

# BATTLELORE

## SECOND EDITION

### WARBAND OF SCORN

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

### a kiegészítő áttekintése

A *Warband of Scorn* seregdoboz a *BattleLore Second Edition* kiegészítője. Ebben a kiegészítőben Uthuk Y'llan számára találhatsz új erőteljes egységeket, tereplapkákat, tudáskártyákat és forgatókönyv-kártyákat, melyek izgalmas választási lehetőséget biztosítanak számodra, és növelik a játékelményt is. A kiegészítő csomagban lévő összetevőket úgy terveztük meg, hogy azok zökkenőmentesen illeszkedjenek az alapjátékhoz, így azonnal elkezdhesétek vele a játékot.

### a kiegészítő jele

A *Warband of Scorn* seregdoboz minden egyes kártyáját a jobb oldali szimbólummal láttuk el, hogy azok megkülönböztethetők legyenek a *BattleLore Second Edition* alapkártyáitól.



### Játékösszetevők

9 vérkaszás



12 berzerker



9 vérnővér



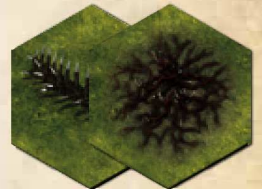
6 groteszk



1 pokolhozó



4 tereplapka



2 barikád  
2 vérmező

20 tudáskártya



2 seregkártya



4 egység-összefoglaló kártya



5 forgatókönyv-kártya



16 telepítési kártya



14 db Uthuk  
2 db barikád

1 frakció zászlójelző



2 győzelmi pont jelző



2 db „10” GYP

2 sérülésjelző



2 db „3” sérülés

3 vérzésjelző





# a kiegészítő használata

Az alábbiakban leírjuk, miként tudod a *Warband of Scorn* játékoszeteveket beépíteni az alapjátékba.

A *Warband of Scorn* kiegészítővel új erőteljes egységekhez, tereplapkákhoz, tudáskártyákhoz és forgatókönyv-kártyákhoz férhetsz hozzá. A kiegészítő legtöbb összetevőjét egyszerűen keverd hozzá az alapjáték megfelelő játékoszeteveioihez (lásd az alábbi „Kiegészítő előkészítése” fejezetet).

## kiegészítő előkészítése

Mielőtt elkezdenél játszani ezzel a kiegészítővel, az alábbi lépéseket kell végrehajtanod:

1. **Új kártyák előkészítése:** Szedd össze a kiegészítő egység-, összefoglaló-, forgatókönyv-, sereg- és telepítési kártyáit, és keverd hozzá az alapjáték már meglévő, megfelelő Uthuk kártyákhoz.

Megjegyzés: az új tudáskártyákat ne keverd hozzá az alapjáték Uthuk tudáskártyáihoz (lásd a következő fejezetet)!

2. **Egyéb összetevők előkészítése:** Keverd a műanyag figurákat, a tereplapkákat, és minden más jelzőt a megfelelő játékoszetevek kupacai közé.

## tudáspakli

A kiegészítőben megtalálod a *Warband of Scorn* tudáspakliba tartozó tudáskártyákat, a Uthuk frakció részére. Ez a pakli 20 tudáskártyát tartalmaz, melyek mindegyikét megjelöltük a *Warband of Scorn* kiegészítő jelével.

Az alapszabálykönyv 14. oldalán található „Teljes előkészület” fejezet 6. lépése (a tudáspakli és a forgatókönyv-pakli kialakítása) során a Uthuk játékos választhat, hogy az alapjáték Uthuk tudáspakliját, vagy a *Warband of Scorn* kiegészítő tudás-pakliját akarja-e inkább használni. Ekkor a kiválasztott tudáspaklit kell képpel lefelé maga elé-, a nem használt tudáspaklikat pedig félre teszi.

## tudáspaklik testreszabása

A sereg felállítása után lehetőségek van arra, hogy testreszabjátok a tudáspaklitokat azzal, hogy egy választott paklitokból lapokat cserélhettek ki a rendelkezésre álló kártyákkal.

A „Seregek felállítása” lépés legvégén mindkettlen titokban eltávolíthatjátok maximum 5 tudáskártyátokat a saját paklitokból, amelyeket lecserélhettek a rendelkezésükre álló tudáskártyákra. A rendelkezésre álló tudáskártyák olyan fel nem használt tudáskártyák, amelyek a játékos saját frakciójához tartoznak.

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

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

## az arany szabály

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

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

## új terelettípusok

A *Warband of Scorn* kiegészítő 2 új tereptípust vezet be a játékba, amelyek megváltoztatják a csatatér kinézetét. A telepítési kártyák jóvoltából barikád és vérmező tereplapkákat helyezhettek el a seregek részeként. Egyes (ehhez a kiegészítőhöz mellékelt) forgatókönyvek ezeket az új tereptípusokat egyedülálló módon használják.

- Nem választhatok olyan terelettípusokat a telepítési kártyákon, amelyek már nem találhatók a játék dobozában.

## barikád terület (hexa)

A telepítési kártyák kiválasztása előtt vegyetek el egyforma számú barikád telepítési kártyát, és tegyetek a frakciótok választható kártyái közé.



Ha egy egység egy barikád hexára lép, akkor vagy azonnal be kell fejeznie a mozgását, vagy 1 sérülést kell elszenvednie, ha tovább mozog. Ha egy egység egy barikád hexán fejezte be a mozgását, a kör hátralévő részében tovább mozoghat egy egységképeség, vagy valamilyen más hatás következtében.

- A telepítési kártyák felfedése után az első játékoskal kezdve, mindkettlen tetszőleges számú barikádlapkátokat lerakhatjátok a felétek eső tábla fél bármelyik üres hexájára.
- Mindkettőtöknek maximum 3-3 barikádlapkátok lehet.
- Egy olyan egység, amelyik egy barikád területre vonult vissza, ebben az összecsapásban már nem vonulhat vissza tovább, így 1-1 sérülést fog elszenvedni minden el nem végzett visszavonulás után. Azon egység, amely egy barikád területre vonult vissza, egy másik összecsapás során már visszavonulhat innen.

## vérmező terület (hexa)

Ha egy egység egy vérmező hexán kezdi a körét elveszít 1 életpontot.

- A vérmező lapkát egy üres hexán kell elhelyezni.





# Új jelzők

Ez a kiegészítő új jelzőket és hatásokat vezet be a játékba. A frakció zászlójelzőket egyes forgatókönyv-kártyák használják, amik segítségével újabb módokon szerezhettek győzelmi pontokat; míg a pajzsjelző egy új hatás, amelyet egyes egység-képességek és tudáskártyák használnak.

## frakció zászlójelző

A frakció zászlójelzők hasonlítanak az alapjátékban található zászlójelzőkre, de csak annak a frakciónak adnak győzelmi pontokat, amelyhez tartoznak.



- A győzelmi pont (GYP) lépésed során 1-1 GYP-t kapsz minden olyan hexáért, amelyen van egy saját frakció zászlójelződ és egy saját egységed.
- Egy frakció zászlójelző lehet ugyanabban a hexában is, mint egy sima zászlójelző. Ez nem korlátozza az ellenfeledet abban, hogy GYP-t szerezzen a sima zászlójelző jóvoltából.

## vérzésjelző

Ha egy vérjelzővel megjelölt vérző egységeddel támadást hajtasz végre, egy kockával kevesebbel dobhatsz csak (de minimum 1 kockával dobhatsz).



- Ha egy egységed vérezni kezd, tegyél egy vérzésjelzőt az egységed hexájára, jelezve, hogy ez az egységed vérzik. Ha egy vérző egységed mozog, mozgasd a vérzésjelzőt is az egységeddel együtt. Ha egy vérző egységed megsemmisül, távolítsd el a tábláról a vérzésjelzőt is, az egységeddel együtt.
- Ha egy már vérző egységed még egyszer vérezni kezdene, annak semmilyen további hatása nincs.
- Az utasítás lépés során az éppen aktív játékos elkölthet 2 tudáspontot, hogy eltávolítson egy vérzésjelzőt az egyik egysége mellől. Ez az egység innentől már nem vérzik.

# SZABÁLYOK TISZTÁZÁSA

Az alábbi bekezdésekben olvashatsz a kiegészítőben bevezetésre kerülő új szabályokról. Ezeket a szabályokat (angol) betűrendbe szedtük, így könnyebben rájuk találhatsz.

## ásás [egységképesség]

- Egy ásás (Burrow) képességű egységed keresztül tud mozogni járhatatlan terepen, vagy egy ellenséges egység által elfoglalt hexán, de nem fejezheti be a mozgását sem járhatatlan terepen, sem egy ellenséges egység által elfoglalt hexán.
- Ha egy ásás képességű egységednek vissza kell vonulnia, be kell tartania a mozgáskorlátozásokat a visszavonulása során minden olyan hexán, amelyről indul, és amely hexákon keresztül mozog.

## lekötöző [egységképesség]

Ha utasítást adsz egy nem legendás egységednek, amelyik egy lekötöző (Immobilize) képességű ellenséges egységgel szomszédos hexán áll éppen, akkor ez az utasított egységed nem tud ebben a körben mozogni.

- Ha egy legendás egységed egy lekötöző képességű ellenséges egységgel szomszédos hexába lép, akkor a mozgása azonnal megszakad, és az egységednek meg kell állnia.

## manatörés [tudáskártya]

Amikor kijátszol egy „Manatörés” (Mana Break) tudáskártyát, az ellenfelednek választania kell az alábbi 2 lehetőség közül:

- 1.) Az ellenfelednek ki kell hagynia a győzelmi pont (GYP) lépést, és az egyik általad választott egysége 2 sérülést szenved el. VAGY
  - 2.) Az ellenfeled eldobhatja veled ezt a tudáskártyát anélkül, hogy végrehajtaná az előbbi hatásokat.
- Ha ez ellenfeled a második megoldást választja, és eldobhatja inkább veled a kijátszott tudáskártyádat, ki kell fizetnie neked a kártya tudásköltségét.
  - Az ellenfeled nem játszhat ki másik tudáskártyát ebben a körben, amikor a „Manatörés” kártyát kijátszottad.





## SZÉTSZÓRATÁS (TUDÁSKÁRTYA)

Amikor kijátszol egy „Szétszórás” (Scatter) tudáskártyát, választanod kell egy nem elfoglalt hexát. A kiválasztott hexával szomszédos minden ellenséges egységnek 2-2 mezőt kell mozognia, a lehető legjobban eltávolodva a kiválasztott hexától.

- A kijátszott tudáskártyád által okozott mozgás nem számít visszavonulásnak. Ha a hatás bármelyik egységet egy olyan hexába mozgatná, amelybe nem tud belépni, az egység nem fog mozogni, de sérülést sem szenved el emiatt.

## EZER VÁGÁS (EGYSÉGPÉSSÉG)

Ha egy ezer vágás (Thousand cuts) képességű egységeddel támadsz, a támadási dobásod bármennyi  $\heartsuit$  eredményét elkötheted arra, hogy 1-1 szomszédos ellenséges egységnek 1 sérülést okozz.

- Használhatod az ezer vágás képességet a célpont egységen is.
- Minden szomszédos ellenséges egységnek csak egyetlen sérülést okozhatsz ezzel az egységképességgel.

## FORGATÓKÖNYV-PAKLI

A kiegészítő forgatókönyv-kártyáit a játék előkészítése során keverd hozzá az alapjáték forgatókönyv-kártyáihoz. Ha valamelyik kiegészítő több példányban is meg lenne neked, akkor ügyelj rá, hogy minden egyes forgatókönyv-kártyából csak egyetlen példány kerüljön be a paklijába.



## KÉSZÍTŐK

**Az eredeti BattleLore játékot tervezte:** Richard Borg

**BattleLore Second Edition játékot tervezte:** Robert A. Kouba

**Ezt a kiegészítő tervezte és fejlesztette:** Robert A. Kouba

**Producer:** Derrick Fuchs

**Technikai szerkesztők:** Brian Mola és Adam Baker

**Lektorálta:** Christopher Meyer

**Grafikai tervezők:** Wil Springer, Chris Beck és Michael Lanzel

**Grafikai tervező menedzser:** Brian Schomburg

**Művészeti menedzser igazgató:** Andy Christensen

**Belső grafikák:** Tey Bartolome, Jon Bosco, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Carolina Eade, Michael Ivan, Stellar Labs, Jake Probelki és Firat Solhan

**Figura design:** Jon Bosco and Sylvian Decaux

**Műanyag szobrok:** Benjamin Misenar

**Produkcó menedzser:** Eric Knight

**Produkcó koordinátor:** John Britton

**Társasjáték menedzser:** Steven Kimball

**Vezető játékkervező:** Corey Konieczka

**Vezető producer:** Michael Hurley

**Kiadó:** Christian T. Petersen

**Játékesztelők:** Simone Biga, Jonathan Bove, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Silvia Faeta, Tony Fung, Jonathan Hirsch, Andy Leber, Angus Lee, Josh Lewis, Scott Lewis, Samuel Newman, Niko Simmons, Samuel Stuart, Nate Tripp, Jonathan Ying és Brandon Zimmer

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, BattleLore, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. EZ NEM JÁTÉK. NE ADJA 13 ÉVESNÉL KISEBB GYERMEK KEZÉBE!

