATAKOMBÁKBAN

A Katakombákban tartózkodó Hősök *nem mozognak és nem kutatnak*, ahogyan azt feljebb, a kazamatában teszik a Hősök. Ehelyett, a Katakombákban egy Hősnek, minden fordulója elején, húznia kell egy Katakomba kártyát és rendeznie kell a normál szabályok szerint, a Kazamata kártya találkozásukkal megegyező módon. Minden Katakomba kártyát, amellyel egy Hős találkozik, a Hős kártyája mellé, egy kupacba kell gyűjteni, ahelyett eldobásra kerülnének, így a játékosok meg tudják számolni őket amikor (és ha) a Hős megtalálja a kiutat a Katakombákból.

Ha egy Hős egy olyan találkozást hajt végre, amelyik arra utasítja, hogy dobja el a kártyát, mint például „A Fáklya Kialszik”, *akkor a kártya ebben az esetben is a Hős kártyája melletti kupacba kerül*.

## A KATAKOMBAK ELHAGYÁSA

Amikor egy Hős egy olyan találkozást rendez, amely lehetővé teszi számára, hogy elhagyja a Katakombákat, akkor meg kell keresnie azt a helyet, ahová a Sárkánytűz Kazamatába visszatér. Ahhoz, hogy megállapítsa, hogy hol bukkan fel újra a kazamatában, a játékos megszámolja az Hős által, a Hős kártya mellett összegyűjtött összes Katakomba kártyát, majd dob egy kockával.

A Hős által megszerzett Katakomba kártyák száma meghatározza, hogy hány mezőt halad előre a Sárkánytűz Kazamata alatt, az utazás jelölője által mutatott irányban. Utazás jelölőjével, minden egyes megszerzett Katakomba kártyáért egy mezőt lép a jelzett irányban (az a kártya is beleszámít, amelyet ebben a fordulóban húzott fel). A kockadobás azt határozza meg, hogy a Hős milyen messzire sodródik balra, vagy jobbra, miután lelépte megfelelő számú mezőt az utazás jelölője által mutatott irányban. A Hősnek a kockadobás *előtt* kell eldöntenie, hogy balra, vagy jobbra fog mozogni. A Hős nem végezhet kutatást és nem hajthat végre találkozást egyetlen olyan mezőn sem, amely alatt áthalad.

**Kivétel:** Ameddig a Katakombákban tartózkodik, a Hős sohasem haladhat a Sárkánytűz Kazamata falain túlra. A Hős továbbra is gyűjti a Katakomba kártyákat, de amikor felbukkanna a kazamatában, és annyi kártyát halmozott fel, hogy azzal a kazamatán túlra mozogna, akkor csak annyi Katakomba kártyát vehet figyelembe, amennyivel a külső falig mozog. Például, ha egy Hősnek hét kártyája van, de az utazás jelölője mindössze öt mezőnyi távolságra van a kazamata falától, akkor úgy állapítja meg, hogy hol fog felbukkanni, mintha csak öt kártyája lenne. Hasonló módon, amennyiben a kockadobás eredménye a kazamata falán kívülre helyezné a Hóst, akkor ehelyett a kazamata falánál kell megállnia.

Amikor egy Hős felbukkan a kazamatában, akkor a figurája visszakerül a játéktáblára, az utazás jelölőjét pedig el kell távolítani a tábláról és a Hős kártyája mellé kell helyezni. A Hősnek vissza kell tennie az összes, általa összegyűjtött Katakomba kártyát a Katakomba pakliba, amelyet ezután meg kell keverni.

**Kivétel:** Minden **Zsákmány** és azok a találkozások, amelyek arra utasítanak, hogy a kártyát meg kell tartani, azok nem kerülnek vissza a Katakomba pakliba. Ha egy Hős újra belép a Katakombákba, akkor ezek a kártyák nem számítanak bele a Katakombákban való haladásba.

Ha egy Hős egy Szakadéknál, vagy egy Hídnál bukkan fel a Katakombákból, akkor eldöntheti, hogy a kamra melyik oldalára helyezi a figuráját. Ha egy Hős egy **Szörnyel** találkozik a Katakomba elhagyása utáni fordulóban, akkor támadnia kell; nem tehet kísérletet az elmenekülésre.



## FELBUKKANÁS EGY FELFEDEZETT MEZŐN

Amikor egy Hős egy olyan, már felfedezett mezőn bukkan fel a Katakombákból, mint például egy Kazamata kamra, vagy a Kincses Kamra, akkor a fordulója azonnal véget ér. A Hős *nem* hajt végre találkozást a kamrával, vagy bármilyen *Szörnyel* a kamrában. A Hős következő körében azonban végre kell hajtania a találkozást a kamrával (mozgás, vagy kutatás helyett), mintha éppen akkor lépett volna oda. Egy Hős *felbukkanhat* egy olyan kamrában, amelyikben egy másik Hős tartózkodik.

## FELBUKKANÁS EGY FELFEDEZETLEN MEZŐN

Amikor egy Hős egy felfedezetlen mezőn bukkan fel a Katakombákból, akkor azonnal húz egy Kazamata kamrát és ráhelyezi erre a mezőre. A Kazamata kamra belépési nyila az általa választott bármely irányban állhat. Ezután a Hős fordulója azonnal véget ér. A Hős *nem* hajt végre találkozást a Kazamata kamrával. A következő körében azonban végre kell hajtania a találkozást a kamrával (mozgás, vagy kutatás helyett), mintha éppen akkor lépett volna oda.

### PÉLDA A KATAKOMBÁK ELHAGYÁSÁRA



Lindel már összegyűjtött két Katakomba kártyát a korábbi fordulóiban. A következő fordulójában egy „Kijárat” kártyával hajt végre találkozást és úgy határoz, hogy elhagyja a Katakombákat. Lindel összesen három kártyát halmozott fel, tehát három mezőt lép az utazás jelölőjével. Ezután eldobja az összes Katakomba kártyáját, kivéve a „Kincses Ládát”, mert az egy *Zsákmány* kártya.



Lindel úgy dönt, hogy jobbra sodródik, majd dob egy kockával, hogy meghatározza, hány mezőt mozog majd. A dobás eredménye „2”, ezért a figuráját két mezővel jobbra helyezi. Lindel utazás jelölője lekerül a játéktábláról. A mező felfedezetlen, ezért Lindel húz egy Kazamata kamrát és ráhelyezi a mezőre (tetszőleges irányban). Lindelnek majd a következő körben kell végrehajtania találkozást a kamrával, mintha éppen akkor lépett volna oda.



## EGYÉB SZABÁLYOK

A következő rész a *DungeonQuest* azon szabályait tárgyalja, amelyek eddig nem kerültek leírásra.

### TULAJDONSÁG PRÓBÁK

A játék folyamán, a kihívások legyőzése végett, a Hősöknek szükségük van az őket jellemző tulajdonságok használatára, ezek a **TULAJDONSÁG PRÓBÁK**. A tulajdonságok a Hős kártyán kerülnek felsorolásra, és a tulajdonság értékek mutatják meg, hogy mik a Hős erősségei és gyengeségei. A Hősök négy különböző tulajdonsággal rendelkeznek, amelyeket próbára tehetnek a *DungeonQuest* játékbán: Erő, Gyorsaság, Páncélzat és Szerencse (lásd „A Hős Kártya Felépítése” részt a 7. oldalon).

Amikor egy Hős tulajdonság próbára kényszerül, akkor az utasítások mindig meghatározzák, hogy a Hős melyik tulajdonságával kell próbát tennie. Például, egy találkozás meghatározhatja, hogy tegyen „Erő próbát”. Egy tulajdonság próba végrehajtásához, a Hősnek dobnia kell két kockával, majd össze kell hasonlítania a kidobott összértéket a Hős tulajdonságával. Ha a kidobott összérték nagyobb, mint a Hős tulajdonsága, akkor a Hősnek **NEM SIKERÜLT** a tulajdonság próbája. Amennyiben a kidobott összérték egyenlő, vagy kisebb, mint a Hős tulajdonsága, akkor a Hősnek **SIKERÜLT** a tulajdonság próbája. A találkozás, amelyik kiváltotta a tulajdonság próbát, meghatározza, hogy mi történik akkor, ha egy Hős tulajdonság próbája sikertelen, vagy sikeres. Általában, egy sikeres tulajdonság próba mindössze annyit jelent, hogy semmi rossz nem történik a Hőssel, míg egy tulajdonság próba sikertelensége súlyos következményekkel járhat.

### ELSZÁNTSÁG JELZŐK

Amikor egy Hős elbukik egy tulajdonság próbát, akkor kap egy elszántság jelzőt. Legközelebb, amikor a Hős tulajdonság próbát kísérel meg végrehajtani a találkozás miatt, akkor minden egyes elszántság jelző megnöveli eggyel a vonatkozó tulajdonságot, ezzel megkönnyítve a tulajdonság próba sikeres végrehajtását. Amikor végül a találkozás rendezésre került (akár sikerült a próba, akár feladta a próbálkozást), a Hős eldobja az összes elszántság jelzőjét.



Elszántság  
Jelző

### HŐSI HALÁLOK

A Sárkánytűz Kazamata Terrinoth legveszedelmesebb labirintusa, ahol a Hősök halála igen gyakori. Számátalan módja van annak, hogy a Hősök meghaljanak a *DungeonQuest* játékbán. Például, a Hősök meghalhatnak olyankor, amikor bennrekednek egy zsákutcában, vagy belezuhannak egy Feneketlen Verembe, vagy rájuk zárul a kazamata naplemente után. A leggyakoribb módja egy Hős halálának azonban az, hogy annyi sebesülést szednek össze, amely egyenlő az életerejükkel, vagy meghaladja azt.

Egy halott Hőst el kell távolítani a játéktábláról, valamint minden kártyája és jelzője visszakerül a megfelelő pakliba és kupacba. A Hős kártyáját ezután képpel lefelé kell fordítani, ezzel jelezve, hogy meghalt. A halott Hősök ezután már semmilyen hatással nincsenek a játékra.

## PÉLDA EGY TULAJDONSÁG PRÓBÁRA

Challara találkozik egy „Csapóajtó” kártyával, amely arra utasítja, hogy hajtson végre próbát a Gyorsaság tulajdonságára. Challara két kockával dob, és eredményül „2”-t és „5”-öt kap, ami összesen 7.

Challara összeveti a 7-es összértéket a Gyorsaságával, ami 6. Mivel a dobások összértéke magasabb, mint Challara tulajdonsága, ezért a próba sikertelen. A „Csapóajtó” egy sebzést okoz Challarának, és arra utasítja, hogy a következő fordulóban hajtson végre egy újabb próbát. Minazonáltal, Challara kap egy elszántság jelzőt a sikertelen próba miatt.



A következő fordulójában Challara ismét végrehajt egy Gyorsaság próbát és összesítve 7-et dob. Challara elszántság jelzőjével a Gyorsasága 7-re növekszik, ami egyenlő a kockadobások összértékével. A próbája sikeres, és így már eldobhatja a „Csapóajtót”. Az elszántság jelzője lekerül a Hős kártyájáról, mert a találkozás rendezve lett.

### KIESETT JÁTEKOSOK

Amikor egy játékos Hőse meghal, akkor a játékos elveszíti a játékot és **KIESETT JÁTEKOSSÁ** válik. A kiesett játékosok továbbra is részt vesznek a játékban és eljátsszák a **Szörnyek** szerepét a tőlük jobbra ülők számára.

Még ha az Első Játékos esik is ki, akkor is folytatja a nap jelző léptetését a fordulói elején.

### GYÓGYULÁS

A játék során, a Hősöknek lehetőségük van gyógyulni. Amikor egy Hős gyógyul, akkor egyszerűen eldobja a megadott számú sebesülést jelzőt a Hős kártyájáról. Az a találkozás, vagy képesség, amelyik gyógyulást biztosít, meghatározza, hogy hány sebesülést gyógyulhat a Hős.

## SZÖRNY JELZŐK

A Sárkánytűz Kazamata **Szörnyei** nem tűnnek el, amikor egy Hős elmenekül előlük, vagy amikor egy Hőst megölnek. A **Szörny** ott bujkál a kamrában, amíg egy újabb Hős arra nem jön. Az ilyen módon ott ólálkodó **Szörny** jelenlétét egy szörny jelző mutatja. Tehát a szörny játékos egy szörny jelzőt helyez az olyan kamrára, ahol egy Hős egy **Szörny**rel találkozott, ha elmenekült előle a Hős, vagy ha megölte a Hőst.



Szörny Jelzők

Ha egy Hős egy olyan Kazamata kamrába lép be, amelyen szörny jelző van, akkor a Hősnek először végre kell hajtania a találkozást a **Szörny**rel. Ha a Hős megöli a **Szörny**et, akkor utána végre kell hajtania a találkozást a kamrával.

A Sárkánytűz Kazamatától eltérően, a Katakombákra nem kerülnek szörny jelzők. Ha a Katakombákban egy Hős elmenekül egy **Szörny** elől, vagy meghal általa, akkor a **Szörny** elvándorol onnan, és szörny jelző nem kerül a játéktáblára.

Ha egy szörny játékosnak szörny jelzőt kell helyezni egy kamrára, de az adott típusból már minden jelző a játéktáblára került, akkor ehelyett a szörny játékos kiválaszt egy olyan típusú szörny jelzőt a játéktábláról és áthelyezi a kamrára.

Hasonló módon, ha egy szörny játékosnak egy szörny jelzőt kell maga elé helyezni, hogy megállapítsa egy **Szörny** életerejét, de az adott típusból már minden jelző a játéktáblára került, akkor a szörny játékos kiválaszt egy olyan típusú szörny jelzőt a játéktábláról és maga elé áthelyezi. A választás előtt nem nézheti meg a szörny jelzőn feltüntetett életert.

Ha egy Hős találkozik egy szörny jelzővel a játéktáblán és elpusztítja a **Szörny**et, akkor a szörny jelzőt le kell venni a tábláról, és mostantól elérhetővé válik, hogy következő fordulóban ismét a játéktáblára kerülhessen (az elpusztított **Szörny**ek sohasem kerülnek eltávolításra a játékból).

## A RÚNÁK HASZNÁLATA

Minden egyes rúna erős varázslattal van felruházva, amelyeket mindössze egyszer lehet használni a játék során. Például, egy hős meggyógyulhat, teleportálhat, vagy automatikusan elkerülhet egy **Csapdát**, vagy egy **Szörny**et. Ezeket a rúnákat a Rúna kártyák képviselik, amelyekből a Hősök véletlenszerűen választanak az Előkészületek során. Amikor egy játékos egy rúnát kíván felhasználni, akkor eldobja a Rúna kártyát a Rúna kártya utasításában megadott időben és végrehajtja a Rúna kártya által nyújtott hatást. A Hősnek vissza kell tennie az eldobott Rúna kártyát a dobozba; ezt a rúnát, a játék hátralevő részében már nem lehet használni.

## OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

A következő rész választékot kínál opcionális szabályokból, amelyekkel a játékosok módosíthatják a *DungeonQuest* játékmenetét. Ha a játékosok bármelyik itt közölt szabályt használni akarják, akkor a játék megkezdése előtt meg kell győződniük arról, hogy mindenki érti és egyetért a szabályokkal.

## EGYEDÜL NEKIVÁGNI

Bár a *DungeonQuest* nagyszerű több játékos számára, emellett kiválóan alkalmas szóló játékra is, amelyben egyetlen Hős próbálja legyőzni a Sárkánytűz Kazamata veszedelmeit, miközben az idővel is versenyzik.

A szóló játék, néhány harcot érintő szabály kivételével, a normál szabályok szerint zajlik. Mivel nincsenek játékosok, akik eljátszhatnák a szörny játékos szerepét, a Hősnek kell végrehajtani a **Szörny** akcióit a harc folyamán.

Amikor egy szörny jelző kerül felhúzásra, hogy meghatározásra kerüljön a **Szörny** életereje, akkor a jelzőt képpel felfelé kell lehelyezni, ahelyett, hogy képpel lefelé lenne. Ezért tehát, a Hős mindig tudja, hogy mekkora sebzésre van szükség, hogy a **Szörny**et elpusztítsa.

A harc lépéseit illetően a következő változtatásokra van szükség:

### 1. Harc Kártyák Húzása

A Hős nem vesz Hatalom kártyát a kezébe. A Hatalom kártyák csak arra szolgálnak, hogy végrehajtsa egy menekülési kísérletet a **Szörny** elől. A **Szörny** egyáltalán nem is rendelkezik kézben tartott lapokkal.

### 2. Harc Kártyák Felfedése

Mivel a **Szörny** nem rendelkezik kézben tartott lapokkal, ezért amikor kijátszik egy Harc kártyát, akkor egyszerűen a Harc pakli felső lapját játssza ki.

### 3. Ellentámadás Végrehajtása (ha lehetséges)

Ha a **Szörny** képes egy ellentámadás végrehajtására, akkor felfedi a Harc pakli felső öt lapját. Ha ezek bármelyike alkalmas sikeres ellentámadás végrehajtására, akkor a kártyákat ki kell játszani. Ezután minden megmaradt felfedett kártya eldobásra kerül.

### 4. Sebzés Kiosztása

Változtatás nem szükséges.

Egy játékos nyerhet egy szóló *DungeonQuest* játékban, ha a Hőseének sikerül elhagynia a Sárkánytűz Kazamatát legalább egy Kincs kártyával, még mielőtt a nap leszáll. Amennyiben nagyobb kihívásra van szükség, akkor a játékos a győzelemhez megpróbálhatja megdönteni a korábbi legmagasabb arany értékét.

## KALLADRA SZOLGÁLÓI

Ez a változat lehetővé teszi, hogy a kiesett játékosok egy új szerepet vegyenek fel a játékban; ők irányítják a szörny jelzőket!

Egy kiesett játékos fordulójában, a játékos egy szörny jelzőt egy, a szörny jelzővel szomszédos kamrába mozgathat a játéktáblán. A **Szörny**ek szabadon mozoghatnak keresztül az ajtókon és a csapórácsokon. A **Szörny**ek, emellett figyelmen kívül hagyják a kamra hatásokat is. Például, nem ragadhatnak bele egy Pókhálóba, vagy nem eshetnek bele egy Feneketlen Verembe. A **Szörny**ek sohasem hagyhatják el a kazamatát, és nem merészelnek belépni a Kincses Kamrába. Egy **Szörny** sohasem mozog olyan kamrába, amelyben már tartózkodik egy **Szörny**.

Amennyiben kettő, vagy több szörny jelző van a játéktáblán, akkor egy szörny jelző mindaddig nem mozgatható másodszor, ameddig egy másik szörny jelző mozgatásra nem került. Például, ha egy csontváz szörny jelző és egy démon szörny jelző található a játéktáblán, és a játékból kiesett játékos úgy dönt, hogy a fordulójában a démon szörny jelzőt mozgatja, akkor az a démon szörny jelző nem mozoghat újra addig, ameddig egy másik (például, a csontváz) szörny jelző mozgatásra nem kerül.

Egy Hős játékosának fordulója során, továbbra is a tőle balra ülő játékos veszi át a **Szörny** szerepét a harc idejére.

## HŐSÖK MEGTÁMADÁSA

Ha egy **Szörny**, egy kiesett játékos fordulójában, egy olyan Kazamata kamrába mozog, amelyben egy Hős tartózkodik, akkor a Hősnek azonnal rendeznie kell a találkozást: a Hősnek támadnia kell, vagy pedig el kell menekülnie, a szokásos szabályok szerint. A Hős balján ülő játékos helyett az a kiesett játékos játssza a **Szörny** szerepét, aki a szörny jelzöt mozgatta. Miután a találkozás végrehajtásra került, a játék a szörny jelzöt mozgó játékos bal oldalán ülő játékkal folytatódik.

## TÖBB SZÖRNY HOZZÁADÁSA

Ha kevesebb szörny jelző van a játéktáblán, mint amennyi Hős maradt, akkor egy szörny játékos elhelyezhet egy új szörny jelzöt a táblán ahelyett, hogy a fordulójában egy szörny jelzöt mozgatta. Ahhoz, hogy meghatározza, hogy melyik szörny jelző kerüljön játékba, a szörny játékos addig húz fel kártyákat a Kazamata pakli tetejéről, amíg egy **Szörnyet** nem húz. (Ha közben felhúzza a „Keverés” kártyát, akkor összekeveri a Kazamata paklit az eldobott kártyákkal, majd tovább folytatja a laphúzást addig, amíg egy **Szörnyet** nem húz.) Ezután eldobja az összes felhúzott Kazamata kártyát. A szörny játékos ráhelyezi a szörny jelzőjét egy olyan általa választott Kazamata kamrára, amelyik szomszédos az egyik Torony Szobával.

## TÖBB SZÖRNY EGY KAMRÁBAN

Ha egy Hős egy olyan helyiségbe lép, ahol egynél több szörny jelző van, akkor el kell döntenie, hogy milyen sorrendben fogja rendezni velük a találkozásokat. Ha a Hős elmenekül, akkor *nem* hajt végre találkozást egyetlen másik **Szörnnyel** sem.

## A HALÁL MÉG VÁRHA

Amikor a Hősök meghalnának, akkor helyett csak **ELÁJULNAK**. Amikor egy Hős elájul, akkor dob egy kockával, és amennyit eredményül kap, annyi, tetszése szerint választott **Zsákmány** kártyáját dobja el, azokba a dobott lap kupacokba, amelyekből az adott kártya származik. Ezután a Hős eldobja az összes elszenvedett sebesülésének a felét (felfelé kerekítve), és a fordulója azonnal véget ér.

Ha egy Hős amiatt hal meg, hogy bennreked egy zsákutcában (lásd „Zsákutcák”, a 9. oldalon), akkor a Hős figuráját az egyik általa választott szomszédos mezőre helyezi, és a Katakombákból való felbukkanásra vonatkozó szabályok szerint jár el (lásd a 21. oldalon).

## KÖPENY ÉS TÖR

Ez a változat még izgalmasabbá teszi a játékot, mert a játékosok nem tudják mekkora arany értékkel rendelkeznek az ellenfeleik. Amikor a Hősök **Zsákmányhoz** jutnak, akkor a kártyák képpel lefelé kerülnek a játékosokhoz, nem pedig képpel felfelé, és így rejtve maradnak a többi játékos elől. A játékosok megnézhetik saját **Zsákmányaikat**, de nem fedhetik fel a kártyáikat a többi játékos előtt. A többi játékos továbbra is megszámolhatja, hogy egy Hősnek hány **Zsákmány** kártyája van.

## MÁGIKUS ERŐ

Ebben a változatban a Hősöknek még több hatalom áll rendelkezésükre, amely félelmetessé, vagy meggondolatlaná teszi őket. Ahelyett, hogy minden játékos csak egyetlen Rúna kártyával kezdene, a játékosok számos Rúna kártyával kezdenek. A játékosoknak meg kell állapodniuk abban, hogy mennyi Rúna kártyát kapnak a Hősök a játék megkezdése előtt.

## MARADJ ÉLETBEN ÉS HARCOLJ MÁSKOR

Ez a változat lehetővé teszi a Hősök számára, hogy elmenekülhessenek a harc *közben* is, nemcsak a harc megkezdése előtt. Ha egy Hős megnyeri a harc egy körét, akkor bejelentheti, hogy kísérletet tesz az elmenekülésre. Amennyiben úgy határoz, hogy megpróbálja, akkor minden olyan kártya, amelyik az ellenfele sebesülés gyűjtőjébe került volna a kör megnyerése miatt, ehelyett eldobásra kerül (tehát a Hős nem okoz sebesülést abban a körben). Ha a Hős megnyeri a harc következő körét, akkor ahelyett, hogy sebesülést okozna a **Szörnynek**, elmenekül. A kör végén a harc véget ér, és a Hős a annyi sebesülést szenved el, amennyit egy Hős szokott elszenvedni, amikor túlél egy harcot. A Hősnek ekkor menekülnie kell; nem dönthet úgy, hogy mégiscsak sebez és folytatja a harcot. Ha a Hős nem nyeri meg a harcot a menekülési szándék bejelentése utáni körben, akkor nem menekülhet el, és a harc tovább folytatódik a szokásos módon. Mindazonáltal, ha a Hős később megnyeri a harc egy másik körét, akkor ismét kísérletet tehet a menekülésre.

## A GYÁVÁKNAK NINCS GYŐZELEM

Ebben a változatban a Hősök nem hagyhatják el a kazamatát, ha nincs legalább egy Kincs kártyájuk. Kizárólag a Kalladra búvóhelyének szívéből megszerzett **Zsákmány** számít. Minden egyéb, csak értéktelen kacsat egy legendás Hős számára.

## MEGKÉSETT INDULÁS

Ez a változat kevesebb időt ad a Hősöknek, hogy elhagyják a kazamatát, ami még nagyobb kihívást jelent a lenyugvó nappal való versenyben. Az Előkézsületek során a nap jelző a szokásos módon a napállás mutató első mezőjére kerül. Ezután az egyik játékos dob egy kockával, és amennyit dob, annnyival lépteti a nap jelzöt.

## A TORONY HATALMA

Ez a változat több lehetőséget nyújt a Hősök számára a kazamatában történő mozgásra. Amikor egy Hős belép egy Torony Szobába, akkor átmehet bármelyik másik Torony Szobába. A Hős ekkor azonnal újra mozog, egy, a Torony Szobával szomszédos mezőre.

## HŐS-HŐS ELLENI HARC

Ez a változat lehetővé teszi a Hősök számára, hogy olyan mezőkre lépjenek, ahol már másik Hős is tartózkodik, és megtámadják őket. Amikor egy Hős egy olyan mezőre *mozog*, ahol egy másik Hős tartózkodik, akkor meg kell támadnia őt (Hős-Hős elleni harcból nincs menekülés). A harcot a szokásos szabályok szerint kell rendezni, kivéve, hogy a harc véget ér abban a körben, amelyben az egyik Hős sebesülés gyűjtőjében négy, vagy több kártya halmozódik fel. Ez a Hős lesz a **LEGYŐZÖTT**, a másik Hős pedig a **GYŐZTES**. A győztes kiválaszthatja és elveheti a legyőzött Hős egyik **Zsákmány** kártyáját. A legyőzött Hősnek át kell mozognia az egyik szomszédos kamrába úgy, mintha egy **Szörny** elől menekült volna el.

Ha bármilyen időzítési esemény merül fel, akkor a harcot kezdeményező Hős dönti el, hogy az eseményeket milyen sorrendben kell rendezni.

Egy Hős nem támadhat meg más Hősöket a Kincses Kamrában.

# LEGENDÁS HŐSÖK

## TATIANNNA

„Terrinoth sötét és vad területein él az én törzsem, a harcos nők büszke és szenvedélyes testvérisége. Korokon át önálló életet élünk és nem volt szükségünk a férfiak világára. De a külső világ, napról napra egyre beljebb tolakodik a vadonjainkba. Láttam a fegyvereiket és a mágikus tárgyaikat. Láttam a kincseket, amelyek a testvéreim számára a túlélést jelenthetik, amikor nem leszünk már képesek távol tartani magunktól a külső világot. A törzsem többi tagja szerint bolond vagyok, de amint összegyűjtöttem elegendő aranyat, akkor mágiával és acéllal térek vissza az enyéimhez. Lehet, hogy bolond vagyok, de a testvéreimnek fenn kell maradniuk.”



## LINDEL

„Egy elf életének sok-sok esztendeje nagy súllyal nehezedik rá. Faluról falura vándoroltam, és hallgattam az elveszett gyermekek, szerelmek, barátok szomorú történeteit, és szerettem olyanokat, akik az életüket áldozták, hogy aranyra leljenek a Sárkánytűz Kazamata mélyén. Az az elátkozott hely annyi szívnek okozott már bánatot és veszteséget... Ezt nem tűrhetem tovább. Egyszer és mindenkorra el kell tüntetni a kincseket azokból a kamrákból. Senki, akit szeretnek, többé nem ássa meg saját sírját egy örült kalandban, ősi aranyakért.”



## DICSŐSÉGES HUGO

„Én, Dicsőséges Hugo, olyan örökkévaló hírnevet tervezek elérni, amelyhez foghatóról még senki sem hallott. Kellos többi Lovagja talán megelégszik párbajgyőzelmekkel való kérkedéssel, vagy óriások legyőzésével, de én elhomályosítom majd ezeket a történeteket, amikor megállok majd a lakoma csarnokban, és elmondom, hogy milyen veszedelmek vártak rám a Sárkánytűz Kazamatában. Amikor előveszem majd a mélységekből magammal hozott felbecsülhetetlen értékű relikviákat, akkor a férfiaknak tátva marad a szájuk, az asszonyok elalélnak, a gyermekek pedig összébb húzzák magukat borzongásukban. És aki hall majd legendás küldetéséről, az sosem feledi többé a Dicsőséges Hugo nevet!”



## GHERINN TESTVÉR

„Kellos papjai magukkal vittek és menedéket nyújtottak. Sosem firtatták számtalan förtelmes bűnömet, melyeket a múltban elkövettem. Azonban, mint a Testvériség többi tagjának, nekem is szembe kellett néznem a tisztítótűzzel, és minden vétkem egy seb alakjában öltött formát és égett bele a testembe. Ma már más ember vagyok. Más utat járok, de a múltam nem feledhetem. Csak egy olyan valódi bátor tett, mint bemerészkedni a Sárkánytűz Kazamatába, és kincsekkel visszatérni hittestvéreimhez, fog megszabadítani múltam árnyékától.”



## CHALLARA ÉS BRIGHTBLAZE

„Nemes családom gyökerei a Sárkány Háborúig, és még azon is túlra, vezethető vissza. Egyes kincsek, melyeket Kalladra rabolt el, becsalogassa velük a szerencsevadászokat a kazamatába, az én őseimtől származnak. A tudat, hogy ez a gyűlöletes vadállat, Kalladra még mindig él, és az én örökségemen heverészik, az egész életemben bosszantott. Tekintélyes képességeim segítségével gondoskodom róla, hogy többé ne legyenek Kalladra birtokában a családunktól elrabolt ékszerek.”



## KRUTZBECK

„Miért is aggódnék? Még egy olyan harcban sem vettem részt, melyben alul maradtam volna. Szóval, azt mondd, hogy a Sárkánytűz Kazamata a leghalálosabb a birodalomban? No hiszen! Nekem az a kazamata, csak egy újabb hely, egy rakás dologgal, amit szétszaphatok, és begyűjthetek még egy trófeát. És ha el kell hoznom egy marék aranyat, hogy ezzel bizonyítsak, ám legyen. De a harc, az itt a lényeg.”



## MAGYARÁZATOK

Ez a szekció részletezi a szabályokat az olyan különleges körülmények esetén, amelyek esetleg felmerülhetnek a játék folyamán.

### FENYEGETÉSEK, AMELYEK HARCHOZ VEZETNEK

Egyes találkozások, mint a „Vén Csontok” és a „Mélységi Elf”, olyan **Fenyegetések**, amelyek **Szörnyekké** alakulhatnak. Ezek a találkozások olyan szörny jelzőket és Hatalom kártyákat igényelnek, amelyek a kártyán feltüntetett **Szörnyet** ábrázolják. Ha a Hős elmenekül, vagy meghal, akkor a szörny jelző a Hős helyére kerül, a **Szörnyvel** való találkozásra vonatkozó szokásos szabályok szerint.



### KORLÁTOZOTT ERŐFORRÁSOK

Minden tartozék, csak a játékhoz adott számban áll rendelkezésre. Például, ha már minden katakombába bejárat jelölő használatban van, akkor több katakombába bejárat jelölő nem helyezhető a játéktáblára. A szörny jelzőket a rájuk vonatkozó szabály szerint kell használni, amely a „Szörny Jelzők” részben került leírásra, a 24. oldalon. Ha azonban egy karakter képes beváltani 5 darab 1-pontos sebesülés jelzőt egy 5-pontos sebesülés jelzőre, akkor azt azonnal meg is kell tennie.



### TÖBB HŐS EGY KAMRÁBAN

A Hősök nem *mozoghatnak* egy olyan kamrába, amelyben már egy másik Hős tartózkodik, kivéve a Kincses Kamrát. A következő körülmények azonban eredményezhetik azt, hogy két, vagy több Hős egy kamrán osztozzon.

### FELBUKKANÁS KATAKOMBÁKBÓL

Amikor egy Hős felbukkan a Katakombákból, akkor előfordulhat, hogy egy olyan mezőre kerül, amelyiken már egy másik Hős tartózkodik.

### ELMENEKÜLÉS EGY SZÖRNY ELŐL

Amikor egy Hős elmenekül egy **Szörny** elől, akkor menekülhet olyan mezőre, amelyiken már egy másik Hős tartózkodik.

### HATÁSOK A FORDULÓK KEZDETÉN

Ha egy Hősnek két, vagy több hatást kell rendeznie a fordulójának az elején, akkor mindet rendeznie kell, de az általa választott sorrendben. A Hősnek rendeznie kell *minden* ilyen hatást, még akkor is, ha valamelyik azt eredményezi, hogy a fordulója azonnal véget ér.

Ha egy Hős a Katakombákban egy olyan hatást rendez, amely miatt a fordulója azonnal befejeződik, akkor abban a fordulóban már *nem* húz egy újabb Katakomba kártyát.

## TALÁLKOZÁS SZÖRNNYEL, KÜLÖNLEGES MOZGÁS ESETÉN

Amikor egy Hős elmenekül egy **Szörny** elől (lásd a „Menekülés” részt a 12. oldalon), visszavonul a Sárkány Dűhe hatására (lásd „A Kincses Kamra Fosztogatása” részt a 13. oldalon), vagy felbukkan a katakombákból (lásd a „Katakombák Elhagyása” részt a 21. oldalon), akkor olyan módon kell találkozást végrehajtania a kamrával a következő fordulójában, mintha ennek a különleges mozgásnak az eredményeként lépett volna be oda. Ha egy szörny jelző van a kamrában, akkor először a **Szörnyvel** kell végrehajtani a találkozást. Ha a **Szörny** elpusztul, akkor utána kell végrehajtania a Hősnek a találkozást a kamrával.

### BLOKKOLT HŐSÖK

Ha egy Hős már kétszer átkutatott egy kamrát és az egyetlen kamrában, amelyikbe átléphetne, már egy másik Hős tartózkodik, akkor a Hős **BLOKKOLVA** van. A blokkolt Hősök mindaddig kimaradnak a fordulókból, ameddig lehetővé nem válik számukra, hogy egy üres kamrába mozoghassanak.

### KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG ÉS A SZABÁLYOK ÜTKÖZÉSE

Minden olyan esetben, amikor egy különleges képesség, vagy hatás ellentmondásba kerül a szabályokkal, akkor a különleges képesség, vagy hatás felülírja a szabályokat.

### BELÉPÉS EGY HÍDRA, KÜLÖNLEGES MOZGÁSSAL

Ha egy Hős egy olyan különleges mozgással lép egy Híd kamrába, mint a Kutatás pakli „Titkos Átjáró” kártyája, akkor eldöntheti, hogy a kamra melyik oldalára helyezi a Hős figuráját.

Ha egy Hős egy Híd kamrában bukkan fel a Katakombákból, akkor eldöntheti, hogy a kamra melyik oldalára helyezi a Hős figuráját.

### PÉLDA EGY HÍDRA VALÓ BELÉPÉSRE, KÜLÖNLEGES MOZGÁSSAL

Tatianna kutatást hajt végre és egy „Titkos Ájtó” kártyát húz a Kutatás pakliból. Úgy határoz, hogy egy Híddal kamrával szomszédos kamrába mozog. Eldöntheti, hogy a Híd kamra melyik oldalára lép. Ezután Tatianna a szokásos szabályok szerint végrehajtja a találkozást a kamrával.

# ALKOTÓK

**A Játékot Tervezte:** Jakob Bonds

**A Játékot Fejlesztette:** John Goodenough

**Színesítő Szöveg:** Tim Uren

**Szerkesztette:** Mark O'Connor

**Grafikai Tervezés:** Andrew Navaro és WiL Springer

**Borító Illusztráció:** Jesper Ejsing

**A Hősöket Tervezte:** Jacob Glaser

**A Kazamata Kamrákat Tervezte:** Henning Ludvigsen

**A Kártyákat Tervezte:** Banu Andaru, Felicia Cano, Jesper Ejsing, Lou Frank, Jacob Glaser, John Goodenough, Rafal Hryniewicz, Henning Ludvigsen, Andrew Navaro, Ben Prenevost, és Frank Walls

**Művészeti Vezető:** Zoë Robinson

**Játéktesztelők:** Elliott Eastoe, J.R. Godwin, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, James Hata, Sally Karkula, Brett Klooster, Daniel Klooster, Rob Kouba, Chris Mayfield, Andrew Navaro, Jon New, Mark O'Connor, Mark Pollard, Guy Reed, Matt Root, Brady Sadler, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Jason Walden, Barac Wiley, Kevin Wilson, és Sara Yordanov

**Termelési Vezető:** Gabe Laulunen

**FFG Vezető Tervező:** Corey Konieczka

**FFG Vezető Producer:** Michael Hurley

**Kiadó:** Christian T. Petersen

**Külön Köszönet:** Dan Glimne (Drakborgen edition) és Gustav Bonds (Legenden edition)

© 2010 Fantasy Flight Games. *DungeonQuest* is a trademark of Scanditoy AB, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Runebound*, *Descent: Journeys in the Dark*, *RuneWars*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

For additional material, support, and information, please visit us on the web:

**[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)**



**Fordította:** fki

**Lektorálta:** gytibor

v.1.0

## HASZNOS TANÁCSOK

Létfontosságú az optimális útvonal kiválasztása a játéktáblán. A játékosoknak el kell dönteniük, hogy célszerűbb-e olyan útvonalon haladni, amely már felfedezésre került és láthatók a Kazamata kamrák, vagy megpróbálnak egy felfedezetlen, de feltehetően rövidebb úton elindulni.

Azok a Hősök, akiknek csupán néhány sebesülésük van, megkockáztathatnak veszélyesebb találkozásokat is ahelyett, hogy olyan kamrákon vágnak át, amelyekben csak lassabban lehet haladni, mint például egy Sziklaomlás, vagy olyan kamrákban, amelyeken ajtók vannak.

Amikor a Hősök **Szörnyekkel** találkoznak, akkor fontos döntés elé kerülnek, hogy elmeneküljenek, vagy harcoljanak-e. Egyes **Szörnyek** elől nehezebb elmenekülni, és nagyobb sebesülést okoznak, ha menekülési kísérlet sikertelen lesz. Egyes Hősök könnyebben képesek elmenekülni, mint a többiek, tehát a játékosoknak figyelmet kell fordítaniuk a menekülési értékeikre a Hatalom kártyáikon, mielőtt meghozzák a döntést, hogy elmenekülnek, vagy támadnak-e.

A Hősöknek meg kell fontolniuk, hogy melyik kamrába térnek vissza, amikor sikeresen elmenekülnek, mert az esetleg veszélyesebb lehet, mint ha megküzdenek a **Szörnyel**.

A Kincses Kamra fosztogatása jó ítélőképességet és erős idegzetet igényel. Minél tovább marad egy Hős, annál több kincset talál, de egyre nagyobb a kockázata annak, hogy felébreszti a Sárkányurat, vagy, hogy a nap lemegy, mielőtt elhagyhatná a kazamatát. Általánosságban elmondható, hogy az a legbölcsebb, ha nem töltünk a szükségesnél több időt a Kincses Kamrában.



## A SÁRKÁNYTŰZ KAZAMATA LAKÓI

A Sárkánytűz Kazamata nem minden lakója Kalladra szolgálja. Számtalan lény él a kazamatában, amelyekkel egyszerűen összefutnak azok, akik kincsek után kutatnak a falak között. Ezek a teremtmények nem kockáztatják meg a harcot, azonban gyakran halálos akadállyal bizonyulhatnak.



### ROMLÁSPÓK

A romlásópókok hatalmas méretű pókfélék, amelyek mérgező vért köpnék. Egyes romlásópók, amelyek hátán vörös homokóra jele található, ragacsos hálót vetnek áldozataikra. A romlásópók hálót fonnak a sötét és keskeny folyosókba, hogy csapdába ejtsék az óvatlan kalandorokat.



### PENGESZÁRNYÚ

Ezek az erőteljes denevérszerű teremtmények, az áldozataik fölé repülnek, lecsapnak rájuk és halálos karmaikkal tépik őket. Egyes pengeszárnyúak olyan gyorsan mozognak, mint maga a szél, és még azelőtt lecsapnak, hogy észrevennék őket.



### NAGA

A Nagák kígyószerű teremtmények, amelyek természetüknél fogva, búvóhelyül az elhagyatott helyeket keresik. Ha megzavarják őket, akkor erős varázslatokkal fegyverzik fel magukat és hosszú, hajlékony farkukkal fogják le áldozataikat.



### MÉLYSÉGI ELF

Messze a föld alatt él az elfek egy közössége, akik hátat fordítottak társaiknak. Elit orgvilkosokká váltak, és mindig a magasabb árat fizetők szolgálatába ajánlják pengéiket. Kapzsiságukban és önzésükben képesek még saját munkaadóik ellen is fordulni, ha valaki többet ígér nekik. A legjobb orgvilkosok jégtörőket kapnak, amelyek vékony jég réteggel vonják be az áldozatokat, fegyvereiket és páncélzatukat törékennyé téve.



### ÁRNY

Azt senki sem tudja már, hogy ezek az élőhalott teremtmények szellemidéző mágia eredményei-e, vagy csupán meggyötört lelkek, akik nem találnak nyugalmat. Bármilyen legyen is az eredetük, ezek a szellemszerű borzalmak, lebegő rongyos csuklyás köpönyegeknek látszanak, felhúzott kámzsáik belül üresek, eltekintve a két fagyos fénylő pontot, amely valaha a szemük volt. Az árnyak gyűlölik az élőket, és féltékenységükben nyöszörögnek és jajgatnak, miközben keresgélnek, hogy kiszippantsák az életet mindenikből, aki arra vetődik.



### FERROX

Egy örült varázsló pengeszárnyúakból teremtette ezeket a kiégett lényeket, sokan esztendővel ezelőtt. Vérszomjuknak már számtalan kalandor lett áldozata, mert egy ferrox okozta seb komoly vérvesztést eredményezhet, és csak nagyon nehezen gyógyul. A legerősebb ferroxoknak fehér csík van a hajukban és képesek kiszívni az életenergiát az ellenfeleikből és azzal gyógyítani önmagukat.

## KAMRA LEÍRÁSOK



### KAZAMATA SZOBA

Húzz egy Kazamata kártyát.



### CSAPDA SZOBA

Húzz egy Csapda kártyát.



### KINCSES KAMRA

Húzz egy Sárkány kártyát.



### FENEKETLEN VEREM

Hajts végre Szerencse próbát. Ha sikerült, akkor keresztüljutsz a vermen, és a következő fordulót a szokásos módon folytathatod. Ha nem sikerül, akkor lezuhansz a verembe és meghalsz!



### KATAKOMBA BEJÁRAT

Húzz egy Kazamata kártyát.

A következő fordulóban beléphetsz a Katakombákba, a szokásos mozgás helyett.



### FOLYOSÓ

Azonnal tovább kell mozognod. Egy fordulóban nem léphetsz kétszer ugyanarra a Folyosóra.



### SZAKADÉK

Húzz egy Kazamata kártyát.

Egy áthatolhatatlan repedés szeli ketté a kamrát. A következő fordulóban csak egy olyan átjárón át távozhatsz, amelyik a Szakadéknak ugyanazon az oldalán van, ahonnan ideérkeztél.

Ha a Katakombákból egy Szakadéknál bukkansz fel, akkor eldöntheted, hogy a szakadék melyik oldalára helyezed a Hős figurádat.



### A SÖTÉTSÉG KAMRÁJA

Azonnal végre kell hajtaniod még egy mozgást. Dobj egy kockával és a dobott eredmény alapján válaszd ki, hogy melyik átjárón át távozol.

Amennyiben az átjárót fal blokkolja, akkor a fordulód véget ér, és a következő fordulóban újra dobnod kell.



### TORONY SZOBA

Ha egy vagy több **Zsákmány** kártyával rendelkezel, akkor elhagyhatod a kazamatát.

Ha nem tudsz kilépni, vagy úgy döntesz, hogy nem lépsz ki a kazamatából, akkor azonnal újra kell mozognod.

## KAMRA LEÍRÁSOK



### SZIKLAOMLÁS

Húzz egy Kazamata kártyát.

A következő fordulódban el kell döntened, hogy visszalépsz, vagy pedig megpróbálsz átmenni a sziklaomlason.

Ha visszalépsz, akkor vissza kell térned abba a Kazamata kamrába, ahonnan ideléptél.

Amennyiben megkísérelsz áthaladni a sziklaomlason, akkor hajts végre Gyorsaság próbát. Ha a próba sikeres, akkor átmész a sziklaomlason és a szokásos módon folytathatod tovább a fordulód. Ha a próba nem sikerül, akkor bennreksz a kamrában. A következő fordulódban ismét eldöntened, hogy visszalépsz, vagy pedig megpróbálsz átmenni a sziklaomlason.



### PÓKHÁLÓ

Visszaléphetsz, vagy megpróbálhatsz átvágni a pókhálón.

Ha visszalépsz, akkor a következő fordulódban vissza kell térned abba a Kazamata kamrába, ahonnan ideléptél.

Amennyiben megkísérelsz átvágni a pókhálón, akkor hajts végre Erő próbát. Ha a próba sikeres, akkor azonnal újra kell mozognod. Ha a próba nem sikerül, akkor bennragadsz a kamrában. Ha egy Hős egyszer bennragadt, akkor a következő fordulóiban mindaddig újra kell próbálnia az áthaladást a pókhálón, amíg az nem sikerül.



### CSAPÓRÁCS

Húzz egy Kazamata kártyát.

Nem menekülhetsz el a **Szörnyek** elől, ameddig egy ilyen kamrában vagy; mindenképpen támadnod kell.

A következő fordulódban, ha úgy döntesz, hogy átmész a csapórácson, akkor Erő próbát kell tenned. Ha ez sikeres, akkor felemeled a csapórácsot, és a normál módon mozgatsz. Ha nem sikerül, akkor a csapórács túl nehéznek bizonyult, a kamrában kell maradnod. A következő fordulódban, ismét megpróbálhatsz felemelni a csapórácsot, vagy pedig távozhatasz egy másik átjárón keresztül.



### HÍD

Eldöntheted, hogy maradsz azon az oldalon, ahonnan beléptél a kamrába, vagy megpróbálhatsz átmenni a hídon.

Ha úgy határozol, hogy maradsz azon az oldalon, ahonnan beléptél a kamrába, akkor a következő fordulódban vissza kell lépned abba a Kazamata kamrába, ahonnan jöttél.

Ha megpróbálsz átkelni a hídon, akkor Gyorsaság próbát kell tenned, de adj hozzá +1-et a dobásodhoz minden egyes, a birtokodban lévő **Zsákmány** kártyáért. Ha úgy látod jónak, akkor eldobhatsz bármennyi **Zsákmány** kártyát, mielőtt a tulajdonság próbát végrehajtod.

Ha a próba sikerül, akkor azonnal újra mozognod kell. Ha nem sikerül, akkor leesel a hídról és a Katakombákban érsz földet; ekkor dobj egy kockával, melynek eredményével egyenlő sebzést szenvedsz el.



### ELFORDULÓ SZOBA

Amikor az Elforduló Szoba a játéktáblára kerül (miután a Hős idelépett), a kamra elfordul 180 fokkal. Ezután a Hős fordulója véget ér. Az Elforduló Szoba csak egyszer forog; ha egy Hős újra belép a kamrába, akkor az nem fordul el.

Ha egy Elforduló Szoba átjáróját egy fal blokkolja, akkor a Hős úgy próbálhatja meg elhagyni, hogy kutat, és reménykedik benne, hogy talál egy „Titkos Ajtót”, vagy egy „Lejáratot” (lásd a „Kutatás” részt, a 10. oldalon). Amennyiben egy Hős nem hagyja el az Elforduló Szobát a második kutatási kísérlet vége előtt, akkor bennreksz a zsákutcában és meghal.

## SZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ

A szabály összefoglaló tartalmazza az összes alapszabályt, amelyekre a játékosoknak szükségük van a *DungeonQuest* játékhoz.

## A JÁTEKOSOK FORDULÓI

A *DungeonQuest* fordulók sorozatából áll, kezdve az Első Játékkal, majd balra haladva a többiek következnek. Amikor egy Hős fordulójára kerül sor, akkor a következő akciók egyikét kell végrehajtania:

**MOZGÁS** egy szomszédos mezőre

**VAGY**

**KUTATÁS** azon a mezőn, amelyen tartózkodik

Miután egy Hős végrehajtotta a fenti akciók egyikét, a játék az óra járásával megegyező irányban folytatódik.

### MOZGÁS

A Hős keresztülmozgatja a figuráját egy Átjárón egy szomszédos mezőre; átlós mozgás *sohasem* megengedett. A Hősök nem léphetnek olyan mezőre, amelyen már egy másik Hős tartózkodik, kivéve a Kincses Kamrát. Miután egy Hős mozgott, végre kell hajtania a találkozást a mezővel, ahová érkezett. További részletekért lásd a „Mozgás” részt a 8. oldalon.

### KUTATÁS

A Hős egyszerűen felhúzza a Kutatás pakli felső lapját, és követi annak utasításait.

Egy Hős, ha úgy dönt, akkor végrehajthat kutatást két egymást követő fordulóban, de az utána következő fordulóban már mozgania kell. Ha a Hős később visszatér ugyanabba a kamrába, akkor ismét kutathat, két egymást követő fordulóban.

A Hősök csak olyan kamrában kutathatnak, amelyek rendelkeznek kutatás szimbólummal, és csak akkor, ha nincs szörny jelző a kamrán. További részletekért lásd a „Kutatás” részt a 10. oldalon.

## TULAJDONSÁG PRÓBÁK

Egy tulajdonság próba végrehajtásához a Hős két kockával dob, majd összehasonlítja a dobás összértékét a Hős tulajdonságával. Ha dobás összértéke nagyobb, mint a Hős tulajdonsága, akkor a Hősnek nem sikerült a tulajdonság próba és kap egy elszántság jelzőt.

Minden elszántság jelző eggyel növeli a Hős tulajdonság értékét, könnyebbé téve a soron következő tulajdonság próbát. Ha dobás összértéke egyenlő, vagy kisebb, mint a Hős tulajdonsága, akkor a Hősnek sikerült a tulajdonság próba. További részletekért lásd a „Tulajdonság Próbák” részt a 23. oldalon.

## TALÁLKOZÁSOK SZÖRNYEKEL

A **Szörnyekkel** való találkozásokat a következő lépések végrehajtásával kell rendezni:

1. A Szörny Játékos Meghatározása
2. Szörny Jelző Felhúzása
3. Menekülés, vagy Támadás

További részletekért lásd a „Találkozás Szörnyekkel” részt a 11. oldalon.

### MENEKÜLÉS

A Hős és a szörny játékos is, véletlenszerűen felhúz egy-egy kártyát a saját Hatalom paklijából, majd összehasonlítja a Hatalom kártyáik menekülési értékeit (a fehér szám a bal alsó sarokban).

Ha a Hős menekülési értéke kisebb, mint a **Szörny** menekülési értéke, akkor a Hősnek nem sikerül elmenekülnie, és harcban kell szembenéznie a **Szörny**rel. Továbbá, a Hős elszenved a **Szörny** támadási értékével (a fekete szám a Hatalom kártya bal alsó sarkában) megegyező számú sebesülést.

Ha a Hős menekülési értéke egyenlő, vagy nagyobb, mint a **Szörny** menekülési értéke, akkor a Hősnek sikerül elmenekülnie, és el kell hagynia azt a Kazamata kamrát, amelyben a **Szörny**rel találkozott, és vissza kell térnie abba a Kazamata kamrába, ahonnan ide érkezett. A Hős nem hajt végre találkozást azzal a Kazamata kamrával, amelyikbe visszalép és a fordulója azonnal véget ér. A Hős következő körében azonban végre kell hajtania a találkozást azzal a Kazamata kamrával, amelyikbe visszamenekült, mintha éppen most lépett volna oda (mozgás, vagy kutatás helyett). A szörny játékos ekkor képpel lefelé ráhelyezi a szörny jelzőjét a Kazamata kamrára, ahol a Szörnyrel való találkozás történt. További részletekért lásd a „Menekülés” részt a 12. oldalon.

### HARC

A harc minden köre négy lépésből áll, amelyeket minden egyes körben, ugyanabban a sorrendben kell végrehajtani. Ezek a lépések addig ismétlődnek, ameddig a Hős meg nem hal, vagy a **Szörny** el nem pusztul. A harc lépései a következők:

1. Harc Kártyák Húzása
2. Harc Kártyák Felfedése
3. Ellentámadás Végrehajtása (ha lehetséges)
4. Sebzés Kiosztása

További részletekért lásd a „Harc” részt a 15. oldalon.