

SHADOWS OF BRIMSTONE™

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



◆ AZ ŐSÖK VÁROSA ◆ KALANDFÜZET

az egykori vadnyugaton játszódó horror társasjátékhoz

SHADOWS OF BRIMSTONE™

„A toronymagas, görnyedt, nyáladzó behemót mellett eltörpültek mindazon teremtmények, amikkel ezidáig összefutottunk az expedíciónk során. A hatalmas, busa fején lévő számtalan fekete szemével bámult ránk lélektelenül, a tágra nyílt, kerek, pengeéles fogakkal teli szája fölül. Egy tucatnyi hosszú nyelv-szerűség nőtt ki a szájából, melyek kígyóként járták hipnotikus táncukat.”

- részlet a néhai Dr. Tobias Hedgebrook naplójából



AZ ŐSÖK VÁROSA - KALANDFÜZET

készítette: Jason C. Hill



TARTALOMJEGYZÉK

4	tartalomjegyzék	36	utazások
5	a játék figurái	37	frontvárosok
6	<i>Az ősök városa</i>	42	Brimstone térképe
	alapjáték különleges szabályai	44	figura-galéria
8	sérülések, örület és mutáció	46	Brimstone történelme
9	hőskasztok és szintlépés	48	a szörnyek áttekintése
10	a marsall	50	a Targa-fennsík
12	a bárhölgy	51	képregény
14	a bandita	55	üres hős karakterkártyák
16	a pisztolyhős	56	utazási veszélyek táblázata
18	küldések listája	58	mutációk táblázata
20	alapküldetés	60	szójegyzék
26	haladó küldetések	61	GYIK / pontosítások

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- 1 teljesen színes 36 oldalas szabályfüzet
- 1 teljesen színes 64 oldalas kalandfüzet
- 8 kis fehér kocka
- 8 kis piros kocka
- 1 nyolcoldalú kocka
- 1 fenyegetéskocka
- 1 bányabejárat térképlapka
- 8 egyedi bányacsarnok térképlapka
- 4 általános bányacsarnok térképlapka
- 6 bányatárna térképlapka
- 18 végzáró térképlapka
- 6 záró térkapulapka
- 4 műanyag hősfigura
- 6 műanyag csáp szörnyfigura
- 6 műanyag fojtó szörnyfigura
- 12 műanyag homálpók szörnyfigura
- 3 nagy műanyag éjrettenet szörnyfigura
- 1 extra nagy műanyag góliát szörnyfigura
- 4 kétoldalas hős karakterkártya
- 6 kétoldalas szörnykártya
- 9 kétoldalas extra nagy referenciakártya
- 18 bánya térképkártya (Map Deck Mine)
- 36 felszerelésekártya (Gear)
- 15 bánya varázstárgykártya (Mine Artifacts)
- 20 bánya találkozásokártya (Mine Encounter)
- 10 alacsony szintű fenyegetésekártya (Low)
- 10 közepes szintű fenyegetésekártya (Medium)
- 10 magas szintű fenyegetésekártya (High)
- 5 epikus szintű fenyegetésekártya (Epic)
- 7 növekvőrettegés-kártya (Growing Dread)
- 15 homálykártya (Darkness)
- 10 személyes felszerelésekártya (Personal Items)
- 12 zsákmánykártya (Loot)
- 12 fosztogatásokártya (Scavenge)
- 15 Targa találkozásokártya (Targa Plateu Enconers)
- 10 Targa varázstárgykártya (Targa Plateu Artifacts)
- 18 Targa térképkártya (Targa Plateu Enconers)
- 5 Targa fenyegetésekártya (Otherword Threat Targa Plateu)
- 8 kezdőfelszerelés kártya (Starting Gear)
- 12 hős kezdőfejlesztés kártya
- 2 világgártya (World Card)
- 4 oldaltáska kártya (Side Bag)
- 5 referenciakártya
- 1 mélységsáv
- számtalan különféle jelző
- 1 CD a játék zenéjével



A JÁTÉK FIGURÁI



1 db góliát
60 mm-es talppal



3 db éjrettenet
40 mm-es talppal



6 db fojtó
30 mm-es talppal



12 db homálpók
talp nélkül



6 db csáp
30 mm-es talppal



1 db bandita
30 mm-es talppal



1 db bárhölgy
30 mm-es talppal



1 db békebíró
30 mm-es talppal



1 db pisztolyhős
30 mm-es talppal

AZ ŐSÖK VÁROSA ALAPDOBOZ SPECIÁLIS SZABÁLYAI

A *Shadows of Brimstone* társasjáték valamennyi alapdobozához mellékelünk egy-egy általános szabályfüzetet, valamint egy-egy speciális kalandfüzetet is. A játék fő szabályait a szabályfüzetben találod meg, míg az adott alapdoboz speciális szabályaival és játéktartozékainak ismertetésével a hozzá adott kalandfüzetben találkozhatasz.

A PISZTOLYHŐS

A pisztolyhős a játék elején kap egy speciális, hatlövetű forgótárat ábrázoló lapkát, valamint a hozzá tartozó lőszerjelző közül 6-ot (pl. halálos szem jelzők). Ezek segítségével ő lehet a legveszélyesebb fegyveres az egész játékban... és persze az egész vadnyugaton.

a hatlövetű lapka

Ez a hatlövetű pisztoly forgótárat ábrázoló lapka képviseli a pisztolyhősöd megbízható, hatlövetű pisztolyát (bármilyen pisztolyt használhatsz vele együtt). A pisztolyhősöd minden egyes játékot úgy kezd, hogy a „pisztolya” forgótárat teljesen fel kell töltenie 6 speciális lövedékkel. Kezdetben a pisztolyhősöd csak a „halálos szem” lövedékekhez fér hozzá, de pár szintlépés múlva újabb lövedék-típusokat is választhatsz induláskor.

Minden kaland kezdetén ki kell választanod a számodra engedélyezett lövedékek közül hatot, és azok jelzőivel teljesen fel kell töltened a lapka 1-6 számozott mezőit.

Minden lövedéket csak egyszer használhatsz, és a használata után el kell dobnod a jelzőjét.

A pisztolyhősöd a speciális jelzőit csak pisztoly kulcszavat tartalmazó lőfegyverekkel együtt tudja használni.

A pisztolyhősöd egyik ilyen speciális lövését sem kombinálhatja más lövedékekkel (például a homálykő lövedékkel).

Minden találathoz csak egy-egy speciális lövedék jelzőt használhatsz fel.

A halálos szem lövés

Eldobhatsz egy halálos szem lövés jelzőt, hogy a sikeres találatod +2 sérülést okozzon.

A jelzőt azután is eldobhatod, hogy már dobtál arra, hogy talált-e a lövésed. Nagyszerű módszer arra, hogy kinyírj egy ellenfelet, akit amúgy csak megsebeztl volna.

Egyéb lövedék-típusok

A pisztolyhősödnek van még pár másfajta speciális lövedéke is, melyet „betárazhatsz” a hatlövetű lapkádba. Ezekhez akkor juthatsz, amikor a hősöd a szintlépése során egy megfelelő új képességre tesz szert. A pisztolyhős összes képességét a 17. oldalon lévő pisztolyhős fejlesztési táblázatban találod meg. A hatlövetű lapkádba betöltött jelzőidet bármilyen sorrendben felhasználhatod.

Az alábbi speciális lövedékeket csak akkor választhatod ki (illetve használhatod), ha már rendelkezel a használatához szükséges képességgel.

geller-lövedék

Eldobhatsz egy geller-lövedék jelzőt azért, hogy anélkül választhass magadnak célpontot, hogy a lőtávolságot, vagy a rálátást vizsgálnod kellene.

kerberosz-lövedék

A kerberosz-lövedék használatakor még egy elszántság-jelzőt is el kell dobnod. Ezután azonnal egy-egy normál (D6 sérülést okozó) találatot okoz a célponttal szomszédos mezőkön álló összes ellenségnek.

pokoltűz-lövedék

A pokoltűz-lövedék használatához egy elszántságjelzőt is el kell dobnod. Ezután megduplázhatod az egyik sérülés dobásod kidobott értékét.



TARCA-FENNSÍK

Minden idegen világ saját találkozás-, varázstárgy-, térkép- és fenyegetés kártyával, valamint egy vagy több globális szabállyal rendelkezik, amely megkülönbözteti az adott világban folytatott kalandokat a többitől. A globális szabályok a Targa-fennsík (The Targa Plateau) saját világtérképén szerepelnek, akárcsak a többi idegen világ esetén.

Az ősök városa alapdobozban a már említett jéggő dermedt Targa-fennsík szerepel idegen világként. Ezen a másik síkon egy olyan jégkorszak által sújtott halott világot találhattok, melynek jeges, havas felszínén egykoron élt idegen fajok építményei találhatók. Bár maga a város már régóta elhagyatott áll, az egyes berendezései és rendszerei még mind a mai napig működnek. A robot gondnokok és a masszív robot őrzők fáradhatatlanul felügyelik a várost, akik felébredve bármilyen inváziót sikeresen képesek elhárítani.

A jeges folyosókon idegen homálypók hordái, jégskarabeuszok és hőszörnyek bolyonganak.

globális szabályok

fagyos hó (időjárás)

A Targa-fennsíkon a jéghideg szél és a hóviharak a legelszántabb hősök csontjait is jéggő dermeszthetik! Hogy ezt jelképezzük, minden olyan hős, aki 1-es dob a mozgásdobására, automatikusan 1 sérülést szenved el, mely figyelmen kívül hagy minden védőértéket. Fontos megjegyezni, hogy ez egy időjárás-hatás, így néhány viselt ruhadarab (például a poncsó) védelmet nyújthat ezen időjárási-hatás ellen is.

Mindaddig, amíg a hősök a Targa-fennsíkon tartózkodnak, extra bónuszt kapnak az elszántságjelzőik visszaszerzésére. Minden hős 1-es és 2-es dobásakor is visszakap egy elszántságjelzőt, a bandita vad képességéhez hasonlóan (a megszokott csak 1-es dobás helyett).

Targa pilon

A fagyott város egyik mindmáig működő védelmi erejét az ún. Targa pilonok adják. Ezek a hatalmas, masszív pillérek a Targa-fennsík számtalan termében és folyosóján is megtalálhatók. A kifinomult mechanikájukat a homálykő ereje működteti, és ezek biztosítják az erőteljes támadósugár működését is, amint az észlelő szemek behatolókat jeleznek a szerkezet számára.

A Targa pilon olyan ellenség-típus, amivel csak a Targa-fennsík idegen világon találkozhattok, és egy kör alakú pilonjelzővel kerülnek megjelenítésre a játéktáblán. Ebben az alapdobozban 2 ilyen jelzőt találhatsz a kinyomó-kartonon. Ezeket a pilonjelzőket minden tekintetben ellenséggként (szörnyként) kell kezelni. Amint a pilon szörnykártyáján is feltüntetésre került, a Targa pilonok mozgásképtelenek, így semmilyen módon nem mozgathatók. A mozgásképtelen ellenségek soha nem képesek rajtaütést (Ambush) végrehajtani, így minden esetben normál támadásként kerülnek a játéktáblára. Bár nem rendelkeznek közelharc támadással, képesek távolról megtámadni a hősöket.



TÉRKÉPLAPKÁK

a csontok barlangja és a gömbszoba

A bányához tartozó csontok barlangja térképlapka hátoldalán található meg a Targa-fennsík részét képező gömbszobát. Mindkettő közepén találsz egy 2x2-es mezőből álló részt, mely blokkoltnak számít. A csontok barlangjában egy nagy halomnyi csont és egyéb maradvány, míg a gömbszobában egy óriási, homálykőből készült, lebegő, a padlóhoz láncolt gömb foglalja el a lapka közepét.

A lapka ezen mező körül egy 2x2-es fekete falat jelöltünk be, mely minden tekintetben normál falként viselkedik (azaz nem lehet rajta keresztül mozogni és blokkolja a rálátást is).



A gyors és a halott



Délnyugaton csak kétféle jegyverforgató létezik: a gyors és a halott. Legalább is ez volt a helyzet egészen addig, amíg a hírhedt pisztolyhős és szerencsejátékos Leo „Porlepte” Marvint le nem lőtték egy utcai párbaj során. Leo másnap reggel visszasétált a kocsmába, és leült kártyázni. Úgy tűnt, a halála elvette tőle az életét és megváltoztatta a korábbi kinézetét, de nem a póker iránti szeretetét, és az újai gyorsaságát... ahogy arra korábbi riválisai hamar ráébredtek.

SÉRÜLÉSEK, ŐRÜLET ÉS MUTÁCIÓ

Ha a hősök egy egész kalandorozatot játszanak, alkalmanként megsérülhetnek, vagy megőrülhetnek egy kiütés következtében, esetleg a mutáció különböző jegyei kezdenek megmutatkozni rajtuk, ha hosszú ideig ki vannak téve a homálykő ártó hatásának, vagy megrontja őket egy idegen világról származó szörny érintése! Mindezek hatása hosszútávú lehet (különösen, ha a bosszantó „meghaltál” jön ki eredményül)!

SÉRÜLÉSEK ÉS ŐRÜLET

Minden alkalommal, amikor a hősöd kiütötté válik, vagy a sérülés, vagy az őrület-táblázaton kell dobnod, hogy megállapítsd, milyen rossz dolgok történnek vele (attól függően, hogy az egészsége, vagy az épelméjűsége csökkent-e nullára). A táblázatok eredményei sokfélék lehetnek, s szélütöttől kezdve a darabokra tépettig és megöltig.

a doki rendelője és a templom

A különböző maradandó sérülések és őrület elég jelentősen befolyásolhatják a hősöd további kalandozó-képességét. A jó hír azonban az, hogy van egy mód arra, hogy megpróbáld meggyógyítani, vagy eltávolítani a hosszútávú hatások többségét, ha egy frontvárosban meglátogatsz a doki rendelőjét, vagy a templomot. A további részleteket lásd az „utazás a városba” fejezetben a 36. oldalon.

A dokinál használhatod a sebészetet arra, hogy megpróbáld a hősöd egy maradandó sérülését meggyógyítani, vagy eltávolítani egy mutációt. Ez némileg drága mulatság lehet, és nincs garancia arra, hogy biztosan

működni fog. Persze tőled függ, hogy akarsz-e folytatni a bánya-béli kalandozásodat egy kellemes törött láb, vagy idegen-befolyás hatása alatt.

A doki rendelőjéhez hasonlóan meglátogathatod a városban lévő templomot is, hogy megpróbáld meggyógyítani az elmédet kárhozott őrületedet. Mindkét helyszínen lehetőséged nyílik a hősöd romlottságának csökkentésére is, mielőtt nyáladzó mutánsná változna.

egy hős halála

Ritka esetekben a hősöd ténylegesen meghalhat. Ez a régi vadnyugat kemény valósága, főleg így, hogy minden fordulóban démonokkal és az őrülettel kell megküzdenetek. Amikor egy hős meghal, feltételezzük, hogy a csapat többi tagja visszahozza a testét a városba, hogy megpróbálják őt feltámasztani, vagy legalább méltó temetésben részesíthessék. A halott hóst nem szabad kifosztani a tárgyaiért és felszereléséért!

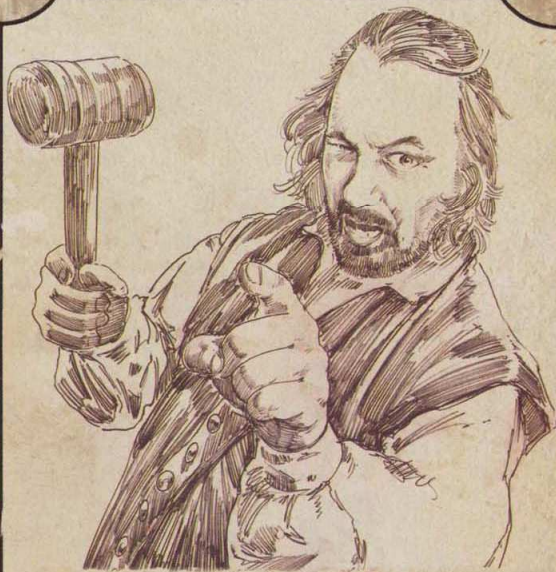
feltámasztás a városi templomban

Az egyik lehetőség ha a csapat elveszíti egyik tagját, hogy meglátogadják a városi templomot, és megpróbálják feltámasztatni őt. Ennek elég tetemes költsége is lehet!

Bármennyi, akár az összes hős is hozzájárulhat eldobott arany formájában egy társuk feltámasztási költségéhez (beleértve magát a halott hóst is).

Egy hős feltámasztása nincs időhöz kötve (bár lehet, egyre inkább bűdössé válhat), így - ha szükséges - a halott hóst irányító játékos készíthet magának egy új kezdő hóst, amíg a csapat össze nem szedi a régi feltámasztásához szükséges aranyat.

A fellógató bíró



A Cantorsville püspöke, Octavian bíró a törvény kegyetlen és könyörtelen ökleként hírtült el, amint megbocsátást nem ismervé, gyors ítélletel sújt le a törvényen kívüliekre, a tolvajokra és a mutánsokra. Büszke a „gyors tárgyalás” módszerére, amikor letartóztatja, elítéli és fel is lógatja a bűnöst, egy futó délután alatt. Még a kart is maga húzza meg, hogy lógni lássa őket. A szóbeszéd szerint azonban a bírónak rengeteg titka van, melyeket jól elrejt a nyilvánosság elől.

ROMLOTTSÁG

A homálykő közelében dolgozó és élő emberek folyamatos veszélynek vannak kitéve. Jól ismert, hogy mutációt és szörnyű deformációkat okozhat!

romlottsági határ

Minden hős egyszerre 4 romlottságponttal rendelkezhet anélkül, hogy az bármiféle negatív hatással lenne rá. Amint egy hős megszerzi az 5. romlottságpontját is, azonnal el kell távolítani róla az összes romlottságjelzőt, majd dobni kell egyszer a mutáció táblázaton!

dobás a mutálódásra

A hősödnek D36-tal kell dobnod a mutáció táblázaton. A D36 dobásához dobj két eltérő színű D6-tal, ahol az első D3 lesz a „tíz”, a második D6 pedig az „egyes” helyiértékű. Például ha 3-ast és 5-öst dobssz, a D36 dobásod értéke: 35.

mutációs halál

Ha egy hős egymás után kétszer ugyanazt a mutációt dobja ki magának, akkor felismerhetetlenül eltorzult mutánsná válik, ami kicsit több, mint az a pár kinőtt csáp és szemölcs. Ez a hős halottnak minősül (bár még mindig feltámasztható a városi templomban).

A HŐSKASZTOK ÉS A SZINTLÉPÉSEIK

A Shadows of Brimstone társasjátékban számos hőskaszt közül választhatsz, melyek mindegyike egyedi játéktílussal és hangulattal rendelkezik. Ha több játékot játszotok végig ugyanazokkal a hősökkel, akkor lehetővé válik, hogy szintet léphessenek, új képességeket szerezhessenek, és különböző tárgyakat és varázstárgyakat gyűjtögethessenek a kalandjaik során, így sikerrel szállhatnak szembe az egyre keményebb ellenségeikkel.

A TP ÉS A HŐS-SZINTEK

Miután a hősed összegyűjtötte a szükséges TP mennyiséget, akkor a következő hős-szintre léphet. Ez általában több életerőt / épelméjűséget, képesség-erősítést, vagy egy új egyedi hősképpesség elsajátítását jelenti.

a szintlépéshez szükséges TP mennyisége

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy a hősed szintlépéséhez mennyi TP-t kell összegyűjtenie és elköltenie.

<u>hős-szint</u>	<u>elköltenő TP</u>
1	kezdő hős
2	500
3	1.000
4	2.000
5	3.000
6	4.500
7	6.000
8	8.000

Fontos megjegyezni, hogy csak a szintlépéshez szükséges TP mennyiséget kell levonni a hősed által összegyűjtött összes TP mennyiségéből.

a hős szint jelölése

Miután elköltötte a szintlépéshez kellő TP-t, jegyezd fel a hősed új szintjét, hogy nyomon tudd követni, hogy áll.

hős szinthatár

Minden hős maximum 8. szintig fejlődhet. Bár továbbra is szerezhetsz TP-t, és folytathatja a kalandozást, akkor sem lehet 8-nál magasabb szintre lépni (legalább is egyelőre nem).

szintlépés játék közben

Amint egy hős eléri a szükséges TP mennyiséget, azonnal el is költetheti azt szintlépésre. Ez akár egy kaland közben is megtehető! A hősed szintet léphet bármelyik játékforduló kezdete előtt, ha el tudja költeni az ehhez szükséges TP-t. Ekkor azonnal felgyógyul a maximális életerejére és épelméjűségére, és visszakap 1 elzántságjelzőt is. Ezután azonnal élvezheti már a szintlépés egyéb előnyét is, amely az alábbi fejezetekben szerepel.

dobás az ingyenes szintlépés bónuszra

Minden hős dobhat 2D6-tal a szintlépéskor ingyen megkapott bónuszra a saját táblázatán. Emellett választhat magának egy új hősképpességet is.

új hősképpesség kiválasztása

Minden hőskaszt rendelkezik egy saját egyedi hősképpesség táblázattal, amolyan képesség-fával. Minden szintlépésnél választhat magának bizonyos szabályok szerint egy új képességet erről a képesség-fáról.

Minden ilyen táblázatban 4-4 függőleges oszlopot találsz (mely az adott hőskaszt egyes aspektusait fedik le), benne 4-4 függőlegesen egymást követő képességgel. Az új hősképpesség kiválasztásakor választanod kell egy oszlopot, amelynek megkapod az első olyan képességet, amivel még nem rendelkezik a hősed. Azaz elsőként például választhatod a 2. oszlop 1. képességét, majd a 2. oszlop 2. képességét, majd mondjuk a 4. oszlop 1. képességét, stb.

Vedd észre, mivel a hősök szinthatára 8-as, így maximum egy oszlopban szerezhetsz meg a 4. képességet a 7 szintlépése alatt. Épp ezért válassz magadnak bölcsen új hősképpességet!

HŐSCSAPAT SZINT

Ahogy az egyes hősök is rendelkeznek szintekkel, úgy a hőscsapat egészének is van egy bizonyos szintje. A hőscsapat szintje megegyezik a csapat legmagasabb szintű hősének szintjével, így például a két 2. szintű, egy 3. szintű és egy 4. szintű hősből álló csapat szintje 4 lesz.

A hőscsapat szintet az egyes kalandok kezdete előtt kell meghatározni, így lehetővé válik, hogy különböző szintű hősök csatlakozzanak a csapathoz, vagy hagyják el azt. A kaland elindulása után a hőscsapat szint már nem fog változni, hiába lép egy vagy több hős is szintet játék közben.

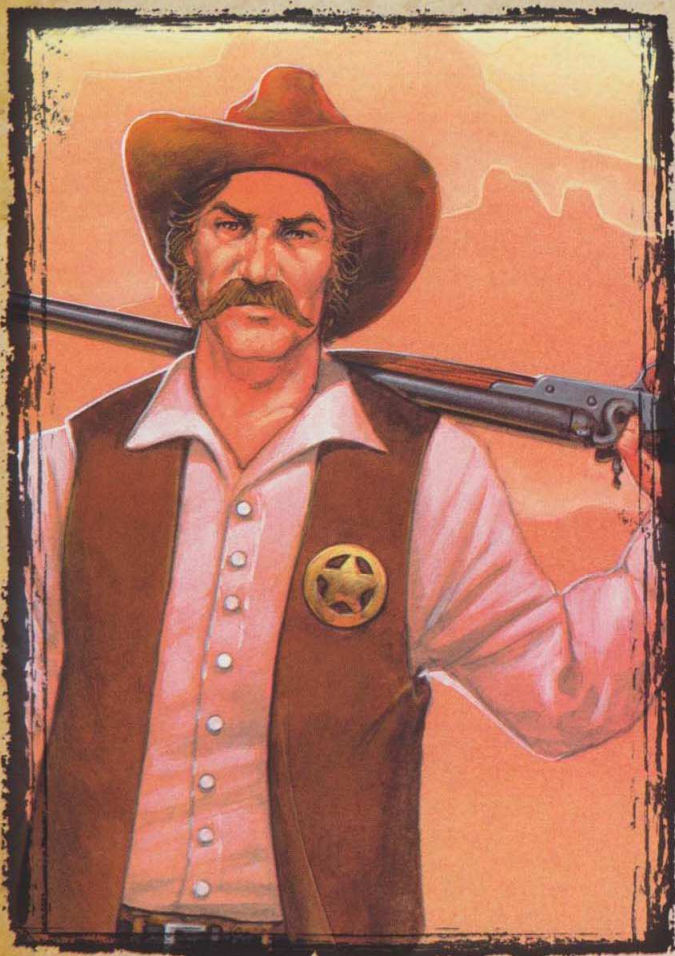
keményebb szörnyek

Ahogy a hősök szintet lépnek, természetesen az ellentük harcoló szörnyek is egyre erősebbek lesznek. Minden egyes kaland kezdetén a hőscsapat aktuális szintjétől függően az alábbi változásokat kell bevezetni, ami a hősökkel harcoló szörnyeknek jelent bónuszt.

<u>hőscsapat szint</u>	<u>ellenség bónusz</u>
1	nincs
2	nincs
3	1 elit képesség
4	2 elit képesség
5	brutális ellenségek
6	brutális ellenségek
7	brutális + 1 elit képesség
8	brutális + 2 elit képesség

Ne feledd, hogy minden egyes elit képesség után +5-5 TP-t kap a hős. A brutális szörnyek több TP-t érnek, ahogy az a szörnykártyájukon is szerepel.

BÉKEBÍRÓ



Az Egyesült Államok acélkemény békebírói tulajdonképpen a kormánynak dolgozó fejvadászok. Nem szokatlan tőlük, hogy magányosan járják a vidéket, keresve az igazságszolgáltatásra szorulókat. Fel tudják tüzelni a társaikat, ha kell úgy, hogy akár a pokol kénköves bugyrába is örömmel kövessék őket.

játék a békebíróval

A békebíró a játék egyik legszívósabb hősasztja. A 3+-os védőértékével könnyen harcolhat az első sorban, blokkolva a háta mögötti termet egy szörnycsapat támadásától, kigúnyolva azok száználmás támadási próbálkozásait. A kezdő felszerelésként kapott sörtes puskájával, és a hozzá passzoló dupla-lövés képességével együtt egyszemélyes hadseregként képes hatalmas károk okozására. A jelvénye teszi őt szilárd csapatjátékossá, a társai alig várják, hogy mikor villan meg a jelvény, ami minden hősnek bónuszt ad a következő támadására.

induláskor választható fejlesztések

A békebíró kezdőfejlesztéseinek középpontjában az elszántság helyreállítása, az extra TP szerzés és a gyógyítás áll.

villámlápor (Rolling Thunder)

Ezzel a fejlesztésével a békebíró szinte minden fordulóban újradobhatja a sörtes puskájának lövéseit. Fantasztikus érzés, hogy állandóan elegendő elszántságjelző áll a rendelkezésedre, amivel újradobhatod a kockáidat, vagy aktiválhatod a magasabb szintű képességeidet.

a vadnyugat megtisztítása (Cleaning Up the West)

Ha ezt a fejlesztést választod induláskor, akkor a sörtes puskáddal lövöldözve, harc közben állandóan „gyógyíthatsz” egy kicsit az életerődön vagy az épelméjűségeden, ami segíthet neked az életben maradáshoz, ráadásul bónusz TP-kezt is kapsz, amik segítségével gyorsabban léphetsz szintet (főként a hősöd karrierjének kezdetén), így téve szert erőteljesebb új képességekre.

kőkemény elhatározás (Hardened Resolve)

Ha inkább a csapat vezetője szeretnél lenni, akkor ezt a fejlesztést válaszd. Egy biztos gyógyító képességre teszel szert általa, amely segítségével akár önmagad, akár a társaid életerejét és épelméjűségét tudod helyreállítani, akár távolról is, miközben a saját épelméjűséged folyamatosan áll helyre miatta.

szintlépés a békebíróval

Amikor el tudsz költeni annyi TP-t, amennyi a következő szintlépéshez szükséges, akkor dobj 2D6-tal, és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy milyen ingyenes szintlépési bónuszt kap (vagy választhat) a hősöd. Ezután választhatsz egy új hős-képességet is a következő oldalon lévő képesség-fáról.

2D6 szintlépés bónusz

- | | |
|----|--|
| 2 | vérbosszú - válassz egy szörnytípust (pl: csáp, pokoldenevér). Ettől kezdve minden alkalommal, amikor egy ilyen szörny megölése / megsebzése miatt TP-t kapsz, +10 TP-t kapsz. |
| 3 | +1 harcérték (Combat) |
| 4 | +1 mozgás (Move) |
| 5 | +1 erő (Strength), vagy +1 ügyesség (Agility), valamint kapsz +D6 maximális életerőt / épelméjűséget (Health / Sanity) tetszőleges kombinációban |
| 6 | +1 ravaszság (Cunning), vagy +1 lélek (Spirit), valamint kapsz +D6 maximális életerőt / épelméjűséget (Health / Sanity) tetszőleges kombinációban |
| 7 | +D6 maximális életerő és +D6 maximális épelméjűség (Health és Sanity) |
| 8 | +1 tudás (Lore), vagy +1 szerencse (Luck), valamint kapsz +D6 maximális életerőt / épelméjűséget (Health / Sanity) tetszőleges kombinációban |
| 9 | +1 oldaltáska kapacitás (Side Bag), valamint kapsz +D6 maximális életerőt / épelméjűséget (Health / Sanity) tetszőleges kombinációban |
| 10 | +1 maximális elszántság (Max Grit) |
| 11 | +1 kezdeményezés (Initiative) |
| 12 | homálykő rezisztencia - kettővel több rontáspontod lehet, mielőtt dobnod kellene a mutációra |

BÉKEBÍRÓ HŐSKÉPESSÉG TÁBLÁZAT

UTAZÁS

A történet kezdete

Minden fordulóban annyi extra mozgást kapsz, amekkora a tudás (Lore) tulajdonságod.

+1 tudás

ELTÖKÉLTSG

Ne szégyeld!

Fordulónként egyszer kaphatsz 1 megrontó-találatot, hogy egy homálykövet használhass egy elszántság-jelző helyett.

+1 erő

BECSÜLET

Vigyázz!

Eldobhatsz egy elszántságjelzőt (a védekező dobás előtt), hogy egy szomszédos hőst ért összes találat a te hősődre hasson.
+10 TP-t kapsz minden átvállalt találat után.

FEJVADÁSZAT

Fókusz

Nem muszáj a veled szomszédos ellenségre támadnod távolsági harcban.

+1 max. elszántság

„B” terv

A mozgásod során dobott 6-os esetén ugyanúgy visszakapsz egy elszántságjelzőt, mint 1-es dobásnál.

Csak semmi ostobaság

+1-et lőhetsz bármilyen sörétes puskával.

Ha ugyanazt a mutációt kétszer dobod ki, annak rád nincs semmilyen hatása.

A törvény felett álló

Eldobhatsz 2 elszántságjelzőt, hogy előkészítsd a jelvényedet (Marshal Badge). Kalandonként max. egyszer használhatod.

+1 max. elszántság

Fejvadász

Minden kaland elején válassz ki egy szörny-típust. +1 sérülést okozol az ilyen típusú szörnyeknek, valamint minden megölése után kapsz 10-10 \$-t.

Nyeregtáska

Az oldaltáskában 3-mal több felszerelésjelzőt tárolhatsz.

Nem így gondoltam!

Fordulónként egyszer kaphatsz 1 megrontó-találatot, hogy a veled azonos térképlapján lévő egyik ellenfelednek újra kelljen dobnia az egyik kockáját.

Körkörös támadás

Eldobhatsz 2 elszántságjelzőt, hogy a következő támadásod egy célpont helyett minden szomszédos ellenségedre hasson.

Élve vagy halva

Eldobhatsz 2 elszántságjelzőt, hogy semmissé tegyed egy homály-, vagy növekvő-rettegés-kártya hatását.

+1 max. elszántság

A koponyád körül

Bármikor, ha egy vagy több épelme-sérülést szenvednél el, eggyel kevesebb épelme-sérülést szenvedsz el.

+1 tudás

Hogy csinálta?!

Minden mutációd után minden találatod 1-1 bónusz sérülést okoz (de max. +3-at).

+1 erő

Egyszemélyes hadsereg

Amíg te vagy az egyetlen hős 1 térképlapján, +1 közelharc támadást és +1 lövést kapsz egy löfegyveredhez.

+1 max. elszántság

A történet vége

Eldobhatsz 3 elszántságjelzőt, hogy a térképlapjádön lévő minden ellenségnek 1-1 automatikus találatot okozz. Ezek a találatok D8-at sebeznek.

BÁRHÖLCY



A bárhölgyek a városokban táncolnak, énekelnek és tartanak előadásokat, de tulajdonképpen ugyanezeket a képességeiket használják arra, hogy kitérjenek, ugorjanak és rugjanak, amikor a bányában kell harcolniuk. Bátrak és pimaszak, így egy bárhölgy arra is tökéletesen fel tudja használni a személyes varázsát, hogy egybe tartson egy hőscsapatot, vagy meglepje ellenségeit a harc közben pár piszkos trükkel.

játék a bárhölgyel

A bárhölgy (és férfi megfelelője, a zongorista) rendkívül ügyes és gyors mozgású. Könnyedén elkerüli a szörnyek támadásait, és eljuthat oda, ahová csak szeretne, de a sérülések kivédésében már hagy némi kívánni valót. Vigyázz, hogy ne hagyj a hősdöt bekeríteni, és ne kerülj egy csáp rossz oldalára!

Gyógyítónak felépítve a bárhölgy a gyors mozgásának hála kitűnő támogató karakterré válhat, erőt öntve a csapatba, miközben rövidcsövű pisztolyának szabad támadását minden küzdelemben felhasználhatja.

induláskor választható fejlesztések

A bárhölgy kezdőfejlesztéseinek középpontjában a sérülésokozás, a sérülések elkerülése és a szabad mozgás áll.

mocskos harc (Dirty Fighting)

Ezzel a fejlesztéssel a bárhölgy halálosabbá teheti a támadásait, mely bónusz segítségével könnyebben végezhet ellenségeivel. Nem annyira

halálos talán, mint a „kiütés”, viszont minden egyes támadásához hozzáadódik a +1 sértülés, és nem kell elszántságot költenie.

kiütés (Knockout Punch)

Ezzel a fejlesztéssel megduplázhatsz egy sikeres találatod sértülését, amilyen kritikus sebzést okozva az ellenségednek. Mivel el kell költened a használatához 1 elszántságjelzőt, így nem fogod tudni olyan gyakran használni, mint a másik két választható fejlesztésedet.

akrobatikus kitérés (Acrobatic Dodge)

Ezt a fejlesztést választva keresztülmozoghatsz más figurákon, így kevés dolog akadályozza a túlélésedet, ha szűk helyre érne a hősd. Ehhez szintén hozzájárul az is, hogy a könnyű lépteidnek hála, újradozhatod egy sikertelen védekező dobásodat.

szintlépés a bárhölgygel

Amikor el tudsz költeni annyi TP-t, amennyi a következő szintlépéshez szükséges, akkor dobj 2D6-tal, és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy milyen ingyenes szintlépési bónuszt kap (vagy választhat) a hősd. Ezután választhatsz egy új hőképességet is a következő oldalon lévő képesség-fáról.

2D6 szintlépés bónusz

- | | |
|----|--|
| 2 | vérbosszú - válassz egy szörnytípust (pl: csáp, pokoldenevér). Ettől kezdve minden alkalommal, amikor egy ilyen szörny megölése / megsebzése miatt TP-t kapsz, +10 TP-t kapsz. |
| 3 | +1 kezdeményezés (Initiative) |
| 4 | +1 mozgás (Move) |
| 5 | +1 erő (Strength), vagy +1 ügyesség (Agility), valamint kapsz +D6 maximális életerőt / épelméjűséget (Health / Sanity) tetszőleges kombinációban |
| 6 | +1 ravaszság (Cunning), vagy +1 tudás (Lore), valamint kapsz +D6 maximális életerőt (Health) |
| 7 | +3 maximális életerő és +3 maximális épelméjűség (Health és Sanity) |
| 8 | +1 tudás (Lore), vagy +1 szerencse (Luck), valamint kapsz +D6 maximális épelméjűséget (Sanity) |
| 9 | homálykő rezisztencia - kettővel több rontáspontod lehet, mielőtt dobnod kellene a mutációra |
| 10 | +1 maximális elszántság (Max Grit) |
| 11 | +1 kezdeményezés (Initiative) |
| 12 | +1 harcérték (Combat) |

BÁRHÖLGY HŐSKÉPESSÉG TÁBLÁZAT

HARC

Forgórúgás

Eldobhatsz 1 elszántságjelzőt, hogy 2 sérülést okozz egy szomszédos szörnynek (a védőértéke nem számít), majd elmozgathatod őt 2 mezővel (hacsak nem nagy).

+1 erő

Hárítás

Minden alkalommal, amikor egy szomszédos ellenséged 1-est dob ellened a találat dobására, 1 sérülést okozol neki, figyelmen kívül hagyva a védőértékét.

Tudok magamra vigyázni!

Kalandonként egyszer figyelmen kívül hagyatsz egyetlen forrásból származó minden sérülést.

+1 tudás

Gyors támadás

Minden alkalommal, amikor megölöd egy ellenfeledet közelharc találatoddal, +1 harcértéket kapsz a többi közelharc támadásodhoz e harcban.

BÁTORSÁG

Bátor

Minden alkalommal, amikor megölsz egy ellenfelet, dobj D6-tal. Ha a dobás 5-ös vagy 6-os, visszakapsz egy elszántságjelzőt.

+1 max. elszántság

Szabad kéz

Úgy tudsz használni minden egykezes lőfegyvert (Gun), hogy nem kell megfelelned a fegyver kulcsszókövetelményének.

+3 max. életerő

Nincs több unalmas pillanat

Minden alkalommal, amikor egy nem-esemény miatt dobsz a város-táblázaton, kapsz 25 TP-t és D6x10 \$-t.

+1 tudás

Ütni, ahol fáj

Eldobhatsz 1 elszántságjelzőt, hogy figyelmen kívül hagyhasd az ellenfeled védelmét egy találatod esetén. Szívós ellenfélre nem hat.

+1 max. elszántság

AKROBATIKA

Bűvészműtatvány

Eldobhatsz 1 elszántságjelzőt, hogy használhass egy nálad lévő „harconként egyszer” képességű tárgyadat.

+1 extra kockával dobhatsz, ha fosztogatsz.

Könnyűléptű

+1 kezdeményezés

és

+1 ügyesség

és

+1 mozgás

Továtűnés

Minden meneküléspróbád automatikusan sikerül.

+1 ügyesség

Gyorsabb a villámnál

Szabad támadás:

Harconként egyszer mozoghatsz, majd 1-1 találatot okozol minden szomszédos ellenségnek (max. 3-nak).

KELLEM

Előkelő módszer

+5 TP-t kapsz minden általad az egyik társadon begyógyított fizikai-, vagy épelme-sérülés után.

+1 épelméjűség

Szellemes riposzt

Fordulónként egyszer, ha megölöd egy ellenfeled, gyógyulsz 2 életerőt.

+1 max. elszántság

Rejtett tartalék

Az oldaltáskádban 3-mal több felszerelésjelzőt tárolhatsz.

+1 ravaszság

Amire a legkevésbé számítanál

a közelharc támadóértéked 3+ -ra változik

BANDITA



A makacsság, az őrjöngésre való hajlam és a magas életerő egészséges keveréke miatt a banditák a leginkább kiszámíthatatlan karakterek. A csak úgy mellékesen a terebe dobált dinamitruddak robbanásai közben megereszett golyózáporoknak hála, nincs egy unalmas pillanat sem, ha egy bandita is része a csapatnak!

játék a banditával

A bandita legfontosabb képességének, a „vad kártyának” hála, sokféleképp lehet ezzel a hősasztal játszani. A beépített elszántságjelző-visszaszerző képességének, valamint a magas távolsági támadóértékének hála a bandita rengeteg kockával fog dobni, majd rengeteg kockát újradoz, hogy felrobbantson ezt-azt. Mindezzel sokszor kísérti majd a szerencsét, de igen szórakoztató kalandot eredményez! Ritkán lesz hiánya elszántságból, mellyel aktiválhatja a szintlépései során megszerzett erőteljes képességeit is.

induláskor választható fejlesztések

A bandita kezdőfejlesztéseinek középpontjában a karakter egymástól gyökeresen különböző aspektusait találod meg, melyek mindegyike teljesen más játékérzést biztosít a számodra.

ikerfegyver (Twin Guns)

Ez a fejlesztés akkor a legideálisabb, ha tényleg sok kockával akarsz dobni! A két pisztolyából kilőtt golyózáporral a bandita súlyos sérüléseket okozhat még akkor is, ha ritkábban ér el találatot. Hoppá, de hisz ott van neki a sok elszántságjelzője! Ezzel is kompenzálni tudja a magas távolsági

támadóértékét, hiszen több kockával egyben több kritikus találatra is lehetőséget kap.

robbantási szakértő (Explosives Expert)

Mivel ezzel a fejlesztéssel elszántságjelzők eldobásával „ingyen” dinamitjelzőhöz juthat, így a bandita szinte mindent felrobbanthat, ami csak a szeme elé kerül (bár ebbe néha a többi hős, vagy saját maga is beletartozik). A kapott dinamittáska segítségével pedig soha nem lesz hiánya a robbanóanyagból.

szélhámos (Swindler)

Ezt a fejlesztést választva a tárgyak gyűjtögetése és a közelharc fegyverek kerülnek a hősöd középpontjába, így a banditádat egy erős közelharcossá változtathatod. Ezzel megkerülheted a magas távolsági támadóértékedet, és ösztönözhet arra, hogy a hősöd közvetlen közelről győzze le az ellenségeit.

szintlépés a banditával

Amikor el tudsz költeni annyi TP-t, amennyi a következő szintlépéshez szükséges, akkor dobj 2D6-tal, és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy milyen ingyenes szintlépési bónuszt kap (vagy választhat) a hősöd. Ezután választhatsz egy új hőképességet is a következő oldalon lévő képesség-fáról.

2D6 szintlépés bónusz

- | | |
|----|--|
| 2 | vérbosszú - válassz egy szörnytipust (pl: csáp, pokoldenevér). Ettől kezdve minden alkalommal, amikor egy ilyen szörny megölése / megsebzése miatt TP-t kapsz, +10 TP-t kapsz. |
| 3 | +1 harcérték (Combat) |
| 4 | +1 kezdeményezés (Initiative) |
| 5 | +1 erő (Strength), valamint kapsz +D6 maximális életerőt / épelméjűséget (Health / Sanity) tetszőleges kombinációban |
| 6 | +1 ravaszság (Cunning), vagy +1 ügyesség (Agility), valamint kapsz +D6 maximális életerőt (Health) |
| 7 | +D6 maximális életerő és +3 maximális épelméjűség (Health és Sanity) |
| 8 | +1 tudás (Lore), vagy +1 szerencse (Luck), valamint kapsz +D6 maximális épelméjűséget (Sanity) |
| 9 | +2 oldaltáska kapacitás |
| 10 | +1 kezdeményezés (Initiative) |
| 11 | +1 harcérték (Combat) |
| 12 | ravasz tervek - amikor pénzt lopsz a városi bankfiókban, ellophatsz +50 \$-t minden 5+-os dobásod után |

BANDITA HŐSKÉPESSÉG TÁBLÁZAT

PISZTOLYOK

Golyózápor

Fordulónként egyszer eldobhatsz 1 elszántság-jelzőt, hogy minden egykezes lőfegyvereddel +1-et tudj lőni a forduló végéig.

ROBBANTÁS

Erős kar

Dupla akkora távolságra tudod eldobni a robbanóanyagokat.

+1 erő

BUNYÓ

Lendülő ököl

Egy normál közelharc támadás helyett eldobhatsz egy elszántság-jelzőt, hogy leadhass 3 közelharc támadást minden szomszédos figurára.

SZÉLHÁMOS

Baljós kacaj

Bármikor, amikor végzel egy ellenségeddel, dobj D6-tal. Ha 5-öt, vagy 6-ot dobtál, visszakapsz egy elszántság-jelzőt.

+1 max. elszántság

Ácélidegek

Fordulónként egyszer újradobhatod az egyik elrontott akaraterő mentődobásodat.

+1 max. elszántság

Robbantó művész

Az általad eldobott robbanóanyagok céltévesztés esetén 1 mezővel kevesebbet szóródnak.

Roham

Az aktivációd elején válassz ki egy nem szomszédos ellenséget. Minden harci találatod +2 sérülést okoz ennek az ellenségednek.

Szemöldök rándulás

Kalandonként egyszer +4 kezdeményezést kapsz a kör végéig.

+1 max. elszántság

Becstelenség

Városlátogatásonként egyszer megfélemlítheted az egyik bolt eladóját, és így D6x25 \$-al kevesebbet juthatsz 1 tárgyhöz / szolgáltatáshoz.

Homálykő dinamit

Körönként egyszer, eldobhatsz egy homálykővet úgy, mint egy dinamitot, ami D6+2 sérülést okoz minden eltalált figurának.

Őrjöngés

Körönként egyszer eldobhatsz 3 elszántság-jelzőt, hogy kapi +4 harcértéket egy támadásodhoz.

+1 max. elszántság

Kedves lókötő

Dupla annyi TP-t kapsz mint amennyi a zsákmány- és fosztogatás-kártyákon szerepel.

+1 lélek

Pontosság

a távolsági harci támadóértéked 4+ -ra változik

Na ezt köpd ki!

Harconként egyszer, amikor kritikus találatot érsz el közelharcban, eldobhatsz egy dinamit-jelzőt, hogy 2D6 sérülést adhass a találatodhoz.

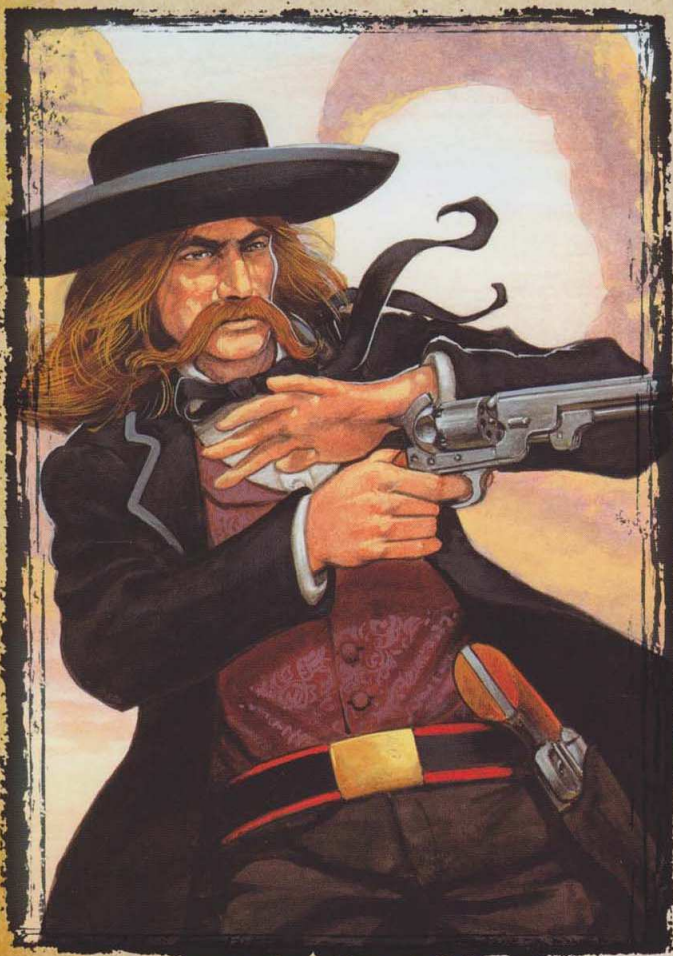
Halálos

A közelharc támadásaid 5-ös és 6-os dobás esetén is kritikus találatnak számítanak.

Nem állít meg a halál

Minden köröd elején, gyógyulsz 1 sérülést, és dobj D6-tal, ha épp ki vagy ütve. Ha 4+ -ot dobsz, visszatérsz a játékba (de ettől még dobnod kell a sérülés / őrtület táblázaton).

PISZTOLYHŐS



A pisztolyhős a régi vadnyugati klasszikus karaktere. A villámgyors kezének és halálos pisztolyának köszönhetően, ő a vadnyugaton legjobb lövője. Inkább törekény és ösztövé, mint szívélyes határmenti ember. Szeret gyorsan élni, inni és szerencsejátékozni, mert minden pisztolyhős tudja, hogy az élet rövid és könnyörtelen, és az egyetlen mód a túlélésre az, ha megölsz az ellenfeleidet, mielőtt ők ölnének meg téged.

játék a pisztolyhőssel

A pisztolyhős a legjobb választás, ha sok sérülést akarsz okozni az ellenségeidnek. Ők egyben a játék leggyorsabb karakterei is! Természetesen ennek ára van: alacsony az életerejük és a védőértékük, és a szintlépések során is lassabban növelhetik az életerejüket. Ezt néhány olyan jól megválogatott öltözettel tudják csak kompenzálni leginkább, amelyek az életerőt növelik.

induláskor választható fejlesztések

A pisztolyhős kezdőfejlesztéseinek középpontjában a fegyverével leadott extra lövések, és a hatlövetű gyors újratöltés szerepel.

pisztolyimádat (Pistol Fanning)

Ez a fejlesztés megduplázhathatja az egykezes lőfegyverek kártyáján szereplő lövések alapszámát (vedd figyelembe, hogy csak a kártyára nyomtatott alap lövésszámot duplázza meg, az egyéb fejlesztések, képességek, vagy bármilyen más által adott extra lövésszámot nem).

fegyverrántás (Quickdraw)

Ez a fejlesztés lehetővé teszi, hogy akkor is végrehajthass egy szabad támadást, ha az ellenség épp rajtaütést hajtott végre. Nagyszerű módszer arra, hogy életben maradj, hiszen ezzel megölheted az ellenségeidet, mielőtt azok támadhatnának - ölj, vagy téged ölnék meg! A fegyverrántás csak egykezes lőfegyverrel együtt használható.

újratöltés (Reload)

Ez az egyetlen módja annak, hogy a pisztolyhős a hatlövetű lapkáján lévő speciális lövésekből hatnál többet adhasson le. Ezzel a fejlesztéssel újra feltöltheted a lapkát, a neked tetsző (és számodra engedélyezett) speciális lövedékekkel, amikre ugyanazon szabályok érvényesek, mint a kaland kezdetén kapottakra. Ez független attól, hogy milyen lövedékeket táraztál be a kaland kezdetén.

szintlépés a pisztolyhőssel

Amikor el tudsz költeni annyi TP-t, amennyi a következő szintlépéshez szükséges, akkor dobj 2D6-tal, és nézd meg az alábbi táblázatot, hogy milyen ingyenes szintlépési bónuszt kapsz (vagy választhatsz) a hősiöd. Ezután választhatsz egy új hőképességet is a következő oldalon lévő képesség-fáról.

2D6 szintlépés bónusz

- | | |
|----|--|
| 2 | vérbosszú - válassz egy szörnytipust (pl: csáp, pokoldenevér). Ettől kezdve minden alkalommal, amikor egy ilyen szörny megölése / megsebzése miatt TP-t kapsz, +10 TP-t kapsz. |
| 3 | +D6 maximális életerő (Health) |
| 4 | +1 mozgás (Move) |
| 5 | +1 erő (Strength), vagy +1 kezdeményezés (Initiative) valamint kapsz +D6 maximális épelméjűséget (Sanity) |
| 6 | +1 ravaszság (Cunning), vagy +1 lélek (Spirit), valamint kapsz +D6 maximális épelméjűséget (Sanity) |
| 7 | +2 maximális életerő és +2 maximális épelméjűség (Health és Sanity) |
| 8 | +1 tudás (Lore), vagy +1 szerencse (Luck), valamint kapsz +D6 maximális épelméjűséget (Sanity) |
| 9 | +1 oldaltáska kapacitás, valamint kapsz +D6 maximális épelméjűséget (Sanity) |
| 10 | +1 maximális elszántságjelző (Max Grit) |
| 11 | +D6 maximális életerő (Health) |
| 12 | homálykő rezisztencia - kettővel több rontáspontod lehet, mielőtt dobnod kellene a mutációra |

PISZTOLYHŐS HŐSKÉPESSÉG TÁBLÁZAT

LÖVÖLDÖZÉS

Hideg fejjel

Minden harci forduló előtt lecsökkentheted a kezdeményezésedet 3-mal, hogy +1 lövést adhass le egy egykezes lőfegyvereddel.

+1 max. elszántság

MUTATVÁNYOK

A macska rúgja meg!

Kalandonként egyszer kijelentheted, hogy a „macska rúgja meg!” és azonnal gyógyulsz 2D6 sérülést, vagy hozzáadhatsz D6 sérülést egy találatodhoz.

LÖVEDÉKEK

Geller-lövedék

Maximum 2 geller-lövedéket is tehetsz a hatlövetű lapkádra.



HÍRNÉV

Szóbeszéd lecsendesítése

Minden kalandot és városlátogatást +1 extra elszántságjelzővel kezdesz.

Keresztüllőve

Minden alkalommal, amikor megölsz egy ellenséget egykezes lőfegyverrel, azonnal egy szabad találatot okozol egy másik, az eredeti célponttól 1-3 mezőre lévő ellenségnek.

Személyes emlékek

Húzz még egy személyes tárgykártyát.

Kerberosz-lövedék

Maximum 2 kerberosz-lövedéket is tehetsz a hatlövetű lapkádra.



Hamiskártyás

Bármikor, amikor a városban nyersz a szerencsésjátékon, +D6x10 extra \$-t kapsz.

+1 ravaszság

+1 szerencse

A gyilkolás mestere

A hatlövetű lapkádon lévő speciális lövedékeket bármilyen lőfegyverrel használhatod, nem csak pisztolyokkal.

+1 max. elszántság

Lövedék-szólítás

Mielőtt dob nál találatra, válassz egy számot (1-6). Minden ilyen kidobott szám +1 extra sérülést okoz, és figyelmen kívül hagyja a védelmet, még akkor is, ha amúgy mellément volna.

Pokoltűz-lövedék

Maximum 2 pokoltűz-lövedéket is tehetsz a hatlövetű lapkádra.



Gyilkos

Mostantól akár 2 extra lövedéket is felhasználhatsz egyetlen lövésedhez a hatlövetű lapkádról.

+1 max. elszántság

A vadnyugat legjobb lővésze

a távolsági harci támadóértéked 2+ -ra változik

Szerencsecsillag

Minden kaland kezdetén kapsz 1 saját visszatérés-jelzőt, amit csak te használhatsz fel. +25 TP-t kapsz, amikor felhasználod.

+1 tudás

A megfelelő eszköz

Minden kaland előtt teljesen tetszőleges kombinációban töltheted fel a hatlövetű lapkádat speciális lövedékekkel.

+1 max. elszántság

A vadnyugat legendája

Harconként egyszer eldobhatsz 2 elszántság-jelzőt, hogy egy találatod annyi extra sérülést okozzon, mint ahányadik szintű a hőköd.

KÜLDETÉSEK

A különböző küldetések alkotják a játék gerincét. Mindegyikben megtalálhatod az adott történetüket, a célokat, különleges szabályokat, valamint a kaland sikeres befejezésekor kapott speciális jutalmakat. Ebben az alapdobozban 12 különböző küldetés szerepel. Az első 6 alapküldetés, míg a második 6 haladó küldetés, amelyekkel csak itt találkozhatasz.

KÜLDETÉSEK KIVÁLASZTÁSA

Amikor elkezdtek egy *Shadows of Brimstone* játékot, az egyik legfontosabb feladatokat, hogy eldöntsetek, melyik küldetéssel akartok játszani. A „Néhány homálykővel több” küldetés egy tökéletes kezdőpont lehet az új játékosok számára.

kiválasztás, vagy választás véletlenszerűen

Ha készen álltok egy új kalandra, akkor választatok közösen egy küldetést a játékhoz, vagy - ha elég rátermettnek érzitek már magatokat - dobjátok a véletlenszerűen kiválasztott küldetésre az alábbi listákon.

Ha még csak most ismerkedtek a játékkal, javasoljuk, hogy az alapküldetések közül játsszatok le párat, mielőtt nekivágnátok egy haladó küldetésnek.

küldetések listája

Az alábbiakban felsoroljuk az összes olyan küldetést, amely megtalálható „Az ősök városa” alapdobozban. 6 alap- és 6 haladó küldetés tartozik ehhez az alapdobozhoz.

dobj D6-tal a küldetés típusára:

- 1-3 alapküldetés
- 4-6 haladó küldetés

dobj D6-tal az alapküldetés kiválasztására:

- 1 Néhány homálykővel több
- 2 Felfedezés
- 3 A semmi kapujának lepecsételése
- 4 Mentőcsapat
- 5 Menekülés
- 6 A bánya berobbantása

dobj D6-tal a haladó küldetés kiválasztására:

- 1 A rettegés éjjele
- 2 A rituálé megállítása
- 3 Az utolsó leheletig
- 4 Az ősök városa
- 5 Túltöltődés
- 6 Fagyos expedíció



a küldetések összekötése

Ha komplett kampányt játszotok, ahol ugyanazt a hőst vezetgetitek kalandról kalandra, sokszor szórakoztató módon össze tudjátok kötni egymással az egyes különálló küldetéseket. Bár az itt bemutatott küldetések egyikének sincs ráhatása egy másik küldetésre, könnyen elképzelhető, miként tudjátok őket egyetlen láncba felfűzni, a kampány történetének folyamatosága érdekében.

Például, ha a „Felfedezés” küldetést sikeresen teljesíti a csapat, akkor rájöhetnek, hogy le kellene pecsételniük a semmi kapuját, amire a kalandjuk során bukkantak. Még ha ez esetleg nem is sikerül nekik, akkor is szükségük lehet egy mentőcsapatra, amelyik megment egy mélyben rekedtet, akit a Homály valami miatt életben hagyott. Ha nem sikerül a kapu lepecsételése, akkor lehetséges, hogy már tényleg csak a bánya berobbantása marad a hősök számára az egyetlen lehetőség, amivel biztosra mehetnek. Még ha sikerül is a pecsételés, elképzelhető, hogy túl sok szörny jutott át a kapu lezárulása előtt, és most a sötét bányafolyosókon kell menekülnie a csapatnak, hogy életben maradhassatok. A történetmesélés lehetőségei szinte végtelenek.

KÜLDETÉSEK JELLEMZŐI

egy küldetés elemei

Minden küldetésnek van egy rövid bevezető története, és számos egyedi jellemzővel bírhat.

- A **küldetés előkészítése** pontban ismertetjük a kezdő térképlapka elhelyezését, valamint azon különleges jelzőket és kártyákat, amikkel a hősök már rendelkeznek a játék kezdetén.
- A **küldetés célja** pontban írjuk le, hogy mit kell megtenniük a hősöknek ahhoz, hogy sikeresen befejezzék az adott küldetést.
- A **speciális szabályok** pontban ismertetjük az adott küldetésre jellemző speciális szabályokat.
- A **célterület** pontban írjuk le, hogy mi történik a nyomszimbólumok felfedésekor (ha használ ilyeneket az adott küldetés), illetve mi történik a végső célterületen. Itt ismertetjük, hogy miként tudják a hősök sikeresen elérni a célterületet.
- A **jutalom** pontban részletezzük, hogy milyen bónuszokat nyernek a hősök, ha sikeresen teljesítik az adott küldetést.
- A **kudarcc** pontban pedig azt, hogy mi a következménye, ha a hősök elvesztik az adott küldetést - mi lesz a kiűzött-, és mi a sikeresen elmenekült karakterek sorsa.

a küldetések speciális szabályai

A legtöbb küldetésre egy, vagy több speciális szabály is vonatkozik. Gyakran több küldetésben is megtalálhatjátok ugyanazokat a speciális szabályokat.

A „célterület” jelöléssel ellátott speciális szabályok kifejezetten az adott küldetés célterületére vonatkoznak, azaz ezeket általában csak a végső csata során kell alkalmazni.



FIX TÉRKÉPES KÜLDETÉSEK

Egyes küldetések fix (előre meghatározott) térképet használnak, nem pedig véletlenszerűen generáltak az játék közben. Az ilyen küldetéseknél a játéktáblát még a játék előtt össze kell állítanotok úgy, ahogy azt az adott küldetéshez mellékelt térkép-ábra mutatja.

Ez esetben általában nem kell a térkép-paklit használnotok, mivel a teljes térkép elkészül már a játék előkészítése során.

felfedezésjelzők

A felfedezésjelzőket (ha használjátok őket az adott küldetésben) szintén előre el kell helyezni a térkép összeállítása során úgy, ahogy azt az adott küldetéshez mellékelt térkép-ábra mutatja. Ezeket a jelzőket a szokott módon kell felfedni, amikor egy vagy több hős felfedezi az adott térképlapkat.

Ha egy hős belép egy olyan térképlapkára, ahol van még egy felfedetlen felfedezésjelző, akkor az adott köre végéig már nem hagyhatja el ezt a térképlapkat.

A fenti szabály megakadályoz minden hőst abban, hogy átmozogjon egy felfedetlen helyszínen anélkül, hogy felfedné az ott lévő felfedezésjelzőt.

Egy hős azonban ilyen esetben is mozoghat a szomszédos felfedetlen térképlapka határára, mivel itt még mindkét térképlapkán tartózkodónak számít. Ez esetben mindkét térképlapka felfedetlen felfedezésjelzőjét fel kell majd fednie a (3.) csarnok felfedése fázisban.

Egyik csata során sem mozoghatnak a hősök olyan térképlapkára, amelyen még felfedetlen felfedezésjelző található.

új ajtók és térkapuk

A felfedett felfedezésjelzőkön lévő ajtó- és térkapu szimbólumokat figyelmen kívül kell hagynotok a fix térképpel rendelkező küldetések során. Bármikor, ha egy új ajtó, vagy térkapu jelenne meg (pl. egy találkozás-kártya következtében), azt egyszerűen hagyjátok figyelmen kívül (mintha nem is szerepelt volna ilyen szimbólum az adott kártyán).

az ellenségek elhelyezése

Fix térképeken az egyes csarnokoknál nem minden esetben állapítható meg, hogy melyik bejáratot kell éppen figyelembe venni a szörnyek elhelyezésénél. Mivel a normál szörnyeket minden esetben az aktuális bejáratról legtávolabb kell elkezdni elhelyezni, egyszerűen minden esetben kezelj az aktuális térképlapkat úgy, hogy az a „bejárata”, amelyik ponton a hősök épp beléptek az adott térképlapkára. Ha a hősök ugyanabban a fordulóban egyszerre két, vagy több irányból is belépnek a térképlapkára, akkor kockadobással dönts el, hogy ezen belépési pontok közül melyiket kell éppen „bejáratnak” tekinteni.

Az egyik délután épp a kedvenc szalonodban üldögélsz, amikor a hegyvidékről származó bányászok beszélgetése üti meg a füledet, akik valami hatalmas homálykő kupacról beszélnek, ami ott lapul a bánya mélyén, arra várva, hogy valaki elmenjen érte, és elvegye. Túl jónak hangzik ahhoz képest, hogy igaz legyen... de talán van benne igazság, hiszen egy kívénhedt aranyásó váltig esküdözik rá, hogy ő maga máris indulna a kőért, ha húsz évvel fiatalabb volna.

Nem nehéz kitalálnod, hogy melyik bányáról beszélhetnek, elég egyértelmű támpontokat találsz a meséjükben, bár sokan úgy vélik a társaságból, hogy túl nagy az a terület, amit át kellene kutatni a kőért.

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a hagyományos játék előkészítési lépéseket használja, így minden hős a szokott módon a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkán kezdi a játékot.

a küldetés célja

A hőseitek az értékes homálykövet keresik a hegyekben. Ahhoz, hogy elérjék a homálykő kupacot, fel kell fednetek a felfedezésjelzőkön lévő megfelelő számú nyomszimbólumot, és így érhetitek el a célterületet.

A küldetésnek 3 változata van, és közösen kell eldöntenetek a játék kezdetén, hogy melyik verzióval szeretnétek játszani.

a küldetés hossza nyomszimbólum

rövid kutatás	2 nyom felfedése
közepes kutatás	3 nyom felfedése
hosszú kutatás	4 nyom felfedése

speciális szabályok

Ez a küldetés nem használ speciális szabályokat.

célterület

Amin a hőseitek felfedik az utolsó szükséges nyomszimbólumot, megtalálják a homálykő keresett kupacát! Hagyd figyelmen az utoljára felfedett felfedezésjelzőn lévő találkozás, vagy rajtatítés szimbólumát. Figyelmen kívül kell hagynod az utoljára felfedett felfedezésjelzőn lévő ajtó- és térkapu szimbólumokat is, hiszen a célterületről nincs más kijárat.

Fedjétek fel az összes növekvőrettegés-kártyát sorban, a szokott módon, majd a hőseiteknek egy epikus fenyegetéskártya szörnyével (szörnyeivel) kell szembenézniük. Amint az összes szörnyet legyőztétek, a hőseitek sikeresen befejezték a küldetést!



jutalom

A játék elején választott küldetés-hossztól függően, minden hős megkapja az alábbi táblázat szerinti TP-t és homályköveket.

a küldetés hossza nyomszimbólum

rövid kutatás	25 TP és D3 homálykő
közepes kutatás	50 TP és D3+1 homálykő
hosszú kutatás	75 TP és D3+2 homálykő

kudarcc

Ha a hőseiteknek nem sikerül végrehajtaniuk a küldetést, a Homály elhagyja a bányát, és szörnyű pusztításba kezd a vidéken és a közeli határvárosban.

Amikor az ezt követő küldetés előtt fel akarjátok keresni a határvárost, akkor annak D3 véletlenszerűen kiválasztott épületét megsemmisítette a Homály (ezeket az épületeket nem használhatjátok a látogatás során).

Egy külföldi befektető bérelte fel a csapatodat, hogy vizsgáljátok át és fedezzétek fel a frissiben megvásárolt tulajdonát. Elég magas jutalmat ajánl fel ahhoz, hogy még akár a feléért is jó üzletnek tűnjön.

Mindössze annyit kell tennetek, hogy a felfedezőutatok végeztével a befektetőt tájékoztatjátok arról, hogy pontosan mekkora is az általa megvásárolt bánya, meg persze közben megtisztítjátok azt az esetleg ott lelt néhány kellemetlenkedőtől. Egyszerűnek tűnik, nem? Mindig annak tűnik elsőre.

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a bánya bejárat ábrázoló térképlapján kezdődik, ami közvetlenül egy T-elágazás térképlapjához csatlakozik. Minden hős a megszokott módon a bánya bejárat térképlapján kezd.

A T-elágazás térképártyáját keresd ki, és távolítsd el a térkép-pakliból. Figyelj oda, hogy a hőscsapatjelzőt nem kell előre mozgatnod egy lépéssel a mélységsvon a T-elágazás térképlapka elhelyezése miatt.

a küldetés célja

A hőseiteknek fel kell fedezniük az egész bányát (ebbe nem tartoznak bele a térkapukkal kapcsolódó idegen világbeli területek), és le kell győzniük minden ott talált szörnyet ahhoz, hogy sikeresen teljesítsék a küldetést.

speciális szabályok

limitált ajtók

Minden nyomszimbólumot is tartalmazó felfedezésjelzőn eggyel kevesebb ajtó / térkapu szimbólumot kell figyelembe venni (ti döntötök közösen, hogy melyiket).

Ráadásul minden alkalommal, amikor felfedtek egy (nyomszimbólumot nem tartalmazó) felfedezésjelzőt, dobjatok egy-egy D6-tal a jelzőn lévő minden egyes ajtó / térkapu szimbólum után. 4+ dobás esetén ne vegyétek figyelembe az adott ajtót / térkaput. Ha a hőscsapatjelző már elérte a mélységsvon középső szakaszát, akkor már 3+ dobás esetén hagyjátok figyelmen kívül az adott ajtót / térkaput. Ha a hőscsapatjelző a mélységsvon utolsó szakaszán tartózkodik, dobás nélkül automatikusan hagyjátok figyelmen kívül minden ajtót / térkaput a felfedezésjelzőn.

halálos zsákutcák

Ha egy zsákutcát találtok (olyan csarnokot, ahonnan nem vezet több kijárat - a térkapu ez esetben nem számít kijáratnak), dobj egy D6-tal.

- 1 - adj egy **epikus fenyegetést** a felfedezésjelzőhöz
- 2-3 - adj egy **normál fenyegetést** a felfedezésjelzőhöz
- 4-6 - **nincs** extra fenyegetés

azonnali rettegés

A küldetések alatt a növekvőrettegés-kártyákat azonnal fel kell fednetek és a hatását meg kell oldanotok, amint a rettegéssávra kerülnek.

célterület

Amin a hőseitek felfedezik az egész bányát (azaz minden lehetséges tárna már csak zsákutcákba vezet, vagy olyan bányacsarnokokba, ahonnan már csak térkapuk vezetnek tovább - egy ilyen csarnok is zsákutcának számít), le kell győzniük a végső ellenségeiket, és ezzel sikeresen befejezik a küldetést.



jutalom

Minden hős annyiszor 25 TP-t és annyiszor 50 \$-t kap, ahány lépésre áll a játék legvégén a mélységsvon a hőscsapatjelző a bánya bejáratától. Például: ha a hőscsapatjelző a mélységsvon 10-es számmal megjelölt mezőjén van a játék legvégén, amikor a bánya teljesen feltérképezésre került (azaz 6 lépést tett meg a Homály felé), akkor a hőseitek fejenként $6 \times 25 = 150$ TP-t és $6 \times 50 = 300$ \$-t kapnak.

kudarc

Ha a hőseiteknek nem sikerül teljesíteniük a küldetésüket, a Homály kiszabadul a bányából, és ellepi a környező határvárosba vezető utat, és magát a várost is. A kaland végeztével, amikor a hőseitek a határvárosba akarnak utazni, minden hősnek kétszer kell egymás után dobnia, hogy kidertüljön, felbukkan-e valamilyen utazási veszély. Ezen felül a város meglátogatásakor 1 véletlenszerűen kiválasztott épület elpusztul (ez az épület nem használható a városi látogatás során).

Egy stabilnak tűnő, Semmibe vezető kapu nyílt a közeli bánya mélyén, amin keresztül mindenféle rettenetes szörnyeteg özönlik a világunkba! A kapu lezárásának titkát egy ősi okkult kötet rejti, melyet egy helybéli szent ember vitt magával néhány napja a bányába, aki kicsiny csapatával megpróbálta megállítani az idegen szörnyek tombolását. Azóta senki nem hallott egyikükről sem, az viszont tény, hogy a szörnyek egyre gyakrabban bukkannak fel, és egyre vadabbak. Valakinek végre kell hajtania ezt a feladatot, vagy az egész környék pár napon belül a szörnyek martalékává válik! A csapatodon kívül nem nagyon akad erre a feladatra megfelelő vállalkozó...

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a hagyományos játék előkészítési lépéseket használja, így minden hős a szokott módon a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkán kezdi a játékot.

a küldetés célja

A hőseiknek meg kell találniuk az előző expedíciót, illetve annak maradványai között az ősi okkult kötetet, majd meg kell találniuk a Semmi Kapuját, és a kötetben lelt tudás segítségével örökre le kell azt zárniuk.

speciális szabályok

közelgő Homály

A területet belengő negatív energiák miatt még a játék kezdetén (a hőseik felállítása után, de még a legelső játékforduló kezdete előtt) mozgassd a homályjelzőt a mélységávon D3+1 lépéssel közelebb a bánya bejáratához. Emiatt feltehetően 1, vagy 2 homálykártát azonnal húznotok kell, és végre kell hajtaniotok annak utasításait.

(célterület)

A végső csata során bármikor, ha sikertelen egy Homály visszataratása dobások, dobj egy D6-tal. 1-3 dobás esetén azonnal húzz fel egy alacsony szintű fenyegetéskártyát, és az azon szereplő szörnyeket is add a küzdelemhez. Ezen új szörnyeket normál módon kell elhelyezned (azaz nem rajtatitést hajtanak végre).

a kapu lezárása (célterület)

Ha ugyanazon a térképlapkán tartózkodik egy hős, akinél ott az ősi okkult kötet, mint a Semmi Kapuja, minden saját körében megpróbálhatja egyszer felolvasni a szükséges szakaszt belőle. Hajtson végre egy lélek 5+ próbát. Minden 5+ dobás után a hős kap 10-10 TP-t, majd tegyen egy-egy épelmé sérülésjelzőt a kapura. Ha már 5, vagy több jelző található a kapun, akkor az bezárul, és a térkaput ábrázoló térképlapkát egy normál végelzáró lapkával kell helyettesíteni.

célterületek

az első nyom

Az első nyomszimbólum felfedésekor a hőseik rábukkannak arra a csarnokra, ahol az előző expedíció odaveszett, valamint megtalálják az okkult kötetet, amely a szent embernél volt. Hagyjátok figyelmen kívül a nyom szimbólumos felfedezésjelzőn szereplő támadást, vagy találkozást. Ehelyett húzzatok eggyel magasabb szintű fenyegetéskártyát, mint amilyen szinten játszatok. Ezek lesznek azok a szörnyek, akik végeztek az előző expedícióval. A küzdelem végén a hőseik a szétmarcangolt tetemek felszerelése között rábukkannak az ősi okkult kötetre, és közösen ki kell választaniotok, hogy melyik hős vegye azt magához.



a második nyom

A második nyomszimbólum felfedésekor a hőseik rábukkannak a Semmi Kapuját tartalmazó csarnokra! Hagyjátok figyelmen kívül a nyom szimbólumos felfedezésjelzőn szereplő támadást, vagy találkozást. Hagyjátok figyelmen kívül a jelzőn lévő ajtókat és térkapukat, mivel a csarnoknak csak egyetlen kijárata van: a Semmi Kapuja (egy térkapu végelzáró elemmel jelöljétek). A hőseik nem léphetnek át a Semmi Kapuján, mivel elvesznének a Semmiben.

Fedjétek fel az összes növekvőrettegés-kártyát a normál szabályok szerint, majd a hőseiknek szembe kell nézniük egy epikus szintű fenyegetéssel: a kaput védő szörnyekkel. Amíg a kapu nyitva van, használjátok a „szörnyidézés” speciális szabályt. Az okkult kötetet birtokló hős megkísérelheti bezárni a kaput „a kapu lezárása” speciális szabálynál ismertetett módon. Ha a kötetet birtokló játékos elkábul, akkor a kötet jelző formájában a térképre kerül, amit innentől kezdve bármelyik hős szabadon felvehet és használhat.

Ha a Semmi Kapuját bezártátok, és az összes szörnyet legyőztétek, a hőseik sikeresen teljesítették a küldetést.

jutalom

A játék végén minden hős 25 TP-t és D6×50 \$-t kap az erőfeszítéseikért cserébe.

kudarcc

Ha a hőseiknek nem sikerül végrehajtaniuk a küldetést, akkor a Semmi Kapujából előtörő szörnyek elpusztítják a közeli határvárost. A hőseik nem látogathatják meg a határvárost ezen kaland végétével, hanem közvetlenül egy új küldetést kell elkezdenetek.



Az egyik éjjel eltűnt a kis határváros egyik lakója, és a nyomok (némi kizdelemre utalva) a hegyekben lévő elhagyott bánya bejárata felé vezetnek. Senki más nincs a csapatodon kívül, aki vállalkozni merne arra, hogy az eltűnt személy keresésére induljon, mert számtalan gonosz szörny portyázik arafele. A lelkiismereted nem engedi, hogy egyszerűen elsétálj a probléma mellett...

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a hagyományos játék előkészítési lépéseket használja, így minden hős a szokott módon a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkán kezdi a játékot.

a küldetés célja

Az egyik határvárosi lakos eltűnt, és mindenki már a legrosszabbtól tart. Ahhoz, hogy a csapatotok sikerrel járjon, meg kell találnotok 3 nyom-szimbólumot, mielőtt túl késő lenne.

Dobj D6-tal az eltűnt személy meghatározásához (ez a jutalmatokat is meghatározza egyben, ha sikerül élve visszahoznotok őt):

D6 dobás	az eltűnt személy
1-2	a farmer fia
3-4	a prédikátor lánya
5-6	a helybéli doktor

speciális szabályok

Ez a küldetés nem használ speciális szabályokat.

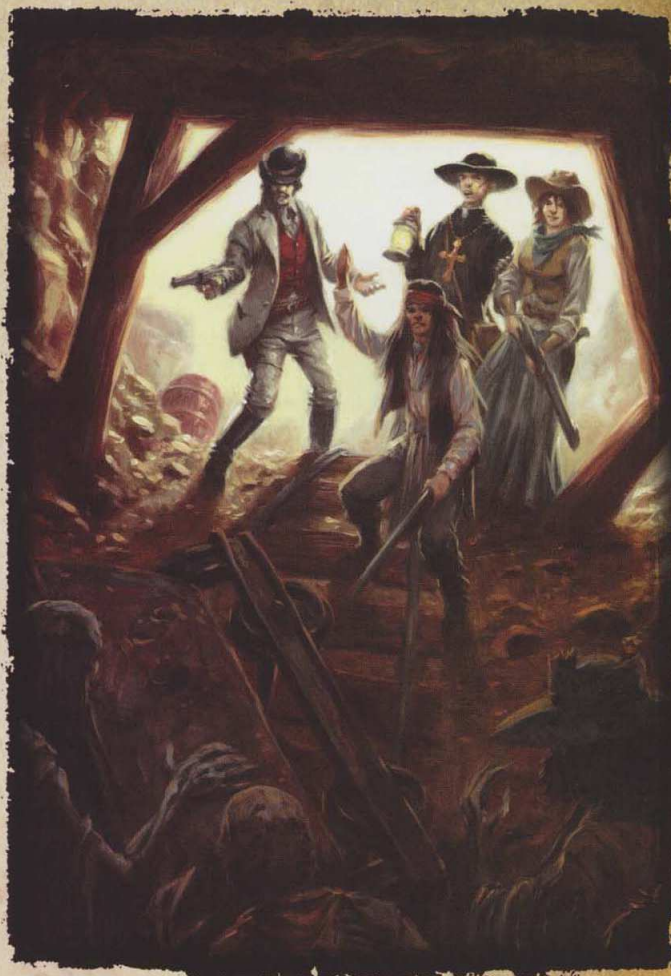
célterület

a harmadik nyom

Amikor felfeditek a harmadik nyomszimbólumot, a hőseitek megtalálják a keresett személyt! Hagyjátok figyelmen kívül a nyom-szimbólumos felfedezésjelzőn szereplő támadást, vagy találkozást. Hagyjátok figyelmen kívül a jelzőn lévő ajtókat és térkapukat is, mivel a célterületről nem vezet kijárat.

Fedjétek fel az összes növekvőrettegés-kártyát a normál szabályok szerint, majd a hőseiteknek szembe kell nézniük egy epikus szintű fenyegetéssel: a keresett személyt, vagy annak holttestét őrző szörnyekkel. Tegyetek egy kiütött hősjelzőt a végső összecsapás térképlapjájának bármelyik mezőjére, aki a keresett személyt fogja jelképezni (a hősök és szörnyek beléphetnek erre a mezőre, és magával a jelzővel sem lehet semmilyen kontaktust folytatni, csupán jelzésre szolgál).

Miután minden ellenséget legyőztetek, sikeresen teljesítették a küldetést! Ha a hőscsapatjelző a mélységű első szakaszában van még, dobj 1 kockával, ha a középső szakaszban, dobj 2 kockával, míg ha az utolsó szakaszban, dobj 3 kockával. Ha bármelyik kockával 1-est dob, a csapat sajnos túl későn érkezett, és a keresett személy már nem él. Ha egyik kockával sem dob, 1-est, a keresett személy életben van még, bár épphogy. Ezt a dobást semmilyen módon nem lehet újradobni.



jutalom

Ha a hőseitek sikeresen teljesítik a küldetést, mindnyájan 50 TP-t kapnak. Ha a keresett személy életben maradt, akkor visszakísérik őt a városkába, és további jutalomra is számíthatnak:

a keresett személy extra jutalom

a farmer fia	D6×50\$, és eltávolíthatok D3 romlottságpontot
a prédikátor lánya	100\$ és +1 épelméjűség
a helybéli doktor	100\$ és +1 életerő

kudarac

Ha a hőseiteknek nem sikerül végrehajtaniuk a küldetést, minden hős D3 romlottságpontot kap, ami ellen dobhatnak az akaraterejükkel, mivel oly mélyen megérintette a lelkiüket e veszteség.

Valami nagyon rosszul sült el a legutóbbi küldetések során, mert a bánya mélyén rekedtetek, szörnyektől körülvéve! Meg kell lenetek a kijáratot, mielőtt utolérne és felfalja titeket az egyre közelgő Homály!

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a bányában rekedt hőseitek meneküléséről szól, így helyezz el egy tárnakereszteződés térképelemet, és erre tegyétek rá az összes hőst. Minden hős a neki leginkább tetsző bányacsarnok felé indulhat. A tárnakereszteződés mind a 4 kijáratát tekintsétek egy-egy ajtónak.

Távolítsd el a tárnakereszteződés térképkártyáját a pakliból. Figyeld oda, hogy a hőscsapatjelzőt nem kell előre mozgatnod egy lépéssel a mélységsávon a kereszteződés térképlapka elhelyezése miatt.

a küldetés célja

A Homály által üldözve, a hőseiteknek ki kell találniuk a bányából, és el kell hagyniuk azt, mielőtt felfalják őket. Fel kell fedezniük a bányát, és meg kell találniuk a bánya bejáratát (kijáratát).

speciális szabályok

a Homály által körülvéve

Amint kétségbeesetten keresitek a kiutat a Homályból, az könnyen bezárlhat körülöttem. Minden alkalommal, amikor felfedtek egy nyomszimbólummal megjelölt felfedezésjelzőt, léptessétek egy lépéssel előre a hőscsapatjelzőt a mélységsávon a Homály felé, és adjatok egy extra fenyegetéskártyát a jelzőhöz. Ha a felfedett jelzőn támadás, vagy rajtatűtés szerepel, az extra fenyegetéskártyán szereplő szörnyek is így fognak harcba szállni (például további szörnyek érkeznek a rajtatűtés zajára, akik szintén rajtatűtnek a csapaton). Ha a felfedezésjelzőn egy találkozás szerepelt, akkor az extra fenyegetéskártyán szereplő szörnyek sima támadást hajtanak végre.

veszélyes menekülés (célterület)

Minden forduló végén, amikor egy vagy több hős áll a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkán (azaz a célterületen), dobjatok egy speciális Homály visszatartása tesztet (figyelmén kívül hagyva a mélységi eseményt). Ha a teszt sikertelen, a homályjelzőt nem kell mozgatni, viszont egy epikus szintű fenyegetés szörnyeivel kell szembenéznetek, akik meg akarják akadályozni a bánya elhagyását. Ha a teszt sikeres, a kijárat tiszta, és a hőseitek elmenekülhetnek mindenféle incidens nélkül.

azonnali rettegés

A küldetések alatt a növekvőrettegés-kártyákat azonnal fel kell fednetek és a hatását meg kell oldanotok, amint a rettegéssávra kerülnek.

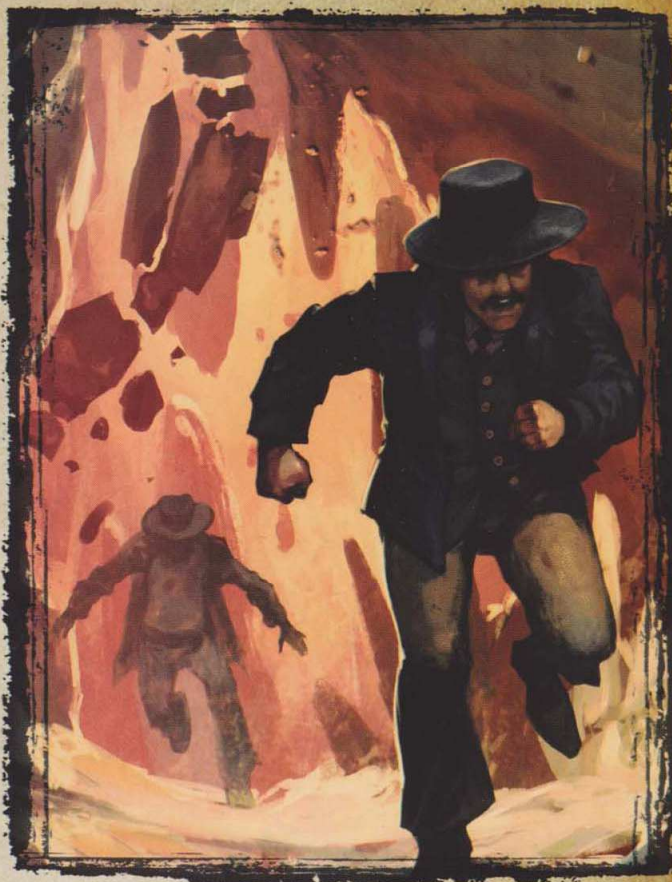
nem menekülhatsz

Miután a küldetés elkezdődött, a hőseitek nem menekülhetnek el, hanem végig kell játszaniuk az egész küldetést.

célterület

a bánya bejáratának (kijáratának) megtele

Minden alkalommal, amikor egy új térképlapkát elhelyeztek, mozgassd a hőscsapatjelzőt a megszokott módon előre a mélységsávon, majd dobj 2D6-tal (ez a dobás újradozható). Ha a dobás összege egyenlő, vagy magasabb, mint a hőscsapatjelző jelenlegi helyzete a mélységsávon, a hőseitek megtalálták a bánya bejáratát!



Ez utóbbi esetben hagyjátok figyelmen kívül a felfedett felfedezésjelzőn szereplő többi ajtót és térkaput, mert a bányának csak egyetlen kijárat van (a bánya bejáratát ábrázoló térképlapka), amely egyben a végső célterületként is szolgál (és használni kell a „veszélyes menekülés” speciális szabályt). Miután a hőseitek sikeresen elmenekültek (esetleg miután legyőzték a végső összecsapás szörnyeit a „veszélyes menekülés” speciális szabály hatására), a küldetést sikeresen befejeztétek.

jutalom

A játék végén minden hős 100 TP-t kap.

kudar

Ha a hőseiteknek nem sikerül végrehajtaniuk a küldetést, akkor mindegyiküknek el kell dobni annyi felszerelés- és/vagy varázstárgy-kártyát, amelynek összértéke legalább 200 \$ (ezeket elvesztették az ült menekülés közben a bánya homályában). Minden olyan hősnek, aki nem tud, vagy nem akar eldobni ilyen kártyákat, dobni kell egy D8-at a sérüléstáblázaton (2D6 helyett), természetesen azon a dobáson felül, amit a kiűzött hősöknek el kell végezniük.

A BÁNYA BEROBBANTÁSA

Ennyi! Egyszerűen kezd lehetetlenné válni a közeli bányában nyíló térkapuk, és a kapukon keresztül a környéket elárasztó szörnyek kezelése. Ahogy nagy nehezen bezártok egy térkaput, két másik nyílik meg helyette! Már csak egy dolgot tehettek, fel kell robbantanotok az egész bányát! Összegyűjtitek tehát a közeli határváros által felajánlott tetemes mennyiségű robbanóanyagot, és leszállok a bánya mélyére, hogy megtaláljátok annak felrobbantására leginkább megfelelő helyeket, amelytől jól össze fog omlani annak legtöbb tárnája és csarnoka. Természetesen a legnagyobb trükk az lesz az egészben, hogy azelőtt sikertüljön elhagynotok a bányát, mielőtt az felrobbanna. Ez nagyon nagyon szoros lesz!

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a bánya bejárat ábrázoló térképlapkán kezdődik, ami közvetlenül egy T-elágazás térképlapkához csatlakozik. Minden hős a megszokott módon a bánya bejárat térképlapján kezd.

A T-elágazás térképkártyáját keresd ki, és távolítsd el a térkép-pakliból. Figyeld oda, hogy a hőscsapatjelzőt nem kell előre mozgatnod egy lépéssel a mélységútvonalon a T-elágazás térképlapka elhelyezése miatt.



a küldetés célja

A hőseiteknek elég nagy területen fel kell fedezniük a bányát, hogy megtalálják az ideális pontokat a T-elágazás mindkét ágán (a zsákutcákat, azaz olyan csarnokokat, ahonnan nem vezet több kijárat annál, ahol beléptetek), ahol elhelyezhetik a robbanóanyagot. Ezután vissza kell térniük a bánya bejáratához, hogy sikeresen elmeneküljenek még a robbanás előtt. Ezzel sikeresen teljesítitek a küldetést.

speciális szabályok

limitált ajtók

Minden nyomszimbólumot is tartalmazó felfedezésjelzőn eggyel kevesebb ajtó / térkapu szimbólumot kell figyelembe venniük (ti döntötök közösen, hogy melyiket).

Ráadásul minden alkalommal, amikor felfedtek egy (nyomszimbólumot nem tartalmazó) felfedezésjelzőt, dobjatok egy-egy D6-tal a jelzőn lévő minden egyes ajtó / térkapu szimbólum után. 4+ dobás esetén ne vegyétek figyelembe az adott ajtót / térkaput. Ha a hőscsapatjelző már elérte a mélységútvonal közepi szakaszát, akkor már 3+ dobás esetén hagyjátok figyelmen kívül az adott ajtót / térkaput. Ha a hőscsapatjelző a mélységútvonal utolsó szakaszán tartózkodik, dobás nélkül automatikusan hagyjátok figyelmen kívül minden ajtót / térkaput a felfedezésjelzőn.

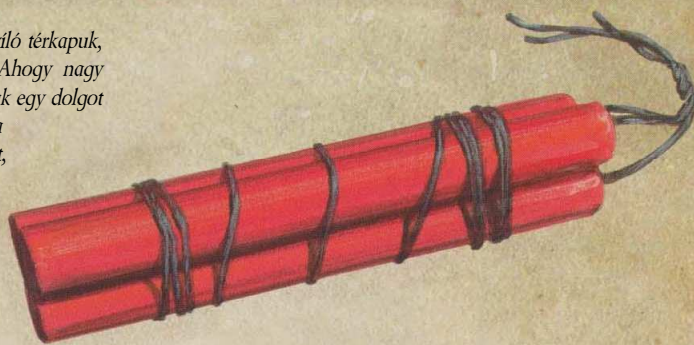
halálos zsákutcák

Ha egy zsákutcát találtak (olyan csarnokot, ahonnan nem vezet több kijárat - a térkapu ez esetben nem számít kijáratnak), dobjatok egy D6-tal.

- 1 - adj egy epikus fenyegetést a felfedezésjelzőhöz
- 2-3 - adj egy normál fenyegetést a felfedezésjelzőhöz
- 4-6 - nincs extra fenyegetés

azonnali rettegés

A küldetések alatt a növekvő rettegés-kártyákat azonnal fel kell fednetek és a hatását meg kell oldanotok, amint a rettegéssávról kerültek.



veszélyes menekülés (célterület)

Minden forduló végén, amikor egy vagy több hős áll a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkán (azaz a célterületen), dobjatok egy speciális Homály visszatartása tesztet (figyelmen kívül hagyva a mélységi eseményt). Ha a teszt sikertelen, a homályjelzőt nem kell mozgatni, viszont egy epikus szintű fenyegetés szörnyeivel kell szembenéznetek, akik meg akarják akadályozni a bánya elhagyását. Ha a teszt sikeres, a kijárat tiszta, és a hőseitek elmenekülhetnek mindenféle incidens nélkül.

célterület

a bánya két vége

Amikor a hőseitek egy zsákutcára bukkannak (olyan csarnokra, ahonnan nem vezet több kijárat), és megoldották az összes találkozást, támadást, a csapat automatikusan elhelyezi az egyik robbanószerjelzőt az aktuális térképlapkán.

Ha egy csarnokból csak térkapu vezet tovább, akkor is zsákutcának számít (mert bár a hőseitek nagyon ügyesen tudnának robbantani egy idegen világban is, de a bányában kell ezt megtenniük, ha azt szeretnék, hogy végre összeomoljon).

A hőseiteknek összesen 2 robbanószerjelzőt kell elhelyezniük a bejárat T-elágazástól mindkét irányba vezető járatok zsákutcaiban. Ez biztosítja, hogy a bánya tökéletesen megsemmisüljön.

visszatérés a bánya bejáratához

Mindkét robbanószerjelző elhelyezése után a hőseiteknek vissza kell térniük a bánya bejáratához (a végső célterülethez), hogy elkerüljék azt, hogy a robbanás maga alá temesse őket. Itt a „veszélyes menekülés” speciális szabályt kell használniuk. Miután a hőseitek sikeresen elmenekültek (és legyőzték a célterület összes ellenségét), a küldetések sikeresen véget ér.

jutalom

A játék végén minden hős 25 TP-t és 250 \$-t kap az erőfeszítésért.

kudarc

Ha a hőseiteknek nem sikerül végrehajtaniuk a küldetést, mielőtt MINDKÉT robbanóanyagot elhelyezték volna, akkor a Homály elhagyja a bányát, elpusztítja a hőseitek kikötött lovait, majd az egész környező vidéket. Minden hősnek el kell dobni az összes szállítóeszköz tárgy-kártyáját (ló, postakocsi, stb.).

Ha a hőseitek MINDKÉT robbanószer elhelyezése után buknak el, akkor a robbanás elkapja őket, és mindenkinek dobni kell egyet a sérüléstáblázaton, hogy kiderüljön, milyen kár érte a hőst (természetesen a kiütés okozta károkon túl).

A RETTEGÉS ÉJJELE

Tegnap éjjel egy hatalmas, jól megtermett démon jött elő a közeli bányából, és magával hurcolta az egyik közeli városka lakóját, miközben összetört és szétmancsolt testeket hagyott hátra maga után - a helyi sheriffet és az embereit, akik megpróbálták megállítani őt. Jelenleg mindenki túlságosan retteg attól, hogy utána merjen menni a bányába... Így természetesen ez a munka is rátok vár. Az egyetlen túlélő számolt be nektek a támadás részleteiről, és ő írta le nektek a hatalmas és brutális teremtményt, amelyet ezidáig még senki nem látott a környéken.

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a hagyományos játék előkészítési lépéseket használja, így minden hős a szokott módon a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkán kezdi a játékot.

a küldetés célja

A hőseikkel követnetek és végeznetek kell a rémálomba illő teremtménnyel, és - ha ez még egyáltalán lehetséges - meg kell mentenetek a szerencsétlen elrabolt áldozatot, melyet elhurcolt magával az éjjel. A csapatodnak megfelelő módon fel kell készülnie a vadászathoz, követnetek kell a nyomokat, hogy megtaláljátok a teremtmény fészket.

speciális szabályok

a nyomokat követve

Bármikor, amikor egy nyom szimbólumot fedtek fel egy felfedezésjelzőn, dobj egy D6-ot. A dobás értékéhez adj hozzá kettőt minden már felfedett nyomszimbólum után. Ha a dobás összértéke 8, vagy magasabb, akkor ez a bányacsarnok lesz a célterület.

a végső rettenet

A szörnyeteg, akire vadásztok, egy brutális éjrettenet (Night Terror). Használjátok a szörnykártya vörös, brutális oldalát. Amellett, hogy brutális, ez a szörny rendelkezik a szívósság képességgel is (immúnis a kritikus találatokra), és +6 extra életerőt kap a hőscsapatokban induló minden egyes hős után (azaz ha 4 hős van az induló hőscsapatban, akkor $4 \times 6 = 24$ extra életerővel, azaz az alap 20 életerőjével együtt összesen 44 életerővel fog rendelkezni). Ha az induló hőscsapatokban 5 vagy több hős volt, akkor a fent felsoroltakon túl még egy elit képességgel rendelkezik, amit ki kell dobnod a találkozás alkalmával.

célterület

a teremtmény fészke

Amikor rábukkantok a célterületre a „nyomokat követve” speciális szabály hatására, felfedezitek a teremtmény fészket! Hagyjátok figyelmen kívül a nyom szimbólumos felfedezésjelzőn szereplő támadást, vagy találkozást. Hagyjátok figyelmen kívül a jelzőn lévő ajtókat és térkapukat, mivel a csarnoknak csak egyetlen kijárata van, amin épp bejöttetek.

Fedjétek fel az összes növekvőrettegés-kártyát a normál szabályok szerint, majd a hőseiteknek szembe kell nézniük a brutális éjrettenet teremtménnyel. Csak egyetlen szörnyel kell megküzdenetek, amit a „végső rettenet” speciális szabálynál ismertettünk.

Tegyetek egy kiűzött hősjelzőt a végső összecsapás térképlapjájának bármelyik mezőjére, aki a szörny által elrabolt személyt fogja jelképezni (a hősök és szörnyek beléphetnek erre a mezőre, és magával a jelzővel sem lehet semmilyen kontaktust folytatni, csupán jelzésre szolgál).

Ha sikertül legyőznötök az éjrettenetet, meg kell állapítanotok, hogy az elrabolt áldozata él-e még. Dobj 3D6-tal. Ha a dobás összege egyenlő, vagy kisebb annál a számnál, mint amelyik mezőn a homályjelző áll éppen a mélységsvonon, az áldozat halott - az éjrettenet befalta őt vacsorára. Ha nagyobb, valamilyen csoda folytán az áldozat még mindig él!

jutalom

A játék végén minden hős 50 TP-t kap. Ha az áldozat életben maradt, akkor ezen felül minden hős $D6 \times 50$ \$-t is kap az erőfeszítéseikért.

kudarc

Ha a hőseiteknek nem sikerült végrehajtaniuk a küldetést, minden hős D3 romlottságpontot kap, ami ellen dobhatnak az akaraterejükkel, mivel oly mélyen megérintette a lelketek e veszteség.



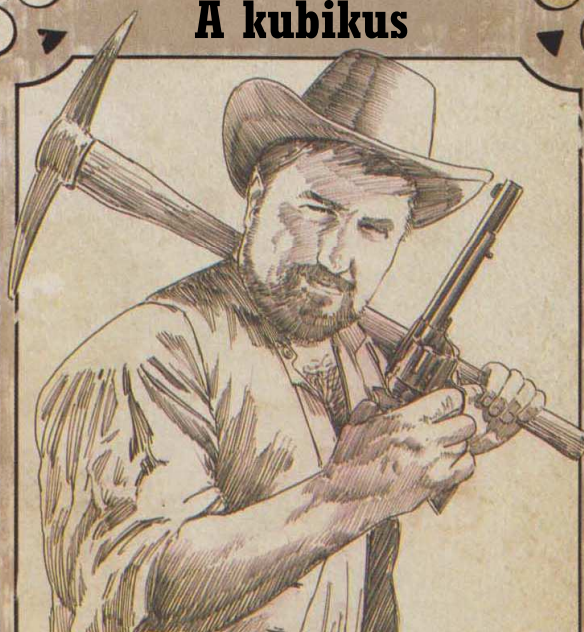


A vasútbáró



Keleten a vasútbáróknak nevezettek, mint például Wilfred F. Peabody a Atlantica-Pacífico vasútvonal építése során gazdagodtak meg, vagyonukat vérrel, verítékkel és könnyekkel szerezve, mely beborítja az általuk építtetett összes hidat az egész délnyugaton. Amikor Brimstonban kitört a Homály, sokan még az ingüket is elvesztették, miközben elmenekültek a területről. Mások megduplázták a vagyonukat azzal, hogy mutáns munkaeőrt kezdtek alkalmazni a vasútvonalak építkezésein.

A kubikus



Brimstone felrobbantása után nem volt könnyű feladat a vasútvonalat újjáépíteni. Pokoldenevér rajok, Feketeláb indiánok támadása, vagy még rosszabbak nehezítették az építkezést. A kubikusokat leginkább a vonalfőnök Jackson Montana inspirálta, az állandó kudarcok ellenére. Gyakran mondott ellent a keleti felső vezetésnek, hiszen őt nem a pénz, vagy a kétes dicsőség hajtotta, hanem az alá beosztott emberekért érzett felelősség.

A RITUÁLÉ MEGÁLLÍTÁSA



Pletykák keringenek a bányában rejtőző titkos szektáról, melyek az ősi sötét isteneket imádják. Az elbeszélések általában emberáldozatokról és olyan véres rituálékról szólnak, melyek célja a világok közötti akadály lebontása, és démoni teremtmények áthozatala. Ha mindez igaznak bizonyul, akkor mindenképp meg kell állítanod őket!

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés fix térképet használ, amit a következő oldalon találsz. A játék kezdete előtt készítsd el az ábra szerint az egész térképet. Négy nyitott végű csarnok van, melyek a célterület lehetséges helyszínei. Minden csarnokban el kell helyezned képpel lefelé véletlenszerűen egy-egy felfedezésjelzőt (a térkép-ábrán látható módon).

Szükséged lesz még az idézőterem térképlapjára (lásd jobbra), és az 1-4 számokkal ellátott jelzőkre is. Keverd össze ezeket a számmal ellátott jelzőket képpel lefelé. Minden hős a szokott módon a bánya bejáratát ábrázoló térképlapján kezdi a játékot.

a küldetés célja

A hőseiteknek fel kell fedezniük a bányát, hogy rátaláljanak az idézőteremre, és leállítsák a rituálét, mielőtt az befejeződné! Az idézőterem a négy, kék nyíllal megjelölt helyszínek egyikén található.

speciális szabályok

fix térlép

Ez a küldetés előre elkészített, fix térképet használ (lásd a következő oldalon). A könnyebb beazonosíthatóság érdekében felsoroltuk a térkép mellett az összes használt térképelemet. Az egyes nevek a térképelemekhez tartozó térkép-kártyákon szerepelnek, ezek segítségével tudod kiválogatni a szükséges elemeket.

a hőscsapatjelző elhelyezése

A küldetés elején a hőscsapatjelzőt nem a mélységsáv bánya bejáratát ábrázoló mezőjére kell elhelyezned, hanem az első szakasz legelső mezőjére. Ha utasítást kapsz rá, akkor helyezd át a jelzőt a következő szakasz legelső mezőjére, így a jelző nem lépésről-lépésre közeledik a Homály felé, hanem nagyokat ugorva.

szörnyidézés (célterület)

A végső csata során bármikor, ha sikertelen egy Homály visszatartása dobásotok, dobj egy D6-tal. 1-3 dobás esetén azonnal húzz fel egy alacsony szintű fenyegetéskártyát, és az azon szereplő szörnyeket is add a küzdelemhez. Ezen új szörnyeket normál módon kell elhelyezned (azaz nem rajtaütést hajtanak végre).

célterület

lehetséges célajtók

A táblán négy lehetséges célajtot találsz (kék nyilakkal megjelölve). Miután teljesen megoldottátok az adott csarnok találkozásait / támadásait, fedj fel egyet a lefelé fordított számmal ellátott jelzők közül.

Ha sikertül az 1-es jelzőt felfedned, megtaláltátok az idézőtermet! Helyezd el az idézőterem térképlapját úgy, hogy ehhez a kijáratához csatlakozzon.

Ha bármilyen más számmal ellátott jelzőt fedsz fel, akkor dobj egy D6-tal. 1-3 dobás esetén léptesd előre a hőscsapatjelzőt egy egész szakasszal.

az idézőterem

Amint felfedezitek az idézőtermet, csatlakoztasd a térképlapját az adott kijáratnál a meglévő térképhez. A hőseitek elérték a célterületet, ahol a végső küzdelem vár rájuk! Fedjétek fel az összes növekvő-rettegés-kártyát a normál szabályok szerint, majd a hőseiteknek szembe kell nézniük egy epikus szintű fenyegetéssel: szörnyekkel, amiket már sikerült megidézniük.

A célterületen érvényes a „szörnyidézés” speciális szabály mindaddig, amíg az összes ellenségeket le nem győzitek, megállítva ezzel a rituálét.

jutalom

A játék végén minden hős 50 TP-t kap.

kudarc

Ha a hőseiteknek nem sikerül végrehajtaniuk a küldetést, akkor a rituálé által megnyitni akart kapu kitarul, és az így elszabadult Homály elárasztja a környező vidéket és a közeli határvárost is. Amikor az ezt követő küldetés előtt fel akarjátok keresni a határvárost, akkor annak 2 véletlenszerűen kiválasztott épületét megsemmisítette a Homály (ezeket az épületeket nem használhatjátok a város meglátogatásakor).





Ez a fix térkép a következő nevű bánya térképlapkákból áll:

- Mine Entrance (a bánya bejárata)
- Blast Room
- A Rail Tunnel (2 db)
- A Mining Room
- The Mining Lift
- Cavern of Bones
- Boiler Room
- T-Junction Passage
- Corner Passage
- Mid Passage
- 7 db végelező lapka



AZ UTOLSÓ LEHELETIG



Csapdába estetek a bányában, miközben a szörnyek minden oldalról közelednek! Egy választásotok maradt csupán... harcolni! Küzdjétek az életetekért! Nincs menekülés! Győzelem, vagy halál. A dolgok állása eddig még sosem volt ilyen szörnyű, de nincs időd végiggondolni, hogy most mi lesz... MERT MÁR KÖZELEDNEK!

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés fix térképet használ, amit a következő oldalon találsz. A játék kezdete előtt készítsd el az ábra szerint az egész térképet. Négy nyitott végű csarnok van, melyek a szörnyek belépési pontjainak felelnek meg, akik a játék egész ideje alatt érkezni fognak.

Szükséged lesz a 3 lámpajelzőre, és még pár jelzőre a szörnyek közeledéséhez (használd fejjel lefelé fordított jelzőket, hogy a Shadows of Brimstone szimbólum legyen látható rajtuk). El kell helyeznetek a lámpásokat a „lámpások elhelyezése” speciális szabálynak megfelelően. Ebben a küldetésben nincs öreg lámpás kártya. A lámpásjelzőket fogjátok használni helyette.

Minden hős válasszon magának tetszőlegesen egy kezdőhelyet a pálya egészén. Minden hős maximális elszántságjelzővel kezd a kalandot.

Miután elhelyeztéték a hőseiteket, dobj egy-egy D6-tal minden egyes belépési pontra. Az 1-3 esetén húzz egy alacsony szintű fenyegetéskártyát, és tedd fel az azon feltüntetett szörnyeket az adott belépési pont közelébe a tábla mellé. Ezek a szörnyek a saját kezdeményezési értéküknél lépnek a pályára, és megtámadják az esetleg ott lévő hőst, vagy hősöket (lásd a „szörnyek belépési pontjai” speciális szabályt).

a küldetés célja

Túlélni! A hőseiteknek elegendő szörnyet kell legyőzniük ahhoz, hogy véget érjen a szörnyek folyamatos áramlása, majd még végezniük kell a játéktáblán lévő megmaradt szörnyekkel is.

speciális szabályok

fix térlép

Ez a küldetés előre elkészített, fix térképet használ (lásd a következő oldalon). A könnyebb beazonosíthatóság érdekében felsoroltuk a térkép mellett az összes használt térképelemet. Az egyes nevek a térképelemekhez tartozó térkép-kártyákon szerepelnek.

lámpások elhelyezése (3)

A játék kezdetén el kell helyeznetek a térképen 3 lámpásjelzőt. A hősök és szörnyek beléphetnek erre a mezőre, de magával a jelzővel nem lehet semmilyen kontaktust folytatni. Minden jelzőnek különböző térképlapokra kell kerülnie. Minden lámpás megvilágítja azt a térképlapát, amin található, valamint minden szomszédos térképlapját is (akárcsak az öreg lámpás).



elszántság

A hőseitek valóban mindenre elszántak. Bármelyik hős, akinek nincsenek szörnyek a térképlapján, támadás helyett végrehajthatja az alábbi akciók egyikét:

- fosztogat
- visszacap 1 elszántságjelzőt
- készenlétbe helyez egy „harconként egyszer” típusú tárgyat
- gyógyul D3 életerőt

korlátlan fosztogatás

Minden térképlapján korlátlan számban lehet fosztogatni (nem csak egyszer térképlapkánt).

szörnyek belépési pontjai

A térképen 4 nyíllal jelöltük a szörnyek belépési pontjait. Ezek nem ajtók, és így nem is hallgatózhat át keresztül rajtuk egyik hős sem.

Minden komplett játéforduló végén minden belépési pontra dobj egy-egy D6-tal. Ha 1-est, vagy 2-est dobsz (illetve ha tartózkodik legalább egy hős ezen a térképlapján, csak akkor, ha 1-est dobsz), tegyél egy szörny közeledés jelzőt a belépési ponthoz. Halljátok, hogy közelednek a szörnyek, de még nem tudjátok megmondani, mik azok!

Ha már van egy szörny közeledés jelző az adott belépési pontnál, távolítsd el a jelzőt, és húz egy alacsony szintű fenyegetéskártyát. Tedd a kártyán jelölt szörnyeket közvetlenül a belépési ponthoz közel, a tábla mellé, jelezve, hogy készen állnak a táblára lépni. Figyelj oda, hogy 0-ás mozgású szörnyeket ne helyezz itt el, hiszen azok nem tudnának majd úgy sem belépni a játéktáblára.

A még csak a tábla mellé tett szörnyek nem célozhatók meg, és nem támadhatók meg semmilyen módon. Ezeket a szörnyeket a megszokott módon kell aktiválni, kezdeményezési sorrendben egy lépéssel belépnek a játéktábla első fél-mezőjére, majd tovább mozoghatnak.

azonnali rettegés

A küldetések alatt a növekvő rettegés-kártyákat azonnal fel kell fednetek és a hatását meg kell oldanotok, amint a rettegéssávra kerülnek.

nem menekülhetsz

Miután a küldetés elkezdődött, a hőseitek nem menekülhetnek el, hanem végig kell játszaniuk az egész küldetést.

a hősök száma

Ha a küldetést csak 1, vagy 2 hős kezdte el, akkor a játék kezdetén minden belépési pont mellett csak 1-es dobásra kell elhelyezni szörnyeket (1-3 helyett). Ha 5, vagy 6 hős kezd, akkor használj közepes szintű fenyegetéskártyákat az alacsonyak helyett.

célterület

mélységsáv - a szörnyek legyőzése

Mivel nincs felfedezés ebben a küldetésben, a hőscsapatjelzőt kicsit másként kell használni a mélységsávon, mint normál esetben. Ahelyett, hogy azt jelölné, milyen mélyre hatoltak a hőseik a bányába, a szörnyek támadásának megszakitását jelölik vele.

A hőscsapatjelzőt a játék kezdetén - a megszokott módon - helyezd el a bánya bejáratát jelölő mezőn. Minden 3 kisméretű szörny után, amit a hőseitek megölnek, léptesd előre eggyel a jelzőt a mélységsávon. Minden nagy, vagy hatalmas méretű szörny után, amit a hőseitek megölnek, léptesd előre kettővel a jelzőt a mélységsávon.

Amikor a hőseitek egy sikeres Homály visszatartási próbát tesznek úgy, hogy a dobásotok értéke egyenlő, vagy magasabb, mint a hőscsapatjelző aktuális mezőjének száma, a folyamatos támadás megszakad!

Ekkor távolíts el minden szörny közeledés jelzőt a játéktábla mellől, és ettől kezdve nem lépnek be újabb szörnyek a belépési pontokon. A hőseiteknek most már „csak” meg kell ölniök a játéktáblán esetleg még ott lévő szörnyeket, hogy sikeresen befejezzék a küldetést (beleértve azokat is, amik pl. egy homálykártya hatására kerülnek a táblára).

A homályjelzőt a megszokott módon kell léptetni a mélységsávon ebben a küldetésben.

jutalom

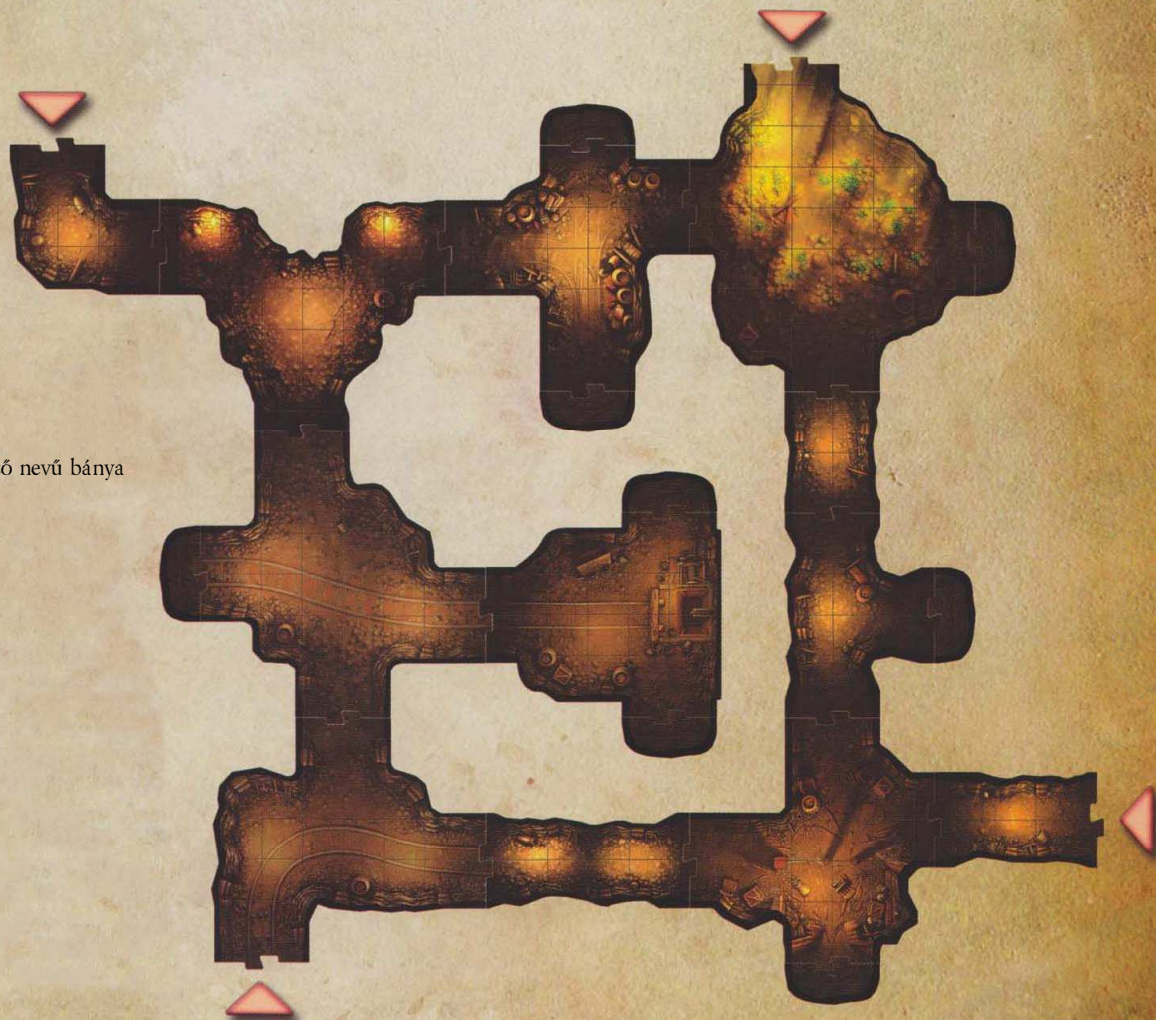
Ha a hőseiteknek sikerül véget vetnie a szörnyek folyamatos támadásának, és le is győzik a táblán megmaradt többi szörnyet is, mindnyájan húzzatok 5-5 zsákmánykártyát (ahelyett, hogy 1-1 kártyát kapnátok minden szörnycsoport után). Keverd meg minden hős húzása előtt a zsákmánypaklit újra. Minden hős, aki nem lett kiütve a küldetés végére, D6×25 TP-t kap.

kudarc

Minden kiütött hősnek a normál szabályok szerint dobnia kell a sérülés-, vagy az őrtület-táblázaton. Ha a Homálynak sikerült elmenekülnie a bányából, akkor minden nem kiütött hősnek is dobnia kell egyet vagy a sérülés-, vagy az őrtület-táblázaton (a hőst irányító játékos választása szerint).

Ez a fix térkép a következő nevű bánya térképlapokból áll:

- Blast Room
- A Rail Tunnel
- A Mining Room
- The Mining Lift
- The Big Room
- Forked Path
- The Vault
- T-Junction Passage
- Corner Passage
- Short Passage
- Mid Passage
- Long Passage
- 8 végelzáró elem





AZ ŐSÖK VÁROSA

Pletykák keringenek a kisvárosban, hogy nemrég a bánya mélyén találtak egy olyan stabil térkaput, ami egy hideg, idegen világba vezet, egy jégbe fagyott, ősi, elveszett városba. Történetek szólnak a hatalmas gazdagságról, és a szupertudományos mechanikus eszközökről, amiket állítólag ott találtak. Természetesen rejtélyes szörnyek és masszív automatákról is szólnak ezek a történetek, melyek az idegen város folyosóit védik. De hát ezek csak a mesélők megszokott túlzásai... ugye?

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a hagyományos játék előkészítési lépéseket használja, így minden hős a szokott módon a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkán kezdi a játékot.

a küldetés célja

Találjátok meg azt a térkaput, ami a Targa-fennsík ősi, idegen városába nyílik, és fedezzétek fel ezt a várost. A hőseiteknek 2 nyomszimbólumot kell találniuk a városban kalandozva, hogy sikeresen befejezzék ezt a küldetést.

speciális szabályok

minden térkapu a Targa-fennsíkra vezet

Ebben a küldetésben minden térkapu a Targa-fennsíkra vezet, még a Targa-fennsíkon található is (csak épp az idegen város egy másik pontjára nyílnak).

a nyomok kaput jelentenek

A bányában felfedett minden nyomszimbólum egy extra térkaput jelent, amelyet a felfedezésjelzőn található többi ajtó előtt kell elhelyezni.

célterület

második jel a Targán

Amikor a hőseitek a Targa-fennsíkon kalandozva felfedik a második jelet, elérik a küldetés célját, azaz felfedezik az idegen várost. Hagyjátok figyelmen kívül a nyomszimbólumos felfedezésjelzőn szereplő támadást, vagy találkozást. Hagyjátok figyelmen kívül a jelzőn lévő ajtókat és térkapukat, mivel a csarnoknak csak egyetlen kijárata van, amin épp bejöttetek.

Fedjétek fel az összes növekvőrettegés-kártyát a normál szabályok szerint, majd a hőseiteknek szembe kell nézniük egy epikus szintű fenyegetéskártya szörnyeivel. Ne feledjétek, hogy amikor a másik világon kalandozva bármilyen okból húznotok kell egy fenyegetéskártyát (legyen az alacsony-, közepes-, vagy magas szintű), a Targa világ fenyegetéskártyái közül kell húznotok, és nem a bánya fenyegetés-paklijából. Amint legyőztétek az összes szörnyet, a hőseitek sikeresen befejezték ezt a küldetést.

jutalom

Minden hős 25 TP-t kap, valamint elegendő idegen világbeli csecsebecsét és törött idegen technológiát talál ahhoz, hogy ezeket eladva D6×50 \$-t is kapjon.



kudarc

Mivel a hősök nem ismerték még ki eléggé Targa városának veszélyeit, és működését, váratlanul elkapja őket egy jeges szélvihar egy olyan szakaszon, ahol nem nagyon találnak maguknak menedéket. Minden hős D6 sértülést szenved el, mely figyelmen kívül hagy minden védelmet, és melyet mindenki átvissz magával a következő kalandra is.

TÚLTÖLTŐDÉS

Behatolásotok a fagyos Targa-fennsík ősi, romos, idegen városába, véletlenül valamilyen láncreakciót indított be. Az ősi energiatárolók ebben a városrészben túltöltődtek, és villámok kezdenek csapkodni belőlük! A csarnokok visszhangozzák azt a gépi hangot, ami figyelmeztet a leolvadásra, és elkezdí visszszámolni a pusztulásig hátralévő időt.

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a hagyományos játék előkészítési lépéseket használja, de minden hős a bánya bejáratát ábrázoló térképlapka hátoldalán található, Targa kezdőlapkán kezdi a játékot.

Szükséged lesz az Engineering Chamber Targa világébéli térképlapkára. Távolítsd el ezen térképlapka térképkártyáját a pakliból.

a küldetés célja

A hősöknek meg kell találniuk a vezérlőközpontot (Engineering Chamber), és le kell állítaniuk az energiatárolókat, mielőtt ez az idegen városrész felrobbanna. A hőseiteknek fel kell fedniük 2 nyomszimbólumot, hogy rábukkanjanak a vezérlőközpontra, és leállítsák mind a három energiatárolót.

speciális szabályok

nincsenek térkapuk

Ebben a küldetésben nincsenek térkapuk. Minden alkalommal, amikor egy térkapu-szimbólumot csaptok fel, kezeljétek azt normál ajtó-szimbólumként.

Targa pilonok aktiválódása

A Targa védelmi rendszerei aktiválódtak! Minden átjáró (Passage) térképlapkán a hőseitek automatikusan találnak D3-1 Targa pilont, amelyek azonnal rájuk támadnak! Ha egyszerre egy vagy több Targa pilont kell elhelyeznetek egy átjáró térképlapkán, akkor a forduló azonnal véget ér, és kezdetét veszi a harc. A Targa pilonok legyőzése után nem húzhattok zsákmánykártyát.

nehéz a Homályt visszatartani

A Homály visszatartási dobásoknak minden esetben nagyobbak kell lenniük a célszámnál (a mélységávon lévő hősapatjelző aktuális szakasza alján szereplő szám), az egyenlő dobás nem elegendő.

Homályköd és üvöltő szirénák

Mindaddig, amíg a homályjelző a mélységásv közepső szakaszán van, minden hős 1-1 rémület-találatot szenved el a saját köre kezdetén, a Homály ködös áramlatai és az állandóan fejhangon visító figyelmeztető szirénák kakofóniája miatt. Ha a homályjelző a legutolsó szakaszban van, minden hős 2-2 rémület-találatot szenved el a köre kezdetén.

nem menekülhetsz

Miután a küldetés elkezdődött, a hőseitek csapdába esnek Targa városában, így nem menekülhetnek el, hanem végig kell játszaniuk az egész küldetést.



célterület

a második jel

Amikor a hőseitek felfedik a második jelet, megtalálják azt az ajtót, amelyik a vezérlőközpontba vezet. Hagyjátok figyelmen kívül a jelzőn lévő ajtókat és térkapukat, mivel a teremnek csak egyetlen kijárata van (dobjátok az ajtó pontos helyére az ismert szabályok szerint). Oldjátok meg a szokott módon a felfedezésjelzőn szereplő találkozást, vagy összezsapást. Miután minden találkozást és szörnyet legyőztetek, beléphetek az ajtón keresztül a vezérlőközpontba, a végső célterületre.

a vezérlőközpont

Helyezd el a vezérlőközpont lapkáját a térképen, és ezzel a hőseitek elérték a célterület, és egyben a végső összezsapás helyszínét.

Fedjétek fel az összes növekvő-rettegés-kártyát a normál szabályok szerint, majd a hőseiteknek szembe kell nézniük egy epikus szintű fenyegetéskártya szörnyeivel, akiket a tárolók túltöltődése vonzott ide.

A vezérlőközpont végén 4 mező található, amelyek az energiatárolókat tartalmazzák. Bármelyik hős, amelyik egy szomszédos mezőn tartózkodik, támadás helyett tehet egy erő 6+, vagy ravaszság 5+ próbát, egy energiatároló leállítása érdekében. Ha a próba sikeres, a hős 20 TP-t kap, és tegyetek egy jelzőt a kikapcsolt tárolóra. Ha már mindhárom tárolót kikapcsoltátok, akkor ettől kezdve már nem érvényesek a „nehéz a Homályt visszatartani” és a „Homályköd és üvöltő szirénák” speciális szabályok.

A küldetés sikeres befejezéséhez a hőseiteknek le kell győzniük az összes szörnyet, és ki kell kapcsolniuk mind a három energiatárolót.

jutalom

Minden hős 25 TP-t kap, valamint dobhat egy D6-tal. Ha sikerül 3-6-ot dobnia, akkor húzhat egy Targa varázstárgyat.

kudarc

Ha a hőseitek kudarcot vallanak, a túltöltődött energiatárolók felrobbannak! Minden hősnek dobnia kell egyet a sérüléstáblázaton (ez a dobás azon felül van, amit a kiűtött hősöknek kell végrehajtaniuk).



FAGYOS EXPEDÍCIÓ

A közelmúltban egy sikeres expedíció tért vissza a Targa-fennsíkra, magával hozva párat az ősi, jégbefagyott teremtményekből, tanulmányozás céljából. De ezek a lények elkezdtek kiolvadni, felébredtek... és támadtak! Az expedíció feljegyzései sajnos elvesztek, ahogy szétszóródtak az idegen világban, amikor váratlanul rájuk tütöttek. Valószínűleg ezek az elveszett oldalak jelenthetik a kulcsot, hogy miként lehet megállítani a frissiben felébredt szörnyeket, mielőtt az egész várost elpusztítanák.

a küldetés előkészítése

Ez a küldetés a hagyományos játék előkészítési lépéseket használja, így minden hős a szokott módon a bánya bejáratát ábrázoló térképlapkán kezdi a játékot. A bejárat térképlapához egy térkaput tartalmazó lapkát kell csatolnotok.

a küldetés célja

A hőseiteknek meg kell találniuk, és össze kell gyűjteniük az 5 elveszett jegyzetlapot (Journal Pages), hogy elegendő információt szerezhessenek az idegen világról származó, kiolvadt szörnyek megállításához. Minden felcsapott nyomszimbólum D3 elveszett jegyzetlapot jelent az adott teremben. Miután a hőseitek megoldották a felfedezésjelzőn szereplő összes találkozást, és összecsapást, az egyik hős begyűjtheti a kidobott számú jegyzetlap jelzőjét. Ha már legalább 5 jegyzetlapra rábukkantatok, a keresgélésüket véget ér, és már csak vissza kell térnetek a kisvárosba, hogy megállítsátok az ott garázdálkodó, idegen szörnyeket! Ha ez is sikerül, sikeresen teljesítették ezt a küldetéseket is.



speciális szabályok

minden térkapu a Targa-fennsíkra vezet

Ebben a küldetésben minden térkapu a Targa-fennsíkra vezet, még a Targa-fennsíkon található is (csak épp az idegen város egy másik pontjára nyílnak).

célterület

az utolsó jegyzetlap

Amikor a hőseitek felfednek egy nyomszimbólumot, és ezzel megtalálják a szükséges számú (legalább 5) jegyzetlapot, elérik egyben a célterületet - azt a termet, ahol a korábbi expedíciót megtámadták.

Hagyjátok figyelmen kívül a nyom szimbólumos felfedezésjelzőn szereplő támadást, vagy találkozást. Hagyjátok figyelmen kívül a jelzőn lévő ajtókat és térkapukat, mivel a teremnek csak egyetlen kijárata van, amin épp bejöttetek.



Fedjétek fel az összes növekvőrettegés-kártyát a normál szabályok szerint, majd a hőseiteknek szembe kell nézniük egy epikus szintű fenyegetéskártya szörnyével. Ne feledjétek, hogy amikor a másik világon kalandozva bármilyen okból húznotok kell egy fenyegetéskártyát (legyen az alacsony-, közepes-, vagy magas szintű), a Targa világ fenyegetéskártyái közül kell húznotok, és nem a bánya fenyegetés-paklijából. Amint legyőztétek az összes szörnyet, a hőseiteknek még vissza kell térniük a városba, hogy a jegyzetlapokon elolvasható tudással felvértezve, sikeresen megállítsák az ott portyázó idegen világbeli szörnyeket, és ezzel befejezték ezt a küldetést.

vissza a városba

Ha megvan az összes jegyzetlap, vissza kell térnetek a városba ugyanúgy, ahogy két kaland között tennétek. Ha a városban vagytok, mielőtt bármi mást tennétek, mindenkinek végre kell hajtania egy tudás 5+ próbát, hogy segítsen megállítani az elszabadult szörnyeket. Minden hős 10 TP-t kap, minden kidobott

5-6 után. Minden hős után, amelyiknek nem sikerül a próbája, a városban lévő egyik épület megsemmisül.

jutalom

Minden hős 50 TP-t, valamint 250 \$-t kap, ha a szörnyek egyetlen épületet sem pusztítottak el.

kudarc

Ha a hőseitek kudarcot vallanak, nem sikerül időben visszatérniük a városkába, hogy megmentsék azt az elszabadult idegen lények pusztításától. A hőseitek nem látogathatják meg a határvárost a kalandjuk végétével, hanem rögtön egy új kalandot kell kezdeniük. Minden hős D3 rémület találatot szenved el, az elpusztult város látványa miatt.

UTAZÁS EGY HATÁRVÁROSBA

Ha küldetésről küldetésre haladva ugyanazzal a hőssel játszol, akkor fontos, hogy valahogy meg tudj szabadulni a bosszantó sérüléseitől, őrtünetétől, vagy kezelgetni tudd a kezdődő mutációját. Ehhez a hős társaival együtt átvágnak a környező vidéken, hogy elérjék az egyik határvárost. A *Shadows of Brimstone* kataklizmájában az utazás veszélyes is lehet, ezért még a legkeményebb hősnek is nagyon körültekintőnek kell lennie.



egy kaland végén

Minden kaland végén dobnotok kell a homálykő rontó hatására (lásd a szabálykönyv 29. oldalát), valamint végre kell hajtaniotok minden egyéb „kaland végén történő eseményt”, mikor a hőseitek csapata kijut végre a bányából.

Minden hős visszakapja a teljes életerejét és épelméjűségét, valamint kap 1 elsőzsátságjelzőt is.

A kapott elsőzsátságjelző már felhasználható az utazás során, vagy a határváros elérésekor.

sikeres, vagy kudarcba fulladt küldetés

Az előző küldetések sikere, vagy kudarca hatással lehet a hőseitek utazására, vagy a városi látogatásra. Gyakran előfordul, hogy egy küldetés elbukása azt eredményezi, hogy a határvárosban egy vagy több épületet elpusztít a bányából kiszabadult Homály.

felkészülés az utazásra

Miután a hőseitek készen állnak az utazásra, a csapat minden hősének dobnia kell egy-egy D6-tal.

Ha valamelyik hős 1-est, vagy 2-est dob, akkor valamilyen veszély leselkedik rájuk az úton.

dobás az utazási veszélyekre

Miután kidobtatok, hogy hány veszély leselkedik a csapatra az úton, mindenkinek aki rosszat dobott, dobnia kell egyet az utazási veszély táblázaton is. Ezt tetszőleges sorrendben hajthatjátok végre, de egy már kidobott veszélyt teljesen le kell játszaniotok, mielőtt egy újabbra dobnátok.

Ne feledd, hogy az utazási veszélyek általában az egész hőscsapatot érintik, bár néha csak a veszélyt kiváltó (rosszat dobó) hősre lesz hatással. Az utazás veszélyeit összefoglaló táblázatot az 56-57. oldalon találod.

A táblázaton 3D6-tal kell dobni, és a dobások eredményét össze kell adni. Az eredmény (3-18) alapján a táblázatból leolvasható a csapatra leselkedő veszély.

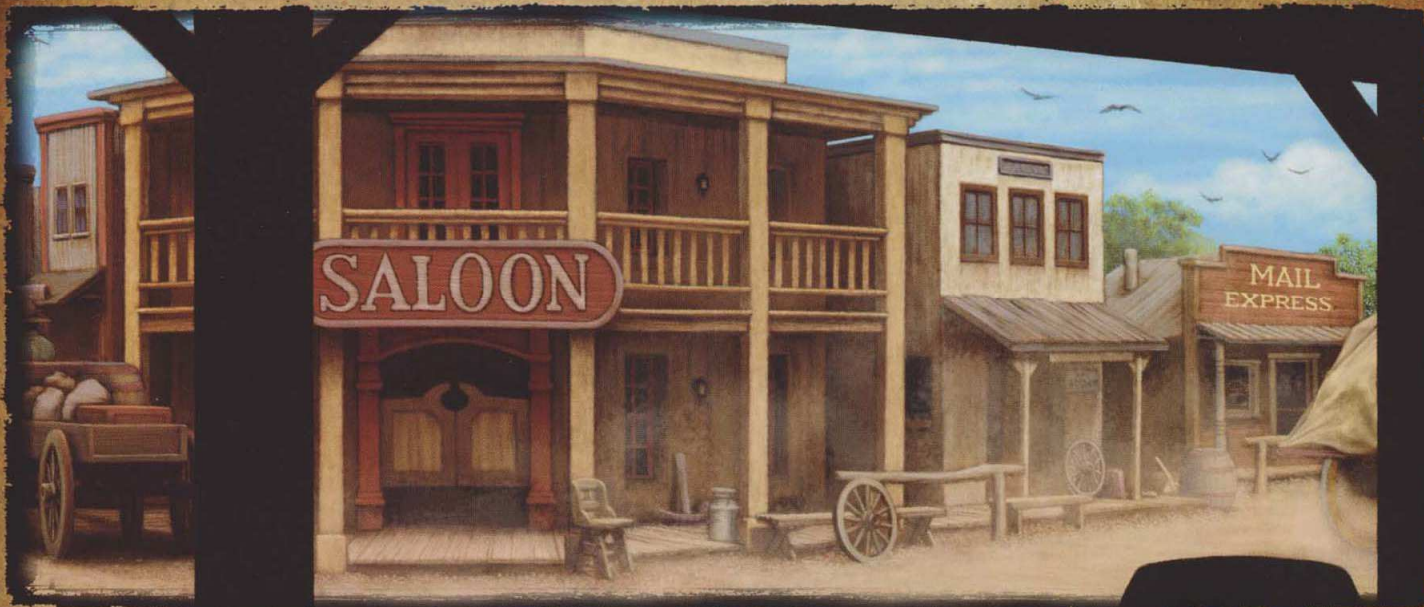
az utazás vége

Miután az összes utazási veszélyre dobtatok, és lejátszottátok azokat (kivéve, ha egyik hős sem dobott 1-est, vagy 2-est az utazás megkezdése előtt), a hőseitek elérnek úti céljukhoz. Ha ez egy határváros, akkor a hőseitek akciókat hajthatnak végre ott, az alábbiak szerint.

ló és postakocsi

Az egyik dolog, amit a hőseitek a határvárosokban speciális szállítóeszközként vehetnek, az a (különleges) ló, vagy a postakocsi. Feltételezzük, hogy minden hős rendelkezik egy alap lóval, ami lehetővé teszi a számára, hogy utazzon a bányák és a határvárosok között (a lovak kikötve mindig ott maradnak a bánya bejárata előtt). Ez az alap ló nem ad semmilyen bónuszt, és nem fejleszthető (nem létezik például homálykő patkó). Viszont a városban lehet venni speciális lovat, vagy akár az egész csapat szállítására alkalmas postakocsit is. Ezeket a város kovácsánál találjátok meg.

Bár a postakocsi egy olyan tárgy, amit az egész hőscsapat használhat, mégis azon egy hős tulajdonát képezi, aki megvette azt. Egyetlen hősnek kell megvennie, aki a postakocsi tulajdonosa (vagy hajtója) lesz. Természetesen a hős társai is kisegíthetik pénzzel, hogy meg tudja venni a mindnyájuk számára értékes szállítóeszközt.



EGY HATÁRVÁROS MEGLÁTOGATÁSA

A hőseitek az utazás végeztével elérnek a közeli kis határvárosba, ahol felszerelést és ellátmányt vásárolhatnak, gyógyíthatják a sérüléseiket, vagy az őrtületeket, illetve megszüntethetik a romlottságukat, vagy a kezdődő mutációjukat. Természetesen az, hogy épp egy városban vagytok, nem jelenti azt automatikusan, hogy biztonságba is vagytok. Végül is ez az egykori vadnyugat, és persze ott vannak még a játékbeli sötét erők is.

A VÁROSTÁBLA

Minden határvárost egy kisebb tábla képvisel, melyen megtaláljátok a városka egyes helyszíneit, melyeket meglátogathattok, illetve a hotelt, vagy a táborhelyet, ahol a hőseitek megszállhatnak. Találtok rajta egy városi eseménysávot is, mely megmutatja, a hőseitek mennyi ideje vannak a városban a legutóbbi esemény óta.

a várostábla előkészítése

A várostáblát a mélységi esemény táblázat (Depth Event Chart) hátoldalán találod meg. Tedd a várostáblát az asztal közepére úgy, hogy minden játékos kényelmesen elérje azt. Tedd a hőscsapatjelzőt a városi eseménysáv „1”-es (sárga körrel jelölt) mezőjére.



a városi eseménysáv

Minden nap végén, amit a hőseitek a városban töltenek, egy mezővel arrébb kell tolnotok a hőscsapatjelzőt a városi eseménysávon, és dobnod kell egyet, hogy kiderüljön, történik-e valamilyen városi esemény. Ezek általában meglehetősen rossz dolgok, így jobb lenne elkerülnötök őket. Minél több nap telt el a legutóbbi városi esemény óta, annál valószínűbb, hogy egy újabb városi esemény fog történni a hőseitekkel, így kockázatos túl sokat időzniük a határvárosban. A városi eseményeket a városi eseménykártyán találjátok meg (Town Event, Town Event Chart).

Saxton's Fancy tonic



III. Alfred Saxton úr a vidéket járja elixíres és csodafőzetes kocsijával, és minden fáradt utazónak kínálgatja híres csodaszereit. Mindössze egy tipeg jó minőségű viszkéért bárki megvásárolhat magának egy butéllányit a mindenre jó tonikjából, mely azonnal kigyógyítja őt minden betegségéből. Te se késlekedj, vedd meg most! Már csak egy porfelhőt láthatsz az elsuhanó szekérből, mire felbecsülheted a most megvásárolt csodaszerezet valódi értékét.

a városi helyszínek

A hőseitek 6 különböző helyszínt látogathatnak meg a városban: a doki rendelőjét (Doc's Office), a kovácsot (Blacksmith), a szalont (Saloon), a határőrséget (Frontier Outpost), a templomot (Church) és a vegyesboltot (General Store). Minden egyes helyszínen tárgyakat és szolgáltatásokat vásárolhatnak, illetve egyedi eseménytáblák vonatkoznak rájuk. Minden helyszínt egy-egy nagyméretű, kétoldalas referenciakártya képvisel, melyeket érdemes széttergetni a várostábla körül.

véletlenszerű városi helyszínek

Néha ki kell választani egy-egy városi helyszínt véletlenszerűen. Ha erre van szükség, egyszerűen dobj egy D6-tal, és nézd meg, hogy a kidobott szám melyik helyszín bal alsó sarkában szerepel a várostáblán. Ne feledd, hogy a hotelnek és a táborhelynek nincs száma, így ezek soha nem kerülhetnek véletlenszerűen kiválasztásra.

megsemmisült városi helyszínek

Néha megsemmisül egy vagy több városi helyszín. Ha ez megtörténik, tegyél valamilyen jelölőt ezen helyszínekre, jelezve, hogy a hőseitek nem látogathatják meg őket a városlátogatás további időtartama alatt.

HOTEL ÉS TÁBORHELY

A város minden napjának kezdetén, minden hősnek el kell döntenie, hogy a hotelben éjszakázott-e (10 \$-ért), vagy a szabadban felvert

táborhelyen (ingyen). E szerint kell elhelyeznünk a hősfigurákat a várostábla hotel, vagy a táborhely mezőinek egyikén.

Bár a táborhelyen nem kell a nehezen megszerzett dollárjaitokat költenetek, néha eldurvulhat ott a helyzet. Minden táborhely mezőn tartózkodó hősnek dobnia kell 2D6-tal a táborhely veszély táblázaton (Camp Site Hazard Chart), hogy kiderüljön, mi történik vele az éjjel. Ez a táblázat a frontváros (Frontier Town) referenciakártya alján található. A hotelben éjszakázó hősöknek egyszerűen csak ki kell fizetniük a 10 \$-t, és nyugodtan átaludhatják az estét.

egy városi helyszín meglátogatása

Minden hős a városban naponta egy helyszínt látogathat meg. Tegyétek át a hősfigurákat azokra a helyszínekre, amit meg kívánnak látogatni aznap.

városi helyszínek táblázata

Miután minden hősfigurát átmozgattatok arra a városi helyszínre, amit meg kívántok látogatni, minden olyan helyszínre, ahol van legalább egy figura, dobnotok kell 2D6-tal, és ki kell keresnetek a helyszínhez tartozó, nagyméretű referenciakártyáról a dobásoknak megfelelő eseményt (Location Event táblázatok).

Nagyon gyakran egy adott helyszín kidobott eseménye érinti az adott napon az összes városi helyszínen tartózkodó hőst.

felszerelések és szolgáltatások vásárlása

Minden városi esemény kidobása és végrehajtása után, a hősök megvásárolhatják az aktuális helyszínen elérhető tárgyakat és szolgáltatásokat.

Az egyes tárgyak és szolgáltatások ellenértéke az adott helyszín referenciakártyáján szerepelnek. Amikor egy hős dollárral fizet egy tárgyéért, vagy egy szolgáltatásért, akkor a kifizetett összeget le kell vonni a nála lévő pénzből (csakúgy, mint a való életben). Mivel elég nehéz pénzhez jutni, ezért megfontoltan költsd el a nálad lévő dollárokat (szintén csakúgy, mint a való életben).



tárgyak eladása

A városban a hősöd eladhatja a nála lévő, felesleges tárgyait, a tárgy kártyájának jobb alsó sarkában lévő dollár összeg feléért. Dobd el az eladott kártyát, és add a kapott dollárt a hősöd saját készletéhez. Ezt bármikor megteheted, függetlenül attól, a hősöd épp melyik városi helyszínen tartózkodik.

A városban megvásárolt tárgyakat is eladhatod később, azok árának 50%-áért. Természetesen a megvásárolt szolgáltatásokat nem adhatod el, hiszen azok egyszeri, megtörtént események, amikért fizettél.

homálykő eladása

A homálykőveidet csak a határerőd (Frontier Outpost) bankjában adhatod el. A részleteket a határerőd referenciakártya hátoldalán találod meg (Outpost Bank - Sell Dark Stone).

HOMÁLYKŐ KOVÁCSOLÁS

A városban található kovácsműhely (Blacksmith) egyik speciális szolgáltatása a homálykő kovácsolás, ahol nagyverejű tárgyakat és tárgy-fejlesztéseket készíttethetsz, melyek a fejlesztett tárgy képességeit tudják javítani.

A homálykővek tárggyá, vagy fejlesztéssé kovácsolásához egyszerűen ki kell választanod az adott lehetőséget a listából, és ki kell fizetned az összes költségét dollárban és homálykőben.

fejlesztés kovácsolása

A kovácsműhelyben szerelheted fel a meglévő tárgyaidat homálykő fejlesztésekkel (lásd a szabálykönyv 19. oldalát). Ezek maradandó (azaz nem eltávolítható) fejlesztések.

A kikovácsolt fejlesztéshez szükséges fejlesztési mezők az adott tárgykártyákon szerepelnek, illetve az is, hogy szükséges-e hozzá egy, vagy több homálykő. A több fejlesztéssel felszerelt tárgy igen hatékony, de ugyanakkor kicsit veszélyes is lehet. Az adott kaland után minden hősnek egy-egy D6-tal kell dobni a minden nála lévő homálykő után (lásd a szabálykönyv 29. oldalát). Azaz minél többet javítasz egy tárgyon homálykővel, annál több romlottságpontot kaphatsz az idő múlásával.

a nap vége

Miután minden hős befejezte az aktuális helyszíne meglátogatását, a nap véget ér. Dobnotok kell egy D6-ot, és össze kell vetnetek a dobás értékét a városi eseménysávon lévő hős csapatjelző aktuális mezőjének számával. Ha a dobás értéke kevesebb, vagy egyenlő, mint a mező száma, dobnotok kell 2D6-tal a városi esemény táblázaton (Town Event Chart) is, majd végre kell hajtaniotok a kidobott városi eseményt. Ha a dobás értéke nagyobb, mint a mező száma, akkor semmi nem történik, szemléltethetitek a hegyek mögé lebukó nap gyönyörű vörös fényeit.

Ezután egy új nap kezdődik, és a fenti folyamat ismétlődik.

A VÁROS ELHAGYÁSA

Bármelyik hős, aki már nem akar több időt tölteni a városban, dönthet úgy, hogy a nap végén elhagyja a várost, mielőtt dobnotok a városi eseményre. Ha egy hős már elhagyta a várost, akkor a következő kaland végéig nem térhet már többet vissza ide, viszont őt nem is érintik a kidobott városi események.



A kohó mestere



Amikor a homálykőre először rábukkantak, mindenki azt állította, hogy túl instabil és törékeny ahhoz, hogy kovácsolni lehessen. De a kézműves- és kovácsmester Leo Blake ezzel nem értett egyet, és próbát tett ő is az anyaggal. Nemi mesterségbéli leleménnyel hamarosan el tudta kezdeni az olvasztást, finomítást és kovácsolást, így egy csapásra híres emberré vált. Nincs senki, aki nagyobb mestere lenne a homálykő megmunkálásának, így azután alkotásai igen keresettek.

Brimstone sheriffje



Amikor a brimstone-i események elkezdődtek, Adrian Meyers sheriff kifogásolta a bányászcekek mohó ásatásait, akik tönkretették a környező hegyeket. Megpróbált gátat szabni az eseményeknek, ezért kirúgták az erőfeszítéseikért cserébe. Így történt, hogy egy héttel korábban elhagyta a várost, mielőtt az egész felrobbant volna. Az utolsó élő brimstone-i emberként súlyosan telepedik rá a veszteség, de ígéretet tett rá, hogy egy nap visszatér, és visszaszerzi egykori városát, melyben valaha sheriffnek hívták őt.

Szófia nővér



A San Miguel misszió épülete egy meredély tetején található, a Cowen-folyó keleti oldalán. Ez az utolsó ép hely a Brimstont körülvevő megrontott földek közelében. Annak ellenére, hogy elhagyta az egyházat, Szófia nővér egyfolytában a démonok és bestiák ellen harcol, miközben a hegyeket járja. Ő biztosítja az egyetlen reménységet e pusztá földéken, biztonságos menedéket kínálva mutánsnak és eltévedettnek egyaránt.





Élve vagy halva

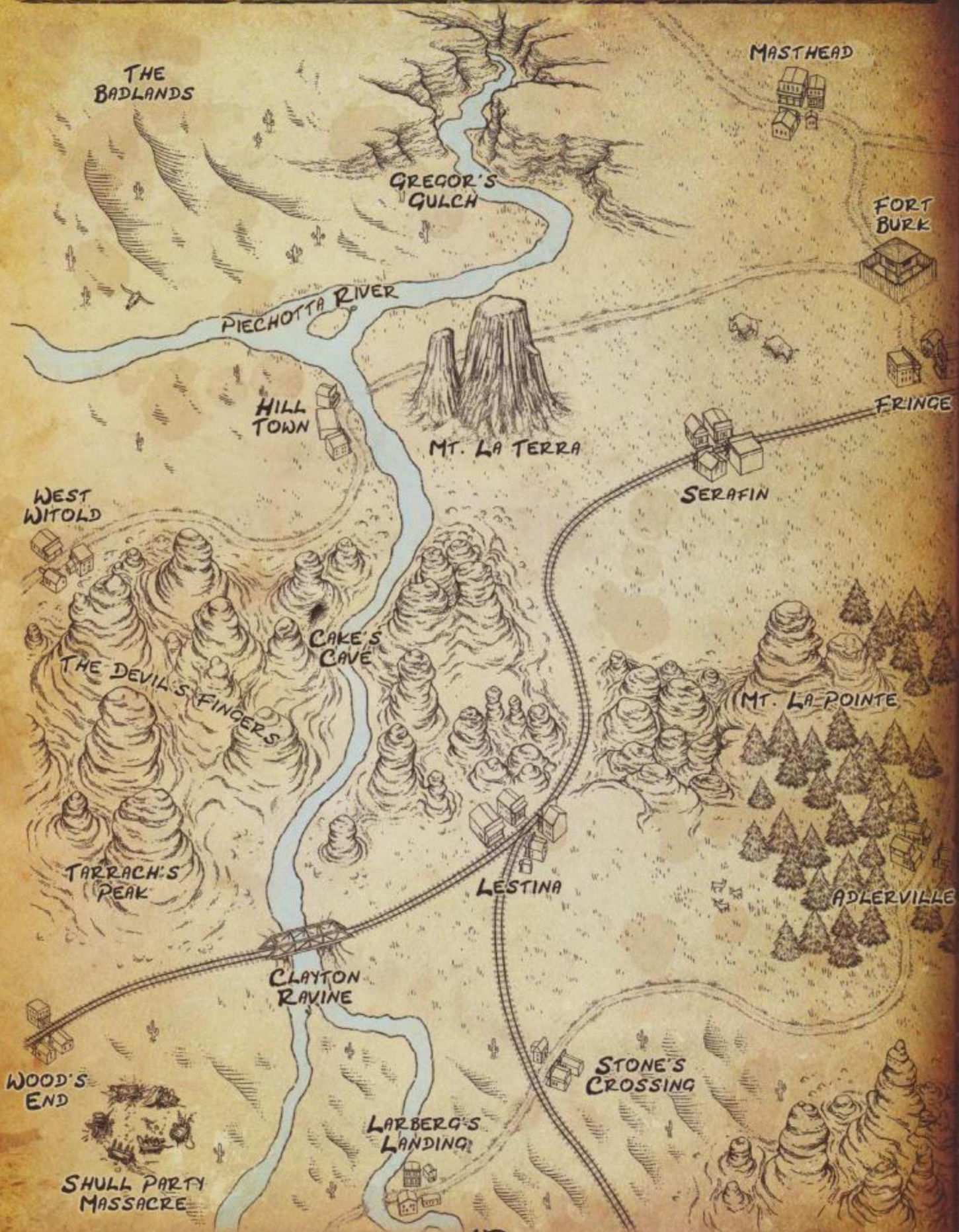


A déli határ mellett élő banditák özönlöttek Brimstone környékére, hogy megcsinálják a saját szerencséjüket - rengeteg törvényen kívüli gonosztevő. Ezek egyike a hírhedt Carlos Rodriguez de Salvo, más néven „El Tejon”, a Borz. Eddig egymaga több postakocsit, bankot és vonatot rabolt ki, mint az összes többi bandita együttvéve, és legalább annyira könyörtelen, mint amennyire szívós.

Délidőben



Brimstone megsemmistülése óta több pisztolyhős keresi fel ezt a vidéket, mint valaha bármikor. Mindenféle élethelyzetből, különböző okoktól hajtva, férfiak és nők érkeznek egyaránt azért, hogy teszteljék a bátorságukat a Homály... és persze egymás ellen. Vera Strong egy e pisztolyhősök közül. Gyakran becstülük alá őt a neve és a mérete miatt, pedig minden agyonlőtt ellenfele után egy-egy rovátkát vés a pisztolyába. Nemrég kellett pont emiatt egy új pisztolyt vásárolnia...





SHADOWS OF BRIMSTONE™



bandita
hős

Nagyon keményen dolgoztunk azon, hogy a Shadows of Brimstone™ társasjátékhoz minőségi, nagy részletességű figurákat készítsünk. A koncepciótól kezdve egészen a kész szobrokig fontos volt számunkra, hogy a pózok dinamikusak és izgalmasak legyenek, valamint jellemezzék a karaktereket.



homálpókók
homálybestia ellenfelek



békebíró
hős



párbajhős
hős



bárhölgy
hős



fojtók
démon ellenfelek



éjrettenet
nagyméretű démon ellenfél



csápok
homálybestia ellenfelek



góliát
extra-nagyméretű
démon ellenfél

A gigantikus góliát az összes többi figura fölé magasodik. Már a fejlesztés kezdetétől célunk volt az, hogy eltérő méretű ellenfelekkel harcolhassatok, és akartunk néhány kiválasztott szörnyeteget, akik valóban nagyon nagyok! Úgy véljük, a góliát eléggé lenyűgözőre sikerült, aki minden figyelmet megérdemel, mikor a játéktáblára kerül!

BRIMSTONE VÁROS TÖRTÉNETE

Volt egyszer egy város, melyet Brimstone-nak neveztek - egy kis vasúti megálló a délnyugati területek legforróbb sivatagának szélén. Csak egy aprócska folt, mely a legtöbb térképen fel sem tűnik... persze ez csak addig volt így, amíg fel nem fedezték a homálykövet.



A hegyeket túrva az egyik kutató egy furcsa rögre lett, melyhez foghatót eddig még soha nem látott - fekete kő, átmenet a kristály és a fémérc között. Volt valami különleges is ebben a kődarabban, amolyan furcsa ragyogás-féle - melyet csak a szemed sarkából pillanthatsz meg -, és a feltűnően meleg tapintása. A helybéli öregek mágikusnak nevezték, és ez természetesen erős zavart keltett. Napokon belül még többet találtak a földbe temetve, és a homálykőnek nevezett

kincs híre lassan terjedni kezdett. Az üzletemberek és a tudósok kezdtek egyre több dollárt felajánlani akár a legkisebb darabka homálykőért is, és ezzel egy elzárhatatlan zsilipet nyitottak meg...



Újabb aranyláz, pedig ez nem arany volt, csak valamiféle fekete kő... a homálykő. Emberek tömegei érkeztek mindenfelől, hogy próbára tegyék a szerencséjüket, és ezzel fellendült Brimstone éjszakai élete is. Csak ástak és ástak a különböző bányák mélyén, minden olyan földdarabkán, amit csak meg tudtak vásárolni. Egész éjjel dolgoztak, és egyre mélyebbre ástak. Felszínre emelkedtek a fekete kővel teli csilleikkel, majd visszatértek velük a városba, hogy a kibányászott követ annak adják el, aki a legtöbbet kínálta

érte. Amire viszont senki nem gondolt, és amit senki nem sejtetett előre, hogy amint a kibányászott fekete kő halmai egyre csak növekedtek, a homálykő szilánkok elkezdett reakcióba lépni egymással, egészen addig... amíg fel nem robbant az egész készlet! Egy villanással az egész város eltűnt a föld színéről, és egy hatalmas lökéshullám gördült végig a környező sivatagon, lángoló fákat, és megolvadt talajt hagyva csak maga után.



Maga a valóság szövete szakadt darabjaira, és vele együtt az itt élő emberek százai. Sötét portálok nyíltak a bányák mélyén, melyek más, idegen világokra vezettek, és ezen világoknak sajnos lakói is akadtak, akiket e térkapuk a mi világunkra szabadítottak. Démonok és idegen szörnyetegek járnak azóta a város





romjait, és annak környékét. Bárhová is jutott el a homálykőből e világon, ott mindenhol térkapuk nyíltak - néhány csak egy rövid pillanatig, de sok közülük végleg nyitva maradt.

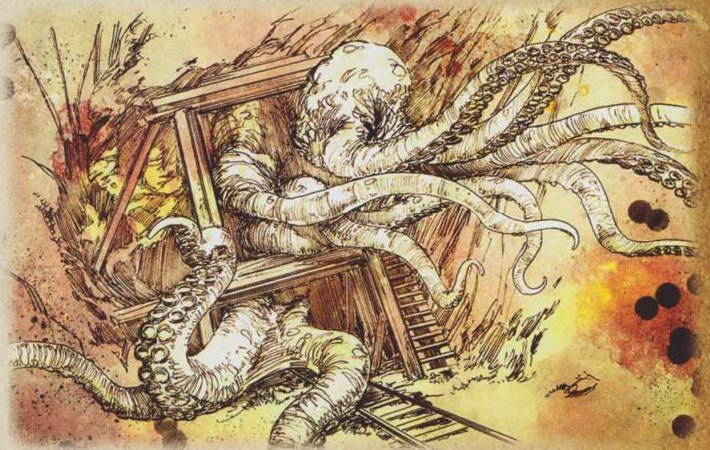
Mindez 6 hónappal ezelőtt történt. Azóta számtalan démoni teremtmény tört elő a bányákból, hogy elhozzák a poklot e világon ott... ami egykor Brimstone városa volt. A kormány persze letagadta az egész létezését, és minden épeszű ember messzire elkerülte a rontás evilági birodalmát.



Persze számtalan olyan nemes (vagy bolond) ember akadt, akik a segíteni akarás, vagy a tulajdon meggazdagodásuk vágyától hajtván nekivágtak, hogy Brimstone-ba jöjjenek.



De semmi nem számít immár! Mindenki hős akar lenni. Az átkozott bolondok! Senki nem menekülhet... Brimstone árnyai elől!



AZ ELLENSÉGEK ÁTTEKINTÉSE



homalypók

A Semmi és a valóság közötti térség e lakói szinte bármely világon képesek elszaporodni, ahová csak egy térkapun keresztül sikerül betörniük. A hat karmos, ízelt lába és a két mandibula-kasza formájú karmai segítségével a homalypók szinte bármilyen felületen képesek közlekedni, bárhol lecsaphatnak a prédájukra, így gyakran támadnak a falak, a mennyezet vagy egy föld alatti üreg irányából. A lény hasa szinte egyetlen hatalmas, tühegyes fogakkal teli borzalmas szájából áll. A homalypók elsődleges támadási formája az, hogy a zsákmányukra vetik magukat, és ezzel egyből a rettentő szájukhoz közel vonják, mellyel azonnal tépni, szaggatni kezdik az áldozatukat. Sok homalypók rendelkezik méregmirigyekkel is, mely méreg segítségével megbéníthatják zsákmányukat, hogy azután szép kényelmesen, lassan zabálják azt fel.

fojtók

Gonosz, fej nélküli, démoni lények, amelyek egy csomó csápszerű végtaggal, valamint karmos, erőteljes karokkal és lábakkal rendelkeznek. Egy fojtó magassága eléri egy jól megtermett emberét is. Gyakran mind a karjaikat, mind a lábaikat használják mozgás közben, így démoni sebességgel törhetnek a célpontjuk felé. A zsákmányát erős csápjaival megragadja, és így már közelebb tudja húzni rettentő, fogakkal teli, tátongó szájához. Az éles fogakkal teli gyomornyílás a fojtó törzsébe van ágyazva, így lehetővé teszi a szörnynek, hogy végtagokat, vagy akár ellenfele fejét is leharapja vele.



csápok

A laza talaj alól, vagy a hullámozó vízből törnek elő ezek az izmos, hatalmas, ide-oda tekerő csápok, és mindenkit elkapnak, akihez csak hozzáérnek. Egyenesen a Semmiből türemkednek át a mi világunkba, és még senkinek nem sikerült kiderítenie, hogy ezek a csápok önálló teremtmények, vagy egy sokkal hatalmasabb, borzasztó, mélységben rejtőzködő szörnyeteg végtagjai-e. Két sor gonosz szívókorong fut végig a csápok alsó felén, folyamatosan hol duzzadva, hol elernyedve, várva várva azt a pillanatot, amikor végre ráfonódhatnak az áldozatukra, aki belesíkhathatja rettenetét a sötétbe.



Éjrettenetek

Fölegyenesedve majdnem tíz méteres magasságával az éjrettenet egy mélyen ülő, izzó szemekkel, groteszk módon széles, borotvaéles fogakkal teli szájjal, pengeszerű karmokkal, sötétkék szőrrel és sziklakemény bőrrel borított rettentő szörnyeteg. Gyakran találkozni velük a Targa-fennsík jeges csarnokaiban, ahol a sötét és vastag bundája lehetővé teszi számára, hogy az árnyékba rejtőzve mozoghasson. Karmos kezeinek egyetlen csapásával emberi végtagokat téphet le, de gyakran szeret magával ragadni valakit az áldozatai közül, akivel együtt eltűnik a sötét éjszakában. Mindent, amit tudunk róluk, az a pár kiszabadult áldozata mesélte el, akik hihetetlen szerencsével valahogy megmenekültek gyilkos karmaik elől. Sokszor egy éjrettenet jelenétének az egyetlen jele az, hogy a sötétség-mélyéről torokhangú hörgés, és vészjósló sziszegés hallatszik, ami a tudat alatti primitív ösztönökre hatva, a rettegéstől jéggé dermedtik az áldozatokat.

Góliát

A gigantikus, csupa izomból álló testével, a szörnyen hosszú, nyálkás, csápos karjaival a góliát minden más szörnyénél borzalmasabb, kimondhatatlanul rettentő. A csápokként tekerő nyelvek sokaságával és tűhegyes fogakkal teli szája elkap és megőröl minden áldozatot, aki csak a hatókörükbe kerül. De a góliát talán legfélelmetesebb tulajdonsága a jéghideg intelligenciája, mely jól láthatóan ott világít számtalan szeme mélyén. Tudja, hogy itt vagy... tudja, hogy miért jöttél... és te pedig jól tudod, hogy ezzel mekkora hibát követtél el.



Targa pilonok

A Targa-fennsík ősi, elhagyatott városában sok kőoszlop magasodik. Számtalan eon után ismét aktiválva lettek, mint védelmi berendezések. A pilonok bekapcsolását halk zümmögés jelzi, ahogy a bennük gyúló energia hangja átsugárzik a mesterien megmunkált köfelületükön. A pilon tetején minden irányba egy-egy lézerszem található, készen arra, hogy szuperforró plazmasugárral égessen halálra minden behatolót, vagy nem kívánt vendéget. Bár maguk a Targa pilonok egy helyben magasodnak, képesek arra, hogy bármelyik irányba kilőjék a védő lézernyalábjaikat. Mindez megnehezíti a megközelítésüket, és gyakorlatilag lehetetlen mellettük csendben elosonni. Gyakran párban állnak, mint néma őrszemek őrzik az elhagyatott nagyvárost.

EGY MÁSIK VILÁG - A TARGA-FENNSÍK

A Targa-fennsík egy távoli idegen világ, ahová csak a téridő kifürkészhetetlen repedésein keresztül juthattok el. Az egykori ősi, hatalmas, idegen civilizáció otthona mára régen kihaltá, elhagyottá vált, mely az örök télbe dermedt, és csendben omladozik a múltó, végtelenül hosszú korszakok súlya alatt. Habár az eredeti lakói eltűntek, sok más lénynek sikerült megtalálnia az utat a városba, megtelepülve annak sötétbe burkolódzó sarkai, homályos romjai közt.

a fagyott világ

Mivel távoli csillaga lehűlt, az egész Targa-fennsík egy újabb jégkorszakba dermedt. A dühödten tomboló hóviharok jégkristályokkal terítik be az összes építmény talapzatát. A város egyes kerületei már teljesen eltűntek egy-egy hatalmas gleccser alatt, míg mások elrozsdásodott romjai hatalmas kiterjedésű, jeges vizű tavak mélyén merültek el.

Az állandó havazás, a szinte megállás nélkül fújó jeges szél, és a hideg félhomály jellemzi e kietlen bolygót. Amikor a viharok pedig igazán feltámadnak, szinte pillanatok alatt jéggé fagyhat egy védtelen ember. A legapróbb zajra is zúdulhatnak le a magasból gyilkos lavinák, vagy zuhanhatnak alá hatalmas jégcsapok, melyek szintén állandó veszélyt jelentenek.

A Targa-fennsíkon örök félhomály uralkodik, a távoli, épphogy pislákoló nap sugarai csak igen ritkán tudnak utat találni a vastag felhőtakaró rései között. A bolygó másik oldalán pedig az örök sötétség az úr. Ez azonban egyelőre senki előtt nem ismert tény, hiszen egyetlen térkapu sincs, amelyik a bolygó árnyékos oldalára nyílna, és amúgy is egy szempillantás alatt csonttá fagynának az oda átkelő botor felfedezők.

az ősi idegen város

A Targa-fennsík örök alkonyba burkolódzott felszínének nagy részét egy hatalmas kiterjedésű város foglalja el. Az óriási terekkel és masszív szobrokkal teli város egykoron lélegeztállító lehetett. Most jégbe fagyott, csillogó jéggel fedett, a szobrok és épületek egy része pedig összeomlott az eltelt évek alatt.

A csarnokok és épületek némelyike mindezek ellenére még mindig épségben áll, élő bizonyítékaként a hajdan volt idegenek csodálatos építészeti tudásának. Egyes energiatárolók és technológiai rendszerek mindmáig működnek, a geotermikus energia áramlása sok helyen halovány narancssárga fénnel világítja meg az elhagyott helyiségeket és folyosókat.

az őrzők

Az ősi kor hagyatéka mindmáig kézzel foghatóan megtalálható a városban, mivel egyes robot-gondnokok azóta is a számukra kijelölt csarnokok karbantartásán és rendbetételén fáradoznak. A városra az ősi pilonok vigyáznak, a Homály által vezérelve felélednek, ha bármiféle veszélyt érzékelnek a közelükben.

De talán ezen ősi nép legfélelmetesebb alkotásai nem mások, mint maguk az őrzők. Ezek a rendkívül változatos méretű, gyilkos robot-védőlemezők Targa-szerte megtalálhatók, éberen nyugszanak csak arra várva, hogy összezúzhassák azokat, akik megzavarják örök álmukat...



SHADOWS OF BRIMSTONE™

EGY CSAPAT BÁTOR HŐS ALÁSZÁLL A BRIMSTONE KÖRNYÉKI EGYIK BÁNYÁBA, HOGY MEGTALÁLJÁK AZ ELVESZETT FIÚT. NEM KELL SOKÁIG KERESGÉLNIÜK, AZ ÖLDÖKLŐ KÜZDELEM HAMAR RÁJUK TALÁL!

A BÉKEBÍRÓ

A FARMER

A BANDITA

ÉS AZ INDIÁN FELDERÍTŐ



KANE



ANNIE

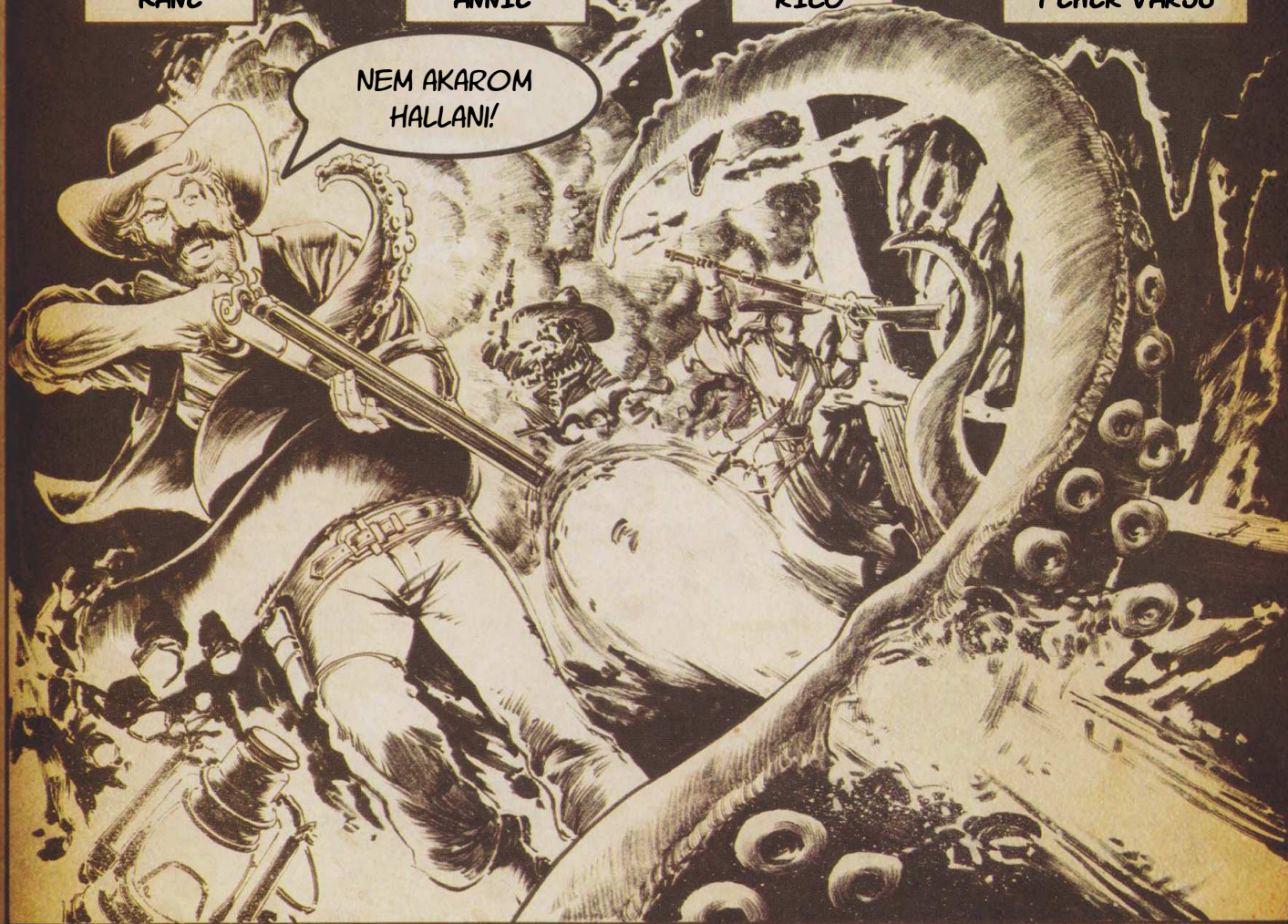


RICO



FEHÉR VARJÚ

NEM AKAROM
HALLANI!





BOCSÁNAT,
SENOR!



EZ VOLT AZ
UTOLSÓ.

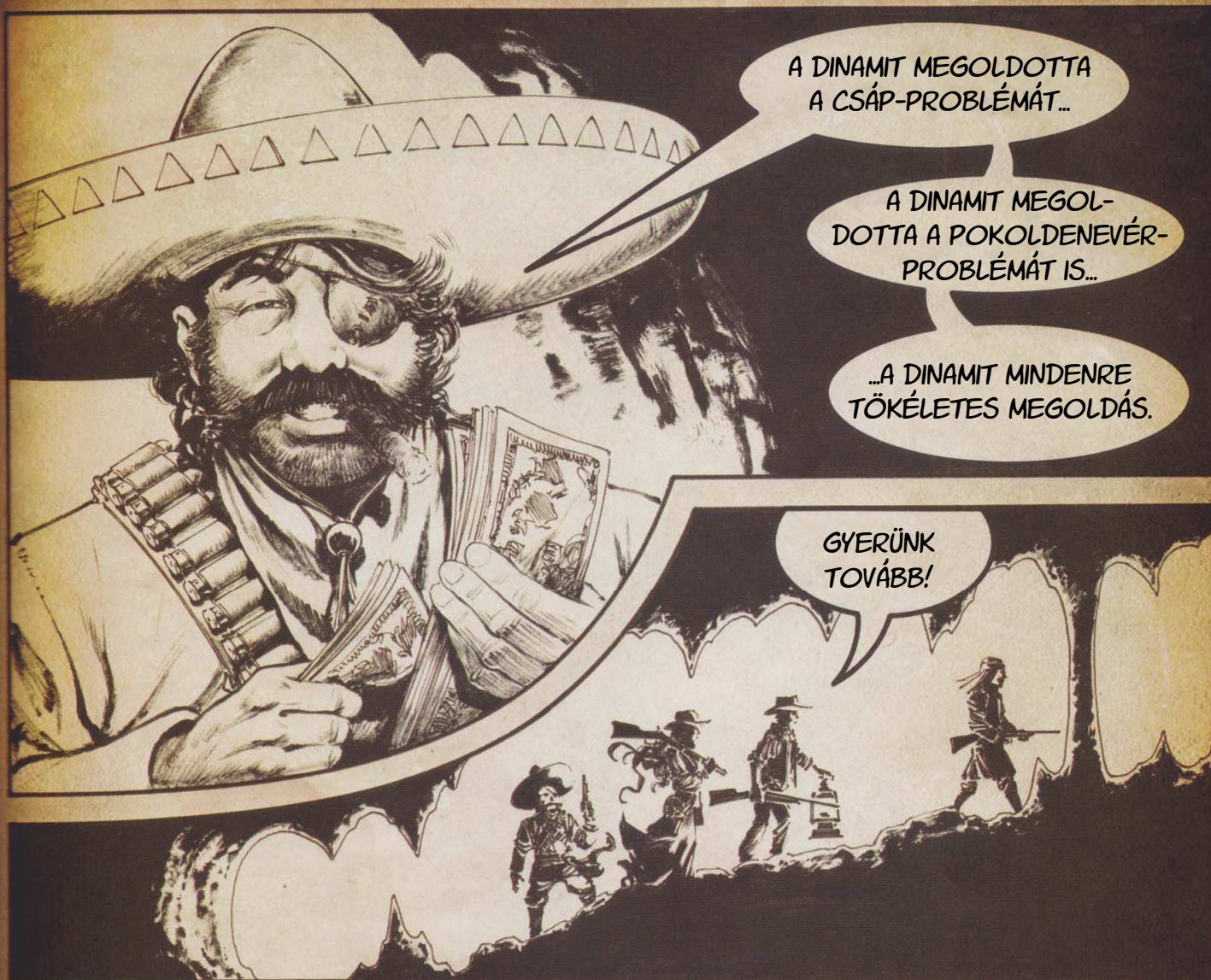


...ÉS REMEK ZSÁK-
MÁNYRA LETTEM!



MINDENT CSAK
DINAMITTAL TUDSZ
MEGOLDANI!

MAJDNEM
MINDNYÁJUNKAT
POKOLRA
KÜLDTÉL!





RICO?

NEM MARADT MÉG
PÁR DINAMITOD?

NAME:
CLASS:

KEYWORDS -

To Hit:

RANGE

MELEE

COMBAT:

MAX GRIT:

AGILITY

CUNNING

SPIRIT

STRENGTH

LORE

LUCK

SHADOWS
OF
BRIMSTONE

©2014 Flying Frog Productions, LLC.

INITIATIVE

ITEMS

ABILITIES

CORRUPTION

MUTATIONS -

XP

EXPERIENCE



GOLD

HERO LEVEL:

DARK STONE

HEALTH

DEFENSE

SANITY

WILLPOWER

NAME:
CLASS:

KEYWORDS -

To Hit:

RANGE

MELEE

COMBAT:

MAX GRIT:

AGILITY

CUNNING

SPIRIT

STRENGTH

LORE

LUCK

SHADOWS
OF
BRIMSTONE

©2014 Flying Frog Productions, LLC.

INITIATIVE

ITEMS

ABILITIES

CORRUPTION

MUTATIONS -

XP

EXPERIENCE



GOLD

HERO LEVEL:

DARK STONE

HEALTH

DEFENSE

SANITY

WILLPOWER

UTAZÁSI VESZÉLY TÁBLÁZAT

3D6 utazási veszélyek

3 - megszállás

Ahogy éjszakára elhelyezkedtek a tűz körül, a levegőben furcsa hideg érződik. Egyikőtök arca eltorzul, teste kifacsarodik, miközben valami ismeretlen nyelven szónokol, mielőtt végre visszazerezné a teste feletti irányítást. „Mindnyájan elpusztultok az Ősiek hatalmától... rez'chu'kau'io! A lelkeitek örökkön égni fognak... Has'te'for'i... Cynder lángjaiban! Bel'al bosszút áll!”

Az a hős, aki ezt az eredményt dobta, azonnal elveszít D3 épelméjséget, valamint dobnia kell egyet az örület-táblázaton hogy kiderüljön, mi lett e szörnyű élmény következménye.

4 - homályvihar

A Homályvihar végigszárguldott a területen, letarolta a régiót, magával sodorta az épületeket, és mutációt okozott az állatokban és az emberekben! Nem valami szép látvány.

Amikor megérkeztek a városba, 2 véletlenszerűen kiválasztott épületet elpusztított a homályvihar (ezek nem látogathatók a városi tartózkodás alatt). Továbbá minden hős kap 1-1 romlott-ságpontot, mely ellen nem dobhat az akaraterejével.

5 - életre kelt dombok

Valami nincs rendben: úgy tűnik, mintha a völgyet övező dombok a szemed előtt vándorolnának arrébb szép lassan. Egy út nyílik meg előttetek, feltárva egy hatalmas démoni bendőt, mely csak arra vár, hogy nyelhessen titeket!

Minden hősnek ügyesség 5+ próbát kell tennie ahhoz, hogy elkertülje a démon gyomrát. Akinek sikerül, 15 TP-t kap. Akinek nem sikerül, csak az utolsó pillanatban ugrik félre a biztos halál elől. Minden olyan szekeret, vagy lovat, amin eddig közlekedett, a szörny elfogyaszt, és maradandóan elveszít 1 épelméjséget is a rettenetes látvány következtében.

6 - áradás

Ahogy a szűk kanyonokban lovagoltok, megnyílnak az égbolt csatornái, és a szakadó eső okozta árvíz önti el az utakat!

Minden hősnek szerencse 4+ próbát kell tennie ahhoz, hogy elkertülje a rohanó vizet. Akinek nem sikerült, dobjon D6-tal minden felszerelésjelzőjére, ami az oldaltáskájában van. 1-3 esetén az adott felszerelés megsemmisül (elsodorta a víz).

7 - pokoldenevérek rajzása

Ahogy a hőseitek átkelnek a vidéken, pokoldenevérek sűrű raja emelkedik fel, és le-lecsapva folyamatosan terrorizálja őket, bármerre is menjenek.

Minden hősnek dobnia kell D6-tal minden homálykőre, ami nála van (beleértve azokat is, amiket tárgyfejlesztés gyanánt valamelyik tárgyukba kovácsoltak). 1-es dobás esetén az adott homálykővet / fejlesztett tárgyat egy pokoldenevér magával ragadja, és elhurcolja valahová az éjszakába (az adott tárgyat el kell dobni).

8 - kígyóolaj kereskedő

Találkoztok egy utazó ügynökkel az úton, aki izgatottan nyitja le kocsija oldalát, és mutatja nektek csodálatos kínálatát. Egyfolytában a minden bajra jó csodaszeréről beszél!

Minden hősnek ravaszság 5+ próbát kell tennie. Akinek sikerül, az felismeri az átverést, és passzolja a „bomba” tüzletet.

Akinek nem sikerül, az nagy lelkesedéssel vásárol több tüveg elixírt, és csak akkor jön rá, hogy az tüvegekben csípős fűszerekkel ízesített poshadt víz van, mikor már a kocsí rég elporzott. Ez a hős elveszít D6×25 \$-t, majd dobnia kell egy D6-ot. 6-os dobás esetén az egyik tüveg mégis megérte az árát. Vegyen el egy „üditő” felszerelésjelzőt.

9 - lángoló farmház

Fekete füstoszlop emelkedik a távolban, és ahogy gyorsan közelebb lovagoltok, egy farmházat láttok lángolni. Mintha a tüzes pokol síkoltana felétek!

Minden hősnek el kell döntenie, hogy továbbáll-e, vagy elég bátor ahhoz, hogy bemenjen a lángoló épületbe, túlélőket keresni. Annak a hősnek, aki ez utóbbi mellett dönt, egy erő 5+ próbát kell tennie, hogy keresztül tudja-e vágni magát az égő törmeléken.

Akinek ez nem sikerül, az megégve, és a füsttől fuldokolva, köhögve tántorodik hátra, és D6 sérülést szenved el (amely figyelmen kívül hagyja a védelmet), melyet a következő kalandba is átvissz.

Akinek sikerült az erőpróba, az 25 TP-t kap, majd dobnia kell egy D6-tal, hogy kiderüljön, mit talált a tűzben:

D6 dobás eredménye:

- 1 - Átverés: egy ravasz démon csalt csupán a lángok közé, és amint belépsz, a fél tető a fejedre szakad. Dobj egyszer a sérülés-táblázaton!
- 2-5 - Túlélő: találsz egy túlélőt, akit sikerül kivonszolni az épületből. További D6×10 TP-t kapsz.
- 6 - A nap hőse: találsz egy kisgyermeket, akit biztonságban kimentesz a lángoló épületből. További D6×10 TP-t, valamint +1 egészséget és +1 épelméjséget kapsz.

10 - az összeomlott híd

A kanyon felett átvezető híd összeomlott, akár mert valaki felrobbantotta, hogy megakadályozza a démonok átjutását, akár a közelben vívott csata során semmistült meg. Találnotok kell egy másik utat, amely eléggé időigényes... az időtök pedig véges.

Miután eljutottatok a városba, a hőseitek legfeljebb 2 napot pihenhetnek ott, mielőtt a következő kalandra kellene indulniuk.

11 - sötét álmok

Az utatok melletti pihenőhelyeken látott álmaik tele vannak sötét víziókkal, és az elkerülhetetlen jövőtől való rettegéssel.

Minden hősnek lélek 5+ próbát kell tennie. Akinek sikerül, az 10 TP-t, valamint egy elszántságjelzőt kap. Akinek nem sikerül, az D6 épelméjűséget veszít (ami ellen nem dobhat az akaraterejével), melyet a következő kalandba is átvisz.

12 - megrontott sivatag

A sivatag száraz és élettelen. Ahogy az első vízzel teli mélyedésre letek, a körülötte lévő terület tele van holtak csontjaival! Nem valami kedvező előjel...

Minden hős elveszít 1 elszántságjelzőt. Ha már nincs elszántság-jelzője, akkor D3 sérülést szenved el (amely figyelmen kívül hagyja a védelmet), melyet a következő kalandba is átvisz.

13 - banditák!

Banditák állják el az utakat, és a hőseik igyekeznek megvédeni magukat tőlük.

A banditák minden hőst külön-külön körbevesznek - minden hőstre 5-5 bandita jut. Minden hősnek dobnia kell egy D6-ot, hogy kiderüljön, hány banditát győzött le a rá eső 5-ből (annyit, ahányat dobott).

Minden legyőzött bandita után a hős 10 TP-t kap. Minden le nem győzött bandita után a hős elveszít 25 \$-t, vagy egy homálykövet, vagy egy tetszőleges felszerelést, vagy egy varázstárgyat.

14 - rajtaütés a szurdokban

A porlepte szurdokon átkelni rossz érzeteket kelt bennetek... de már túl késő visszafordulni! Tollas nyílvesző suhan el az arcotok előtt, majd egy csapatnyi vad feketeagyar indián ereszkedik le a szikla tetejéről, homálykőre éhesen!

Minden hősnek ügyesség 5+, vagy tudás 5+ próbát kell tennie. Akinek sikerül, az 25 TP-t kap, és el tudja kerülni a rajtaütést, elvágtatva a hegyekbe, ahol később találkozhat a többiekkel.

Akinek nem sikerül, a földre kerül, és a feketeagyar indiánok átkutatják a holmiját homálykő után. Elveszít D3 homálykövet, vagy egy olyan tárgyat, amelyen van egy homálykő szimbólum. Emellett az ütések és rúgások miatt elveszíti az összes elszántság-jelzőjét is.

15 - homálykutyák támadása

Egy őrdögi homálykutyá falka napok óta nyomon követi a hősök csapátát, hogy megtalálja a rajtaütésre leginkább alkalmas pillanatot!

Minden hősnek ravaszság 5+ (hogy túljárjon a homálykutyák eszén), vagy erő 5+ (hogy erővel győzze le őket) próbát kell tennie.

Akinek sikerül, az 25 TP-t kap.

Akinek nem sikerül, a homálykutyák kirántják a nyeregéből, és a földre kerül. Dobnia kell egy-egy D6-ot minden egyes ruhadarabjára (nem beleértve a személyes tárgyait). 1-es, vagy 2-es dobás esetén az adott ruhadarab elszakad a vad támadás következtéből (a tárgyat el kell dobni).

16 - megsemmisült postakocsi

Találtak egy összetört postakocsit, körülötte kifacsart és összetört holttestekkel, melyekből szemmel láthatóan valamilyen lények lakmároztak.

Minden hősnek el kell döntenie, hogy továbbáll-e, vagy elég elszánt-e ahhoz, hogy közelebb merészkedjen. Annak a hősnek, aki ez utóbbi mellett dönt, egy szerencse 5+ próbát kell tennie.

Akinek ez nem sikerül, az véglegesen elveszít 1 épelméjűséget a látott szörnyűségek miatt.

Akinek sikerült a próba, annak dobnia kell egy D6-tal, hogy kiderüljön, mit talált:

D6 dobás eredménye:

1-4 - **Felszerelés:** találtál valami értékeset. Húzz egy felszerelés-kártyát.

5 - **Varázstárgy:** talán pont ezért támadtak a szörnyek! Húzz egy (bánya) varázstárgy-kártyát.

6 - **Túlélő:** találsz valakit, aki még életben van a roncsban. Felfekteted őt a nyergedbe, és magaddal viszed a városba. Ha meglátogatod a doki rendelőjét a városi tartózkodásod alatt, kapsz +1 maximális elszántságjelzőt a hősies erőfeszítéseidért cserébe.

17 - katonai konvoj

A hőseik az útjuk során megelőznek egy hatalmas katonai konvojt, akik épp ugyanabba a határvárosba tartanak, hogy megerősítsék az ottani helyőrséget.

Amikor a hőseik eljutnak a városba, minden táborhely veszélyességi dobáshoz és városi esemény dobáshoz +1-et kell adni.

18 - utazó az árnyékból

Egy sötét idegennel találkoztok az úton, épp mikor már táborhely után néznétek. Sikamlós hangján Mr. Scratch egy olyan ajánlatot tesz a csapatnak, amelyet nehéz visszautasítani.

Ezt az eseményt NEM lehet újradobni, vagy semmissé tenni. Az a hős, aki ezt az eseményt kidobta, megkötheti az tüzletet, ha akarja.

Ha így tett, kap D6×100 TP-t és D6×100 \$-t. Ám ha még egyszer ugyanezt az eseményt dobja ki, akkor Mr. Scratch visszatér, hogy behajtsa az alku rá vonatkozó részét is, és elragadja a hőst az éjszakába úgy, hogy többet már senki nem hall róla (a hős kalandjai akkor és ott véget érnek.)

Ha a hős elutasítja az tüzletet, akkor egy lélek 6+, vagy ravaszság 6+ próbát kell tennie, hogy meglegye a kiutat. Ha sikerült, 50 TP-t kap. Ha sikertelen, D6+1 romlottságpontot kap (ami ellen nem dobhat az akaraterejével), majd Mr. Scratch eltűnik az éjszakában.

MUTÁCIÓS TÁBLÁZAT

D66 mutáció

Dobj D66-tal a mutációra: válassz két, eltérő színű D6-ot, és az egyiket nevezd ki „tízes” kockának, a másikat pedig „egyes” kockának, majd dobj mindkettővel. Például, ha a „tízes” kockával 5-öst, az „egyes” kockával pedig 3-ast dobasz, akkor az 53-as mutációt jelent.

11 - térkapu a melleden

Egy térkapu nyílt a melleden, ami egy másik dimenzióba vezet! És néha... különféle dolgok potyognak át rajta!

Bármikor, ha 11-est, vagy 12-est dobtok a Homály-visszatartási próbára, dobj egy újabb D6-ot:

1-3 dobás esetén: rajtatűtés! Hajtsátok végre egy alacsony szintű fenyegetéskártya szörnyeinek rajtatűtését, akik a mellkasodon lévő térkapun keresztül érkeznek. Ezek az ellenségek mind a veled szomszédos mezőkre kerülnek (ha lehetséges), és célpontot választanak maguknak az első aktiválódásukkor.

4-5 dobás esetén: nyugalom. Semmi nem történik.

6-os dobás esetén: kincs! Valami kívágyódik a térkapuból, és a lábad elé pottyan. Húzz egy idegen világbeli varázstárgyat a pakliból.

12 - ujj-csápok

Undorító! Amúgy semmilyen játékhata

13 - csáp az egyik karod helyett

Minden körben csak az egyik kezedet tudod használni, viszont kapsz +1 harcértéket. Továbbra is tudsz kétkézes lőfegyvert használni, de nem tudsz vele kritikus sérülést okozni.

14 - csáp az egyik lábad helyett

Minden körben -1 mozgást kapsz (minimum 1).

15 - nyelv-csáp

Undorító! Amúgy semmilyen játékhata

16 - bajusz-csápok

Az árusokat megfélemlíted a rángatódzó csáp-bajuszoddal!

A városban minden tárgyat 10 \$-al kevesebért tudsz megvásárolni (de minimum 10 \$-ért).

21 - ragyogó bőr

A bőröd beteges zöld fényben ragyog, mely megvilágítja a folyókat körülötted.

Immúnissá válsz a sötétben suttogó hangokra, de az ellenségeid már 1-es dobással is eltálatnak téged.

22 - kőbőr

A bőröd kemény és kerges lesz, akár egy szikla felszíne.

Kapsz +3 életerőt, de minden körben -1 mozgást kapsz (minimum 1).

23 - sikamlós bőr

A bőröd olajossá és sikamlóssá válik, így át tudsz csusszanni sokkal szűkösebb helyeken is.

Egy extra kockával dobhatsz minden meneküléspróbára, és te döntheted el, melyik kocka eredményét választod.

24 - ragacsos bőr

A bőröd ragacsossá válik, és könnyen leszakad a húsodról.

Minden alkalommal, amikor egy forrásból elszenvedsz legalább 1 sérülést, +1 extra sérülést szenvedsz el.

26 - Homály-kiütések

-2 életerőt, de +1 maximális elszántságjelzőt kapsz.

31 - szögesdrót-haj

+1 harcértéket kapsz, viszont ettől kezdve eggyel kevesebb romlottságpont kell neked ahhoz, hogy dobnod kelljen egy új mutációra.

32 - kapaszkodó farok

Körönként +1 kezet kapsz, amit felhasználhatsz, viszont ettől kezdve eggyel kevesebb romlottságpont kell neked ahhoz, hogy dobnod kelljen egy új mutációra.

33 - uszony az arcodon

Az arcodon lévő uszony ráadásul folyamatosan beszél hozzád, fojtott, démoni hangon suttog a füledbe.

Minden alkalommal, amikor egy forrásból elszenvedsz legalább 1 épelme-sérülést, +1 extra épelme-sérülést szenvedsz el.

34 - farok a szád helyén

A farkad belesíp és beleharap bárkibe, aki túl közel merészkedik hozzád.

Minden alkalommal, amikor te, vagy egy szomszédos mezőn álló figura 1-est dob a támadódobásakor, 1 sérülést szenvedsz (szenvet) el, ami ellen nem számít a védelem. Ezért a sérülés okozásért nem kapsz TP-t.

35 - csáp-farok

Körönként +1 mozgást kapsz, viszont ettől kezdve eggyel kevesebb romlottságpont kell neked ahhoz, hogy dobnod kelljen egy új mutációra.

36 - Homály-pestis

Bármelyik hős, aki a forduló végén egy veled szomszédos mezőn áll, D3 sérülést szenved el, ami ellen nem számít a védelem.

41 - szarvak

Szép hosszú szarvak nőttek a fejed tetején.

Nem használhatsz többé „kalap” (Hat) típusú öltözet tárgyakat.

42 - hatalmas szemölcs

Az egyik szemedet nagyrészt eltakarja az eltorzult húsodból kinőtt, hatalmas szemölcs.

Minden kritikus találatoddal eggyel kevesebb sérülést okozol.

43 - harmadik szem

A homlokod közepén kinyílt a harmadik szemed, mellyel folyamatosan a Semmibe tekintesz.

Körönként egyszer elkölthetsz 2 elszántságjelzőt arra, hogy eldobj egy most felhúzott fenyegetést (húzz helyette újat).

44 - összenőtt száj

Ettől kezdve nem tudsz értelmesen beszélni, csak mormogni. Minden tárgy ára a városban számodra 10 \$-al többé kerül.

45 - agyarak

Hosszú, éles agyarak nőttek ki a szádból.

Fordulónként egyszer kapsz egy ingyenes harapás-támadást, 1-es harcértékkel, ami D8 sérülést okoz. Ha ezzel a támadással megsemmisítesz egy homály (Void) típusú ellenfelet, 1 megrontó-találatot kapsz.

46 - második fej

Mindig azt mondták, hogy két fej jobb, mint egy... most már nem vagy ebben olyan biztos.

Mostantól 2 „kalap” (Hat) típusú öltözet tárgyat használhatsz, és kapsz +1 kezdeményezést. Minden alkalommal, amikor az aktiválásod során 6-ost dobasz a mozgásodra, elveszíted a teljes körödet, mert a két fejed azon kezd veszekedni, hogy mit is kellene csinálnod.

51 - megduzzadt kar

Az egyik karod eldeformálódik és hatalmas nagyra növekszik.

Nem használhatsz többé „kabát” (Coat) típusú öltözet tárgyakat.

52 - megduzzadt láb

Az egyik lábad eldeformálódik és hatalmas nagyra növekszik.

Nem használhatsz többé „csizma” (Boots) típusú öltözet tárgyakat.

53 - megduzzadt kéz

Az egyik kezéd eldeformálódik és hatalmas nagyra növekszik.

Nem használhatsz többé „kesztyű” (Gloves) típusú öltözet tárgyakat.

54 - összeolvadás egy tárggyal

A bőröd és az izmaid megnőnek, eldeformálódnak, körülfojlyák az egyik tárgyadat, ami immár a tested részévé válik.

Válaszd ki egy egykezes, vagy egy kétkézes tárgyadat. Mostantól kezdve ezt a tárgyadat minden fordulóban előkészítheted, ha akarod.

55 - összeolvadás a sziklakkal

A bőrödbe olvadt pár szikla, ami lomhává és lassúvá tesz.

Amikor a hőseitek eljutnak a városba, minden táborhely veszélyességi dobáshoz és városi esemény dobáshoz +1-et kell adni.

56 - összeolvadás a homálykövel

Az egyik magaddal hordott homályköved beleolvad a bőrödbe.

Ezt a homálykövet semmilyen módon nem adhatod el, nem használhatod fel, illetve minden kaland végén beleszámít a romlottság-dobásodba egészen addig, míg el nem távolítottad a doki rendelőjében.

Találhatsz újabb homályköveket, és homálykő szimbólummal megjelölt tárgyakat is, hiszen csak az egyik homályköved olvadt a testedbe a mutáció következtében.

Ha éppen nincs nálad egyetlen homálykő sem, amikor ezt a mutációt kidobod, akkor egy olyan tárgyad olvad össze veled, amelyen van egy homálykő szimbólum. Ha ez egy olyan tárgy volt, amit kézbe kellett venni, akkor mostantól úgy számít, mintha állandóan elő lenne készítve.

61 - homálykő-allergia

Minden aktiválódásod kezdetekor 1-1 találatot kapsz minden nálad lévő homálykő, és homálykő szimbólumos tárgyad után.

62 - lehullott orr

Elég rossz állapotban vagy.

Minden városi esemény dobásodhoz -1-es módosítót kapsz.

63 - összenőtt ujjak

Az ujjaid összenőttek, így egyáltalán nem tudsz finom műveleteket végrehajtani velük.

Nem használhatsz lőfegyvereket (Gun), kivéve a varázstárgy kártyákat.

64 - kígyószemek

Az összes kritikus találatod +1 sérülést okoz, viszont ettől kezdve eggyel kevesebb romlottságpont kell neked ahhoz, hogy dobnod kelljen egy új mutációra.

65 - homálybeszéd

Most már megérted, hogy mit sutognak, sziszegnek és hörögnek a szellemek. Ez eléggé nyugtalanító, de ugyanakkor figyelmeztet is, ha harc közeleg.

Minden aktiválásod kezdetén, ha ugyanazon a térképlapkán, ahol a hősed figurája is tartózkodik, van akár egy homály (Void) típusú ellenfél, +1-et kapsz a kezdeményezésedhez, de elszenvedsz 1 épelme-sérülést is (mely figyelmen kívül hagyja az akaraterődet).

66 - a Semmi gyermeke

Egy aprócska humanoid-lény felsőteste nőtt ki a hasadból (nevezd el őt).

+1 tudást, és minden idegen világban +1 kezdeményezést kapsz, viszont ettől kezdve eggyel kevesebb romlottságpont kell neked ahhoz, hogy dobnod kelljen egy új mutációra.

SZÓMAGYARÁZAT

Aktiválás (Activation): egyedi figura, vagy egy ellenséges csoport alkalma arra, hogy mozogjon és támadjon az adott fordulóban.

Kaland (Adventure): azon idő, amíg a hősök a játéktáblára kerülnek, és egy új küldetésbe vágnak bele, ami vagy sikerrel, vagy kudarccal zárul. A kalandnak általában nem része az utazás, és a határváros meglátogatása.

Rajtatűtés (Ambush): ellenséges támadás, amelyben a szörnyek a hősökkel szomszédos mezőkön kezdenek, és +2-t kapnak a kezdeményezéstükre.

Támadás (Attack): kifejezés az ellenséges szörnyek egy csoportjára, melyek harcolni kezdenek. Ezen felül jelenti azt is, amikor egy figura a célpont figurára lö, vagy üt a harc során.

Alap harcérték (Basic Combat): a modell alap harcértéke, melyet a képességei, vagy a tárgyai módosíthatnak. Az alap harcérték tartalmazza a fejlesztések, vagy egy elit szörny képességéből származó harcérték bónuszokat is.

Brutális (Brutal): magas szintű ellenség (szörny).

Semmissé tevés (Cancel): megakadályozni valamit. Ha egy kijátszott kártyát semmissé tesznek, akkor nem lesz semmilyen további hatása.

(A hősök) kifűjják magukat (Catch You Breath): a gyógyulás egyik formája minden harc végeztével.

Nyomszimbólum (Clue): nyomok, melyek a küldetés céljához vezetnek.

Megrontó találat (Corruption Hit): a csapás romlottságot okoz a hősnek. Egy megrontó találat 1 romlottságpontot ad a hősnek. Ezt az akaraterővel lehet kivédeni.

Romlottságpont (Corruption Point): a hős romlottság-sérülésének mértéke. A legtöbb hős esetén minden 5 romlottságpont után dobni kell egyszer a mutációs táblázaton.

Kritikus találat (Critical Hit): természetes 6-os dobás egy hős támadásakor, ami figyelmen kívül hagyja az ellenfél védelmét.

Halálos szem lövés (Dead Eye Shot): különleges lövés-típus, melyet a párbajhős használ, és ami +2 sérülést okoz találatkor.

Védőérték (Defense) - szörny: egy sikeres találatból egy szörny a védőértékével megegyező sérülést véd ki.

Védőérték (Defense) - hős: egy sikeres találat esetén a hős a védőértékével megegyező sérülést véd ki, és ennyivel kevesebbet kell az életerejét csökkenteni.

Kétkezes (Double-Handed): egy olyan tárgy, aminek használatához a hősnek mindkét kezére szüksége van.

Menekülés (Escape): a hős azon próbája, hogy eltávolodhasson az aktuális ellenfele mellől.

Harc (Fight): azon idő, amikor az első szörnyet a játéktáblára helyeztük, egészen az utolsó ellenfél játéktábláról való eltávolításáig.

Szabad támadás (Free Attack): a támadás egy formája, mely a normál támadás mellett hajtható végre. Limit: maximum 1 szabad támadás fordulónként.

Elszántságjelző (Grit): olyan erőforrás, melyet a hősöknek el kell dobniuk a kockáik újradozásához, vagy az erőteljes képességeik használatához.

Életerő (Health): a figura fizikai sérülési határa, ami után kiütötté válik.

Fizikai találat (Hit): egy sima csapás a célpont figura életerejére ellen. Egy fizikai találat általában a hősnek 1 sérülést okoz, hacsak ezt másként külön nem jelezzük. A hős sikeres találatát általában D6 sérülést okoz, hacsak ezt másként külön nem jelezzük. A védőértékkel lehet ellene védekezni.

Rémület találat (Horror Hit): egy csapás, a hős épelméjsége ellen. Egy rémület találat általában a hősnek 1 épelmé-sérülést okoz, hacsak ezt másként külön nem jelezzük. Az akaraterővel lehet ellene védekezni.

Kezdeményezés (Initiative): a sorrend, amely szerint az egyes figurák aktíválódnak az adott fordulón belül.

Végso dobás (Just Rolled): a legutolsó eredmény a kockákon az összes újradozás után (amit épp most dobtak ki).

Kulcsszavak (Keywords): egy vagy több olyan szó, ami egy adott kártyához, eseményhez, vagy karakterhez kapcsolódik, melyeknek nincs önálló szabályvonatkozása, de hivatkozhatnak rájuk.

Megölt (Killed): amikor egy szörny életerejére 0-ra csökken. A kifejezést akkor is használjátok, amikor egy hős ténylegesen meghal, és nem csak ki van tüve.

Kiütött (KO): amikor egy hős életerejére, vagy épelméjsége 0-ra csökken.

Figura (Model): minden hős és szörny, beleértve azokat a jelzőket is, amelyek hősöket, vagy szörnyeket jelképeznek.

Természetes 6-os (Natural 6): D6 esetén a módosítatlan 6-os dobás.

Kalandonként egyszer (Once per Adventure): egy olyan tárgy, vagy képesség, amit egy kaland során csak egyetlen egyszer lehet használni. Használat után képpel lefelé kell fordítani a kártyát, vagy bármilyen más módon jelölni kell, hogy ebben a kalandban többet már nem használható. A kaland végeztével az adott tárgy, vagy képesség ismét használatra készvé válik.

Harconként egyszer (Once per Fight): mint a „kalandonként egyszer” csak éppen minden harcban csupán egyszer használható.

Fordulónként egyszer (Once per Turn): mint a „kalandonként egyszer” csak éppen minden fordulóban csupán egyszer használható.

Veszélykocka (Peril Die): speciális hatoldalú kocka (D6), amelynek az oldalai a 3, 3, 4, 4, 5 és 6 számokat tartalmazza.

Készen áll (Ready): amikor egy felhasznált (és elfordított) tárgykártyát visszafordítasz, vagy egy korlátozottan használható képességről eltávolítod a felhasználását mutató jelzőt, az adott tárgy / képesség készen áll a használatra.

Visszanyerés (Recover): amikor a hős kap egy korlátozott számban rendelkezésre álló erőforrást (mint amilyen az elszántságjelző), ha még nem rendelkezik belőle a maximális mennyiséggel. Hasonlóképpen amikor egy hős a kiütést követően valamilyen gyógyulás következtében ismét talpra áll, és életerőt / épelméjséget nyer vissza.

Visszatérés (Revive): egy speciális jelző, amely lehetővé teszi egy hős számára, hogy teljes életerejével és épelméjségével talpra álljon egy kiütés után, anélkül, hogy gyógyítanának rajta (a visszatérésjelzőt el kell dobni).

Épelméjség (Sanity): egy hős képessége az épelmé-sérülések elkerülésére, mielőtt kiütötté válna.

Fosztogatás (Scavenge): értékek után átkutatni egy térképlapkát.

Oldaltáska (Side Bag): minden hős rendelkezik egy oldaltáska kártyával, amin a felszerelésjelzőit tárolhatja (pl.: kötszer, dinamit).

Egykezes (Single-Handed): olyan tárgy, ami a hős egyik kezét igényli.

Hatlövetű lapka (Six Shooter Template): kör alakú lapka, amit a párbajhős használ a speciális lövedékjelzőinek tárolására.

Tulajdonságok (Skills): a hősök legfontosabb statisztikái, melyeket különböző próbák és találkozások alkalmából kell használni.

Forrás (Source): egy konkrét dolog, aminek valamilyen hatása van. Ez lehet egy eseménytáblázat, egy szörny, egy találozáskártya, stb. Valami, ami megakadályoz minden sérülést egy adott forrásból, ezen típusú forrás minden lehetséges sérülését megakadályozza.

Célpont (Target): a figura támadásának fókusza.

Fenyegetés (Threat): egy kártya, amely megmutatja, hogy az adott szinten épp milyen típusú és számú szörny támad a hőscsapatra.

Fenyegetés szintje (Threat Level): alacsony, közepes, magas, vagy epikus, melyeknek mind külön-külön fenyegetés-paklija van.

Találat (To Hit): egy figura támadásakor dobott kockaeredmény, amely akkor, vagy nagyobb, mint a szükséges célszám.

Forduló (Turn): egy komplett játékforduló, amely a Homály-visszatartási fázistól a forduló vége fázisig tart.

Fejlesztés (Upgrade): egy bónusz, amit a hős a szintlépéskor, vagy egy fejlesztési mezővel bíró tárgya fejlesztésekor kap.

Súly (Weight): üllőszimbólumok az egyes súlyosabbnak számító tárgykártyákon. Minden hős legfeljebb annyi tárgyat cipelhet magával, hogy a tárgykártyákon lévő üllőszimbólumok száma maximum 5 + az erő tulajdonsága lehet.

Akaraterő (Willpower): egy védődobás, mely megakadályozza, hogy a hős az épelme-sérülések következtében megrontottá váljon.



GYIK ÉS SZABÁLYMAGYARÁZATOK

K) Mivel a térképlapok kétoldalasak, mi a teendő, ha egy olyan térképkártyát húzok egy idegen világban, aminek a lapkáját már beépítettük a bányába?

V) A legtöbb játékos általában eltávolítja a már felfedezett régebbi térképlapokat, hogy helyet biztosítson az újaknak (hacsak nincs hatalmas asztala). Az említett helyzet nem túl gyakran fordul elő. Ha ez mégis megtörténik, egyszerűen dobod el a felhúzott térképkártyát, és húzz helyette egy újat.

K) A hősök húzhatnak-e külön zsákmánykártyát azon fenyegetéskártyáért, aminek az utasítására újabb fenyegetéskártyákat kellett húzni?

V) Nem. Ha az eredeti fenyegetéskártyán nem szerepel szörny, akkor csak a kihúzott új fenyegetéskártyák után húzhatnak a hősök zsákmánykártyákat, maga az eredeti (szörny nélküli) fenyegetéskártya után nem.

K) Mi történik, ha nem tudok elhelyezni a játéktáblán egy ajtóhoz kapcsolódó térképlapokat, mert részben átfedi a már meglévő részeket?

V) Ebben az esetben ez a kijárat nem számít érvényes ajtóknak, így ki kell hagyni az ajtókra való dobásból.

K) Ha kártyát kellene húzni egy pakliból, de ott már nincs egyetlen lap sem, mi a teendő?

V) Keverjétek össze a dobott lapok kupacát. Ha nincs már dobott lap sem, akkor ezt a kártyahúzást érvénytelennek kell tekinteni. Ez alól két kivétel van. Ha varázstárgyat kellene húzni, de már nincs egy sem, akkor húzzatok felszerelésekártyát helyette. Ha egy növekvő rettegéskártyát kellene húzni, de már nincs egy sem, helyettesítsétek homálykártyával.

K) Mi történik, ha átnézek egy térkapun, miközben az összes idegen világ kártya játékban van már?

V) Ez nagyon ritkán fordulhat elő, mivel a világkártyák visszakertülnek a pakliba, ha már nincs egyetlen hős sem abban a világban. Ha ez következik be, akkor ez a térkapu minden esetben az eredeti világra (a bányára) nyílik.

K) Ha egynél több szörnyfigurát kellene elhelyeznem abból a típusból, amiből már nincs több, akkor minden egyes alkalommal kapnak egy-egy elit képességet az ilyen típusú szörnyek?

V) Nem. Egy szörnytípus egyetlen elit képességet kap, ha már nincs több olyan szörnyfigura, amit épp el kellene helyezni a játéktáblán. Ez fordulónként egyetlen alkalomra van korlátozva, függetlenül attól, hogy hány ellenséges szörnyet nem tudtatok a figurahiány miatt a táblára tenni.

K) Helyénvaló, ha eltávolítom a játéktábla korábbi, már felfedezett térképlapjait, amikor a hősök már új területeket fedeznek fel (bár nem minden tábla olyan óriási)?

V) Igen. Mindaddig, amíg senki nem kap kedvet ahhoz, hogy egy korábban felfedezett területre visszatérjen, eljárhattok így. Ez több helyet is hagy a táblának, hogy kanyarodjon, visszaforduljon úgy, hogy már nem akadályozzák ezt meg a korábban letett térképlapok (képzelték azt, hogy az egyre ereszkedő járatokban haladva tulajdonképpen a korábban felfedezett területek alatt kalandoztok).

K) A szellempáncél (Spirit Armor) megakadályozza a romlottságpontok szerzését?

V) Nem, csak az épelme-sérüléseket.

K) Amikor egy kisebb szörnyet egy nagyobb szörny a mozgásakor arrébb lök, minden esetben újabb célpontot kell választania még akkor is, ha a lökés után is az eredeti célpontjával szomszédos mezőn maradt?

V) Nem. Az arrébb lökött szörnynek csak akkor kell új célpontot választania, ha nem maradt az eredeti célpontjával szomszédos mezőn.

K) Ha egy olyan újabb szörnycsapat érkezik egy rajtatütés következtében a játéktáblára, amilyen típusból már vannak fenn szörnyek a táblán, akkor minden ilyen típusú szörny megkapja a +2 kezdeményezést, vagy csak az újonnan érkező csapat?

V) Minden ilyen típusú szörny megkapja a +2 kezdeményezést.

K) Mi történik, ha a normál világ egyik típusú szörnyei (pl. a homálypók) már játékban vannak, és egy idegen világ azonos figurát használó szörnyei (pl. az őspók) is játékba kerülnek?

V) Hacsak nincs külön figura az újabb típus-variáció jelölésére, akkor a játéktáblán lévő összes ilyen típusú szörny azonnal az idegen világbeli (azaz őspók) szörnyé változik.

K) Az „Explosive” találkozáskártya esetén a hős kap TP-t a felrobbantott szörnyek után?

V) Nem.

K) A bandita „lendülő ököl” fejlesztett képessége hat a szomszédos mezőn álló többi hősre is?

V) Igen, minden szomszédos figurára hat.

K) Hogy működik a „Cosmic Insignificance” fenyegetéskártya?

V) Minden sikertelen akaraterő mentés után csökken a hős épelméjsége eggyel permanensen (ahelyett, hogy egy-egy épelme-sérülés jelző kerülne a hős karakterlapjára).



SHADOWS OF BRIMSTONE™

A Shadows of Brimstone™ egy folyamatosan bővülő társasjáték világ, és ez az alapdoboz még csak a kezdet! Az alábbi figura galéria rövid ízelítőt ad a hamarosan bővülő játékban szereplő hősök és szörnyek figuráiból!



zongorista
hős



talajkutató
hős



doktor
hős



lávaember
nagyméretű
épített ellenfél



homálykő sámán
a hős és a medve formája



homálykutya
nagyméretű
homálybestia ellenfél



bandita
hős



homok-kráken
szuper-nagyméretű
bestia ellenfél



**FLYING FROG
PRODUCTIONS®**