

ARCHMAGE KÁRTYAFORDÍTÁSOK

készítette: BEORN (2018) lektorálta: HIPSZKI LÁSZLÓ nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás!

AUTOMATON (ROBOT)	BEFUDDLE (ÖSSZEZAVARÁS)	CORROSION (ROZSDÁSODÁS)
Vedd el egy követődet bármelyik romlapkáról, és helyezd el a varázstornyon bármelyik alapszintű varázsmezőjén. Ha ez a mező eddig üres volt, azonnal frissítsd a varázskönyvedet, hogy ezt a varázslatot is tartalmazza.	Azután mondhatod el ezt a varázslatot, miután dobtál a hadúrkokkával. Hozzáadhatsz, vagy levonhatsz egyet a dobás értékéből.	Távolítsd el az összes őrzelőt a mágusod aktuális tartománylapkájáról, illetve minden szomszédos lapkáról. A követőket ez a varázslat nem érinti.
CORRUPT (MEGRONTÁS)	DECAY (PUSZTÍTÁS)	DIVINATION (ELŐRELÁTÁS)
Tegyél 1-1 rontásjelzőt minden ellenfeled egy-egy alapszintű varázsmezőn álló tanoncfigurája alá. Ha egy ellenfeled előlépteti ezt a tanoncat, és párbajra kerül sor, a megrontott tanoncat kell előléptetnie (mindenképp ő nyeri meg a párbajt). A játék végén ellenfeled minden haladó-, vagy mesterszintű megrontott tanonca után -1 pontot kap.	Minden olyan ellenfelednek, akinek összesen 10-nél több ereklyéje van, ki kell választania és el kell dobnia 2-2 tetszőleges ereklyéjét. <i>A goblin halálmágia soha nem hetyke, vagy bátor, finoman rángatja és tépi a valóság szövetét, amíg minden szét nem esik.</i>	Mostantól elkölthetsz mozgáspontot ereklyék gyűjtésére is. Ha a mágusod épp egy általad ellenőrzött vadonlapkán tartózkodik, 2-2 ereklyét kapsz a megfelelő típusból, minden ereklyegyűjtésre elköltött mozgáspontod után.
ENTANGLING VINES (MARASZTALÓ INDÁK)	FIERY CHASM (TÜZES SZAKADÉK)	FORTIFY (ERŐDÍTÉS)
Tegyél 1-1 indajelzőt 3 általad ellenőrzött vadonlapkára. Minden mágusnak, aki egy indajelzőt is tartalmazó helyszínre lépne, 1 extra mozgáspontot kell elköltenie, majd a jelző visszakerül a közös készletbe. <i>A driádok természete állandóan változik.</i>	Attól a helyszínlapkától kiindulva, ahol a mágusod tartózkodik, egyenes vonalban a játéktérület mindkét széléig, tegyél minden lapkára 1-1 szakadékjelzőt (eltávolítva minden már ott lévő varázsjelzőt). Bármely mágusnak, aki egy szakadékjelzőt tartalmazó helyszínlapkára lép, vissza kell tennie egy tanoncat a Rendjéből a közös készletbe.	Vegyél el a közös készletből 4 őrzelőt. Helyezd el őket tetszőlegesen az ellenőrzésed alatt álló vadonlapkákon. Ez esetben nem kell betartanod az „egy lapkán csak egy őrzelő lehet” korlátozást.
GATE (KAPU)	IMPRISON (BEBÖRTÖNZÉS)	INFLAME (LÁZADÁS)
Az utazásfázisod alatt tedd át a mágusodat bármelyik vadonlapkára, amelyiken nincs egyetlen ellenséges mágusfigura, vagy mágustorony sem. Ezért nem kell mozgáspontot elköltened.	Ha a mágusod épp egy olyan helyszínlapkán tartózkodik, ahol nincs őrzelő, de van egy ellenséges tanoncfigura, „bebörtönözheted” ezt a tanoncot (vedd le a tábláról és tedd a toronytáblád mellé). Ehhez nem kell mozgáspontot elköltened. Később, amikor egy városlapkán „begyűjtés” akciót hajtasz végre, 1-1 tetszőleges ereklyét kapsz minden bebörtönzött foglyod után.	Tegyél egy lázadásjelzőt egy általad kiválasztott mitikus faj településlapkájára (a démonok kivételével). Minden alkalommal, amikor a hadúr áthalad ezen a mezőn, válassz ki egy, az adott mitikus fajjal azonos színű vadonlapkát, és távolítsd el onnan a hadúr őrzelőjét (ha van), illetve a követőjét (ha nincs rajta őrzelő).
OBLITERATE (ELTÖRLÉS)	QUICKEN (GYORSÍTÁS)	SHADOW (ÁRNYÉK)
Távolítsd el minden őrzelőt és követőt arról a helyszínlapkáról, ahol a mágusod épp tartózkodik, és tedd vissza őket a közös készletbe. Minden olyan szomszédos helyszínlapkára, ahol nincs őrzelő, tedd le egy-egy követődet a Rendedből. Minden olyan szomszédos helyszínlapkáról, ahol van őrzelő, távolítsd el az őrzelőket.	Ezt a varázslatot csak az utazásfázisod alatt tudod elmondani. A mágusod kap 2 extra mozgáspontot. <i>Az idő számunkra olyan, akár egy könyv, és mi elfek az oldalait kényünkre-kedvünkre porgethetjük előre, vagy hátra.</i>	Minden egyes ellenfeled toronytáblájának egyik üres „kapujába” tedd át 1-1 tanoncfigurádat a közös készletből. Mielőtt ellenfeleid egy olyan ereklyét költenének egy varázslat elmondására, amelyik szomszédos az oda tett tanonccoddal, fizetniük kell neked 1 ilyen típusú ereklyét. Ezután tedd vissza a tanoncfigurádat a közös készletbe.
STONE SKIN (KŐBŐR)	SUBUGATE (LEIGÁZÁS)	TIME STOP (IDŐ MEGÁLLÍTÁSA)
Amikor egy ellenfeled megtámadja az egyik követődet, azt a Rendedbe is visszateheted a közös készlet helyett. Ettől még kapsz a csata után 1 vér ereklyét. <i>A törpéket kőkemény akaraterüjük óvja korokon át.</i>	Amikor megtámadod egy ellenfeled követőjét, tedd vissza a követőt a közös készletbe, majd vedd el egy saját követődet a közös készletből, és tedd a Rendedbe. Te nem kapsz vért a támadásod után, de ellenfeled igen. <i>A démonok a kiömlő vérből születnek.</i>	Hajtsd végre a mágusod aktuális helyszínének kör végi akcióját. Sem ezzel az akcióddal, sem ezen köröd végén nem hajthatsz végre egy városlapkán „begyűjtés” akciót.
TORMENT (KÍNZÁS)	TRANSMUTE (ÁTALAKÍTÁS)	UPHEAVAL (FELFORDULÁS)
Azután mondhatod el ezt a varázslatot, miután dobtál a hadúrkokkával. Dobj újra a hadúrkokkával.	Átalakíthatsz a toronytábládon lévő maximum 3 egyforma ereklyét ugyanannyi, másféle ereklyévé. <i>A gnómok rájöttek, hogy minden anyag és egyben minden mágia is felcserélhető.</i>	Válassz két egymás mellett lévő helyszínlapkát, melyek közül az egyik a tábla szélén helyezkedik el. Mozgasd át mindkét lapkát tetszőleges sorrendben a tábla bármelyik másik szélé mellé (nem kell továbbra is szomszédosnak maradniuk), és tegyél rájuk 1-1 felfordulásjelzőt. Nem választhatsz várost, illetve olyan lapkát, amin mágusfigura, mágustorony vagy felfordulásjelző van.
WELLSPRING (FORRÁS)		
Tegyél 1-1 forrásjelzőt maximum 3 általad ellenőrzött vadonlapkára. Ha egy ellenséges mágus lép egy olyan helyszínre, ahol a forrásjelző van, kap egy, az adott helyszínnek megfelelő típusú ereklyét, te pedig kapsz 2 tetszőleges típusú ereklyét a választásod szerint. A forrásjelző addig marad az adott helyszínen, amíg a követődet el nem távolítják onnan.		