

SHADOWS OF BRIMSTONE™

fordította: **Beorn** (2018)
TGY lefordított fejezeteit
felhasználva
lektorálta: **Profundus Librum**
nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!



SZABÁLYKÖNYV

**FLYING FROG
PRODUCTIONS®**

az egykori vadnyugaton játszódó horror társasjáték

1-4 játékos részére, 12 éves kortól

SHADOWS OF BRIMSTONE™

Jason C. Hill játéka

Az 1880-as évek közepén az Egyesült Államok délnyugati részén lévő kis bányászvárosban, Brimstone-ban, fent a hegyek közt, megtalálták a homálykövet; egy új értékes, mágikus tulajdonságokkal bíró ásványt, amely ritkább az aranynál... de egyben veszélyesebb is! Kapzsi vágótól fűtött talajkutatók érkeztek a hírre mindenfelől, és csak túl későn ismerték fel, hogy milyen következményekkel is jár féktelen mohóságuk. Egy villanás, és Brimstone városa eltűnt egy kataklizmikus mágikus robbanás epicentrumában. A bányák mélyén ezzel egy időben kapuk nyíltak más világokra, szabadjára engedve a Nagy Homályt, mely rátelepedett a környékre!

Most démonok hordái özönlnek a bányákból, pusztítást hozva a környező vidékre, az ég pedig fekélik a rémálomszerű teremtmények rajaitól, akik le-lecsapnak az óvatlan utazókra! Míg a legtöbbben fejvesztve menekülnek, néhány hős tűnik fel, hogy segítsenek visszaszorítani a Homályt, végigküzdvé magukat a bányákon, lezárva az átjárókat, és talán meglelve útjukon a szerencséjüket is.

a játék áttekintése

A Brimstone Árnyai egy gyors ütemű, kooperatív, az egykori vadnyugaton játszódó Dungeon-crawl társasjáték, vegyítve mindezt az Elmondhatatlan Rettegéssel! Minden játékos egy karaktert hoz létre, felvéve az egyik klasszikus vadnyugati hóstípus szerepét, mint például a békebíró, bandita, farmer vagy bárhölgy. A játékosok által irányított hősök csapata ezután behatol a démonoktól hemzsező Brimstone városát környező dombok alatt húzódó bányába. A hősök különböző küldetéseknek vághatnak neki, egy másik világba vezető átjáró megtalálásától és lezárásától, az éjszaka egy rettenetes teremtménye által zsákmányul ejtett farmer fiának megmentéséig. A hősök felfedezik a dinamikus generált bányát, leküzdik az életveszélyes találkozásokat, vad teremtmények ellen harcolnak, miközben hasznos felszereléseket és ősi ereklyéket találhatnak, amik segíthetnek nekik a kalandjaik során. A hősök más világokba nyíló kapukra is bukkanhatnak, melyeken átlépve, a kalandok azok másik oldalán folytatódnak.

A hős karakterek a kampány rendszerben játékról-játékra megtarthatók, folyamatosan tapasztalatot gyűjthetnek és szinteket léphetnek, ezzel fejlesztve meglévő képességeiket, illetve szerezve újakat. A hősök a kalandok között meglátogathatják a helyi frontvárosokat, ahol elkölthetik a nehezen megszerzett zsákmányukat, hogy újra felszerelkezzenek a következő küldetésre.

Tehát töltsd meg a hatlövétűdet, vedd fel a kalapod és a poncsód, gyűjtsd össze a csapatod, mivel a Homály közel'g, és a pokol hamarosan elszabadul... a Brimstone Árnyaiban!

játékosok

A Brimstone Árnyai egy teljesen kooperatív játék, 1-4 játékos részére. Ha ezt az alapjátékot egy másik alapjátékkal kombinálod, a játékosok száma 5-6-ra növelhető. Minden játékos közösen dolgozik a játék ellen, a nehézség a kalandban részt vevő hősök számától függ.



A JÁTÉK ALKOTÓELEMEI

dobókockák

A játékhoz 16 szabványos hatoldalú dobókocka (8 fehér és 8 piros) tartozik, amelyet szét kell osztani a játékosok között. Kétféle színű kocka van: a piros kockák a szörnyek támadásához, a fehér kockák a hősök dobásaihoz használandók. A kártyák gyakran hivatkoznak a D6 és D3 kifejezésekre. A D6 egy másik elnevezése a hatoldalú kockának. A D3 szintén egy hatoldalú kocka dobását jelenti, de a dobás után nézd meg a következő táblázatot:

D6 dobás	eredmény
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

újradozások

Sokszor előfordul a játék során, hogy újradozhatsz egy vagy több kockát. Fontos megjegyezni azonban, hogy

ugyanazt a kockát semmilyen módon nem lehet egynél többször újradozni!



nyolcoldalú kocka

A játékhoz tartozik egy nyolcoldalú kocka is, melyet egyes speciális dobásokhoz használtok majd. Erre a kockára sokszor csak D8-ként utalunk.

a veszélykocka

A játékban találsz egy nagyobb, speciális, hatoldalú kockát is, amit veszélykockának nevezünk. Ezen a kockán a 3, 3, 4, 4, 5, 6 számok szerepelnek. Leggyakrabban egy támadás során a szörnyek számának meghatározására használjuk. A kártyákon a veszélykockára a egy szimbólummal utalunk.



fizikai-sérülésjelzők

Ezeket a piros sérülésjelzőket a hősökre és a szörnyekre kell helyezni, annak a nyomon követésére, hogy mennyi fizikai sérülést szenvedtek el a játék során. A nagyobb, egyedi fizikai-sérülésjelzők egyenként 5 sérülést jelölnek.



épelme-sérülésjelzők

Ezeket a kék épelme-sérülésjelzőket a hősökre és a szörnyekre kell helyezni, annak a nyomon követésére, hogy mennyi épelme-sérülést szenvedtek el a játék során. A nagyobb, egyedi épelme-sérülésjelzők egyenként 5 épelme-sérülést jelölnek.



homálykőjelzők

Ezeket a jelzőket annak a nyomon követésére használjuk, hogy a hősök mennyi homálykő-szilánkot találtak a kalandjuk során.



elszántság

Az elszántság a hősök egy olyan erőforrása, melyet a kockáik újradozására, a különleges képességeik aktiválására, vagy a mozgásuk felgyorsítására használhatnak.



romlottságjelzők

A játék során a hősök romlottságpontokat kaphatnak, melyek lassan a gonoszság és a mutáció útjára taszítják őket.



felfedezésjelzők

Ezeket a jelzőket képpel lefelé helyeztük el az új helyiségekbe, amelyeket a hősök felfedeznek, és amikor felfedezésre kerülnek, jelzik a helyiségben levő kijáratok-, valamint a legyőzendő szörnyek és találkozások számát. Némelyiken nyomszimbólum is szerepel.



felszerelésjelzők

Minden hős rendelkezik egy oldaltáskával, melyben a hasznos felszereléseit vihet magával, mint például kötszert, vizkit, vagy dinamitot. Ezeket a felszereléseket jelöljük a felszerelés-jelzőkkel.



kifosztásjelzők

Ezek a jelzők jelölik azt, hogy a hősök értékes dolgokért sikeresen kifosztottak egy térképlapkát. Minden térképlapka csak egyszer fosztható ki.



visszatérésjelzők

Ezeket a jelzőket használják a hősök arra, hogy egy extra esélyt kapjanak a túlélésre, lehetővé téve a kiűtött hősnek, hogy hosszútávú hatások nélkül visszatérjen a játékba.

mélységsáv

A mélységsáv mutatja meg, hogy milyen mélyre merészkedtek a hősök a bányában, illetve jelzi a Homály erősödését, hatalmának növekedését is, hogy mikor tud elmenekülni a bányából, ami a hősök azonnali vereségét jelentené.



homályjelző

Ezzel jelezhetitek a mélységsávon a Homály jelenlegi pozícióját, ahogy az egyre feljebb mozog a bányában, megpróbálva elhagyni azt.

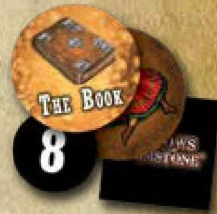


hőscsapatjelző

Ezzel jelzitek a mélységsávon a csapatotok aktuális pozícióját, hogy éppen milyen mélyen jártok a bányában.

további jelzők

A játékhoz mellékelünk még egy pár egyéb jelzőt is. Ezek nem szükségesek az alapjátékhoz, csak majd a leendő kiegészítők megvásárlásakor lesz rájuk szükségetek.



tp és arany

Az egyik kalandról a másikra a hősök nagy mennyiségű aranyat és TP-t (tapasztaltpontot) gyűjthetnek össze, melyekhez nem találtsz jelzőket a játékban. Épp ezért javasoljuk, hogy az összegyűjtött TP-ket és aranyakat egy papírlapon rögzítsétek.

a figurák és a talpaik

Minden Brimstone Árnai alapjátékban egy nagy csomó figurát találhatsz, melyek a hősöket és szörnyeket képviselik. Adtunk melléjük műanyag talpakat is, amelyre felszerelhetők. Az összes figura felsorolása, a hozzájuk tartozó talpak méretei, és az összeállításukat a Kalandfüzetben találod meg.

a Brimstone Árnai zenei cd

A cd-n olyan zeneszámokat találsz, amelyeket hallgatásra ajánlunk a játék mellé. Nem befolyásolja a játékmenetet, de erősen növeli annak hangulatát.

KÁRTYÁK

A játékban több különböző kártyapaklit találhatsz, melyeket a bánya felfedezése közbeni dinamikus generálására, a találkozások szörnyeihez, és a kalandok közben lelt felszerelésekhez használtak.

kulcsszavak

A legtöbb kártyán egy kulcsszót tüntettünk fel, mely a kártya neve alatt szerepel. A kulcsszavaknak általában nincs jelentősége, de néha egyes kártyák hivatkozhatnak bizonyos kulcsszavakra.

szimbólumok

Számos kártyán szerepelnek olyan szimbólumok, melyek a kártya különböző aspektusait képviselik. Az összes szimbólumot megtalálod a szabálykönyv utolsó oldalán.

játékban marad

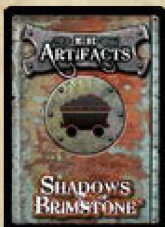
Néhány kártyán szerepel a „játékban marad” (Remains in Play) kifejezés. Ezek a kártyák mindaddig játékban maradnak, és befolyásolják azt, amíg valamilyen módon nem kerülnek semlegesítésre.

dobópaklik

A játékban lévő minden kártyapakli mellett helyet kell hagynotok egy-egy dobópaklinak is. Az eldobott lapok képpel felfelé kerülnek a megfelelő dobópakliba a használat után, és már nem részei a játéknak. Bármely játékos bármikor végignézheti akármelyik dobópaklit. Ha bármelyik pakliból kifognának a lapok, keverjétek meg a dobópakliját képpel lefelé, egy új paklit alakítva ki.

Néhány kártya (például a zsákmány és a fosztogatás) nem kerül a dobópakliba, ehelyett minden ilyen kártyát össze kell keverni, ha egy vagy több kártyát kell húzni.

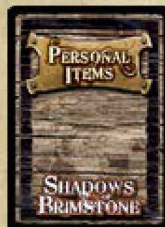
KÁRTYATÍPUSOK



felszerelés / varázstárgyak

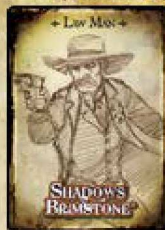
Ezek a paklik speciális felszereléseket és varázstárgyakat tartalmaznak, melyekre a hősök bukkanhatnak a bánya felfedezése során. Sok mindent találhatsz itt a kötélről és kötszertől kezdve az ősi idegen ereklyéken át az

okkult tudást tartalmazó könyvekig! Miután rábukkantál egy ilyen kártyára, az a hősödnél marad, aki megkapja a kártyán feltüntetett bónuszokat.



kezdőfelszerelés és személyes tárgyak

Minden hős a karakterlapján felsorolt kezdőfelszereléssel kezdi a játékot. Mindenki 1-1 személyes tárgyat is húzhat, ami némileg árnyalja a személyiségüket és kicsit többet megmutat a háttértörténetükből.

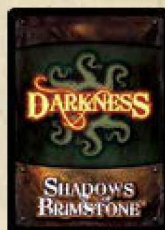
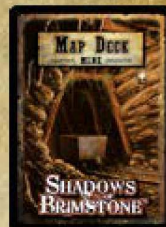


hős kezdőfejlesztés

Minden hős rendelkezik 3-3 kezdőfejlesztéssel, melyek közül a játékos egyet választhat, ezzel szabva személyre még jobban a hőse karakterét.

térképkártyák

A térképkártyák paklija segítségével lehet véletlenszerűen generálni a bányát, amit a hősök felfedezhetnek. Ez lehetővé teszi, hogy minden bánya más és más legyen. Minden egyes térképkártya egy-egy térképlapkát képvisel.

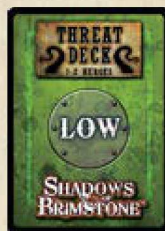
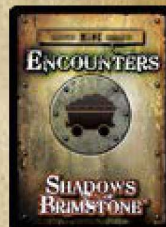


homálykártyák

A Homály erőteljes hatalma, melyekkel meglepetés támadásokat hajthat végre, illetve megnövelheti a szörnyek erejét a játék során. Sok homálykártya marad játékban az asztalon, és tartós hatásuk van.

találkozások

Ezek a kártyák képviselnek minden olyan szituációt, amivel a hősök összefuthatnak a bánya felfedezése közben. Mindent magukba foglalnak egy föld alatti tótól kezdve egy vízesésen át egy öreg talajkutatóval, vagy egy szellemmel való találkozásig.

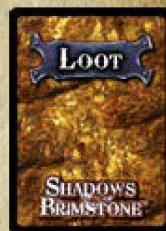


fenyegetéskártyák

Amikor a hősöket megtámadják, egy fenyegetéskártyát kell húznod, ami megmutatja, hogy milyen típusú és hány szörny támad. Három különböző fenyegetéspakli van, a hősök számához igazítva, illetve még egy, az epikus harcok érdekében.

zsákmánykártyák

A zsákmánykártyák segítségével generálhatjátok azokat a jutalmakat, melyet a hősök nyerhetnek a küzdelmek vagy az egyes találkozások legyőzése után. A többi paklitól eltérően nincs zsákmány dobópakli, az összes nem használt lapot meg kell keverni húzás előtt.

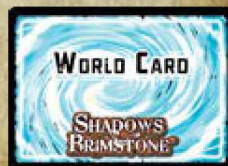


növekvő rettegés

Ezek a kártyák ábrázolják az összes kimondhatatlan borzalmat, amik a hősökre várnak, ahogy a Homály hatalma nő. Általában a játék során gyűjtitek őket, de csak a végső csatában kerülnek elő.

világkártyák

Ezeket a kártyákat használjátok arra, hogy egy véletlenszerű világot generáljatok, mikor a hősök átlépnek egy kapun.



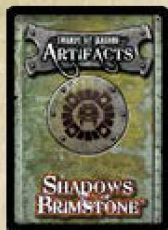


fosztogatás

Ezek a kártyák használjátok, amikor a hősök kifosztanak egy térképlapját. Hasonlóan a zsákmánykártyákhoz, ennek sincs dobópaklija, és az összes elérhető kártyát össze kell keverni húzás előtt.

más világok paklijai

Minden alapdoboz tartalmazza az összes olyan kártyát, ami egy másik világhoz szükséges. Léteznek más világokból varázstárgy, találkozás, térkép és fenyegetéskártyák, melyek csak azon a másik világon lelhetők fel.



NAGYMÉRETŰ KÁRTYÁK

A szabványos méretű kártyapaklikon túl, számos nagyméretű kártyát és jegyzetlapot találhatsz a dobozban, köztük a választható hóstípusokat bemutató karakterkártyákat, a szörnyek kártyáit, akikkel szembe kell néznetek, valamint a kalandok és a frontvárosok meglátogatásának részleteit tartalmazó táblázatokat.

hős karakterkártyák

Négy nagyméretű hős karakterkártyát adtunk az alapjátékhoz, melyek részletesen bemutatják a játékos által választott hős statisztikáit és képességeit. A kártyák egyik oldalán egy nő, a másik oldalon egy férfi portré látható, így mindenki kedvére választhat a hősének nemet.



szörnykártyák

Számos kétoldalas, nagyméretű szörnykártyát is mellékelünk, amelyek bemutatják a különböző szörnyek statisztikáit és képességeit, melyekkel a hősök a kalandjaik során össze-futhatnak. A kártyák egyik oldalán a normál (zöld) szörnyek adatait, a másik oldalán a brutálisabb (piros) szörnyek adatai találhatók.



referenciakártyák

Ezek a nagyméretű kártyákra nyomtatott táblázatok tartalmazzák a frontvárosok információit (ahol két kaland között pihenhetnek a hősök), beleértve a különböző városlátogatási eseményeket, a felső városok térképét, a mélységi eseményeket, a sérüléseket és az öröket.



TÉRKÉPLAPKÁK

A játéktábla olyan térképlapkákból áll össze, amik kirakójátékszerűen kapcsolódnak egymáshoz. A térképlapkáknak két fő típusa van: bányacsarnokok és tárnák (a csarnokokat összekötő folyosók). Vannak még kisebb végzáró lapkák is, amelyek megakadályozzák egy térképlapkáról való kilépést ott, ahol nem ajtók, vagy másik világba nyíló kapuk nyílnak! A végzáró lapkák nem számítanak önálló térképlapkáknak, egyszerűen csak kiegészítik azt a térképlapkát, amihez hozzákapcsolják őket.



Minden térképlapka kétoldalas: az egyik oldalán a bánya, a másikon az idegen világ helyszín-darabkái láthatók.

A térképlapkára négyzettrácsot nyomtattunk, melyet a játék során a figurák elhelyezéséhez és mozgatásához fogtok használni. Figyelj oda, hogy minden térképlapka csatlakozásánál két fél mező van. Akkor egészül ki egész mezővé, amint csatlakoztatod azt egy másik térképlapkához.

Játéktechnikailag az a figura, aki egy ilyen térképlapka csatlakozó mezőjét foglalja el éppen, MIND A KÉT térképlapkán tartózkodónak számít.

HŐS KARAKTERKÁRTYÁK

Minden játékosnak ki kell választania, hogy melyik klasszikus vadnyugati karaktértípussal akar játszani. Ezeket a különböző hős „típusokat” kasztoknak nevezzük. Négy különböző hőskaszt közül választhatsz az alapjátékban, és mindegyik rendelkezik egy saját egyedi hős karakterkártyával, mely tartalmazza az összes tulajdonságát, képességét és induló felszerelését. Minden hőskasztrol részletesen a Kalandfüzetben olvashatsz. Az alábbiakban ismertetjük a hős karakterkártyák különböző részeit.

A) LAWMAN

F) SKILL ATTRIBUTES

AGILITY 2	CUNNING 4	SPIRIT 1
STRENGTH 3	LORE 2	LUCK 3

G) INITIATIVE
4

H) ABILITIES
Laying Down the Law - Once per Attack, you may Re-roll one To Hit roll.

I) STARTING ITEMS: ♦ Peacekeeper Pistol ♦ Sheriff's Badge

D) COMBAT: 2
E) MAX GRIT: 2

C) RANGE: 4+
MELEE: 4+

J) HEALTH: 12
K) DEFENSE: 4+

L) SANITY: 12
M) WILLPOWER: 4+

Flying Frog Productions, LLC

A) hőskaszt

A karakter kasztja egy, a klasszikus régi vadnyugat archetípusai közül, és ez a fő tematika, mely meghatározza a hős tulajdonságait és képességeit.

B) kulcsszavak

A hős kulcsszavai a karakter legfőbb jellegzetességei. Általában nincs jelentőségük, de néha egyes kártyák hivatkozhatnak bizonyos kulcsszavakra, illetve korlátjai lehetnek bizonyos elemek használatának.

C) támadóérték (To Hit)

Erre az értékre fog dobni a hős a kockával, hogy eltaláljon egy szörnyet a támadása során. Kétféle támadóérték létezik: távolsági (Range) és közelharc (Melee).

D) harcérték (Combat)

A hős közelharcban mindig legalább ennyi kockával dob, még akkor is, ha nincs nála semmilyen közelharc fegyver (ököllel odacsapni attól még tud).

E) az elszántság maximuma (Max Grit)

Az elszántságjelzők maximális mennyisége, ami a hősnél egy időben lehet.

F) tulajdonságok (Skill Attributes)

Hat különböző tulajdonsága van minden hősnek: ügyesség (Agility), ravaszság (Cunning), lélek (Spirit), erő (Strength), tudás (Lore) és szerencse (Luck). Ezeket fogja játék közben próbára tenni.

G) kezdeményezés (Initiative)

A kezdeményezés határozza meg, hogy milyen gyors a hős, és milyen korán lehet aktiválni őt egy fordulóban. Egy forduló során a figurák kezdeményezés-sorrendben kerülnek aktiválásra.

H) képességek (Abilities)

Minden hőskasztjának van egy, vagy több különleges képessége, melyek fontos részét képezik a karakternek. Ezek nem minden esetben jótékony hatásúak, de alapvetően befolyásolják a hős játékát.

I) kezdő tárgyak (Starting Items)

A hős ezekkel a felszerelési tárgyakkal kezdi a játékot.

F) életerő (Health)

A hős fizikai strapabírását jelképezi. Az életerő csökken a sérülések következtében. Ha egy hős életerője 0-ra csökken, akkor kiütötté (KO) válik.

K) védőérték (Defense)

Minden alkalommal, amikor a hóst egy, vagy több találat éri, a védőérték tulajdonságára dob minden egyes találat ellen, hogy megelőzze a sérülését.

L) épelméjűség (Sanity)

Az épelméjűség hasonlít az életerőhöz, csak a hős mentális épiségére vonatkozik. Az épelméjűség csökken az épelme-sérülések következtében. Ha az értéke eléri a 0-t, a hős kiütötté válik.

K) akaratérő (Willpower)

Ahogy a védőérték véd a fizikai sérülések ellen, úgy az akaratérő véd az épelme-sérülések, vagy a romlottság ellen.

ELSZÁNTSÁG

Az elszántság (Grit) egy olyan erőforrást jelképez, melynek segítségével a hős igazán nehéz helyzetekből keveredhet ki valamilyen csodálatos trükk bevetésével, az utolsó pillanatban lebukva az amúgy halásos csapás, vagy különösen kemény lövés elől, esetleg aktiválhatja egy nagyhatalmú különleges képességét, mellyel mindenkit megmenhethet. Röviden: lehetővé teszi a hősnek, hogy igazán hősies legyen! Minden hős rendelkezik valamennyi elszántsággal (nem is lehetne igazi hős enélkül).



az elszántság használata

A hős az alábbi háromféle dologra használhat elszántságot:

- 1 elszántságért újradozhatja tetszőleges számú kockáját
- 1 elszántságért egy extra D6-ot adhat a mozgásához
- 1 elszántságért aktiválhatja egy különleges képességét, vagy egy olyan tárgyat, ami ezt megköveteli

újradozások korlátozása

Az elszántság nagyon hasznos lehet, amikor szűkség adódik a kockák újradozásához, de fontos észben tartani, hogy egy kockát SEM lehet egynél többször újradozni! Így például miután elszántságot használtál pár kockád újradozásához, NEM aktiválhatsz egy olyan képességedet, ami szintén újradozná ugyanazon kockáidat.

az elszántság visszaszerzése

Az elszántság roppant értékes erőforrás, de csak korlátozottan áll a hősök rendelkezésére. A hősök minden küldetést 1 elszántsággal kezdenek, de ehhez nyerhetnek még a kaland során. A leggyakoribb módja az elszántság visszaszerzésének az, amikor 1-est dobsz a hősöd mozgásakor. Ezt a „hősök aktiválása” fejezetben részletezzük majd.

az elszántság maximuma

Minden hős karakterkártyáján szerepel az elszántság maximumának értéke (Max Grit). Ez általában 2 a legtöbb hősénél. Ez a szám jelöli azt a maximumot, amennyi egyszerre elszántságból a hősénél lehet. Ha a hősöd karakterkártyáján már a maximális számú elszántságjelző van, és egy újat kapnál, azonnal el kell költened egyet közülük, különben az újonnan kapott elszántság elvész. Ezt leggyakrabban valamelyik képességed aktiválásával, vagy a mozgásodhoz egy extra D6 hozzáadásával tudod elérni.

ÚJ HŐS LÉTREHOZÁSA

Egy új hős létrehozása gyors és egyszerű. Gyakran van olyan szórakoztató dolog egy új hős elindítása, mint egy korábbi hős megtartása a kalandok sorozatán keresztül. Egy új hős létrehozásához kövesd az alábbi egyszerű lépéseket:

válassz egy hősasztot

Egy új hős kiválasztásakor a legfontosabb, hogy milyen kasztú hősrel lenne kedved játszani. Minden hősasztnak egyedi tulajdonságai és képességei vannak, és eléggé eltér a velük való játéktípus. Válassz ki egy kedvedre való hős karakterkártyát (és válaszd meg a nemét). Ha új vagy még e játékban, akkor minden hősasztról további részleteket olvashatsz a Kalandfüzetben.

vedd el a kezdő tárgyaidat

Minden hős karakterkártyán megtalálod azt a pár tárgyat, amiket a hős a játék kezdetén ingyen megkap. Keresd ki ezeket a tárgyakat a kezdőfelszerelés pakliból. Fontos megjegyezni, hogy egy hős kezdő tárgya legalább olyan fontosak, mint a tulajdonságai és képességei.

húzz egy személyes tárgyat

Minden hős a kalandozó karrierjét egy olyan személyes tárggyal kezdi, amely nemcsak hatalmas bónuszt biztosít a számára, hanem egyben meghatározza a hős háttértörténetét is. Húzz egy ilyen kártyát a hősödnek a személyes tárgyak paklijából.

válassz egy kezdőfejlesztést

Az új hősöd létrehozásakor a hősödhez tartozó 3 kezdőfejlesztés egyikét kell kiválasztanod. Ez egy olyan egyedülálló képesség, mely nagy segítségére lehet már a játék legelejétől. Válassz bölcsen, mivel az a két kezdőfejlesztés, amit nem választasz, többé már nem lesznek elérhetők számodra a játék során.

kapsz egy oldaltáskát és egy felszerelést

Vegyél el egy oldaltáskakártyát, amiben a hősöd majd a felszereléseit cipelhetheti. Az oldaltáskában 5 felszerelésjelzőnek van hely. Ezután válassz magadnak egy felszerelésjelzőt, melyet a hősöd ingyen megkap. A kötszer, viszki, vagy dinamit közül választhatsz. Tedd ezt a jelzőt az oldaltáska kártyádra.



nevezd el a hősödet

Végezetül találj egy megfelelő nevet a hősödnek. Válassz valami titóset, soha nem tudhatod, hogy nem ez a név lesz-e a vadnyugat egyik új legendája!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Egy kaland előkészítéséhez sorban hajtsd végre az alábbi lépéseket, mely magába foglal mindent, ami ahhoz kell, hogy elkezdjétek az „Egy maréknyi homálykő” (A Fistful of Dark Stone) alapküldetést, a különböző kártyapaklik előkészítését, a felfedezésjelzők elhelyezését, a bánya bejáratát és a hősök előkészítését. Néhány későbbi küldetésnek eltérhet ettől az előkészítése, de ezt minden esetben jelezzük a Kalandfüzet megfelelő fejezetében.



1) játékosok / hősök száma

Döntsétek el, hány hőssel játszottok. Általában egy játékos egy hőst szokott irányítani, de kevesebb játékos esetén szórakoztató lehet, ha egy játékos több hőst is irányíthat.

2) kártyapaklik megkeverése

Alaposan keverd meg a kártyapaklikat, és tedd az asztalra őket, nagyjából a fenti ábrának megfelelően.

3) felfedezésjelzők előkészítése

Keverd meg képpel lefelé mind a 12 felfedezésjelzőt, és készíts belőlük egy kupacot, amiből majd húzhattok, amikor egy-egy új helyszínre bukkantok.

4) hősök előkészítése

Készítsétek elő az összes játékban résztvevő hőst az előző oldalon olvasható „Új hős létrehozása” fejezetnek megfelelően. Az egyik hősnek add oda az öreg lámpás (Old Lantern) kártyát is. A játékosok közösen döntsék el, kihez kerüljön ez az extra tárgy.

5) küldetés kiválasztása

Válasszatok ki egy küldetést. Javasoljuk, hogy az első játékokot alkalmából az „Egy maréknyi homálykő” alapküldetést válasszátok. A későbbiekben szabadon választhatok a Kalandfüzetben szereplő küldetések közül. Ne feledd, hogy néhány küldetésnek speciális játék előkészítési utasításai is vannak!

6) mélységsáv előkészítése

Helyezd el a mélységsávot úgy, hogy mindnyájan jól lássátok, majd tedd a homályjelzőt a Homály kezdő mezőjére, a hőscsapat-jelzőt pedig a bánya bejáratú mezőjére.

7) bánya bejáratának elhelyezése

Tedd a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkát az asztal közepére úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azt.

8) hősök elhelyezése

Tegyétek a résztvevő hős figurákat a bánya bejáratához, mindegyiket a következő oldalon feltüntetett hat kezdőmező valamelyikére.



A bánya bejáratát ábrázoló térképlapka hat kezdőmezője a legutolsó sor négy mezője, valamint a második sor középső két mezője. A résztvevő hősök figuráját e hat mező bármelyikén el lehet helyezni (természetesen csak azon, amelyik még üres), kezdeményezési sorrendben, a legmagasabb kezdeményezésűtől kezdve, a legalacsonyabbig haladva.

A HŐSÖK SZÁMA

A kalandban résztvevő hősök száma határozza meg a játék nehézségét, és a szörnyek veszélyességét, amelyekkel majd szembe kell néznetek. A nehézségi fokot kétféleképpen is módosíthatjátok: az alacsony, közepes és magas fenyegetéspaklikkal, valamint a visszatérésjelzők számával, hogy kevesebb hős élhessen túl még egy kicsit.

a nehézség beállítása

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy a hősök számától függően hogyan kell beállítani a megfelelő nehézségi szintet, és ehhez melyik fenyegetéspaklit kell használnotok, illetve a játék során hány visszatérésjelző áll rendelkezésre a hősök részére.

<u>hősök száma</u>	<u>nehézségi szint</u>
1	alacsony fenyegetés, 2 visszatérésjelző
2	alacsony fenyegetés, 1 visszatérésjelző
3	közepes fenyegetés, 1 visszatérésjelző
4	közepes fenyegetés
5	magas fenyegetés, 1 visszatérésjelző
6	magas fenyegetés

Mind a fenyegetéspakli, mind a visszatérésjelzők később kerülnek részletezésre.



AZ ELSŐ JÁTÉK

alapszabályok

Az első játék során érdemes kihagyni pár összetettebb kalandelemet, hogy könnyebben elsajátíthassátok az alapszabályokat. Ne használjátok az epikus fenyegetések főszörny-csatáit, valamint a más világokra vezető átjárókat. Ha egy találkozáskártya egy másik világra vezető kaput nyitna meg, húzatok helyette egy másik kártyát.

Lehet, hogy kísértésbe estek, és szeretnétek már az összes szabályt használni a kezdetektől, de tényleg érdemes egy-két egyszerűbb játékot lejátszanotok, mielőtt a szabályok mélyébe vetnétek magatokat.

egy marék homálykő

Ezt hívjuk bevezető küldetésnek. A hősök fülébe jutott egy szóbeszéd, miszerint egy nagy marék homálykőre lelhetnek az egyik bánya mélyén. Nekivágnak tehát, hátha meglik a szerencséjük.

a küldetés célja

A homálykő megtalálásához a hősöknek fel kell fedezniük a bányát, és meg kell találniuk azt a 2 felfedezésjelzőt, amelyeken nyomszimbólum található. Az első nyom megmutatja nekik, hogy jó nyomon járnak, a második nyom pedig maga a maréknyi homálykő!



a célpont terem

Amikor a második nyomszimbólumot felfeditek, hagyjatok figyelmen kívül a jelzőn minden találkozást, támadást és ajtót. A célpont tereméből nincs tovább! Ehelyett a hősöknek húzniuk kell egy magas fenyegetésű (vörös) kártyát, hogy megküzdhessenek a homálykő által odavonzott szörnyek csapatával.

jutalom

Ha a célpont teremben már minden szörny vereséget szenvedett, akkor ezzel a hősök sikerrel teljesítették a küldetést, és begyűjthetik a jutalmukat. Minden hős 25 TP-t és D3 homálykövet kap.



A MÉLYSÉGSÁV



a mélységsáv

A mélységsáv a bánya általános útvonalát szimbolizálja, és ezen lehet nyomon követni, hogy milyen mélyre hatolt már a hősök csapata, illetve milyen közel jár már céljához a Homály, mely a bánya elhagyására és a környék elpusztítására törekszik (ezzel a hősök bukását okozván). A játék kezdetén a hőscsapatjelző a bal szélső mezőn, a bánya bejáratánál (Mine Entrance) kezd, a homályjelző pedig a jobbszárlén, a Homály kezdőhelyénél (Darkness Start).

A játék során minden alkalommal, amikor egy új térképlapka kerül felfedésre, a hőscsapatjelzőt is egy mezővel jobbra kell mozgatni, jelezve, hogy a hősök egyre mélyebb járatokba hatolnak. A homályjelző az ellenkező irányba mozog a sávon balra, ha a hősök nem tudják visszatartani a bebörtönzött Homályt.

a mélységsáv szakaszai

A mélységsáv 3 szakaszra oszlik, és minden szakasz alján látható egy számot (7+, 8+ és 9+). Ahogy a hőscsapatjelző a bánya egyre mélyebb mezőire kerül, úgy nehezedik egyre inkább a csapat dolga, hogy visszatartsa a Homályt. Ezek a szakaszok csak a hőscsapatjelző számára fontosak, a homályjelzőnek nem.

a Homály visszatartása

Minden forduló kezdetén az öreg lámpást birtokló hősnek végre kell hajtania egy Homály-visszatartási próbát: dobni kell 2D6-tal, és össze kell adnia a kidobott eredményeket. Ha az összeg megegyezik, vagy nagyobb, mint a hőscsapatjelző aktuális szakasza alján szereplő szám, akkor sikerül a Homályt ideiglenesen visszatartani, és nem kell a homályjelzőt egy mezővel balra mozgatni a mélységsávon. Ha a kidobott összeg kisebb, mint a feltüntetett szám, akkor a homályjelzőt egy mezővel balra (a bánya bejárata felé) kell mozgatni. A Homály-visszatartási tesztet NEM lehet újradozni, még első próbálkozás elköltésével sem!



a vértócsával és a növekvő rettegéssel megjelölt mezők

A mélységsávon találunk olyan speciális mezőket, amiket vörös vértócsával, vagy zöld „növekvő rettegés” (Growing Dread) felirattal jelöltünk meg.

Vértócsával jelölt mezők: amikor a homályjelző egy vörös vértócsával megjelölt mezőre lép, a hősöknek azonnal egy homálykártyát kell húzniuk, jelezve a Homály erősödését. Ezután hajtsátok végre a homálykártya utasításait. Sok homálykártya a játékban marad, azaz a hatása tartós lesz.

A növekvő rettegés mezői: amikor a homályjelző egy „növekvő rettegés” (Growing Dread) felirattal megjelölt mezőre lép, a hősöknek azonnal egy növekvő rettegés kártyát kell húzniuk, jelezve a hősök küldetésének halálos mivoltát, és képpel lefelé, anélkül, hogy a kártyát megnéznének, azt a mélységsáv közelébe kell tennetek (lásd a növekvő rettegés kártyák további részleteit a 14. oldalon).

A fenti speciális mezők csak a homályjelzőre vannak hatással, a hőscsapatjelzőre nem.

mélységi események

Minden alkalommal, amikor az öreg lámpás (Old Lantern) tárgyat birtokló játékos a Homály-visszatartási próbája során duplát dob, egy mélységi esemény történik! Még az esetben is, ha a dobás amúgy sikertelen (az összértéke kisebb, mint az aktuális szakasz alján szereplő szám), a homályjelző mozgatása HELYETT nézd meg a mélységi esemény táblázatot, hogy lásd, mi történik a csapatotokkal (ezt a táblázatot a nagyméretű referenciakártyák egyikén találod). A táblázatban 6 lehetséges eseményt láthatsz, és a bekövetkező esemény a kidobott dupla dobás értékétől függ (a dupla 1-es dobás esetén az 1-es esemény következik be, a dupla 2-es dobás esetén a 2-es esemény, stb.). Ne reménykedj! Ezek általában valamilyen nagyon rossz dolgot jelentenek.

A JÁTÉKFORDULÓ

Minden játékfordulónak négy fázisa van, amelyek az alábbi sorrendben követik egymást:

- 1) Homály-visszatartási próba
- 2) figurák aktiválása kezdeményezés-sorrendben
- 3) csarnok felfedezése
- 4) forduló vége

Miután mind a négy fázissal végeztetek, egy új játékforduló kezdődik.

Homály visszatartása

Mint ahogy azt már az előző fejezetben kifejtettük, minden forduló kezdetén az öreg lámpás tulajdonosának egy Homály-visszatartási próbát kell dobnia, hogy megakadályozza a homályjelző balra mozgását a mélységávon. Ez a próba mindig a forduló legelején történik (még ha épp küzdelem zajlik is). Minél tovább tart egy kaland, annál nehezebb lesz visszatartani a Homályt.

figurák aktiválása kezdeményezés-sorrendben

A Homály-visszatartási próba befejeztével minden figurát aktiválni kell kezdeményezés-sorrendben, sorban a legmagasabb értéktől a legalacsonyabb értékűig haladva. A hősök és szörnyek kezdeményezése (Initiative) a kártyájuk jobb felső sarkában található.

A játék legtöbb fordulójában csak a hősök lesznek a játéktáblán, miközben épp felfedezik a bányát. Harc közben azonban az aktiválások gyakran váltakozhatnak a hősök és szörnyek közt, a relatív kezdeményezési értéktől függően (lásd részletesebben majd később).

Az azonos kezdeményezésű hősök eldönthetik, melyikük aktiválódjon előbb, és ezt változtathatják is fordulóról-fordulóra.

csarnok felfedezése

Amikor a hősök egy új bányacsarnokot tartalmazó térképlapkát fednek fel, akkor rá kell tenni egy felfedezésjelzőt is a lapkára. Ezeket a jelzőket kell felfedni és megoldani a csarnok felfedése fázisban.

forduló vége

Miután minden figurát aktiváltak és felfedezték a csarnokot is, végre kell hajtaniot minden olyan eseményt, ami a forduló végén következik be. Ha többféle hatás is bekövetkezne a forduló végén, nektek kell döntenetek azok végrehajtási sorrendjéről.



HŐSÖK AKTIVÁLÁSA

Amikor egy hős aktiválásra kerül, akkor mozoghat, majd kereshet, vagy támadhat. A keresés nem végezhető el harc közben (mivel a hős egy kicsit elfoglalt).

hős mozgatása

A hős aktiválása kezdetén dobnia kell egy D6-tal a mozgásához. A hős ezután maximum annyi mezőt mozoghat, ahányat dobott a kockával.

A figura arcának aktuális iránya nem számít, mozoghat tetszőleges irányba előre, vagy hátra, bármelyik oldalra, akár még átlósan is. NEM mozoghat azonban más figurákon, vagy falakon keresztül, és csak a térképlapka érvényes mezőire léphet (amiken legalább 50%-ban van érvényes hely).

A térképtáblák csatlakozásánál (kapuk, végzáró lapkák) kialakuló fél-mezőkre is lehet mozogni. (Ha nem tetszik a dobáson alapuló mozgási rendszer, akkor a 32. oldalon találsz egy opcionális fejezetet a hősök fix mezős mozgására).

Ha egy hős mozgatása előtt a D6-tal 1-est sikertül dobni, akkor a hős kaphat egy elszántságjelzőt. Ez a legegyszerűbb módja annak, hogy egy hős elszántságjelzőhöz jusson. Ha már van nála maximális számú jelző, azonnal elkölthet egyet, hogy egy extra D6-tal dobhasson a mozgására.

Ne felejtse el, hogy ha egy elszántságjelzővel egy extra D6-ot kapsz a mozgásodhoz, azzal hiába dobssz már 1-est, nem kapsz egy új elszántságjelzőt, mivel az extra mozgás nem számít sima mozgásnak.

térképlapkák csatlakozása

Fontos megjegyezni, hogy az a hős, aki pont két térképlapka csatlakozásán áll, mind a két térképlapkán lévőnek számít. Ez fontos lehet olyan képességek vagy hatások esetén, amik egy adott térképlapkát céloznak meg.





Példa a hős mozgására: „A” hős aktiválódik, és 4-et dob a mozgására. Tetszőleges irányba léphet maximum 4 mezőt, de nem mozoghat keresztül más figurákon.

az öreg lámpás fénye és hangok a sötétben

Csak az öreg lámpás fénye ad biztonságot az árnyakkal szemben. Megvilágítja azt a térképlapkát, amin az őt hordozó hős épp áll, és minden szomszédos térképlapkát is.

Bármely hős, aki egy olyan térképlapkán kezdi az aktiválását, amelyiket nincs fény, a sötétből való félelem lassan az őrületbe kergeti. Ez a hős azonnal elsenved D6 rémület találatot (lásd bővebben a 15. oldalon).

keresés

A hős kétféle típusú keresést hajthat végre a mozgása végén, ha épp nem áll harcban: az aktuális terület átkutatása és átkémlelés egy ajtó kulcslyukán. Ne feledd, hogy csak ezek egyikét teheti meg, mindkettőt egyszerre nem.

egy terület átkutatása

Bármely hős, aki a mozgását egy olyan térképlapkán fejezi be, amelyet még nem sikerült teljesen átkutatni, megpróbálhat valamilyen értékek után keresgélni itt.

Egy térképlapka átkutatásához dobj 3 D6-tal. Ha sikerült akár egy 6-os is dobnod, akkor sikeresen átkutattad a területet, és rábukkantál valami értékesre! Tegyel egy kifosztásjelzőt (Scavenged) a térképlapkára, jelezve, hogy ezt már nem lehet többet átkutatni, majd húzz egy-egy fosztogatóskártyát minden 6-osod után.

A fosztogatóskártyáknak nincs dobópaklija. Minden alkalommal, amikor egy hősnek fosztogatóskártyát kell húznia, keverd össze az egész paklit, és húzd fel a szükséges lapokat. Ne feledd, hogy ennek a paklinak kb. a harmada tartalmaz csak jó dolgokat, a második harmada semleges, az utolsó harmada pedig rossz, így nem feltétlenül előnyös a hősödnek (de általában mókás dolog kipróbálni).

Nem kutathat a hősöd olyan térképlapkán, amin még egy felfedeztetlen felfedezésjelző található, illetve nem kutathat egynél több térképlapkán egy forduló során. Bármelyik önállóan számító térképlapkán kutathatsz, legyen az egy bányacsarnok, egy tárna, vagy akár a bánya bejárata. A végzáró lapkák és kapuk nem számítanak önálló térképlapkának, és ezeket nem lehet átkutatni.

átkémlelés egy ajtó kulcslyukán

A térképlapka azon végei, melyekhez nem kapcsolódik végzáró lapka, mind ajtónak minősülnek. Ha a hősöd a térképlapka egyik ilyen nyitott végén fejezi be a mozgását, átkémlelhet az ott lévő képzeletbeli ajtó kulcslyukán, a következő térképlapkát fürkészve.

Húzz egy új térképkártyát, keresd ki, majd tedd le a rajta szereplő új térképlapkát a hősöd aktuális térképlapkjának azon nyílt végéhez csatlakozó módon, amelyet a hősöd épp kikémlel. A kártyán lévő zöld nyíl mutatja az új lapka „bejáratát”. Ha az új térképlapkát nem lehet szabályosan elhelyezni, mert egy része például átfedné a már lent lévő térképlapkákat, akkor dobd el a térképkártyát, és egyszerűen húzz helyette egy újat.

Az új térképlapka elhelyezése után ne felejtsd el a hőscsapatjelzőt egy mezővel jobbra mozgatni a mélységsávon!

A hőscsapatjelzőt nem kell tovább mozgatni, ha már elérte a Homály kezdőpontját a bánya legmélyén. Ne felejtsd el, hogy a hősöd nem kukucskálhat át kulcslyukakon addig, amíg szörnyek vannak a játéktáblán, mivel keresést harc közben nem hajthatsz végre.

hősök támadása

A hősöd végrehajthat egy támadást is az aktiválása során. Ezt részletesen a „harc” fejezetben fogjuk majd kifejteni.



FELFEDEZÉS

A felfedezések a Brimstone Árnyai játék nagy részét kiteszik, lehetővé téve a hősök részére olyan tárgyak megtalálását, amik a segítségükre lesznek a bánya egyre sötétebb mélye felé haladtukban.

bányacsarnokok és felfedezésjelzők

A térképlapkáknak két típusa van: bányacsarnokok (nagyobb termek) és tárnák. Ez utóbbiak olyan rövidebb folyosók, amik egyszerűen összekötnek két csarnokot. A bányacsarnokokban gyakran fordulnak elő olyan találkozások, amikor a hősöknek szembe kell nézniük a szörnyekkel.

Amikor elhelyezel egy új térképlapkát, húzz egy felfedezésjelzőt is, és anélkül, hogy megnéznéd azt, képpel lefelé helyezd el a térképlapkán. A tárnákra nem kell felfedezésjelzőt tenni, ahogy az a térképkártyáin is szerepel.

A térképlapka elhelyezése után, az ajtó kulcslyukán átleső hős pont két térképlapka csatlakozásánál áll, azaz - ahogy azt már korábban is említettük - MINDKÉT térképlapkán tartózkodónak számít. Ez azt jelenti, hogy a csarnok felfedezése fázisban az újonnan elhelyezett felfedezésjelzőt azonnal fel is kell fedni, hiszen van azon a térképlapkán legalább egy hős.

felfedezésjelző felfedése

Amikor felfedsz egy felfedezésjelzőt, fordítsd át azt a másik oldalára, hogy mindenki lássa, mit is fedeztetek fel! A felfedezésjelzőn három fontos információ található: ajtó / kapuszimbólum (megmutatja a kijáratok számát), találkozás (Encounter) / rajtatítés (Ambush Attack) és esetleg egy nyomszimbólum (ha szerepel az aktuális küldetésben). Létezik egy különösen gonosz felfedezésjelző is, ami egy további növekvő rettegés kártyát ad a többihez (erről részletesen majd a „növekvő rettegés” fejezetben olvashatsz).



ajtó / kapuszimbólum

A felfedezésjelző tetején egy vagy több ajtó-szimbólumot találsz. Minden ilyen szimbólum egy-egy kilépési pontot jelent az aktuális térképlapkáról. Azaz ha 2 ajtósimbólum van a felfedezéslapkán, akkor 2 új véletlenszerű térképlapka csatlakozik hozzá, ajtók által. Az adott csarnok térképkártyáján a véletlenszerű kilépési pontokat mind valamilyen számmal jelöltük meg. Minden egyes ajtósimbólum után dobj egy kockával, és nézd meg a térképkártyán, hogy merre nyílik az adott csarnokból ajtó (ha van már ott egy ajtó, dobd újra). Minden olyan térképlapka csatlakozó pontot, ahová nem kerül ajtó, egy-egy végzáró elemmel kell elzárnod.



Vedd észre, hogy néhány felfedezésjelzőn idegen világokra vezető kapuszimbólum található a normál ajtósimbólum helyett. Az alapjátékban ezeket kezeld normál ajtóként. A haladó játékban azonban ezek olyan másik világra nyíló portálokat jelképeznek, melyek megnyílásával a hősök átléphetnek egy idegen világba, és az útjukat ott folytathatják tovább.

találkozás és támadás

A felfedezésjelzők minden esetben valamilyen találkozáshoz, vagy rajtatítéshez vezetnek, melyekről majd később írunk részletesebben.

növekvő rettegés

Ez a különösen gonosz felfedezésjelző egy újabb növekvő rettegés kártyát ad a többihez a normál találkozáson felül.



nyom szimbólum

Pár felfedezésjelzőn találhatsz nyomszimbólumot, melyek a hősök számára valamilyen hasznos információt jelképeznek. Ezek pontos jelentése az aktuális küldetéstől függ, amit a Kalandfüzet küldetéssel kapcsolatos jegyzetei részleteznek (egyes küldetések például egyáltalán nem használnak nyomokat).



a küldetés céljának megelégedése

Amikor az utolsó szükséges nyomot (vagy bármi mást, amit csak az adott küldetés megkövetel) megtaláljátok, elértétek a célokat!

Ez általában azt jelenti, hogy figyelmen kívül hagyhatjátok az éppen most felfedezett felfedezésjelzőn lévő ajtósimbólumokat és a találkozások / rajtatítás feliratokat (bár a növekvő rettegés még ekkor is bekövetkezik). Ehelyett elértétek a végső célokat, és egy hősies csatában kell szembenéznetek a szörnyek nagyobb (esetleg kisebb) hordájával, ami a haladó játékban egy epikus, főszörny elleni küzdelemben nyilvánul meg. Az „Egy maréknyi homálykő” alapküldetésben például ekkor egy magas szintű (piros) fenyegetéskártyán feltüntetett szörnyekkel kell megküzdenetek.

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

Az adott küldetés megnyeréséhez meg kell találnotok a célt, és le kell győznotok a küldetés végi összes szörnyet. Az „Egy maréknyi homálykő” alapküldetésben meg kell találnotok 2 nyomszimbólumot, és le kell győznotok egy magas szintű fenyegetéskártya szörnyeit.

Két módon veszíthetitek el a küldetést: ha az összes hős egy időben kiütötté (KO) válik, vagy ha a Homály elhagyja a bányát.

minden hős kiütötté válik

Ha minden hős kiütött állapotban van, a küldetés azonnal meghiúsul. A hősök ugyan megmenekülnek, de mindnyájuknak dobniauk kell sérülésre / őrletre.

a Homály kitör

Ha a homályjelző eléri a bánya bejáratát jelző mezőt, akkor a Homály elhagyja a bányát és elpusztítja a környező vidéket. A küldetés elbukott, és a hősök is mind odavesztek e sikertelen próbálkozás közben.

megfutamodás

Néha bizony a dolgok igen komolyra fordulhatnak. Ha az összes, még ki nem ütött hős megegyezik benne, a csapat dolgavégezetlenül elhagyhatja a bányát. Ezt azelőtt kell eldönteni, mielőtt az aktuális fordulóban bármi más történné. Az összes hős (beleértve a kiütötteket is) sikeresen kimenekül a bányából, de a küldetés sikertelenül zárul. Minden kiütött hősnek dobnia kell sérülésre / őrletre.

A HOMÁLY ÉS A NÖVEKVŐ RETTEGÉS

homálykártyák

Egy-egy homálykártya felbukkanása minden esetben valami nagyon rosszat jelent a hősök számára: szörnyek törnek elő az árnyakból, vagy jelennek meg valamilyen természetfeletti esemény következtében, esetleg lehetővé teszi, hogy a Homály tovább növelje a hatalmát egy játékban maradó kártya segítségével.

Homálykártyák kétféle módon kerülhetnek játékba: ha a mélységúton a homályjelző eler egy vértócsával jelölt mezőt, vagy amikor egy másik kártya szövege utasít titeket erre (jellemzően a fosztogatás- és találkozáskártyákon fordulhat elő ilyesmi).

Amikor felhúzol egy homálykártyát, olvasd fel hangosan a társaidnak a kártya nevét és játékhatását, majd hajtsátok végre ezt hatást. Ezután dobd el a kártyát, kivéve, ha az egy játékban maradó kártya (az alján szerepel a „Remains in Play” felirat).

növekvő rettegés kártyák

A növekvő rettegés kártyák olyan sötét és erőteljes események, mely a pokol haragját zúdíthatja a hősök nyakába. A homálykártyákkal ellentétben nem kell azonnal kijátszani őket a felhúzásuk után.

Ehelyett a kihúzott kártyát megnézés nélkül tegyéd képpel lefelé valahová a mélységúv közelébe. Ha újabb ilyen kártyát húztok fel, azt úgy tegyéd a korábbi tetejére, hogy mindig láthassátok, hány kártya van már a kupacban. Ily módon ez a közelgő végzet érzetét kelti, hisz minél több ilyen kártya van a kupacban, annál halálosabb lesz az együttes hatásuk!

a növekvő rettegés megoldása

Amikor megtaláljátok az adott küldetés célját, mielőtt bármilyen fenyegetéskártyát húznátok, vagy elhelyeznétek az végső szörnyeket, egyenként, a kupac tetejéről haladva, fel kell fednetek és végre kell hajtnotok az összes kihúzott növekvő rettegés kártyát.

a növekvő rettegés semmissé tévése

A hősök azért nem teljesen tehetetlenek! Egy növekvő rettegés kártya hatása semmissé tehető, ha a hősök csapatából bárki, aki épp nincs kiütve, el tud dobni 1 elszántságjelzőt. Ez akkor is megtehető, ha a soron következő növekvő rettegés kártya még képpel lefelé a kupac tetején van (ekkor dobd el a legfelső kártyát), vagy ha már felfedték azt (ekkor dobd el azt mindenféle hatás nélkül).



ÉLETERŐ, ÉPELMÉJŰSÉG ÉS ROMLOTTSÁG

Egy hős számos módon megsérülhet a bányában folytatott harc (vagy akár egy vadnyugati városi séta) közben. Minden hősnek van egy életerő tulajdonsága, mely megmutatja, mennyi fizikai sérülést szenvedhet el, illetve egy épelméjűség tulajdonsága, mely megmutatja, mennyi épelme-sérülést szenvedhet el, mielőtt kiütötté válna. A különböző sötét hatásokra ráadásul romlottá is válhat, vagy elkezdhet mutálódni.

TÍPUSOK ÉS TALÁLATOK

Egy hős háromféle találatot szenvedhet el: fizikai találatot, rémület találatot és megrontó találatot.

fizikai találat:

Ezek a találatok fizikai sérülést okozhatnak, fizikai-sérülésjelzők formájában, hacsak a hős ki nem védi őket a védőértékével.

rémület találat:

Ezek a találatok mentális sérülést okozhatnak, épelme-sérülésjelző formájában, hacsak a hős ki nem védi őket az akaraterőjével.

megrontó találat:

Ezek a találatok sötét befolyást, romlottságot okozhatnak, romlottságjelző formájában, hacsak a hős ki nem védi őket az akaraterőjével.

védőérték és akaraterő

Minden hős karakterkártyáján szerepel a védőérték és akaraterő tulajdonsága. Mindkettő olyan védekező dobásokra ad lehetőséget, melyek megakadályozhatják, hogy a bekapott találatok valódi sérüléseket okozzanak. A védőérték a fizikai találatok ellen védhet, míg az akaraterő a rémület- és megrontó találatok ellen.

Minden alkalommal, amikor egy hőst egy vagy több találat ér, mindegyik ellen dobhat a megfelelő tulajdonságával egy védekező próbát, a találat kivédésére. Például, ha a hősöd védőértéke 4+, és három fizikai találatot kell kivédenie, akkor 3D6-tal dob. Minden 4-es, 5-ös, vagy 6-os dobás kivéd egy-egy találatot. Minden ki nem védett találat sérülést okoz a hősödnek.

Az akaraterő ugyanígy működik, csak épp az elszenvetett rémület- és megrontó találatok ellen kell vele védekezést dobnod.

SÉRÜLÉSEK TÍPUSAI

fizikai-sérülések

Ezek a jelzők a hős karakterkártyájára, vagy a szörnykártyára kerülnek, és jelzik, hogy mennyi fizikai sérülést szenvedett már el az adott figura. Minden olyan fizikai találat, ami nincs kivédve, 1 fizikai-sérülést okoz.

épelme-sérülések

Ezek a jelzők a hős karakterkártyájára kerülnek, és jelzik, hogy mennyi épelme-sérülést szenvedett már el az adott hős. Minden olyan rémület találat, ami nincs kivédve, 1 épelme-sérülést okoz.

romlottságpontok

Ezek a jelzők a hős karakterkártyájára kerülnek, és jelzik, hogy mennyire lett megrontva már az adott hős. Minden olyan megrontó találat, ami nincs kivédve, 1 romlottságpontot ad.

páncél és lélekpáncél

A páncél segít megvédeni a hősödet még akkor is, mikor a védőértéke, illetve az akaraterője már kudarcot vallott. A páncél védelmet nyújt a fizikai-sérülések ellen, míg a lélekpáncél az épelme-sérülések ellen. A romlottság ellen azonban egyikük sem védi meg a hősödet.



Ha a hősödnek van páncélja, vagy lélekpáncélja, akkor minden egyes ki nem védett (megfelelő típusú) sérülés ellen egy-egy újabb D6 dobást tehet. Minden olyan dobás, ami nagyobb, vagy egyenlő, mint a viselt páncél / lélekpáncél értéke, megakadályoz egy-egy elszenvetett (megfelelő típusú) sérülést.

Például: ha a hősöd egy 5+ értékű páncélt visel, és a védőértékével 2 fizikai találatot nem sikerült kivédened, két D6-tal dobhatsz. Minden 5-ös vagy 6-os dobás még is megakadályozza egy-egy találat sérülés okozását.

kiütötté válás

Ha a hősöd annyi fizikai-sérülést szenvedett el, amennyi az életerője, vagy annyi épelme-sérülést szenvedett el, amennyi az épelméjűsége, akkor azonnal kiütötté válik (KO). Több ilyen sérülést nem szenvedhet már el (nem csökkenhet 0 alá). Ekkor vedd le a hősöd figuráját a tábláról, és tedd a saját kiütött hős jelződet a korábbi mezőjére. Bármilyen figura szabadon keresztülmozoghat egy kiütött hősjelzővel megjelölt mezőn.



visszatérés

Minden olyan forduló végén, amikor nincsenek szörnyfigurák a játéktáblán, a kiütött hősök visszatérhetnek. A hősnek vissza kell tenni a figuráját a játéktáblára, és el kell távolítani erről a mezőről a kiütött hős jelzőjét. Ezután dobnia kell a sérüléstáblázaton (ha az életerője csökkent 0-ra), vagy az őrtület-táblázaton (ha az épelméjűsége csökkent 0-ra). Ezután gyógyul 2D6 életerőt / épelméjűséget (tetszőlegesen szétosztva). Ezen gyógyulás után mind az életerőjének, mind az épelméjűségének legalább 1-esnek kell lennie.

Ha a hősödnek egy időben csökken az életerője is és az épelméjűsége is 0-ra, akkor mind a két táblázaton dobnia kell, majd gyógyul 2D6 életerőt és egy másik 2D6 épelméjűséget.

visszatérésjelző

Ezek a jelzők egy-egy különleges visszatérést tesznek lehetővé a hősök számára, hogy le tudják győzni az igazán szörnyű ellenfeleket is. Ezeket a jelzőket az egész csapat közösen birtokolja, nem a hősök maguk. Ha a csapat el tud dobni egy visszatérés-jelzőt, akkor egy kiütött hős maximális életerővel és épelméjűséggel azonnal visszatér a játékba, valamint visszakap egy elszántságjelzőt is.



romlottság és mutáció

Az idő múlásával a hősök mutálódni kezdenek a romlás miatt. Ezt az alapjátékban nem használjuk (lásd a Kalandfüzetben).



CYÓCYÍTÁS

életerő és épelméjűség gyógyítása

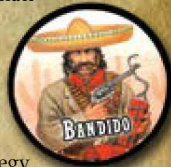
Ha egy hős gyógyíthatja a fizikai-, vagy épelme-sérüléseit, akkor egyszerűen el kell távolítani a megfelelő számú jelzőt a hős karakterkártyájáról. Ha a teljes életerejét vagy épelméjűségét visszanyeri valahogy, akkor minden adott típusú jelzőt el kell távolítani róla.

másik hős gyógyítása

Minden alkalommal, amikor egy hős egy másik hős fizikai-, vagy épelme-sérüléseit gyógyítja, a módszertől függetlenül 5-5 TP-t kap, minden általa a másik hősön begyógyított fizikai-, vagy épelme-sérülés után. Az olyan felszerelések, mint a viszki, vagy a kötszer, alkalmasak arra, hogy gyógyítsanak egy szomszédos mezőn álló másik hősön harc közben, vagy ha nincsen szörny a játéktáblán, gyógyítsanak ugyanazon a térképlapkán lévő másik hősön.

VÉLETLEN HŐS

Sokszor fordul elő a játék során, hogy véletlenszerű módon kell kiválasztani egy hőst. Ennek két egyszerű módja is van: húzz véletlen módon a játékban lévő hősök jelzői közül, vagy simán dobj egy kockával. Az alapjátékban szereplő összes hősnek megtalálod a hozzá tartozó hősjelzőjét, amiket felhasználhatsz a játékban lévő hősök egyikének véletlenszerű kiválasztására. Alternatív megoldásként azt is megteheted, hogy minden játékban lévő hőshöz hozzárendelsz 1-től 6-ig egy-egy számot, majd dobsz egy kockával. A dobás mutatja meg, hogy melyik hős lett kiválasztva. Például 3 hős esetén az „A” hőst az 1-2 dobás, a „B” hőst a 3-4, míg a „C” hőst az 5-6 jelentheti. Ne feledd, hogy a játékban találsz D8 kockát is, ami remekül működik ha 4 hős közül kell választani egyet (1-2, 3-4, 5-6, 7-8).



TALÁLKOZÁSOK ÉS TULAJDONSÁGPRÓBÁK

Gyakran előfordul a játék során, hogy a hősök olyan környezettel vagy helyzettel találkoznak, ahol szükségük lehet, hogy megdobják, vagy próbára tegyék valamelyik tulajdonságukat. Ezeket találkozásoknak nevezzük és általában egy felfedezésjelzőn találkozhattok velük, amikor felfedeztek egy csarnokot. Egy találkozás egy földalatti vízeséstől kezdve egy szellem megjelenéséig rendkívül sokféle lehet.

A HŐSÖK TULAJDONSÁGAI

Minden hős 6 tulajdonsággal bír, melyeket a találkozások során tehet próbára, megpróbálva leküzdeni a veszélyes kihívásokat. Ezek határozzák meg a hős mentális és fizikai bátorságát is.



ügyesség (Agility)

Ezt a tulajdonságodat használod, ha futnod, ugranod, bújázkodnod, vagy kitérned kell. Akkor fogod próbára tenni, ha fizikai ügyességre, vagy lopakodásra van szükséged.

ravaszság (Cunning)

Ezt a tulajdonságodat használod, ha meg kell értened valaminek a működését, felül kell múlnod ellenfeledet ravaszágban, át kell gondolnod egy problémát, illetve ha egy fejtörőt kell megoldanod.

lélek (Spirit)

Ha meg kell értened a természetfeletti dolgokat, a lélek tulajdonságodat fogod használni. Megmutatja, hogy milyen jól állsz ellen a démoni kísértéseknek, azaz mekkora a lelkiállapotod.

erő (Strength)

Az izomzat és a nyers erő tulajdonsága, mely befolyásolja a teherbírást, azt, hogy milyen messzire tudsz eldobni egy tárgyat, illetve mekkora súlyt tudsz cipelni.

tudás (Lore)

A mítoszok és legendák ismerete, a tudásod határozza meg, hogy meg tudsz-e fejteni egy ősi nyelven írt rejtvényt, vagy el tudsz-e olvasni egy okkult tanokkal teli kötetet.

szerencse (Luck)

Soha ne becstől alá a szerencse erejét! A segítségével minimalizálhatod a balszerencse hatását, vagy kihasználhatsz egy szerencsés fordulatot.

TALÁLKOZÁSOK

Amikor felfedsz egy felfedezésjelzőt, amelyen szerepel egy találkozás (Encounter), akkor húznod kell egy lapot a találkozás-pakliból, mely megmutatja, mire bukkantatok. Ezek a találkozások

olyan szituációk, amelyeken a hősök csapatának felül kell kerekednie, hogy folytatni tudjátok a küldetéseket.

Általában egy találkozás egy vagy több tulajdonságpróbát követel meg, melyet végre kell hajtaniuk a hősöknek. Egy találkozás a bányában lévő összes hősről hatással van, nem csak az adott térképlapján tartózkodókra (bár néhány találkozás kifejezetten csak az adott térképlapra van hatással).

kinek kell a próbát végrehajtania?

A találkozáskártyákon szimbólumok jelzik, hogy kinek kell az adott tulajdonságpróbát végrehajtania:



Egy hős: a hősök csapatából csak az egyik, általuk kiválasztott hősnek kell (egyedül) végrehajtania az adott tulajdonságpróbát.



Az összes hős: minden hősnek végre kell hajtania az adott tulajdonságpróbát.



Egy véletlenszerűen kiválasztott hős: válasszatok a játékban lévő hősök közül egyet véletlenszerűen, és neki kell az adott tulajdonságpróbát végrehajtania.

tulajdonságpróba végrehajtása

A hősnek annyi D6 kockával kell dobnia, amekkora a próbára teendő tulajdonságának értéke. Ha dobott akár egy olyat is, ami egyenlő, vagy nagyobb, mint a próba célszáma, akkor sikeresen teljesítette az adott tulajdonságpróbát.

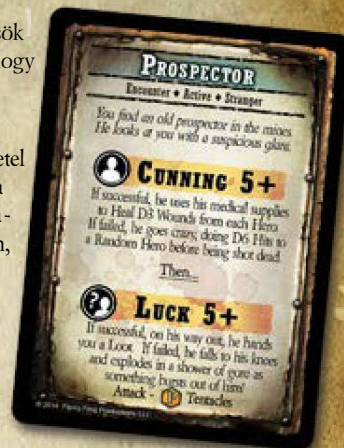
Például: ha a hősed szerencse tulajdonsága 2-es, akkor 2 kockával fogsz dobni. Ha „szerencse 5+” próbát kell tenned, akkor érsz el rajta sikert, ha legalább egy 5-öst, vagy 6-ost dobsz a 2 kockáddal.

találkozásokon kívüli tulajdonságpróbák

Néha a hősednek tulajdonságpróbát kell tennie akkor is, amikor épp nincs találkozás. Ez leggyakrabban egy küldetés, vagy utazás alatt, illetve városban fordul elő. Ezeket a próbákat a fentiek szerint kell végrehajtani. A próbára teendő tulajdonságot és annak célszámát az aktuális kártya szövege tartalmazza.

több találkozás egyszerre

Néha a felfedezésjelzőn több találkozás is szerepel egyszerre (például: „Encounters x2”). Ez esetben húzz annyi találkozáskártyát, amennyi a jelzőn szerepel (a példában kettőt), majd oldjátok meg őket tetszőleges sorrendben. Fontos megjegyezni, hogy az összes szörny támadás csak azután kezdődhet, miután az összes egyéb találkozás befejeződött. Azaz minden egyéb tulajdonságpróbát végre kell hajtani, mielőtt a szörnyfigurák a táblára kerülnének.



FELSZERELÉS ÉS VARÁZSTÁRGYAK

A felszerelés- és varázstárgykártyák olyan tárgyakat jelképeznek, amikre a hősöd a kalandjai során találhat, és melyeket felhasználhat, hogy segítsék őt a küldetésében. A felszerelés gyakoribb tárgyakat jelképez, melyekre a bányában lehet bukkanni, és melyek általában eldobhatók. A varázstárgyak ritka, okkult, vagy mágikus eredetű, esetleg másik világból származó, erőteljes tárgyak.



KORLÁTOZÁSOK

Van néhány korlátozó tényező, mely meghatározza, hogy maximum hány tárgyat cipelhet magával a hősöd.

kezek

Minden hősnek 2 keze van, így fordulónként vagy két egykezes, vagy egy kétkezes tárgyat használhatsz.



egykezes

Egy ilyen tárgy a hősöd kezeinek egyikét foglalja el a használata során.



kétkezes

Egy ilyen tárgy a hősöd mindkét kezét elfoglalja a használata során.

Minden forduló kezdetén minden hős eldöntheti, hogy milyen kéz szimbólummal ellátott tárgyakat akar a kezébe venni. Minden más tárgynak a használatát, melyen nem szerepel egy vagy két kéz, az adott kártya szövegmezőjében leírva találod.

Ne feledd, hogy a tárgyak fordulók eleji kézhez rendelése csak a harcok során fontos, hiszen amikor épp nincs szörny a közelben, a hősök szabadon a kezükbe vehetik bármelyik tárgyukat. Ennek ellenére minden más alkalommal is egyszerre csak 2 kéz szimbólummal ellátott tárgyat használhatsz.

súlyos tárgyak és a teherbírás

Sok elemen szerepel egy vagy több tilló szimbólum, mely súlyos tárgyakat jelképez. Senki nem képes több ilyen tárgyat cipelni, mint a teherbírása.

Minden hős annyi súlyos tárgyat cipelhet, amin max. 5 + az erő tulajdonsága tilló szimbólum van.

kulcsszó korlátozások

Néhány tárgyon szerepel egy bizonyos kulcsszó, mellyel a hősnek rendelkeznie kell ahhoz, hogy az adott tárgyat használni tudja. Például, ha a tárgyon szerepel a „csak törvényes” korlátozás, azt csak olyan hős használhatja, akinek a karakterkártyáján ott van a „törvényes” (Law) kulcsszó.

öltözet

Az öltözetként felvehető tárgyakon is szerepel egy-egy kulcsszó, ami megmutatja, az öltözet hova kerül (test, váll, kesztyű, köpeny, stb.). Ezek a tárgyak eléggé erősek lehetnek, de az egyes típusokból minden hős csak egyet-egyet viselhet magán egyszerre. Azaz a hősön csak egy kalap, vagy egy pár kesztyű lehet, és nem vehet fel még egy másik kesztyűt, vagy másik kalapot magára.



SZEMÉLYES TÁRGYAK

A személyes tárgyak nagyon erős, egyedülálló és karakteres kártyák. Minden új hős húz egy személyes tárgyat magának, mely valamilyen speciális bónuszt biztosít a számára, és segít az előtörténetének a megalkotásában. Például a pisztolyhős által húzott zsebórát örökölhette az apjától, aki mindig pontban délben párbajozott. A legutolsó, sikertelen párbaja után a hős apja gyilkosára vadászik, hogy bosszút állhasson rajta. A személyes tárgyak soha nem adhatók el, veszthetők el, illetve nem lehet őket eldobni sem. Segítenek a hős megalkotásában, így a hős ezt a tárgyat addig magánál tartja, amíg életben van.

HOMÁLYKŐ SZIMBÓLUMOK



Néhány tárgykártya bal felső sarkában találhatsz egy homálykő szimbólumot. Ez azt jelképezi, hogy az adott tárgy a homálykő energiájával működik, és egy homálykőnek számít, amikor azt kell figyelembe venni, hogy hány homálykő van az adott hősnél.

KERESKEDÉS TÁRGYAKKAL

Néha a hősöd találhat olyan tárgyakat, amiket nem akar, vagy nem tud megtartani, a korlátozások, vagy teherbírási limit miatt. A hősök - amikor épp nincs szörny a pályán - szabadon átadhatnak, cserélhetnek, eladhatnak egymásnak tárgykártyákat, vagy felszerelésjelzőket (a legtöbb tárgy értéke a jobb alsó sarokban található). A hősöknek ehhez egymással szomszédos mezőkön kell állniuk. Az egyetlen megkötés az, hogy egy tárgy képességét nem használhatja két különböző hős egy fordulón belül.

TÁRGYFEJLESZTÉS

Sok tárgy rendelkezik azzal a képességgel, hogy továbbfejleszthető valamilyen extra előny érdekében. Ezen tárgyak alján szerepel egy vagy több fejlesztési mező (Upgrade Slot).

fejlesztési mezők

Egy tárgynak maximum 3 fejlesztési mezője lehet. Minden mezőt egy-egy üres kör jelöl. Ezek a mezők feltölthetők egy fejlesztő tárggyal, vagy egy kikovácsolt homálykő fejlesztéssel, melyet a városi kovács készíthet. Ezeknek a fejlesztő tárgyaknak egy vagy több fejlesztési mező követelményük van (fekete körök), melyek megmutatják, hogy hány üres fejlesztési mezőt foglalnak el a tárgyhöz csatolva (Requires).

fejlesztések csatolása

Ahogy azt már említettük, a fejlesztéseket tehát vagy a bányában találja a hős, vagy a városba visszatérve a kováccsal készítteti el egy megszerzett homálykőből.



Egy fejlesztő tárgy kártyáján szerepel, hogy mihez lehet hozzácsatolni, valamint hogy esetleg milyen egyéb erőforrást igényel a csatolás (például homálykő felhasználását).

Ha egy tárgyhöz egy fejlesztés lett csatolva, az kitölti a megadott számú fejlesztési mezőt, és ettől kezdve biztosítja a feltüntetett bónuszokat.

Egy tárgyhöz csatolt fejlesztés bármikor eltávolítható, így lehetővé válik más tárgyhöz való csatolása, vagy akár el is adható. A fejlesztéshez felhasznált erőforrások elvesznek.

A városban a tárgyra kovácsolt homálykő fejlesztés maradó, és az többé már nem távolítható el (ettől kezdve részét képezi a tárgynak). A kovácsolásról részletesebben a Kalandfüzet városi látogatással foglalkozó fejezetében olvashatsz.



OLDALTÁSKA

Minden hősnek van egy oldaltáskája, amelyben az olyan hasznos felszereléseit cipelhetheti, mint a viszki, kötszer, dinamit, frissítő, stb. Minden oldaltáská-kártyán maximum 5 felszerelésjelző tárolható, tetszőleges kombinációban.



felszerelésjelzők

Az oldaltáskájában a hős általában a kisebb értékű, „használd és dobd el” típusú tárgyakat tárolja, melyből több is lehet nála. Ezek olyan hasznos holmik, mint a viszki, vagy a kötszer, amivel önmaga, vagy egy hóstársa életerejét / épelméjűségét gyógyíthatja, illetve a dinamit, vagy villanópor, melyek fegyverként használhatók. A különböző felszerelésjelzők a jelzón lévő képpel, illetve a zöld sávban található felirattal azonosíthatók.

Whiskey - viszki, Dynamite - dinamit, Bandages - kötszer, Flash - villanópor, Tonic - frissítő, Herbs - gyógynövények



SZÖRNYEK

Minden egyes szörnyhöz tartozik egy-egy nagy méretű szörnykártya, mely felsorolja az összes tulajdonságát és képességét. Minden kártya kétoldalas: az egyik oldalon (zöld) az adott szörny normál változata található, a másikon pedig (piros) ugyanazon szörny brutális változata. A brutális szörnyoldal használatát csak olyan hőscsapatnak ajánljuk, akik már eléggé tapasztaltak a játékban, és sok kalandon átestek, mivel ezek a szörnyek jóval erősebbek a normál változatuknál.



A) a szörnyek típusa

Itt találod a szörny nevét, és típusát (például: csáp, fojtó, pokoldevenér, stb.).

B) kulcsszó

Minden szörnynek van egy vagy több kulcsszava, mely meghatározza, hogy milyen kategóriába esik (démon, bestia, idegen, stb.). Általában nincs jelentőségük, de néha egyes kártyák hivatkoznak bizonyos kulcsszavakra.

C) méret (Size)

A szörny mérete: kicsi (Small), közepes (Medium), nagy (Large), különösen nagy (Extra Large), vagy gigászi (Gargantuan).

D) kezdeményezés (Initiative)

Csakúgy, mint a hősök esetén, minden szörny rendelkezik egy kezdeményezés (Initiative) tulajdonsággal is, mely megmutatja, hogy milyen sorrendben kell aktiválni a hősöket, illetve szörnyeket.

E) képességek (Abilities)

A legtöbb szörnynek van valamilyen különleges képessége, mely befolyásolja a hősök elleni harcot.

F) mozgás (Move)

Maximum ennyi mezőt mozoghat a szörny egy fordulóban. A hősöktől eltérően a szörnyek fix mozgásponttal rendelkeznek, ami könnyebbé és kiszámíthatóbbá teszi a szörnycsoportok mozgását.

G) menekülés (Escape)

Ha a hős egy szörnyvel szomszédos mezőn áll, és el akar onnan mozogni, elsőként egy sikeres meneküléspróbát kell tennie, az itt megadott célszámmal (erről bővebben később olvashatsz).

H) támadóérték (To Hit)

A hősökhöz hasonlóan a szörnyek is rendelkeznek távolsági (Range) és/vagy közelharc (Melee) támadóértékkel.

I) harcérték (Combat)

A szörny ennyi kockával dob, amikor egy hősre támad.

J) sérülés (Damage)

A hős ennyi sérülést szenved el a szörny által okozott minden, ki nem védett találat után.

K) védőérték (Defense)

A hőssel ellentétben (aki kockával dob, hogy kivédjen egy támadást), a szörnyek fix védőértékkel rendelkeznek, melyek a megadott számmal védenek ki automatikusan.

L) életerő (Health)

Ennyi sérülést kell okozni a szörnynek a megöléséhez.

M) TP-érték (XP)

Ennyi TP-t kap a szörnyet megölő / megsebző hős. A nagyobb, vagy veszélyesebb szörnyek arányosan több TP-t érnek.

N) elit táblázat (Elite Chart)

Minden szörnynek van egy elit táblázata, mely 6 olyan extra képességet tartalmaz, amiket birtokolva sokkalta nehezebbé válik az adott szörny legyőzése, illetve azok még halálosabbak lesznek a harcban. Ha egy szörnycsoport elit, akkor dobni kell egyet, hogy kiderüljön, a hat közül melyik elit képességgel rendelkeznek.

a szörnykártyák „brutális” oldala

Minden szörnykártya hátoldala az adott típusú szörny brutális verzióját tartalmazza (piros háttérrel). Ezeket a brutális szörnyeket csak a magasabb szintű, sok kalandot játszott hősök csapatának ajánljuk. Ez is egy módszer arra, hogy a szörnyek nehézségi szintjét az adott hőscsapat erejéhez tudjuk igazítani.



HARC

Amikor a bányá felfedezése közben a hősök találkoznak egy szörnycsoporttal, harc veszi kezdetét az életben maradásért. Az egész titkózeter harcnak nevezzük, kezdve a szörnyek felbukkanásától, egészen az utolsó szörny legyőzéséig, azaz a harc befejezéséig. A harcok kiteszik a játék-jókora részét, és egy izgalmas módja annak, hogy a hősök TP-t szerezhessenek, valamint értékes zsákmányra tegyenek szert, bár egyúttal elég veszélyes is lehet.

támadás

A harc legáltalánosabb módja, amikor a felfedezett felfedezésjelző egy támadást (Attack) jelez. Ekkor a hősöknek egy fenyegetéskártyát kell húzniuk, hogy megtudják, mi is támadta meg őket. Egy támadást kiválthat más dolog is, például egy homálykártya, találkozáskártya, mélységi esemény, stb.



fenyegetéskártya húzása

Egy harc kezdetén a legelső dolog, amit meg kell tennetek az, hogy meghatározzátok, milyen ellenféllel is kell szembenéznetek, azaz húznotok kell egy fenyegetéskártyát. (Néha a támadás egy megadott típusú ellenfelet igényel, amelyet a kártya, vagy esemény pontosan leír, és amilyen szörnyeket ehhez az eseményhez el kell helyezni).

Ha egy fenyegetéskártyát kell húznod, egyszerűen húzd fel a megfelelő szintű fenyegetés-pakli legfelső lapját. A szint a csapatban lévő hősök számától függ. 1-2 hős esetén a zöld hátú, alacsony (Low) szintű fenyegetéskártyákat kell használnotok, 3-4 hős esetén a sárga hátú, közepes (Med) szintűeket, míg 5-6 hős esetén a piros hátú, magas (High) szintű fenyegetéskártyákat.



speciális szörnyek támadása

Ha egy kártya vagy esemény egy előre megadott, speciális szörny támadását követeli meg, akkor természetesen nem kell fenyegetéskártyát húznotok. Ehelyett az adott szörny pontos típusa és száma szerepel a kártya, vagy esemény szövegében.

szörnyfigurák száma

Néha az összecsapásban szereplő szörnyek száma feltüntetésre kerül a kártyán. Sokszor viszont véletlen számú szörny lesz, aminek meghatározásához a veszélykockát kell használnotok.



A veszélykocka egy speciális, hatoldalú kocka, amelyen a 3, 3, 4, 4, 5 és 6 számok szerepelnek. Így a veszélykockával dobva 3-nál soha nem lesz kevesebb szörny.

A veszélykocka használatát a különböző kártyákon és szövegekben az alábbi szimbólummal jelképezzük:



Néha többször is kell dobni a veszélykockával, hogy megtudjátok egy nagyobb csoportban támadó szörny pontos számát. Egy homálypók (Void Spider) támadás például jelenthet akár 12 figurát is egyszerre. A több veszélykockával való dobást az alábbi módon jelöljük a kártyákon és szövegekben:



homálypók

A fenti esetben a veszélykockával kétszer kell dobnod, majd összeadnod a két kidobott számot és ennyi homálypók érkezik.

szörnyfigurák elhelyezése a játéktáblán

A támadásban résztvevő szörny típusának, és számának meghatározása után itt az ideje, hogy elhelyezd a figuráikat a játéktáblán! Egy felfedett felfedezésjelző által bekövetkezett támadás szörnyfigurái arra a térképlapokra kerülnek, ahol a jelző volt.

A különböző szörnyeket fordított kezdemenyezési sorrendben kell elhelyezni a táblán, azaz a leglassabb szörnyek kerülnek legmesszebb.

A legalacsonyabb kezdemenyezésű szörnytípussal kezdve, a figurákat el kell helyezni az adott térképlapján sakktábla-szerűen, egymástól eltérő, a (zöld nyíllal jelölt) bejáratától a lehető legtávolabbi mezőn kezdve, soronként balról jobbra haladva, beszámítva az összekötő fél-mezőket is (lásd az alábbi ábrát).

Az első típusú szörny összes figurájának elhelyezése után a következő legalacsonyabb kezdemenyezésű szörny összes figurája következik, stb., amíg el nem helyezed az összes szükséges figurát a táblán. Ha egynél több szörnytípus kezdemenyezése egyforma, dob ki véletlenszerűen, hogy melyiküket helyezd el előbb.

Hagyd ki minden nem érvényes üres mezőt (a kevesebb, mint 50%-os mezők), valamint minden másik figura által már elfoglalt mezőt.



Például: 2 éjrettenetet (3-as kezdemenyezés) és 4 homálpókot (6-os kezdemenyezés) kell elhelyezned. Az éjrettenetek az 1-es és 2-es mezőre, a homálpókok a 3-as, 4-es, 5-ös és 6-os mezőkre kerülnek.

Ha több szörnyfigurát kellene elhelyezned, mint ahány szabad „második mező” van, akkor térj vissza a leghátsó sorba, és tegyél egy figurát a letett figurák közötti üres mezőkre is.

Ha több figurát kellene elhelyezned, mint ahány üres mező az adott térképlapján van (nagyon ritka eset), a kimaradt figurákat helyezd el a térképlapka bejáratához csatlakozó előző térképlapján (valószínűleg a hősök közelében), amíg mindet el nem helyezted.

ha nincs elegendő figura

Ha egy utasítás szerint több szörnyfigurát kellene elhelyezned, mint amennyi az adott típusból a rendelkezésre áll éppen (például 4 csápót kellene elhelyezned, de csak 2 olyan csáp figurád van, ami még nincs a táblán), tedd le az összes, még rendelkezésre álló figurát, de az ÖSSZES adott típusú figura ettől kezdve a harc befejeztéig elitté fog válni.

elit szörnyek

Néha összefuthattok egy különösen kellemetlen szörnycsapattal, amelyek erősebbek, keményebbek vagy veszélyesebbek, mint normális társaik. Ezek az elit képességű szörnyek.

Ha egy szörnycsoporthoz elit, akkor elsőként dobnotok kell a szörnykártya alján található elit táblázaton, hogy kiderüljön, milyen elit képességük van. Ezt az elit képességet az adott típusú szörny minden táblán lévő tagja megkapja (tehát ha már van a táblán 4 fojtó, és felkerül 2 újabb elit fojtó, akkor mind a 6 megkapja a kidobott elit képességet). Tegyél egy (1-6) sorszámmal ellátott elitjelzőt az adott szörny kártyájára, hogy nyomon követhessétek, a hat közül épp melyik elit képességgel rendelkezik.



Lehetséges - főként, ha már a hősök elegendő tapasztalatot szereztek -, hogy egy szörnycsapathoz nem csak egy, hanem több elit képessége is lehet (duplán elit, triplán elit, stb.). Ez esetben simán többször kell dobni az elit táblázaton az elit képességek meghatározásához. Ha egy olyat dob sz ki, amilyen elit képességgel már rendelkezik az adott szörny, dobj újra.

Az elit szörnyek elleni küzdelem során a hősök minden egyes elit képesség után +5-5 TP-t kapnak, ha legyőznek / megsebeznek egy ilyen típusú (elit) szörnyet.

RAJTAÜTÉS

Néha a szörnyek támadás egy rajtaütés formájában történik. Ez azt jelenti, hogy a szörnyek az árnyakból előugorva meglepik a hősöket. Egy rajtaütés során ahelyett, hogy az adott térképlapka hátsó mezőjétől kezdve, sakktábla-szerűen helyeznétek el a szörnyfigurákat, azok a hősök közvetlen környezetében bukkannak fel! Ha különböző kezdemenyezésű szörnyek ütnek rajta a hősökre, akkor a legmagasabb kezdemenyezésűeket kell elsőként a hősök közelébe elhelyezni (a gyorsabb szörnyek támadnak elsőként a hősökre).

A rajtaütő szörnyek a hősök mellé kerülnek, és a harc első körére +2 kezdemenyezést kapnak.

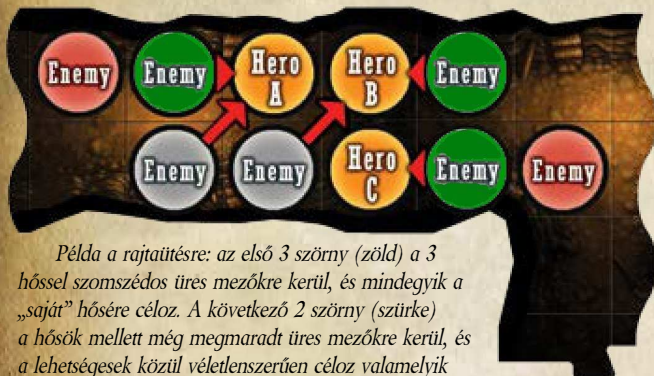
Ha a harc időtartama alatt ugyanazon típusú szörnyekből, akik a rajtaütést kezdték, egy újabb csoportot kell elhelyezni, ők is megkapják a harc első körére a +2 kezdemenyezést.

rajtaütő szörnyfigurák elhelyezése

Annak érdekében, hogy el tudd helyezni a rajtaütő szörnyeket, válassz ki véletlenszerűen egy hőst, majd helyezz el egyet a legmagasabb kezdemenyezésű szörnyek közül a vele egyik szomszédos, üres mezőn. Ennek a szörnynek ez a hős lesz a célpontja.

A következő szörnyfigurát úgy kell elhelyezni, hogy egy másik véletlenszerűen kiválasztott hőssel szomszédos egyik üres mezőre kerüljön. Ily módon a szörnyek viszonylag egyenletesen kerülnek elosztásra és más-más hőst fognak célba venni (bár néhány hősrre feltehetően több szörny is fog támadni, míg másokra meg kevesebb, a korlátozott számú szomszédos üres mezők miatt). Ezt a folyamatot mindaddig folytatni kell, amíg az összes rajtaütést végrehajtó szörnyfigura elhelyezésre nem kerül.

Minden olyan szörnyfigurát, amit nem lehet a hősekkel szomszédos üres mezők egyikén elhelyezni, a hősekhez legközelebbi üres mezőkre kell tenni. Ezek a szörnyek nem céloznak egyik hősrre sem.



Példa a rajtaütésre: az első 3 szörny (zöld) a 3 hőssel szomszédos üres mezőkre kerül, és mindegyik a „saját” hősére céloz. A következő 2 szörny (szürke) a hősek mellett még megmaradt üres mezőkre kerül, és a lehetőségek közül véletlenszerűen céloz valamelyik hősrre. Ezzel elfogytak a hősek melletti üres mezők, így az utolsó 2 szörny (piros) a hősekhez lehető legközelebbi üres mezőkre kerül.

szörny felbukkanása a forduló közepén

Nagyon ritkán előfordulhat, hogy a szörnyek egy csoportja rajtaütést hajt végre, amikor az adott fordulóban a kezdeményezési sorrend szerint épp soron lévő figura végrehajt egy akciót (például egy fosztogatás során megtalál egy homálykártyát). Amikor ilyesmi történik, el kell helyezni a rajtaütést végrehajtó szörnyfigurákat, majd az adott forduló AZONNAL VÉGET ÉR! Új forduló kezdődik, a harccal kezdve.

Ne feledd el, hogy ha a Homály-visszatartása fázisban történik egy rajtaütés, akkor nem így kell eljárni, hiszen ott a figurák aktiválása még nem kezdődött el!

HARCI FORDULÓ

A forduló ugyanúgy zajlik a harc során, mint amikor nincsenek szörnyfigurák a játéktáblán, azzal a különbséggel, hogy mind a szörnyeket, mind a hőseket aktiválni kell. Az éppen aktivált hősek támadhatnak is ahelyett, hogy csak mozognának és felfedeznének.

kezdeményezési sorrend

A figurákat ugyancsak kezdeményezési sorrendben kell aktiválni, a legmagasabb kezdeményezési értékűtől kezdve, sorban a legalacsonyabbig haladva.

Ha egy hősnek és egy szörnynek egyforma a kezdeményezése, a szörnyet kell előbb aktiválni.

Egy adott típusú szörny (pl. pokoldenevér, vagy fojtó) összes figurája egy időben aktiválódik, csoportként. Ha egynél több szörny-típusnak ugyanakkora a kezdeményezése, akkor minden fordulóban véletlenszerűen kell eldönteni a köztük lévő aktiválási sorrendet.

Amikor egy szörnytípus aktiválódik, akkor úgy fognak mozogni és támadni, mint egy hős, csak éppen csoportban. Ezt a későbbiekben részletesebben is kifejtjük majd.

FÉLELEM, RETTEGÉS ÉS KIMONDHATATLAN RETTEGÉS

Néhány kimondottan ijesztő teremtmény rémület találatot okoz a hőseknek már azzal is, hogy a közelükbe kerül! Az ilyen szörnyek rendelkeznek a félelem (X) (Fear), rettegés (X) (Horror), vagy a kimondhatatlan rettegés (X) (Unspeakable Terror) képességgel, mely hatását a szörnykártyán találod meg.

A félelem képesség rémület találatot okoz a szomszédos mezőn lévő hőseknek, a rettegés képesség az ugyanazon a térképlapkán lévő hőseknek, míg a kimondhatatlan rettegés még a szomszédos térképlapkán lévő hősekre is hatással lesz.

Ezek a képességek igen hatásosan csökkenthetik a hősek épelméjűségét, mivel mindaddig halmozódhatnak, amíg egy ilyen szörny is életben van.

HŐS MOZGÁSA HARC KÖZBEN

A hősek általában mozogni fognak, egyetlen kivétellel: ha egy hőssel szomszédos mezőn van egy szörnyfigura, a mozgása előtt egy sikeres meneküléspróbát kell tennie.

meneküléspróba

Minden szörnykártyán szerepel az adott szörny menekülés értéke. Ha egy hős egy szörnyvel szomszédos mezőn van, a mozgása előtt sikeres meneküléspróbát kell tennie.

Ennek végrehajtásához dobj egy kockával. Ha az eredmény azonos, vagy nagyobb, mint az adott szörny menekülése, a hős a forduló hátralévő részéig szabadon mozoghat, figyelmen kívül hagyva mindazon szomszédos szörnyeket, akiknek ugyanennyi, vagy alacsonyabb a menekülés értékük.

Például: ha a hős egy 4+ menekülés értékű szörnyvel szomszédos mezőn áll, a sikeres meneküléspróbához D6-tal 4-est, 5-öst, vagy 6-ost kell dobnia, hogy egyáltalán mozogni tudjon. Ha ez sikerült, a hős a forduló hátralévő részében szabadon elmozoghat bármilyen olyan szörnyfigura mellett, akinek a menekülés értéke 4+, 3+, vagy 2+.

Ha a hős a mozgása során egy olyan szörnyvel szomszédos mezőre kerül, akinek magasabb a menekülés értéke (a példánál maradva: akinek 5+, vagy 6+), akkor azon a mezőn azonnal meg kell álljon, és egy újabb sikeres meneküléspróbával folytathatja csak a mozgását.

A hős nem kutathat át egy területet, illetve nem kémlelhet át egy ajtó kulcslyukán mindaddig, amíg a harc tart, mivel egy kicsit elfoglalt valami mással.



HŐS TÁMADÁSA

Miután a hős mozgott, végrehajthat egy támadást. Ez lehet közelharcos támadás a harcértékével, vagy egy távolsági támadás valamilyen távolsági fegyverrel, mint például egy revolver, vagy egy sörétes puská.

közelharcos támadás

Minden hősnek van egy közelharcban használatos harcértéke (Combat) a karakterkártyáján. Ez általában 2, hacsak nem kap valamilyen bónuszt egy képessége, vagy tárgya miatt. Közelharcos támadás célpontja csak szomszédos mezőn álló szörnyfigura lehet.

A harcérték a kockák számát jelenti, amivel a hős a közelharcos támadása végrehajtásakor dob. A hős használhatja tetszőleges olyan képességét, vagy tárgyát, amelyek megnövelik a harcértékét, mindaddig, amíg betartja a korlátozásokat (például egy időben legfeljebb 2 egykezes, vagy 1 kétkezes tárgyat használhat).

távolsági támadás

Távolsági támadást a hős által birtokolt valamilyen távolsági fegyverrel lehet végrehajtani, mint amilyen a pisztoly, a karabély, vagy a sörétes puská. Ezen tárgyak kártyáján szerepel az adott fegyver lőtávolsága (Range), illetve az, hogy hányat lehet velük lőni (Shot).

A lőtávolság az a távolság, amelyiken egy szörnyet még el lehet találni a fegyverrel. A lövések száma a kockák számát jelenti, amivel a hős a távolsági támadás végrehajtásakor majd dobni fog.

dobás találatok elérésére

Minden hősnek két különböző támadóérték szerepel a karakterkártyáján: távolsági (Range) és közelharcos (Melee). A hősöd távolsági támadóértékét - értelemszerűen - a távolsági támadások végrehajtásakor, míg a közelharcos támadóértékét közelharcos támadások végrehajtásakor fogod használni.

Dobj a megadott számú (harcérték, vagy lövések száma) kockával, és amellyikkel ugyanannyit, vagy nagyobbat dobod, mint a

megfelelő támadóértéked, azzal 1-1 találatot érsz el. Minden kocka, amivel 6-ost dobod, ráadásul kritikus találatnak is számít, ami ellen általában nem számít a szörnyek vbédőértéke.

találatok célpontokhoz rendelése

Miután dobod az összes kockával, és meghatároztad a találataid számát, ezeket szét kell osztanod az összes lehetséges célpontod között.

A sikeres találataidat tetszés szerint akár egyesével, akár csoportosan is hozzárendelheted (és megoldhatod) a célpontokhoz.

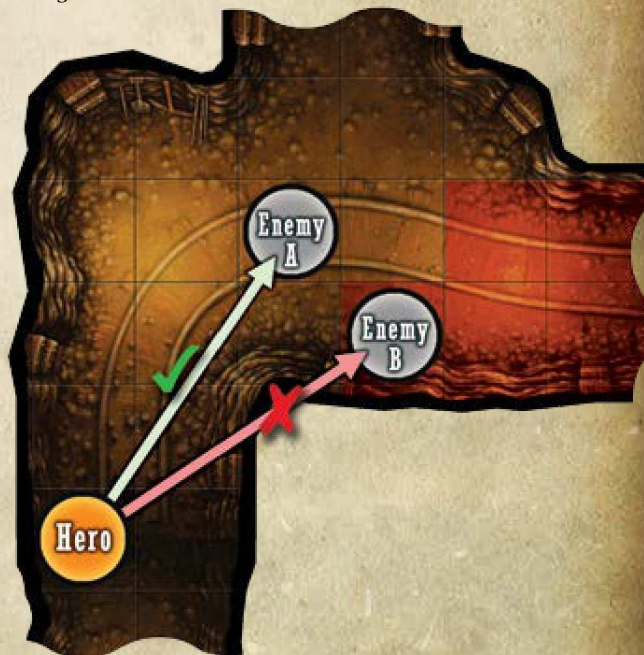
Egy közelharcos támadás találatait csak a szomszédos mezőnkön álló szörnyekhez rendelheted hozzá. Egy távolsági támadás találatait bármely olyan szörnyhez hozzárendelheted, aki a távolsági fegyvered lőtávolságában van, és akire rálátsz.

Ha vannak szörnyek a szomszédos mezőnkön, mindig elsőként hozzájuk kell rendelned (és megoldanod) a távolsági találataidat.

Ha már elpusztítottál minden szörnyet, akik veled szomszédos mezőn tartózkodtak, akkor szabadon hozzárendelheted a megmaradt találataidat más, távolabb lévő szörnyekhez is.

rálátás a távolsági támadások esetén

Ahhoz, hogy egy távolsági támadás során találatot rendelhess egy szörnyhez, a lőtávolság ellenőrzésén túl, rá is kell látnia a hősödnek. Ehhez egy képzeletbeli vonalat kell húznod a hősöd aktuális mezőjének középpontjától a célpont mezőjének középpontjáig. Ha ez a vonal nem megy át falon (vastag fekete vonal a térképlapok széléin), akkor a rálátás biztosított. Csak a falak blokkolják a rálátást, más figurák nem.



Példa a rálátásra: a rálátáshoz a hős mezőjének közepéből képzeletbeli vonalat kell húzni a szörny mezőjének közepéig. A hős „A” szörnyre rálát, a „B” szörnyre viszont nem, mert a képzeletbeli vonal falon megy át.

dobás sérülés okozására

Minden sikeres találatod D6 sérülést okoz a célpontként kijelölt szörnynek. Ezeket a sérülésdobásokat minden egyes sikeres találatodra külön-külön kell elvégezned (bár egy konkrét célpont összes találatát dobhatod egyszerre is). Ne felejtse el, hogy bármennyi kockát újradozhatsz egyszer, ha elköltesz egy elszántságjelzőt.

a szörnyek védőértéke



A szörnyek védőértéke kicsit másképp működik, mint a hősöké. Ahelyett, hogy megfelelő számú kockával dobának az egyes találatok kivédésére (ami egy kissé hosszadalmas lenne), a szörny fix védőértékét egyszerűen ki kell vonni a sérülésdobások értékéből. A szörny a kivonás után megmaradt pozitív számnyi tényleges sérülést fogja elszívni (gyógyulni nem fog, ha a szám negatív).

Például: a hős 2 találatot ér el egy 3-as védőértékű szörnyön. A hős 2-öt és 5-öt dob a 2 sérülés dobására. Mindkettőt 3-mal kell csökkenteni (2-3=0 sérülés, 5-3=2 sérülés), tehát összesen 2 sérülést okoz.

kritikus találatok

Már említettük, hogy ha a hős 6-ost dob a támadódobására, az nem csak sikeres találatnak, hanem egyben kritikus találatnak is számít. Ezen találatok figyelmen kívül hagyják a szörny védőértékét, és az a sérülés dobás teljes értékét elszívja a sérülés formájában. Ez egy nagyon erős lehetőség ahhoz, hogy megölhesd egy magas védőértékű szörnyet.



egy szörny megsebzése és megölése

Amikor egy hős egy, vagy több sérülést okoz egy szörnynek, sérülés-jelzőket kell a szörnyfigurájára mellé tenni, hogy az aktuális állapota nyomon követhető legyen. Ezek a sérülések a szörnyvel maradnak mindaddig, amíg csak el nem pusztul.

Egy szörnyet úgy lehet megölni, ha annyi sérülést szenved el, amekkora az életereje (Health). Amint megölsz egy szörnyet, azonnal távolítsd el a figuráját a tábláról, és aki a végzetes sérülést okozta, megkapja az érte járó TP-t.

TP begyűjtése

Minden szörnykártyán feltüntetettük a megölésükért kapható TP értékét is (az egészsége alatt). A kisebb (kevesebb életerővel bíró) szörnyek esetén ezt a TP mennyiséget csak az öt megölő (azaz a halálos sérülést okozó) hős kapja meg egyedül, míg a nagyobb szörnyek esetén az összes megölésében résztvevő (azaz a szörnyet megsebző) hős is kap valamennyi TP-t.

Ez utóbbi szörnyek esetén a kapható TP például „10 + 5 each” formában került feltüntetésre, és azt jelenti, hogy minden hős, aki sikeres találatot okoz ennek a szörnynek, megkapja az elől álló TP-t minden találat után (a példában 10-et), plusz minden sérülés után, amit a szörnyek okoz, megkapja a hátul álló TP-t (a példában 5-öt).

Például: a hősöd 2 találatot okoz egy „10 + 5 each” szörnynek, aki a két találat miatt 2, illetve 4 sérülést szenved el. A hős jutalmul $10 + 2 \times 5 = 20$, illetve $10 + 4 \times 5 = 30$, azaz összesen 50 TP-t fog kapni.

Ne feledd, hogy elit szörny esetén +5 TP-t kap a hősöd a szörny minden egyes elit képessége után. Ez kisebb szörny esetén az alap TP-hez adódik, nagyobb esetén a sérülések után járó TP-khez.

szabad támadás

Néhány kártya és képesség valamilyen szabad támadást biztosít a hősödnek. Ezeket a normál támadásaidon túl tudod leadni. Egy szabad támadást használhatsz a hősöd aktiválása során bármikor, akár egy normál támadás előtt, akár az után.



A hősöd egy fordulóban maximum egy szabad támadást hajthat végre.

dinamitdobás

A hősöd eldobhat egy dinamitjelzőt távolsági támadásként. A dinamit maximális lőtávolsága (dobási távolsága) a hős ereje +3 mező, és bármelyik mezőre dobható, amire a hősöd rálát, még akkor is, ha van a hősöddel szomszédos mezőn szörnyfigura.

Dobj egy kockával a találatra. Ha sikeres, a dinamit a célpont mezőre kerül és felrobban; ha sikertelen, D3 mezőt szóródik véletlen irányba, és ott robban fel. A dinamitrúd szóródását megtalálod a szabályfüzet végén, illetve a dinamit referencia kártyáján.

Amikor a dinamit felrobban, D6 sérülést okoz, mely figyelmen kívül hagy minden védőértéket. A dinamit a célpont mezőn, illetve minden szomszédos mezőn tartózkodó figurára hat, és mindegyiknek külön-külön kell kidobni a sérülését.

SZÖRNYEK MOZGÁSA

Amikor egy szörny típust aktiválsz, akkor csoportként kell őket mozgatni, és csoportként is fognak támadni.

szörny típus aktiválása

Ahogy már említettük, amikor egy adott típusú szörnyet aktiválsz, akkor mindegyik ilyen típusú szörny egyszerre aktiválódik. Az aktiválódáskor az első, hogy a szörnyek célpontot választanak maguknak a hősök közül, majd a kiválasztott célpont felé mozognak.

hősök kiválasztása és a szörnyek mozgatása

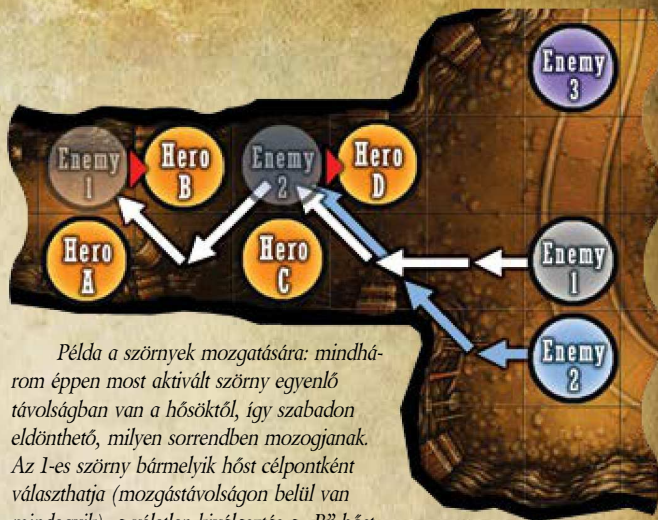
Annak ellenére, hogy a szörnycsoport összes tagját egyszerre aktiválod, még is egyenként fogsz a csoportba tartozó szörnyeknek célpontot választani, és egyenként fogod őket mozgatni, kezdve a hősökhöz legközelebbi lévő figurával. Ha egynél több szörny van azonos távolságban, válassz közülük egyet.

A legközelebbi szörny véletlenszerűen választ egyet azon hősök közül, akit el tud érni (a mozgástávolságán belül van), és van egy egyértelmű út is, amin mellé tud jutni. Ez a szörny a kiválasztott hősrel szomszédos üres mezőre mozog, ha tud úgy, hogy minél többi szörny tudjon még odaferni.

Jó ötlet a szörny figuráját arccal a célpontként kiválasztott hős felé fordítani a mozgatása után.

Ezután a következő szörny is véletlenszerűen választ magának egyet a maradék hősök közül, aki a mozgástávolságán belül van. Ily módon a szörnyek viszonylag egyenletesen kerülnek elosztásra és más-más hóst fognak célba venni (bár néhány hősre feltehetően több szörny is fog támadni, míg másokra meg kevesebb, a korlátozott számú szomszédos üres mezők miatt). Ezt mindaddig folytatni kell, amíg az összes aktivált szörnyfigura mozgásra nem került.

Minden olyan szörnyet, akit nem lehet a hősökkel szomszédos üres mezők egyikére mozgatni, a hősökhöz legközelebbi üres mezőkre kell mozgatni. Ezek a szörnyek nem céloznak konkrétan egyik hősre sem.



Példa a szörnyek mozgására: mindhárom éppen most aktivált szörny egyenlő távolságban van a hősöktől, így szabadon eldönthető, milyen sorrendben mozogjanak. Az 1-es szörny bármelyik hóst célpontként választhatja (mozgástávolságon belül van mindegyik), a véletlen kiválasztás a „B” hóst eredményezi, ahová vezet egy világos elérési útvonal is. Az 1-es szörny olyan messzire mozog, amennyire csak tud, hogy ne akadályozza a társait, de még meg tudja támadni a „B” hóst. Ezután a 2-es szörny választ magának véletlenszerűen egy célpontot („D” hóst), kihagyva a választásból „B” hóst, akire már támad egy szörny. Mikor a 3-as szörnyre kerül a sor, neki már csak „C” hóst marad, mivel az „A” hősökhöz vezető útvonalat addigra a 2-es szörny leblokkolja, így a „C” hóst előtti üres mezőre mozog. Ha lenne még szörnyfigura ebből a típusból, ők már csak „D” hóst választhatnák célpontként, mert a többihez már nem férnek hozzá.

célponton maradás

Ha egy szörny kiválasztott célpontjaul egy hóst, mindaddig őt fogja támadni, amíg a hős kiütötté nem válik. Egy szörny NEM válthat át szabadon egy új célpontra, még akkor sem, ha esetleg az a másik hős időközben megtámadta őt.

új célpont kiválasztása

Ha a szörny által célpontul választott hős elmozog, vagy kiütötté válik, akkor a szörnynek egy új célpontot kell választania és mellé kell mozognia az előzőekben ismertetett módon. Ily módon, ha egy hős már nagyon sérült, még mindig megpróbálhat menekülni, és odébb mozogni abban a reményben, hogy az eddig őt támadó szörny nem őt fogja kipécézni magának a következő aktiválása alkalmából.

nagyméretű szörnyek

A nagyméretű szörnyek rendelkeznek olyan állandó képességgel, hogy félrelökjék maguk elől a kisebb szörnyeket annak érdekében, hogy elérhessék a hősöket. Ha egy nagyméretű (vagy még hatalmasabb) szörny célpontként kiválaszt egy hóst, akkor keresztülmozoghat az útjába eső kis / közepes méretű szörnyeken, melyek amúgy blokkolnák a mozgási útvonalát. Ahogy a nagyméretű szörny mozog, beléphet a kis / közepes szörnyek által elfoglalt mezőkre, arrébb lökve az ott lévő szörnyeket (azaz a nagyméretű szörny akár helyet is cserélhet a kisebbekkel, hogy közelebb kerülhessen a célpontként választott hőshöz).

Egy nagyméretű szörny bármennyi kis / közepes méretű szörnyet arrébb lökhet a hősök felé mozgása közben. Azonban nem tud arrébb lökni más nagyméretű szörnyeket, vagy hősöket.

SZÖRNYEK TÁMADÁSA

Miután az éppen aktivált szörnyecsoporthoz minden tagja (már aki tudott) célpontot választott és mozgott, itt az ideje, hogy támadjanak!

dobás találatok elérésére

A találatokra való dobások teljesen úgy működnek, mint a hősök esetén. Az egyetlen különbség az, hogy a szörnyek NEM okoznak kritikus találatot azzal, ha 6-ost dobunk. Néhány szörnynek azonban van olyan képessége, ami valamilyen speciális hatást eredményez 6-os dobás esetén (például a csapok páncélzúzás képessége).

Minden szörny a harcértékével (Combat) megegyező számú kockával dob a célpontként kijelölt hős ellen. Minden olyan dobás, ami egyenlő, vagy nagyobb, mint az adott szörny megfelelő támadóértéke (To Hit), 1-1 találatot okoz a hősnek.

Értelemszerűen mindenki maga dob a saját hőssel védekezésre, és egy másik játékos az ellene támadó szörnyek helyett. Senki nem dobhatja önmaga a hőse ellen irányuló támadásokat (ez csalásra adna lehetőséget). Általában jó megoldás, ha minden esetben az adott hőst irányító játékos bal oldalán ülő játékos dob a rá támadó szörnyek helyett, vagy felváltva dobna egymás ellen („én dobok a rád támadó szörnyek helyett, míg te dobj a rám támadók helyett”).

a hős védődobása

A hősdobást ért minden sikeres találat ellen dobnod kell egy-egy kockával, hogy a hősdob ki tudja-e azokat védeni. Célszerű egyszerre annyi kockával dobni, ahány találat érte a hősdobot. Ne felejtse el, hogy bármennyi kockát újradozhatsz egyszer, ha elköltesz egy elszántságjelzőt.

sértülés elszenvedése

Minden olyan találat után, amit a hősdob nem tudott kivédeni, annyi sérülést szenved el, amekkora a rá támadó szörny sérülés (Damage) értéke.

A HARC BEFEJEZÉSE

Az összes szörny megsemmisítése után a harc azonnal véget ér, és itt az idő arra, hogy a hősök kicsit kifújják magukat, visszatérjenek a kábulatból, illetve begyűjtsék a harc után járó jutalmukat. Ennek végeztével nem csak a harc, hanem az adott forduló is befejeződik.

a hősök kifújják magukat

Minden táblán lévő hős a harc végeztével kicsit ki tudja fújni magát, és gyógyulhat D3 életerőt / épelméjűséget (tetszőlegesen elosztva). Ha a harc véget ért azelőtt, mielőtt egy hős aktiválásra került volna, vagy bármilyen akciót végrehajtott volna, akkor vagy D6 életerőt / épelméjűséget gyógyul (tetszőlegesen elosztva), vagy visszaszerezhet 1 elszántságjelzőt. Ez az extra bónusz csak azoknak a hősöknek jár, akik nem kerültek aktiválásra a legutóbbi harc során.

kiütött hősök visszatérése

Minden olyan hős, aki ki lett ütve a harc során, most visszatérhet. Vissza lehet tenni a figuráját a táblára (a kiütött hős jelzője helyére), és gyógyul 2D6 életerőt / épelméjűséget (tetszőlegesen elosztva, de 0-ás értéken nem maradhat). Dobnia kell azonban a sérüléstáblázaton (ha az életeréje csökkent 0-ra), vagy az örület-táblázaton (ha az épelméjűsége csökkent 0-ra). Ez a kiütés hosszútávú következménye.



Ha a hősöknek egy időben csökkent az életeréje is és az épelméjűsége is 0-ra, akkor mind a két táblázaton dobni kell, majd gyógyul 2D6 életerőt és egy másik 2D6 épelméjűséget.

zsákmánykártyák húzása

A harc végeztével a hősök begyűjthetik a jutalmukat.

A harc végeztével minden hős húzhat annyi zsákmánykártyát, ahány fenyegetéskártya került húzásra a harc előtt (de maximum hősönként 3-at).

Ez akkor is így van, ha valami más miatt (például egy homálykártya, találkozáskártya, vagy mélységi esemény következtében) kezdődött el a harc.

A zsákmánykártyák paklijának nincs dobópaklija, így az összes szabad lapot össze kell keverni a húzás előtt, minden alkalommal új húzópaklit képezve. A hősök mind ugyanabból a pakliból húzzák a zsákmánykártyáikat, tehát ha 4 hős 2-2 kártyát húz, akkor a felső 8 lap lesz a hősöké.

homálykő és arany

A homálykő és az arany a játékban használt 2 fizetőeszköz, és egyben a leggyakoribb jutalom is, melyekkel zsákmányként találkozhatunk.

Az „arany” a bányában talált érméket, papírpénzt és aranyrögöket egyaránt jelképezi, és érmébe írt dollárjellel jelöltük meg. Az egyes tételeknél felsorolt árak a Brimstone-t övező frontvárosok eltorzult gazdasági értékviszonyait jelképezik.



Az aranyat csak akkor fogjátok használni, ha a hősökkel több játékot is játszottok egymás után, így két játék közt bevásárolhattok a frontvárosok egyikében. A homálykövet is elsősorban kampány-típusú játékban fogjátok használni, és a városban lévő kovács tud belőle értékes fejlesztéseket készíteni, bár néhány tárgy és varázstárgy működéséhez is szükség lehet homálykőre.

FEJLESZTETT SZABÁLYOK

Az alábbi fejlesztett szabályokat csak akkor érdemes a játékba integrálnotok, ha már kényelmesen mennek az alapok, és szeretnétek kicsit bővíteni a játékot. Az alábbiakban megtalálod az epikus fenyegetést jelentő főszörnyeket, a kampányrendszer szabályait (aminek segítségével ugyanazt a hőst fejlesztheted játékról játékra), a kapukat és az átkelést más, idegen világokra.

EPIKUS FENYEGETÉS

Az epikus fenyegetéskártyák sokkalta nagyobb és halálosabb főszörnyeket jelentenek. Ők azok az ellenségek, akikkel igen ritkán lehet összefutni, és nagyon nehéz legyőzni őket. Általában csak az adott küldetés céljának elérésekor bukkan elő, a végső nagy összecsapás alkalmából.



1 vagy 2 hős esetén

Ha csak 1 vagy 2 hős alkotja a csapatot, akkor egy magas szintű fenyegetéskártyát húzzatok az epikus helyett. Egy epikus szintű főszörny legyőzése ugyanis a legtöbbször túl nehéz lehet 1-2 hős számára. Természetesen, ha eléggé ambíciózusak vagytok, semmi nem tiltja a számotokra, hogy egy epikus főszörnyrel mérjétek össze az erőiteket a végső összecsapás során. (Mi azért figyelmeztettünk, már jó előre!)

KÜLÖNÖSEN NAGY SZÖRNYEK

Néhány szörny olyan nagy és fenyegető, hogy több mezőnyi helyet is elfoglal a játéktáblán! Ezek általában a főszörnyek, illetve az epikus fenyegetéskártyákkal kerülnek elő.

különösen nagy szörny talpa

Az ilyen szörnyek valójában 2x2 (azaz 4) mezőnyi helyet foglalnak el a térképlapkákon. Ha egy ilyen szörnyet kell elhelyezned, akkor találnod kell egy mezőt, ahová a szabályok szerint leteheted a szörnyet, mégpedig olyat, hogy a talpának többi része is üres mezőkre tudjon kerülni.



Példa különösen nagy szörny mozgására: a különösen nagy szörny ugyanúgy véletlenszerűen választ magának egy célpontot a lehetséges 2 hős közül. Ha „B” hőst választja, akkor a lehető legtávolabb mozog úgy, hogy a mozgása végén a talpa teljes egészében a játéktáblán legyen. Ha „A” hőst célozza meg, akkor elé fog mozogni, mert a szűk folyosón csak így tud a talpa teljes egészében a térképlapkán maradni.

különösen nagy szörny mozgatása

Mozgása közben a különösen nagy szörny talpának csak az egyik mezőjét kell figyelembe venni, a megtett lépések számolásához.

Akárcsak a nagyméretű szörnyek, a különösen nagyméretű szörny is arrébb lökheti, eltaszíthatja a kis / közepes méretű szörnyeket az útjából, helyet cserélhet velük a mozgás közben (a kisebb szörny két mezőt mozdul el, a különösen nagy szörny talpmérete miatt).

a falakon keresztül

Bizonyos esetekben a különösen nagy szörny egyetlen lehetséges módja, hogy egy hős mellé érjen az, hogy áttör a falakon. Ezt hívjuk a „falakon keresztül” való mozgásnak, mely lehetővé teszi a számára, hogy a térképlapka szélét foglalja el, és csak a talpának egy része legyen a játéktáblán. Ebben az esetben is a talpának legalább a felének a térképlapkákon kell lennie.

területre ható támadás és különösen nagy szörny

Annak ellenére, hogy egy különösen nagyméretű szörny több mezőt is elfoglal, egy területre ható támadás (például egy dinamit robbanása) csak egyszer hat rá, még ha a talpának több mezője is a hatóterületen belülrre esik.

szívós

A legtöbb különösen nagy szörny rendelkezik a szívós (Tough) képességgel, ami azt jelenti, hogy immunitást kap a kritikus találatokkal szemben. Számukra a hősök kritikus találatai is csak sima találatoknak számítanak, így ebből a sebzésből is lejön a védőértéke.



Példa a falakon keresztül való mozgásra: a különösen nagyméretű szörny a „B” hőst választotta ki véletlenszerűen célpontként. Az egyetlen mód, hogy elérje őt, ha áttöri a falakat. Olyan messzire mozog, hogy még pont elérje a „B” hőst, arrébb löki az 1-es szörnyet, majd úgy áll meg, hogy legalább a talpa fele még a térképlapkán legyen.

SZÖRNYEK TÁVOLSÁGI TÁMADÁSA

Néhány szörny olyan képességgel rendelkezik, aminek segítségével távolról tud a hősökre támadni.

hősök kiválasztása és a szörnyek mozgatása

A szörnyek a szokott módon, véletlenszerűen választanak maguknak célpontként egy hőst, de ez esetben nem az a szempont, hogy mellé tudjanak mozogni, hanem hogy a hős a lőtávolságukban legyen, és rálássonak. Ha egy vagy több hős az adott szörnyvel szomszédos mezőn áll, akkor elsőként mindig azok közül kell célpontot választania.

Másik eltérés az, hogy a távolsági támadásra képes szörnyek minden fordulóban újból célpontot választanak maguknak a lehetségesek közül, és nem az elsőként kiválasztott hőst fogják támadni a harc végéig.

Az ilyen ellenfelek általában nem mozognak, kivéve akkor, ha épp nincs egyetlen hős sem a lőtávolságukon belül, akire támadhatnak. Ha ez a helyzet fordul elő, akkor a szörny a legközelebbi hős felé fog mozogni, amíg csak az a lőtávolságába nem kerül, és rá nem lát, majd választ egyet a lehetséges célpontok közül.

távolsági- vagy közelharcos támadás

Ha egy szörny képes mind közelharcos, mind távolsági támadásra is, akkor elsőként a közvetlenül mellette álló hősök közül választ egyet célpontul, akit közelharcban fog megtámadni. Ha ilyen nincs, akkor a lőtávolságán belül lévő hősök közül választ egyet célpontul, akit távolsági harcban fog megtámadni. Ha ilyen sincs, akkor mozog.

SEGÍTSÉG EGY KIÜTÖTT HŐSNEK

Amikor egy hőst kiütnek a harc során, az ő elvesztése lehet a kulcs ahhoz, hogy a csapat nem nyerheti meg a küzdelmet. Épp ezért van mód arra, hogy a többiek segítségével visszatérhessen a harcba.

kiütött hős eszméletre térítése harc közben

Egy hős, aki a kiütött társával szomszédos mezőn tartózkodik, a harc helyett segíthet az elájult eszméletre térítésében. Ezt csak akkor teheti meg, ha nincs szörny azon a térképlapkán, ahol a kiütött hős jelzője van. Ekkor a kiütött hősnek azonnal dobnia kell a sértüléstáblázaton (ha az életereje csökkent 0-ra), vagy az örület-táblázaton (ha az épelméjűsége csökkent 0-ra), majd gyógyul 2D6 életerőt / épelméjűséget (tetszőlegesen elosztva, a megszokott módon). A figurája visszakerül a táblára, de ebben a fordulóban még nem lehet aktiválni a visszatért hőst (mivel össze van még zavarodva kicsit).

kiütött hős vonszolása

Bármely hős, aki egy kiütött hős jelzőjével szomszédos mezőn áll, a mozgása során magával vonszolhatja kiütött társát. Ehhez 1-1 extra mozgáspontot kell elköltenie minden megtett mező után (azaz 2 pontba kerül egy mezőnyi mozgás 1 helyett).

A kiütött hős jelző az öt vonszoló hős figurájával együtt mozog (mindig szomszédos marad vele), amíg csak az fel nem hagy a vonszolással. Ez hasznos lehet arra, hogy egy kiütött hőst biztonságos távolságba (szörnyet nem tartalmazó térképlapkára) lehessen elmozgatni, ahol azután meg lehet próbálni az eszméletre térítését.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

A Brimstone Árnyai társasjáték használható szóló-módban is, de játszhat vele akár 5-6 játékos is egyszerre.

5 vagy 6 hős a játékban

Az 5-6 személyes játékhoz vagy egy másik alapjátékot kell a játékhoz adni, vagy szerezni kell hozzá más hősöket is. A szabályok semmiben nem változnak: a 9. oldalon szerepel már az is, hogy miként kell a nehézséget 5, vagy 6 hős esetén belőni. 6 feletti hőst azonban már nem ajánlunk, mert nagyon lelassul a játékmenet.

szóló-mód

A játék meglehetősen szórakoztató lehet, és igen könnyedén játszható szóló-módban is. Az egyetlen hős izgalmas, bár kétség kívül halálösztöb játékot eredményez. Ezt a módot segíti a játék elején kapott 2 visszatérésjelző, amit akár extra életnek is tekinthetsz. Elég tököss hős vagy, hogy egyedül merj nekivágni a bányaáratoknak?

több azonos hős

Szintén nagyon szórakoztató lehet, ha a hőscsapatban egynél több azonos kasztba tartozó hős szerepel, vagy akár az egész csapat ugyanolyan kasztú hősökből áll. Például egy banditacsapat, mely a bánya mélyére merészkedik kincseket keresve, vagy a törvény embereinek egy kisebb csapata, akik valamilyen határ menti bűnesetnek akarnak utánajárni... remek játékstratégiát és számtalan emlékezetes pillanatot eredményezhet ez a változat!

KAMPÁNY-MÓD

Az új hősök időről-időre történő megalkotása, és a velük való rövid kaland szórakoztató lehet, de egy-egy állandó hős játékról-játékra való fejlesztése hozza el igazán azt a játékelményt, amiben a játék világa és az egymáshoz kapcsolódó történet-szál megcsillanthatja előnyeit. Így válik lehetővé, hogy a hősök két kaland között meglátogassák a frontvárosokat, szintet lépjenek, új képességeket és erősebb felszereléseket szerezhessenek.

A különböző küldetéseket, a hősök szintlépését, az utazást, a frontvárosok meglátogatását mind-mind a Kalandfüzetben találod majd meg.

ROMLOTTSÁG ÉS MUTÁCIÓ

Állandóan rémálmokkal küzdeni és a homálykövel dolgozni nem csak az egészségedre, vagy a józan eszedre lehet veszélyes, hanem a lelkedre is! Ahogy a hősöd romlottságpontokat kap, lassan mutálódni kezd az idő múlásával. Ezt is a Kalandfüzetben fogjuk részletezni.

a homálykö rontása

A kaland végeztével minden hősnek egy-egy D6-tal kell dobnia minden egyes homálykö után, ami nála van (beleértve a homálykö által fejlesztett tárgyakat is). Minden 1-es, 2-es, vagy 3-as dobás után a hős egy-egy megrontó találatot kap a homálykö negatív hatása miatt. A hős a már ismertetett módon, az akaraterejével próbálhat meg ellenállni ezeknek a megrontó találatoknak.

KÉT EGYKEZES FEGYVER

Általában a hős egy távolsági támadásra képes, valamelyik távolsági fegyverét használva. Azonban ha két egykezes távolsági fegyverrel rendelkezel, akkor mindegyikkel tehetsz egy-egy távolsági támadást!

Ebben az esetben azonban némi büntetés is sújt, mert egyik fegyvereddel sem érhetsz el kritikus találatot (a 6-os dobásaid normál találatnak számítanak csupán).

Általában jó ötlet, ha különböző színű kockákkal dobsz a két fegyveredre, ahol az egyik szint az egyikhez, a másikat a másikhoz használod. Ezáltal pontosan nyomon követheted, hogy melyik fegyvereddel hány találatot értél el. Ne felejtse el a fegyvereid esetleg eltérő lőtávolságát és bónuszait sem figyelembe venni.

KAPU EGY MÁSIK VILÁGRA

Egy másik világra nyíló átjáró meglelése nagyon izgalmas, de egyben nagyon veszélyes esemény lehet. Általában egy felfedezésjelző felfedésekor kerülhet elő a kapu szimbólum, mely megnyitja azt.



kapu szimbólum

A kapu szimbólum az ajtókhöz hasonlóan működik, de ahelyett, hogy folytatnánk a játéktábla építését egy új térképlapkával, egy záró kapulapkát kell elhelyezni a lapka csatlakozásánál.

záró kapulapka

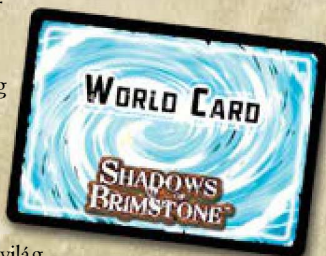
A záró kapulapkák sokban hasonlítanak a normál ajtókhöz. Ahelyett azonban, hogy a kapcsolódó fél-mezők egyikén egy hős átkukucskálhat az ajtó kulcslyukán a következő térképlapkára, itt a záró kapulapkán lévő mezők egyikén kukucskálhat át a másik világra nyíló térkapun.

keresztülkukucskálás a kapun

Amikor a hős keresztülnéz egy kapun, a tér és idő szövedékén keresztül egy másik világra lát rá... talán egy másik dimenzióra is! A hősnek húznia kell egy világkártyát, hogy kiderüljön, hová is vezet pontosan a most megnyílt kapu.

világkártya húzása

Minden világkártya egy-egy olyan világot képvisel, ahová a hősök eljuthatnak a megnyílt térkapukon keresztül. Minden alapjátékban találsz egy bányát, és egy másik világot. A kihúzott világkártyát tedd a mélységsáv közepének közepébe képpel felfelé, hogy jelezze azt a világot, ahol a hősök épp tartózkodnak. Ha egy hős egy eddig még fel nem fedezett kapun kukucskál át, akkor véletlenszerűen kell húzni egyet a világkártyák közül. Mivel ezen alapjáték csak egyetlen másik világot tartalmaz, így minden esetben ez lesz az a másik világ, ahová a kapu nyílik (a kiegészítő dobozok beszerzéséig).



Ha egy új világkártyát húzol, azt tedd szintén a mélységsáv közepébe. Minden olyan világnak egy-egy világkártyája kell lennie képpel felfelé felcsapva, ahol hősök tartózkodnak. Ha már nincsenek hősök abban a világban, tedd vissza a kártyáját a többi közé.

másik világok térképlapkái

A térképlapkák hátoldalán találod meg a másik világok lapkáit. Egy teljes térképet tudsz összeállítani ezekből a lapkákból, mely annak egyes részleteit jelképezik az egyes térképlapkák (ugyanúgy, ahogy a bánya részeit jelképezik a lapkák első oldalai).

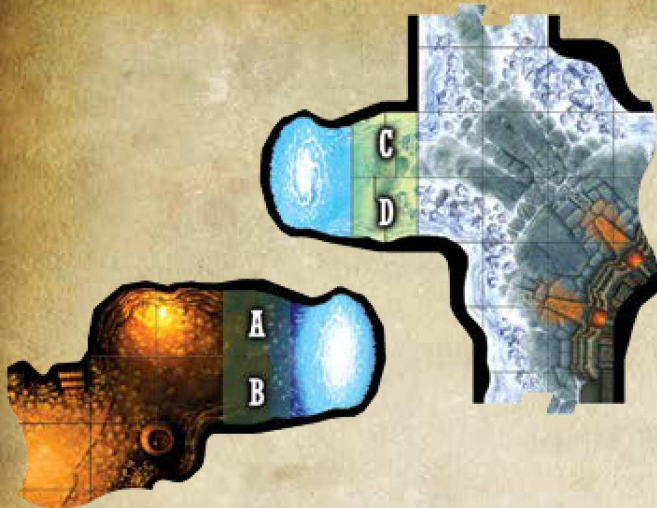
Miután meghatározad, hogy milyen világ található az adott kapu túloldalán, húzz egy ehhez a világhoz tartozó lapkát, és játszd ki. Ezután tegyél a másik világ kezdőlapkájának bejáratához egy záró kapulapkát. A két térkapu összeköttetésben áll egymással.

a térkép megszakad

Úgy ábrázoljuk a tér és idő távolságát, amit a hősök megtesznek a kapun való áthaladásakor, hogy megszakítjuk a bánya térképét, és valahol máshol az asztalon folytatjuk az idegen világ térképével. A térkép egyik fele a bányában lévő záró kapulapkával végződik, a másik fele pedig az idegen világban lévő záró kapulapkával kezdődik. A két táblarésznek nem kell érintkeznie, azok bárhol elhelyezhetők.

Az egyik záró kapulapka két mezőjét úgy kell tekinteni, mintha az szomszédos lenne a másik záró kapulapka két mezőjével.





Példa a térkapuk elhelyezésére: miután felfedeztél egy térkaput, tegyél egy záró kapulapkát az aktuális bányalapka végére, húzz egyet az adott másik világhoz tartozó lapkák közül, majd tegyél egy másik záró kapulapkát a bejáratához csatlakoztatva. Ebben a példában az „A” és „C” mezők szomszédosak egymással, ugyanúgy, ahogy a „B” és „D” mezők.

felfedezésjelzők a másik világban

Ha a kapu túloldalán elhelyezett másik világbeli térképlapka egy szobát (termet, csarnokot) ábrázol, akkor a szokott módon el kell helyezni rajta egy felfedezésjelzőt. Ellentétben a normál ajtókkal, a hősöd csak átnéz a kapun keresztül, de fizikailag még nem tartózkodik a másik világban, emiatt a felfedezésjelzőt még nem kell felfedned. Azaz a hősödnek ténylegesen át kell kelnie a kapun ahhoz, hogy felfedezhesse, pontosan mi vár rá a túloldalon.

mozgás egy kapun keresztül

Mivel a kapu két oldalán lévő mezők szomszédosak egymással, ezért egyetlen mozgáspont elköltésével az egyik ilyen mezőről a másikra lehet mozogni a kapun keresztül.

láthatóság / támadás egy kapun keresztül

A közelharc támadás a megszokott módon működik, mivel a kapu két oldalán lévő mezők szomszédosak egymással, így egy figura áttámadhat a kapun keresztül. Azaz a kapu egyik oldaláról megcélozhatod egy ellenfeledet, aki közvetlenül a kapu másik oldalán tartózkodik.

A rálátás azonban ettől eltérő módon működik, mivel csak a kapuval közvetlenül szomszédos mezők látszódnak a kapu túloldaláról. Azaz ha épp a kapu mellett állsz, és átkémsz egy másik világra, egy szörny a kaputól kissé távolabbról már megcélozhat, és távolsági támadást is hajthat végre ellened úgy, hogy te nem is célozhatod meg őt. Ahhoz, hogy visszatámadj, át kell kelned a kapun.

szomszédos térképlapkák

Ha az öreg lámpást hordozó hős egy záró kapulapkát tartalmazó térképlapkán áll, a lámpás fénye a kapun túli térképlapkára is elér, mivel ez is szomszédos térképlapkának számít. A különböző hatások is ugyanúgy működnek, mint a bányában egy sima szomszédos térképlapka esetén (például a kimondhatatlan rettegés).

A szörnyek rettegés képessége érinti a kapu túloldalán, azzal közvetlen szomszédos két mezőn tartózkodó hősöket is, annak ellenére, hogy fizikailag nem tartózkodnak azonos térképlapkán.

találkozások, mélységi események és rajtaütések az idegen világokban

Egy találkozás csak azokat fogja érinteni, akik épp ugyanabban a világban tartózkodnak, ahol a találkozás bekövetkezett, és csak nekik kell a találkozás szövegében megadott próbákat végrehajtaniuk. Hasonlóképpen, ha egy rajtaütés következik be, a szörnyeket csak azon hősökkel szomszédos mezőn lehet elhelyezni, illetve csak azon hősöket célozhatják meg, akik éppen abban a világban tartózkodnak, ahol a rajtaütés történt. Ha a rajtaütést egy olyan esemény okozza, amely nem kapcsolódik igazán egyik világhoz sem (például egy homálykártya), válassz ki véletlenszerűen egy hóst, és a rajtaütés abban a világban fog bekövetkezni, ahol a hős éppen tartózkodik.

A mélységi események minden esetben abban a világban következnek be, ahol épp az öreg lámpást hordozó hős tartózkodik, és csak az épp ebben a világban tartózkodó hősöket érinti. Ne feledd, hogy minden idegen világnak megvan a saját mélységi esemény táblázata, melyet akkor kell használni, ha az öreg lámpás épp az adott világban van.

IDEGEN VILÁGOK

Minden idegen világnak megvan az egyedi kinézete, hogy megkülönböztethetőek legyenek egymástól, és megadják a hősöknek az új csodálatos és halálos dolgok felfedezésének örömét. Épp ezért teljesen különálló térképlapka-készlet és az adott világra jellemző hatás tartozik az egyes világokhoz. Létezik egy apró kártyapakli is az idegen világokhoz. Minden alapkészlet valamelyik idegen világra fókuszál (a Kalandfüzetben leírtak szerint). Több más idegen világot találhatsz a Shadows of Brimstone alapkészletekben és kiegészítőkben.

világkártyák és az adott világ hatása

Minden világot (beleértve a bányát is) egy-egy világkártya képvisel. Ezen találod az adott világ nevét, illetve az olyan speciális hatásokat, amik az adott világra érvényesek lesznek.

térkép-, találkozás-, varázstárgy és fenyegetéskártyák

Minden idegen világnak saját térkép-, találkozás-, varázstárgy- és fenyegetéskártya-paklija van. Amíg egy adott idegen világban kalandoztok, ezeket a kártyákat használjátok a bánya kártyái helyett. Ha egy kártyát kellene húznod valamelyik pakliból, egyszerűen húzz helyette egy kártyát az adott idegen világhoz tartozó megfelelő pakliból. Ez alól a veszélykártyák a kivételek.

Az idegen világra jellemző veszélykártyák olyan szörnyeket képviselnek, amik egyedülállóak azon a világon (bár a vándorló szörnykártyák a kapukon keresztül másik világra eljutó szörnyeket is jelenthetnek). A normál alacsony, közepes és magas fenyegetésű kártyapaklikkal ellentétben, itt csak egyetlen pakli fenyegetéskártya van, mely tartalmazza mindhárom fenyegetés szintet: alacsony (zöld), közepes (sárga) és magas (piros). Az alapjátékhoz adott epikus fenyegetéskártyák használhatók az idegen világokon is, de a többi fenyegetéskártyát minden esetben az adott világhoz adott, saját fenyegetés-paklijából kell felhúznod.

felszerelések és varázstárgyak a zsákmánykártyákon

Valószínűleg észre fogod venni, hogy az idegen világokhoz tartozó zsákmánykártyákon más a sima felszerelések és varázstárgyak aránya. Míg a bányában nagyobb eséllyel találsz valamilyen egyszerű felszerelést, és csak nagyon ritkán valamilyen varázstárgyat, egy másik világban ez az arány megfordul, azaz sokkal gyakrabban találhatsz varázstárgyakat. Ennek oka az, hogy egy idegen világban nagyobb eséllyel bukkanhatsz varázstárgynak számító tárgyra, mint a normál világban, hiszen azok sokkal gyakoribbaknak számítanak ezekben az idegen, furcsa környezetekben.



OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Az alábbi részben találod azokat az opcionális szabályokat, amiket csak akkor használhattok a játék során, ha abba minden játékos beleegyezik. Ezek a szabályok egymástól függetlenek, azaz szabadon eldönthetitek, hogy melyiket, vagy melyikeket kívánjátok közülük használni. A hősök fix mozgásáról és a kőkemény-módról szóló opcionális szabályokat nem igazán ajánljuk, de persze kipróbálhatjátok őket, ha szeretnétek.



HŐSÖK FIX MOZGÁSA

Akik nem szeretik, hogy minden fordulóban ki kell dobniuk, mennyit mozoghat a hősük, használhatják ezt az opcionális szabályt. Ezt alkalmazva a hősök minden fordulóban fixen 4 mezőt mozgathatnak (plusz ehhez jön még minden pozitív és negatív módosító, amit a tárgyaik, képességeik, sérüléseik, vagy a mutációjuk ad).

Mivel a játék fontos része a mozgásra történő dobás, ezen szabály alkalmazása mellett is szükséges egyet dobni mindenkinek az aktiválása elején, hogy visszanyer-e egy elszántságjelzőt. Minden olyan szabály, vagy játékelem, amely a hősök mozgásra való dobására hivatkozik, ettől kezdve erre az elszántságjelző visszaszerzésére irányuló dobásra fog vonatkozni még akkor is, ha egy hős maximális elszántsággal rendelkezik éppen.

HALADÓ TALÁLKOZÁSOK

Az egyedi térképlapok saját témával rendelkeznek, és mindhez tartozik egy-egy megfelelő találkozáskártya is. Ezek a kártyanevek az adott térképlapkát ábrázoló térképkártya alján, egy piros csíkban olvashatók.

Ha ezt az opcionális szabályt használjátok, akkor egy ilyen egyedi térképlapka esetén, amikor felfedtek egy találkozásjelzőt rajta, keresd ki a kártyán szereplő nevű találkozáskártyát (akár a pakliból, akár a dobott lapok közül), és azt játszd ki. Ez a felfedezésjelzőn szereplő egyéb találkozásokon és esetleges rajtatitéseken túl következik be. Ezen felül egy ilyen haladó találkozást nem lehet semmissé tenni, illetve nem vonható vissza.





KŐKEMÉNY-MÓD

Ha az igazán nehéz játékként kedvelitek, kipróbálhatjátok a kőkemény (Hardcore) módot is. Ebben a módban ha egy hős kiütötté válik, a következő forduló elején automatikusan meghal, hacsak valamilyen módon nem sikerül visszatérnie a forduló kezdete előtt.

Ez nagyon bosszantó lehet, mivel igen valószínű, hogy egy-két játékosnak ki kell szállnia a játékból menet közben, és csak nézhetik, miként folytatják kalandjaikat a társaik (ez bizony nem túl szórakoztató). Különösen nagyon fájó lehet egy magas szintű karakter elvesztése, mivel egy rossz dobás következtében simán meghalhat a hónapok óta dédelgetett kedvenc hősöd! Jaj!

Ha nem akarsz ennyire kemény módot, akkor megállapodhattok abban is, hogy a meghalt hősök feltámadnak a város templomában.

TÉMA-FENYEGETÉSPAKLI

Ahogy a kiegészítők beszerzésével egyre többféle szörny válik játszhatóvá, és a játékosok elkezdnek saját maguk küldetéseket készíteni, az egyik vicces módja annak, hogy valamilyen tematikus fenyegetéspaklit hozzátok létre, ha csak bizonyos típusú ellenfeleket keverték a pakliba. Ily módon létrehozhattok olyan bányákat, amik éhes zombikkal, vagy egy idegen világ portálán át idekerült szörnyekkel van tele.

Ezt az alapjátékkal még nem tudjátok megtenni, de ahogy egyre több kiegészítő áll a rendelkezésetekre, úgy bővül a lehetőségek száma is. Mivel minden fenyegetéspakli kártyákból áll, így könnyen tudjátok kiválogatni, és egy saját téma-pakliba összekeverni a nektek tetszőket belőlük.

VESZÉLYESEBB DINAMIT

Egy dinamitrúd igen hatékony eszköz lehet egy nagy csoport szörny megsemmisítésére, vagy egy magas védőértékű célpont megsebzésére. Ám egy oldaltáskában cipelt dinamitrúd egyben veszélyes is lehet, lévén, hogy a dinamit hírhedten instabil.



Ha ezt az opcionális szabályt használjátok, akkor minden alkalommal, amikor egy hős egyetlen forrásból 10 vagy több sérülést szenved el, dobniuk kell D6-tal az oldaltáskájában hurcolt minden egyes dinamitjelzőjére. 1-es vagy 2-es dobás esetén az adott dinamit azonnal felrobban a hős aktuális mezőjén (a robbanás minden, a hősrel szomszédos mezőre is hat).

Ne felejtsetek el, hogy a fentiek csak a hős oldaltáskájában hordott dinamitrudakra érvényesek. Ha azt valamilyen más, biztonságos tárolóban (pl. dinamittáska) cipeli magával, akkor nem kell dobniuk.

A HOMÁLY MÉLYÉRE

Az egyik mód arra, hogy a játékot még halálosabbá tegyék az, ha alkalmazzátok ezt az opcionális szabályt. Attól kezdve, hogy a homályjelző a hőscsapatjelzőnél magasabb (a bánya bejáratához közelebb eső) pozícióba kerül, minden egyes szörny ingyen kap egy elit képességet, jelezve, hogy a Homály erősebbé vált a szabadulása küszöbén.

KÉSZÍTŐK

a játékot tervezte - Jason C. Hill

grafikai tervezés és tördelés - Jack Scott Hill

a zenét komponálta - Mary Beth Magallanes

térképlapkák illusztrációi - Matthew Morgaine

művészeti vezető - Jack Scott Hill

illusztrációk - Brian Snoddy, Ralph Horsley, Morano, Ben Wootten, Matthew Morgaine, Jack Scott Hill, Mike Wilcox, Brandon Gillam

játékdoboz illusztráció - Ralph Horsley

szabályok - Jason C. Hill

figurák koncepciói - Brian Snoddy

figurák megformálása - Daniel Samuelsson, Gael Goumon, Burr Johnson, Clint Maclean, Christopher Galvanin, Matthew Dudley

figurák festése - Aaron Lovejoy

a „Brimstone árnyai” képregény kalandozói:

írta és tördelte: Jack Scott Hill

tinta és tusrajzok: Brian Snoddy

Kickstarter-es kampányban

közreműködők - Arzhakov

Ivan Aleksandrovich,

Phil "Bainweed" Bain,

Benjamin Barton,

Adrian Boddice,

Andrew Burk,

Andrew J. Cowen,

Leo G.R. Dumas,

Chiara Luna Gregor,

Isis Shade Greyson,

Mark Griffiths, Raoul

a Hedge és Brook,

Mike Hollingworth,

Tom Landy, William

Larberg, Frank

"Mr. Skeletor" La

Terra, Gregg Lestina,

Hector Manuel Lopez, Erik

Piechotta, Chris Saxton, Brian

Scroggs, Rafal Serafin, Witold

Siatkowski, Ron Sparks, Marvin

Thomas Leo Thomas, Robert J.

Thomson, Wayne Weiler, Mike

Wilshin, Jerry Wood

játéktesztelők - Mary Beth Magallanes, Joel Flamme, Jeremy Hill, Sharon Adler, Amy Stone, Brendan

Stone, Daniel Samuelsson, Chris Kemnow, Kirk Tarrach, Shannon Hasiak, Christopher Paul, Brian Snoddy, Kelly Toyama, Kate Magner, Aaron Frazier, Kara Frazier, Ari Howard, Christopher Galvanin, Kevin O'Hara, Thomas Coonradt és még sokan mások.

Külön köszönet -

A Kickstarter-es támogatóinknak, amelyek segítettek, hogy ez a terméksalád a rajztábláról a játékasztalokra kerüljön!

Köszönet az alábbi hölgyeknek, uraknak: Jack és Rosa

Hill, Baxter, Sadie, Sharon Adler, Gael Goumon,

Jeremy Hill, Matthew Dudley, Lora Nelson, Philip

Magallanes, Liz Spanyolország, Austin Lamb, Chris Kemnow,

Matthew Morgaine, Joel Flamme, Joe Fiala,

Michelle Sanchez, oldalaknak: BoardGameGeek.com,

TheZombieGame.com, BrimstoneCowboy.com,

Historex, Q-Workshop, The Army Painter,

valamint minden rajongónknak, aki segítette

a Repülő Békát az elmúlt évek során.



Shadows of Brimstone™, Copyright ©2006-2014

Flying Frog Productions, LLC. Minden jog fenntartva.

First Edition 2014. Készült Kínában. És ez még csak a kezdet!

Beli'ál ismét felemelkedik Cynder Barlangjából!

kapcsolat / világháló
WWW.FLYINGFROG.NET

Szabály-összefoglaló

a nehézség beállítása

<u>hősök száma</u>	<u>nehézségi szint</u>
1	alacsony fenyegetés, 2 visszatérésjelző
2	alacsony fenyegetés, 1 visszatérésjelző
3	közepes fenyegetés, 1 visszatérésjelző
4	közepes fenyegetés
5	magas fenyegetés, 1 visszatérésjelző
6	magas fenyegetés

az elszántság használata

A hősöd az alábbi háromféle dologra használhat elszántságot:

- 1 elszántságot újradobhatod tetszőleges számú kockáját
- 1 elszántságot egy extra D6-ot adhatsz a mozgásához
- 1 elszántságot aktiválhatod a hősöd különleges képességét, vagy egy olyan tárgyat, ami ezt megköveteli

a forduló menete

- 1) Homály-visszatartási próba
- 2) figurák aktiválása kezdeményezés-sorrendben
- 3) csarnok felfedezése
- 4) forduló vége

szimbólumok

	veszélykocka
	súly
	homálykő tárgy
	egykezes
	kétkézes
	nyomszimbólum
	ajtószimbólum
	kapuszimbólum
	fejlesztési mező
	fejlesztési mező követelmény

dinamit szóródás

Ha elrontod a találat dobásodat, a dinamit D3 mezőt szóródik.

Minden egyes mezőhöz dobj egy D8-at, hogy megmutassa, merre szóródik a dinamit.

Ha a dinamit egy falba szóródna, vedd semmisnek ezt a szóródó lépést.

felszerelésjelzők

kötszer - dobd el ezt a jelzőt, hogy D6 fizikai- sérülést begyógyíts magadon, vagy egy szomszédos mezőn álló hősön

viszki - dobd el ezt a jelzőt, hogy D6 épelme-sérülést begyógyíts magadon, vagy egy szomszédos mezőn álló hősön

dinamit - dobd el ezt a jelzőt, majd hajts végre egy távolsági támadást
lőtávolság: erő + 3, D6 sérülést okoz, figyelmen kívül hagyja a védelmet, a célpont és a vele szomszédos összes mezőre hat

gyógynövények - dobd el ezt a jelzőt, hogy 2D6 fizikai- sérülést begyógyíts magadon, vagy egy szomszédos mezőn álló hősön

frissítő - dobd el ezt a jelzőt, hogy kapj egy elszántságjelzőt (de legfeljebb a megadott maximális elszántságjelző lehet nálad)

villanópor - dobd el ezt a jelzőt, hogy az összes szörny -2 kezdeményezést kapjon az adott forduló végéig

kinek kell az adott tulajdonságpróbát végrehajtania?

-
-
-

