

HOMÁLYRÉV

— APRÓ KALANDOK —

MORGÓ
MOGORVA

Játékszabály



Az alábbi játékszabály arra hivatott, hogy könnyen hozzáférhető, kereshető és nyomtatható legyen. Minden korrekcióval és erratával frissítjük.

Verziószám: v2025.01.07c

Legutóbb frissítve: 2025. 01. 07.

További tartalmakért látogasd meg a cephalofair.com/bnb oldalt.

© 2024 Cephalofair Games, LLC.
Minden jog fenntartva!

További tanulnivalók és játékelemek

Az útmutatóban tanultakkal le tudod játszani az első küldetést. Miután befejezted, olvasd el ezt a játékszabályt, hogy átismételd a tanulatokat.

Az alábbi fogalmak kimaradtak az útmutatóból, a részletes leírásukat alább találod:

- Felszerelések [17, 24](#)
- Visszaszerzés [15](#)
- Küldetéshatások ... [5, 6](#)
- Terep [7](#)
- Képességek fejlesztése .. [24](#)
- Elit szörnyek [20, 21](#)

Sok sikert, kalandozó!



Tartalomjegyzék

Előkészületek	4
Karakter választása	4
Szabályok áttekintése.....	4
Küldetés fázisai	4
Küldetés előkészületei	5
Küldeteskártyák	6
Terep	7
Akadályok.....	7
Nehéz terepek	7
Veszélyes terepek.....	7
Nyomólemezek	7
Feladatmezők	7
Küldetés áttekintése	7
Forduló eleji hatások.....	7
Kártyák választása	7
Kezdeményezés meghatározása	7
Döntetlenek feloldása.....	8
Szörnyek sorrendje	8
Karakter és szörnyek köre.....	8
Akciók és képességek áttekintése	8
Akciók	8
Képességek	8
Képességek típusai	9
Célpont	9
Célzott képességek	9
Csapattársak, ellenfelek és önmagad..	9
Távolság	9
Területre ható.....	9
Hozzáadott hatások	9
Elemek.....	10
Képességek	10
Mozgás	10
Ugrás	11
Repülés	11
Támadás	11
Támadásmódosítók sorrendje	11
Támadásmódosító táblázatok	11
Támadás hatások.....	12
Előny és hátrány.....	12
Átütés	12
Állapotok	13
Pozitív állapotok	13
Negatív állapotok.....	13
Gyógyítás	13
Aktív hatások	13
Védelem	14
Megtorlás.....	14
Kényszerített mozgás.....	14
Irányítás.....	15
Sebzés elszenvedése	15
Visszaszerzés	15
Karakter köre	16

Képességekártyák	16
Felszerelések.....	17
Maximum felszerelés	17
Felszerelés használata	17
Kötelező lépések	18
Pihenés	18
Elvesztés	19
Sérülés	19
Kifáradás	19
Szörnyek köre	20
Szörnykártyák	20
Szörnyek sorrendje	20
Fókusz	21
Útvonal választása	21
Fókusz nélkül.....	21
Szörnyek mozgása	21
Szörnyek támadása.....	22
Egyéb szörnyképességek	22
Szörnyek és elemek	22
Szörnyek térképre kerülése	22
Szörnyek sebződése és halála.....	23
Forduló vége	23
Fordulók nyomon követése	23

Küldetés befejezése	23
Elvesztett küldetés	23
Sikeres küldetés.....	23

A kampány kezdete	24
Felszereléskészlet	24
Karakterfejlődés	24
Fejlesztett képességekártyák.....	24

Függelékek	25
„A” függelék: Játékelemek listája	25
„B” függelék: Útmutató – szörnyek köre	25
„C” függelék: Fontos emlékeztetők ...	25
„D” függelék: Felszerelések listája ...	27

Készítők	29
-----------------------	----

Segédlet	30
-----------------------	----



Előkészületek

Jaj, ne! Egy átok hatására összementél! A továbbiakban küldetések sorozatát fogod játszani egy eddig ismeretlen, apró világban, hogy visszanyerd az eredeti méreted. Talán találkozol barátságos figurákkal is az utad során, de ellenségek minden sarokból lesnek rád – velük meg kell küzdened. Biztosan helyt fogsz állni, mivel tehetséges zsoldos vagy. Ha a megfelelő kártyákat játszod ki a megfelelő időben, felülkerekedhetsz minden rád leselkedő veszélyen.

A játékban hat választható karakter található különböző játéktílusokhoz, mindegyikük egyéni képességekkel, a karakteredet pedig a játék során személyre szabhatod különböző felszerelésekkel és a képességkártyáid fejlesztésével.

Ebben a játékszabályban megtalálsz minden, a játékhoz szükséges részletet. Ha már játszottál Homályrév-játékot, bizonyos szabályok ismerősek lesznek, de ebben az esetben is azt ajánljuk, hogy olvass át mindent, hogy egyértelmű legyen az Apró kalandok szabályrendszere.

A lilával jelölt szövegek az Apró kalandokra vonatkozó specifikus szabályok, amik eltérnek a Homályrévtől és a Fagyosrévtől.

Karakter választása

Létrehozni a karaktered és belevágni a küldetésbe könnyű feladat: válassz egy karakter-típust, majd kezd el a játékot.

Az alábbi elemeket kell összegyűjtened a választott karakteredhez:

- **Karakterkártya:** ezen láthatod a karaktered kinézetét, az életerőpontjait különböző szinteken, és ide fogod tudni gyűjteni az állapotjelölőket. A hátoldalán egy rövid leírást olvashatsz a karakteredről, valamint itt listáztuk a hozzá tartozó képességkártyákat és azok fejlesztéseit.
- **A karakter figurája:** ez a kisméretű műanyag játékelem jelöli a karakteredet.
- **Képességkártyák:** 4 kétoldalú 1. szintű kár-

tyád és 4 kétoldalú 2. szintű kártyád van. A karakterkártyád hátoldalán láthatod a karakterhez tartozó kártyák neveit.

- **Támadásmódosító lapka (és egy fehér kocka):** ezen található a támadásmódosító táblázatot. Első szinten a lapkára nyomtatott táblázatot használd.
- **Fejlesztett támadásmódosító kártyák:** 2 kétoldalú kártya, amivel magasabb szinten módosíthatod a táblázatot.
- **A karakter életerőtárcsája:** ezen fogod tudni vezetni az életerőpontjaidat a küldetések során.

Szabályok áttekintése

Miután kiválasztottad a karaktered, itt az ideje megtanulni a játék szabályait.

A játékszabály többségében azt mutatja be, hogyan tudsz végigjátszani egy küldetést. Mivel ez egy kampányjáték, küldetések sorozatát kell teljesítened a megfelelő sorrendben. Az erre vonatkozó információkról az alapszabályok után olvashatsz.

Küldetés fázisai

Minden küldetés egy önálló kaland, amely egy játékkülés alatt teljesíthető. A küldetésapakli 20 küldetést tartalmaz, de nem fogod mindegyiket játszani egy kampányon belül. A többi Homályrév-játékkal ellentétben az Apró kalandok történetvezetése nagyrészt lineáris.

Minden küldetés három, tisztán elkülönülő fázisból áll:

- **Küldetés előkészületei:** Ebben a fázisban mindent előkészítesz, ami szükséges a küldetéshez: a saját karakteredet, a szörnyeket, akik ellen küzdeni fogsz, és a térképet, ami a csata helyszíne lesz.
- **Küldetés lejárata:** Minden küldetés fordulóból áll. Minden forduló során a térképen lévő figurák (a sajátod és a szörnyeké) végrehajtanak egy-egy kört. A fordulók addig tartanak, amíg a küldetést el nem veszíted vagy nem teljesíted a célt.

- **Küldetés befejezése:** Ebben a fázisban végrehajtod a sikeres vagy az elveszített küldetéssel járó hatásokat.

Küldetés előkészületei

Minden küldetés lejátszása előtt hajtsd végre az előkészületeket az alábbi sorrendben:

1. Válassz egy küldetést, és keresd ki a hozzá tartozó küldeteskártyát. **Megjegyzés:** bármelyik küldetést lejátszhatod, de a kerek történethez érdemes követni a küldeteskártyák végén található instrukciókat.
2. Olvasd el a küldetés bevezetőjét, a különleges szabályokat, a küldetés célját, valamint ellenőrizd a küldetés szintjét.
3. Vedd elő a küldetésben megjelenő szörnytipusokhoz tartozó szörnykártyákat.
4. Ellenőrizd a küldetéshatásokat, és hajtsd végre, amit lehetséges. Fordítsd át a küldeteskártyát a térkép oldalára.
5. Helyezd a szörnykártyákat egy-egy szörnylapkára. Minden lapkán helyezz egy fehér kockát a  pozícióba. Vedd elő a szörnyek térkép szerinti színének megfelelő életerőtárcsákat. Minden elit szörny szörnylapkáján helyezz egy további fehér kockát a  pozícióba.
6. Helyezz egy-egy, az adott szörny színével megegyező színes kockát a térkép szörnyvel jelölt mezőire. Helyezd a karaktered figuráját a térképen jelzett kezdőmezőre.
7. Vedd elő a támadásmódosító lapkát és a szörnyek módosítólapkáját. Ha a küldetés 2. vagy magasabb szintű, vedd elő a megfelelő szintű módosítókártyát, és helyezd a támadásmódosító lapkára. A szörnyeknek választhatsz a normáltól eltérő szintet is, ez esetben helyezd a választott szintnek megfelelő szörnymódosító kártyát a szörnyek módosítólapkájára.
8. Helyezz minden állapotjelölőt, a dobókockát és az ikonsegédlet-kártyát a közelbe.
9. Döntsd el, hogy az elérhető készletből milyen felszereléseket szeretnél magaddal vinni a küldetés során (lásd [Felszerelések](#)).
10. Vedd magadhoz a karaktered 1. szintű képességekártyáit, majd válaszd ki, mely kártyákat szeretnéd fejleszteni.
11. Állítsd be az életerőtárcsádat a karaktered maximális életerőpontjainak számára. Ezt a karakterkártyád alján láthatod szintek szerinti táblázatba szedve. Állítsd be színek szerint minden szörny életerőtárcsáját a nekik megfelelő életerőpontokra.
12. Hajts végre minden eddig végre nem hajtott küldetéshatást.

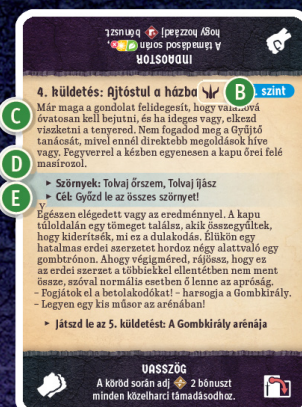
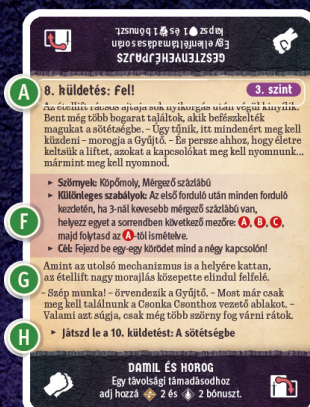
A fejleszthető kártyák száma mindig egygyel kevesebb, mint a küldetés szintje. A választott 1. szintű képességekártyákat cseréld le a megfelelő 2. szintű képességekártyákra (ezek listáját a karakterkártyád hátoldalán találod). A választott kártyák a kezeden lesznek a küldetés kezdetén.



Küldeteskártyák

Minden küldeteskártyán látható egy leírás, ami tartalmazza a küldetés lejátékszásához szükséges információkat. A legtöbb leírásban az alábbi információkat találod:

- A küldetés száma, címe és szintje.
- A küldetés lejátékszásához szükséges karakter (ha van ilyen).
- A küldetés bevezetője.
- A küldetés során megjelenő szörnyek listája.
- A küldetés célja. Ha ezt teljesíted, a küldetés véget ér – ebben az esetben a forduló végén olvasd el a küldetés végét.
- A küldetésre vonatkozó különleges szabályok.
- A küldetés vége.
- A sorrendben következő küldetés(ek).



A küldeteskártyák térkép oldalán láthatod a küldetéshez tartozó térképet. A térképen az alábbi információkat találod:

- Kezdőmező:** ide helyezd a karaktered figuráját a küldetés kezdetén.
- Terep:** ezek különleges mezők, speciális szabályokkal (lásd **Terep**).
- Szörnyek helye:** ezek a mezők jelzik a szörnyek elhelyezkedését a térképen a küldetés kezdetén. Helyezz 1-1 kockát a nekik megfelelő színnel jelzett mezőre.
- Egyéb fontos mezők:** a betűvel jelölt mezők magyarázatát a küldetés különleges szabályaiban találod.



Terep

Minden küldetés térképén találhatók különböző típusú terepek. A terep típusát a mező szélén lévő színes keret jelöli (a mező illusztrációjától függetlenül).

Minden olyan mező, aminek nincs színes kerete, **nem különleges mező**. Minden olyan mező, amin nem áll figura, **nem foglalt mező**. Minden olyan mező, ami nem különleges és nem foglalt, **üres mezőnek** számít.

Akadályok



A figurák nem léphetnek akadályra, kivéve repüléssel vagy ugrással (ugrás esetén nem fejezhetik be a mozgást ilyen mezőn). A távolság számolása történhet akadályon keresztül, és az akadályok nem blokkolják a távolsági támadásokat.

Nehéz terepek



Egy figurának 2 mozgáspontba kerül belépni nehéz terepre, kivéve repülés és ugrás esetén (akkor is, ha ugrással ilyen mezőre érkezik).

Veszélyes terepek



Ha egy figura veszélyes terepre lép, valamilyen hatás érvényesül rá (kivéve, ha repül vagy ugrik). A veszélyes terepek hatásai különbözők, ezek a hatások az adott mezőn láthatók. A hatás nem érvényesül újra, ha a figura a kört ilyen mezőn kezdi vagy ellép a veszélyes terepről, ha azonban az ugrását ilyen mezőn fejezi be, a hatás érvényesül. Ha egy figura **mozgásképtelenség** (lásd [Állapotok](#)) hatású veszélyes terepen áll, a többi figura mozgásakor akadálynak számít.

Nyomólemezek



A nyomólemezek aktiválását és minden kiváltott hatásukat a küldetés különleges szabályaiban találod. A nyomólemezek üres mezőnek számítanak.

Feladatmezők



A feladatmezőket általában meg kell támadnod vagy meg kell védened bizonyos küldetések céljának teljesítéséhez. A feladatmezők lehetnek támadás célpontjai, de a kényszerített mozgás nem hat rájuk és nem kaphatnak állapotjelölőket. Fókusz szempontjából a kezdeményezésük 99 (ha csak az adott küldetés különleges szabályai nem rendelkeznek másképp), de nem hajtanak végre kört.

A feladatmezők figurának számítanak, és ezek a mezők foglaltak.

A feladatmezők nem akadályok. A különleges szabályokban jelezzük, hogy ezek a mezők hogyan játszanak szerepet az adott küldetés céljában.

Küldetés lejátszása

Az előkészületek után készen állsz a játékra. Minden küldetés fordulókból áll, és minden fordulóban az alábbi lépéseket fogod végrehajtani:

1. Forduló eleji hatások
2. Kártyák választása
3. Kezdeményezés meghatározása
4. Karakter és szörnyek köre
5. Forduló vége

A fordulók egészen addig ismétlődnek, amíg nem teljesíted a küldetés célját vagy a karaktered ki nem fárad.

Forduló eleji hatások

Hajts végre minden forduló eleji hatást a küldetés szabályai szerint (például szörnyek térképre kerülése). Ezeket bármilyen sorrendben végrehajthatod, de a szörnyek egyszerre kerülnek a térképre (lásd [Szörnyek térképre kerülése](#)).

Kártyák választása

Miután minden forduló eleji hatást végrehajtottál, válassz két kártyát a kezedből, amelyeket a forduló során ki szeretnél játszani. A két kártya közül válassz egyet, amelyiknek a közepén látható száma meghatározza a forduló során a kezdeményezésed (lásd [Kezdeményezés meghatározása](#)).

Ehelyett dönthetsz úgy – ha van legalább két kártya a kezvedben és/vagy az eldobott kártyáid között –, hogy hosszú pihenést hajtasz végre (lásd [Pihenés](#)). Ebben az esetben a kezdeményezésed 99, és az egyetlen végrehajtott akciód a hosszú pihenés – a forduló során nem választhatsz és nem játszhatasz ki kártyákat.

Kezdeményezés meghatározása

Miután választottál két képességekártyát vagy a hosszú pihenést választottad, határozd meg a fordulóban a szörnyek kezdeményezését és az akcióikat.

Dobj a dobókockával minden szörnytípusnak, amelyből legalább egy van a térképen, majd tedd a fehér kockát az eredménynek megfelelő pozícióba.

Határozd meg a kezdeményezési sorrendet a saját kezdeményezési értéked és a szörnykártyákon, a dobott akciók tetején jelölt értékek alapján. Ez mutatja a körsorrendet ebben a fordulóban, a legalacsonyabbtól a legmagasabb értékig haladva. Ha hosszú pihenést hajtasz végre, a kezdeményezésed 99.

Elit szörnyek

Az elit szörnyek esetén két fehér kocka kerül a szörnylapkára. A dobott eredmény azt a pozíciót jelzi, ahová nem kell kockát tenned. Egy elit szörny mindkét megjelölt kezdeményezési értékénél végrehajt egy kört: az első körében az elsőként megjelölt oszlop akciót, a másodikban a másik megjelölt oszlop akciót.

Döntetlen feloldása

Ha döntetlen van közted és egy szörny között, te kerülsz előbb sorra.

Szörnyek sorrendje

Minden szörny a kezdeményezés sorrendjében hajtja végre a körét. Minden azonos típusú szörnynek azonos a kezdeményezési értéke, ezen az értéken belül növekvő szám-sorrendben kerülnek sorra (lásd [Szörnyek sorrendje](#)).



Karakter és szörnyek köre

Minden figura a térképen – a karaktered és a szörnyek – végrehajt egy kört minden fordulóban. Egy kör akkor kezdődik, amikor az előző figura köre véget ért, és akkor ér véget, amikor a következő elkezd a saját körét. Egy figura a köre során végrehajtja a kártyáján látható akciókat és képességeket.

Mielőtt részletesen kitérünk a karakter és szörnyek körére, nézzük át, hogyan működnek az akciók és a képességek.

Akciók és képességek áttekintése

Akciók

Egy képességekártya egyik felén látható egy vagy több képesség összességét nevezzük **akciónak**. A köröd során általában 2 akciót fogsz végrehajtani: az egyik választott kártyád felső akcióját és a másik kártyád alsó akcióját. Egy képességekártyának a felső és az alsó része is 1-1 akciónak számít.

Egy szörny 1 akciót hajt végre a saját körében. A képességek egy oszlopa 1 akciónak számít.

Egy akcióra lehet hivatkozni bármely benne szereplő képességgel – azaz, ha egy akció része a  2 és a  2 képesség, lehet rá hivatkozni mozgás és támadás akcióként is.

Képességek

Az olyan szövegek és/vagy ikonok csoportját, amit egy figura a térképpel, saját magával vagy más figurákkal szemben használhat, **képességnek** nevezzük.

Ha egy akció több képességből áll, a képességeket választóvonalak különítik el.

Egy akción belül a képességeket mindig a feltüntetett sorrendben kell használnod. Amíg egy figura egy képességet használ, nem kezdhet el egy másik képességet használni. Ez alól kivételt képeznek a támadásmódosítók képességei.

A karaktered képességei kihagyhatók, kivéve, ha kötelezők (lásd [Kötelező lépések](#)).

Képességek típusai

Célpont

☉ A legtöbb képességnek a célpontja egy vagy több figura. A célpont meghatározza, milyen vagy mennyi figurára hat a képesség. Bizonyos esetekben a célpontra vonatkozó feltételek ki vannak írva, de a legtöbb esetben csak egy számot fogsz látni. **Célpont X** esetén a képességet használó figura célba vehet X különböző figurát a képesség távolságán belül. Ebben az esetben a célpont- és a távolsági korlátozások minden célpontra vonatkoznak, valamint a képesség további hatásai minden célpontra érvényesülnek. Egy képesség célpontja nem lehet többször ugyanaz a figura, hacsak egy kártya más-kepp nem rendelkezik.

Ha egy célzott képesség célpontja nincs meghatározva, a célpont értéke 1, azaz csak 1 figura lehet a célpont.

Célzott képességek

Célzott képességek a **támadás**, az **állapotok**, a **gyógyítás**, a **kényszerített mozgás** és az **irányítás**. Célzott képesség nem hajtható végre, ha nincs elérhető célpont.

Csapattársak, ellenfelek és önmagad

A szörnyek egymás csapattársainak számítanak, te és a szörnyek egymás ellenfelei vagytok. **A figurák nem csapattársai önmaguknak.**

Általában a negatív képességek célpontja csak ellenfél, a pozitív képességek célpontja csak csapattárs vagy a képességet használó figura lehet. Bizonyos célzott képességeknek különleges feltételei vannak, amelyek ellentétesek ezzel a szabállyal.

Ha bármely képesség célpontja „önmaga(d)”, az kizárólag az akciót végrehajtó figurára hat.

Távolság

➡ A legtöbb képességnek egy figura a célpontja. A távolság jelzi, milyen távolságban lehet az adott figura.

Távolság X esetén a képességet használó figura bármely X mezőn belül álló figurát célba veheti, beleértve a képességet használó figurát is. A távolság számolható akadályokon és figurákon keresztül.

Minden olyan képesség, aminél jobbra kiemelve látható a távolság értéke, távolsági képességnek számít.

A célpont meghatározásánál a képességet használó figura által elfoglalt mező szomszédosnak számít.

Területre ható

Területre ható képességgel a képességet használó figura több mezőt is célba vehet egyszerre. Az alakzat forgatható és tükrözhető.

⬠ A szürkével jelölt mező a képességet használó figura által elfoglalt mező. Minden olyan területre ható támadás, amin szürke mező látható, közelharci támadásnak számít (lásd **Támadás**).

⬢ A pirossal jelölt mezők a célmezők. Elég 1 piros mezőnek távolságon belül lennie, és ennek a mezőnek nem kell foglaltnak lennie. Ha egy területre ható képesség **+1** ☉-ot kap, még egy figura célba vehető az alakzaton kívül, de a képesség távolságán belül. Ez nem azt jelenti, hogy a figura még egyszer célozhat az adott alakzatban, csak egy további mezőt célozhat.

Hozzáadott hatások

A hozzáadott hatások a képesség részét képezik, és módosítják azt. A jellemző hozzáadott hatások (például a **☼ X**, a **☼ X** és az **állapotok**) a képességtől jobbra vannak felsorolva, eltérő színű háttérrel. Minden feltételhez kötött hatás – ami elemet használ fel (lásd **Elemek**) és aminek más költsége van – a képesség alatt van felsorolva, eltérő színű háttérrel, pontozott kerettel.

A hozzáadott hatások kihagyhatók, de erről az előtt kell döntened, hogy támadásmódosítót dobnál.

A feltételhez kötött hatások szintén kihagyhatók: nem kell kifizetned a költségét, illetve ha kifi-



zeted, még dönthetsz úgy, hogy nem érvényesíted a hatást. Ha a kihagyható hatás egy több figurát célba vevő támadás része, a hatás kihagyásáról támadásonként dönthetsz, minden esetben a támadásmódosító dobása előtt, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik.

A képesség alatt lehetnek feltüntetve egyéb hozzáadott hatások, de a képesség alatti szöveg nem minden esetben hozzáadott hatás. Minden szöveg, ami a képesség használatát szabályozza (pl. célpontra vonatkozó korlátozások), hozzá tartozik a képességhez, nem hozzáadott hatás, és nem kihagyható.

Elemek

Egyes akciókhoz elemi töltés (tűz, jég, levegő, föld, fény, sötétség) kapcsolódik. Minden elemi töltés, ami a kijátszott képességekártyáidon, a kezekben és az aktív területeden lévő képességekártyáidon és a szörnyeknek dobott akciókon látható, egy fordulóban egyszer felhasználható. Ugyanazon elemből, ha elérhető, több elemi töltés is felhasználható egy fordulóban.

					
tűz	jég	levegő	föld	fény	sötétség

Egy elemi töltés addig elérhető, amíg látható és nem lett felhasználva az adott körben. Egy képességekártyán látható elemi töltés nem elérhető, amint a kártyát eldobod, elveszted vagy a másik oldalára fordítod. Amikor egy képességekártyát visszaszerzel vagy átfordítasz a „B” oldalára, a kártya látható oldalán lévő elemi töltés

elérhetővé válik. Egy szörnytípusnak dobott akcióból csak egy elemi töltés használható el, akkor is, ha az adott típusból több szörny is jelen van a térképen. Egy szörnytípusnak dobott akción látható elemi töltés nem elérhető, ha megölted az összes ilyen típusú szörnyet.



Elemi töltések felhasználásával hozzáadatsz hatásokat bizonyos képességekhez, vagy akár egy új képességet is használhatsz. Ezt az elem ikonján látható  jelöli, mellette a hozzáadott hatás leírásával. Ha az elem elérhető, felhasználható. Amikor egy elemi töltést felhasználasz, emlékezned kell rá, hogy az nem használható el újra a következő fordulóig. (Érdemes jelölni az használt elemeket egy szabad kockával, állapotjelölővel vagy bármivel, hogy ne kelljen fejben tartanod.)

Ha egy képességhez több elemi töltés által aktiválható hozzáadott hatás tartozik, a képességet használó figura dönthet, hogy melyeket aktiválja. Ha egyetlen hozzáadott hatásnál több elem látható felsorolva, minden elemet el kell használni az aktiváláshoz. Egy elemnek több töltése is felhasználható egyszerre, azonban minden látható elemi töltés csak egyszer használható el fordulónként.

 A hatszínű ikon egy szabadon választott elemet jelöl (nem az összes elemet). Az ezzel az ikonnal jelölt hozzáadott hatások aktiválásához bármely elemi töltés felhasználható. Egy hatszínű elemi töltés felhasználható úgy, mintha a hat elem bármelyike lenne.

 A vegyes elem ikonok, amelyeknek a határain belül két elem is látható, a két elem egyikét jelölik (nem mindkettőt). Az ezzel az ikonnal jelölt hozzáadott hatások aktiválásához a két elemi töltésből elegendő az egyiket használni. Egy vegyes elemi töltés felhasználható úgy, mintha a két jelölt elem egyike lenne.

Képességek

Mozgás

 A **mozgás X** képességgel egy figura X mozgáspontot kap. Az adott figura elköltheti ezeket a mozgáspontokat, hogy minden mozgásponttal 1 mezőt lépjen. A figurák átmozoghatnak csapattársakon, de nem mozoghatnak át ellenfeleken, akadályokon és feladatmezőkön. Egy figurának mindig nem foglalt mezőn kell befejeznie a mozgását. Ha egy figura mozgás képességet használ, legalább 1 mezőt lépnie kell.

Minden fennmaradó mozgáspont elveszik a mozgás képesség befejezésével.

Ugrás

↪ Az **ugrás** egy mozgás képességhez hozzáadott hatás. Az ugrással egy figura figyelmen kívül hagyhat minden ellenfelet, akadályt, feladatmezőt és veszélyes terepet, az utolsó mezőt kivéve.

Egy figura ugrás esetén a nehéz terepet teljesen figyelmen kívül hagyja.

Repülés

✖ A **repülés** egy aktív hatás (lásd **Aktív hatások**). A repüléssel egy figura figyelmen kívül hagyhat minden ellenfelet, akadályt, feladatmezőt és veszélyes terepet, az utolsó mezőt is beleértve. Azonban repülés esetén sem végezheti a mozgását egy másik figura által elfoglalt mezőn (és más figura sem érkezhetsen repülő figura által elfoglalt mezőre).

Támadás

✖ A **támadás X** egy negatív, célzott képesség, amellyel egy figura X alapértékű sebzést okozhat a megadott távolságon belül.

Az a támadás, amelynek nincs meghatározott távolsága (↪), 1-es távolságú **közelharc** támadásnak számít. Ilyen támadással csak szomszédos ellenségek támadhatók, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik. Minden meghatározott távolságú (↪) támadás **távolsági támadásnak** számít a célponthoz mért távolságtól függetlenül.

Támadásnak az egyetlen célpont ellen indított egyszeri támadást nevezzük. **Támadó képesség** minden olyan képesség, amely egy vagy több különálló támadásból áll. **Támadó akció** minden olyan akció, amely tartalmaz legalább egy támadó képességet.

Támadásmódosítók sorrendje

Amikor végrehajtasz egy támadást, a támadás kártyán feltüntetett alapértéke háromféleképpen módosulhat. Ezeket az alábbi sorrendben kell érvényesítened:

1. Minden érvényesíthető támadási bónusz és büntetés – például a $\pm X$ ✖ hatások, beleértve a mérgezést (lásd **Állapotok**).
2. A támadásmódosító dobott eredménye.
3. A célpont védelem bónusza (lásd **Védelem**).

A módosítók érvényesítése után a célpont az alapérték és a módosítók összértékének megfelelő mennyiségű sebzést szenved el. Ha a célpontnak van bármilyen képessége vagy hatása, amivel nullázhat egy támadást, például kártyák eldobásával vagy elvesztésével (lásd **Sérülés**), azt ebben a fázisban érvényesítheti.

Ezeket a lépéseket hajtsd végre a támadó képesség minden célpontjánál. Így előfordulhat, hogy ugyanazon támadó képesség célpontjai különböző mennyiségű sebzést szenvednek el.

Támadásmódosító táblázatok

Amikor egy támadó képességet használasz, **a támadó képesség minden célpontjára külön dobnod kell támadásmódosítót**. Ehhez dobj a dobókockával, majd a dobott eredményt vedd össze a támadásmódosító lapkával: a támadásmódosítót az aktuális sor és a dobott eredmény (—, ○, +) szerinti oszlop által kijelölt rubrikában láthatod. Ezután módosítsd a támadás értékét a támadásmódosítóval (ez csökkentheti vagy növelheti az értéket). Amint a támadásmódosítót érvényesítetted, mozgassd a kockát egyvel lejjebb a támadásmódosító lapkán.

Támadásmódosítót csak támadás esetén kell dobni. Bármilyen egyéb, sebzést okozó hatás esetén nem kell dobni támadásmódosítót.

Neked van saját táblázatod, de az egy adott típushoz tartozó szörnyek osztoznak ugyanazon a táblázaton.

Minden karaktertípus és minden szörny a normál táblázattal kezd, ami a következőkből áll: hat (+0), négy +1, négy -1, egy +2, egy -2, egy 2x és egy ○. Minden karaktertípus táblázata fejlődik a kampány előrehaladtával (lásd **A kampány kezdete**), ezzel további hatások jelenhetnek meg a táblázaton.

Egy támadásmódosító a továbbiakban felsoroltakat tartalmazhatja:



A. Módosító érték: ez az érték módosítja a támadás értékét. A  módosító nullára csökkenti a támadás összértékét, a  módosító pedig megduplázza a támadás aktuális értékét.

B. Hozzáadott hatások: bizonyos módosítók állapotjelölőket (lásd [Állapotok](#)) vagy hozzáadott hatásokat adnak. Aktiváláskor minden ilyen hatás úgy működik, mintha a támadó képességnél lenne feltüntetve.

Támadási hatások

Támadási hatásnak nevezzük a támadásokhoz tartozó hatásokat. Ezek a hatások vagy a sebzés kiosztásánál vagy a támadás után érvényesülnek. A támadás utáni támadási hatás akkor is érvényesül, ha a támadás nem okoz sebzést (például  módosító esetén).

A támadónak még a támadásmódosító dobása előtt döntenie kell, hogy szeretne-e érvényesíteni támadási hatást. Minden támadási hatás – az „adj hozzá ” kivételével – a megtorlás bónusz előtt érvényesül (lásd [Védelem](#)). Az „adj hozzá ” hatás lehetővé teszi, hogy a támadó további támadásokat hajtson végre, ez esetben minden támadást teljes egészében végre kell hajtania, mielőtt elkezdene egy következő támadást.

Bizonyos támadásoknak vannak képességei (például gyógyító képességek), amelyek nem támadási hatások, de a támadáshoz tartoznak. Ezek a képességek a támadás végrehajtása után érvényesülnek (azaz minden esetleges megtorlás bónusz után).

Bizonyos módosítóknak vannak további hatásai a támadás értékének módosításán túl. A **támadó mindig dönthet**, hogy ezeket a hatásokat érvényesíti-e, miután dobott a dobókockával.

Előny és hátrány

Bizonyos hatások a támadásokhoz előnyt vagy hátrányt adnak. **Előny** esetén a támadó két támadásmódosítót dob, összevetve a dobás eredményét az egymást követő sorokkal. A szörnyek minden esetben a jobb támadásmódosítót választják, te bármelyiket választhatod. **Hátrány** esetén a támadó két támadásmódosítót dob, és a rosszabb támadásmódosítót választja.

Ha bizonytalan, hogy melyik módosító a jobb vagy rosszabb, a támadónak az elsőt kell választania.

Bizonytalanság abban az esetben fordulhat elő, ha két módosító számértéke azonos, de a hozzáadott hatásaik különböznek (például negatív állapotok, további képességek stb.). Minden olyan számértékkel nem rendelkező hatás, ami a támadóra nézve pozitív (például negatív állapotot ad a célpontnak), meghatározatlan pozitív értékűnek számít. Minden olyan számértékkel nem rendelkező hatás, ami a támadóra nézve negatív (például negatív állapotot ad a támadónak), meghatározatlan negatív értékűnek számít.

Egy támadásra nem kerülhet több előny vagy több hátrány. Ha egy támadásra előny és hátrány is kerül, vedd úgy, mintha egyik sem lenne rajta.

Minden távolsági támadás, amely szomszédos ellenfelet céloz, hátrányt kap.

Miután egy előnnyel vagy hátránnyal dobott támadás véget ér, a kockát a támadásmódosító lapkán 1 helyett 2 sorral mozgasd lejjebb.

Átütés

Az **átütés X** egy olyan hozzáadott hatás, amely a célpont védelem bónuszát (lásd [Védelem](#)) csökkenti X-szel.

Az  X hatások összeadódnak. Például: ha egy  2 -vel rendelkező támadás kap további  3-at, a célpont védelem bónusza 5-tel kevesebb az adott támadás során.



Állapotok

Egy állapotot adó képesség (az állapottól függően pozitív vagy negatív) célzott képesség, amely állapotjelölőt ad a képesség célpontjának.

Ha állapotjelölőt kapsz, helyezd a megfelelő jelölőt a karakterkártyádra. Ha egy szörny állapotjelölőt kap, helyezd a megfelelő jelölőt a szörny életerőtárcsája mellé.

Onnantól, hogy az állapotjelölő felkerül, az állapot fennáll, amíg az eltávolításának feltételei nem teljesülnek – enélkül sem a pozitív, sem a negatív állapotok nem eltávolíthatók. Egy figura sosem kaphat több azonos állapotjelölőt, de ha egy figura olyan állapotjelölőt kap, amellyel már rendelkezik, annak a hatóideje kitolódik.

Ha egy figura olyan állapotjelölőt kap a köre során, amelyet „a következő köre végén” kell eltávolítani, annak a hatása azonnal érvényesül, és a következő köre végéig fennáll. Ha egy állapotjelölő egy figura körének végén eltávolítandó, csak akkor távolítsd el, ha minden más kör végi hatást végrehajtottál.

Előfordul, hogy képességek hozzáadott hatásként adnak állapotjelölőket; ebben az esetben a képesség minden célpontja megkapja az állapotjelölőt, miután a képesség alapvető hatásait végrehajtottad. Ha a képesség egy támadás, a célpont akkor is megkapja az állapotjelölőt, ha a támadás nem okozott sérülést; de nem kapja meg az állapotjelölőt, ha a támadás megölte vagy kifárasztotta a célpontot – vagy immunis.

Pozitív állapotok

 **Láthatatlanság:** A figurát nem célzhatja ellenfél, azonban a nem célzott képességek befolyásolhatják. A láthatatlan figura és csapattársai interakcióba léphetnek egymással. A láthatatlanságot a figura következő köre végén távolítsd el.

 **Buzdítás:** A figura előnyt kap minden támadására. A buzdítást a figura következő köre végén távolítsd el.

Negatív állapotok

 **Vérzés:** A figura minden köre elején 1 sebzést szenved. A vérzés gyógyítással eltávolítható, és a gyógyítás hatása is érvényesül. (Emlékeztetőként a jelölővel letakarhatod a szörny képességének leírását.)

 **Méregzés:** Minden támadás, ami a figurát célozza, +1 -t kap.

A méregzés gyógyítással eltávolítható, de (a vérzéssel ellentétben) a méregzés megakadályozza a figura életerőpontjainak visszanyerését. (Emlékeztetőként elhelyezheted a jelölőt a figura életerőtárcsája mellé.)

 **Mozgásképtelenség:**

A figura nem hajthat végre semmilyen mozgás képességet. A mozgásképtelenséget a figura következő köre végén távolítsd el.

 **Lefegyverzés:** A figura nem hajthat végre semmilyen támadást. A lefegyverzést a figura következő köre végén távolítsd el.

 **Összezavarás:** A figura hátrányt kap minden támadására. Az összezavarást a figura következő köre végén távolítsd el.

Gyógyítás

 **A gyógyítás X** egy pozitív, célzott képesség, amely lehetővé teszi, hogy a célpont visszanyerjen X életerőpontot. Gyógyítás esetén a célpont életerőtárcsáját állítsd be a gyógyítással módosított életerőpontjaira.

Egy figura aktuális életerőpontja sosem lehet magasabb, mint a maximális életerőpontja. A gyógyítás célozhat olyan figurát, amely maximális életerőponton áll – így eltávolítható róla mérgezés vagy vérzés.

A támadásmódosítóból származó gyógyítás hatások ugyanúgy működnek, mint a gyógyítás képesség.

Egy gyógyítással egy figuráról eltávolítható vérzés és mérgezés bármilyen kombinációja. Ha mérgezést távolított el, nem nyerhet vissza életerőpontokat.

Aktív hatások

Az aktív hatást adó képességek olyan képességek, amelyek aktív hatást adnak az adott figurának vagy a csapattársainak. Amikor egy aktív hatást adó képességet használsz, a kártya az aktív területedre kerül, amíg a hatás érvényes.

Az aktív hatást adó képességeknél ikonok jelzik, hogy meddig tartanak a hatások. Amikor egy hatás véget ér (akkor is, ha az akciónak vannak egyéb aktív hatásai), a kártyát el kell távolítanod az aktív területről: az „A” oldalas kártyát fordítsd át a „B” oldalára, és vedd vissza a kezedbe; a „B” oldalas kártyát helyezd az eldobott kártyák közé; illetve ha az akció elvesztés ikonnal van jelölve, helyezd a kártyát az elvesztett kártyák közé (lásd **Elvesztés**).

 **Forduló bónusz:** ezek a hatások a képesség használatakor aktiválódnak, és a forduló végéig tartanak.

 **Állandó bónusz:** ezek a hatások a képesség használatakor aktiválódnak, és fennállnak, amíg úgy nem döntesz, hogy eltávolítod őket, vagy a meghatározott időtartam vége vagy adott esemény be nem következik. Például a  és  hatásoknak általában nincs meghatározott időtartamuk, így csak akkor érnek véget, amikor úgy döntesz, hogy eltávolítod őket. Azonban egy olyan bónusz, ami a következő támadásodat befolyásolja, eltávolítandó, miután végrehajtottad a következő támadásodat.

Dönthetsz úgy, hogy önként eltávolítasz egy forduló- vagy állandó bónusszal rendelkező kártyát azelőtt, hogy annak az időtartama véget érne, de ebben az esetben a hatás is véget ér. Ezt bármikor megteheted, kivéve egy másik képesség használata közben. Mivel az aktív területen lévő kártyák eltávolíthatók, számolhatsz velük úgy, mintha ott lennének, ahová az aktív területről való eltávolítás után kerülnek, azaz: „A” oldalas kártyák esetén a kezedben, „B” oldalas kártyák esetén az eldobott kártyák közt, illetve elvesztés ikon esetén az elvesztett kártyák közt. Így az aktív területen lévő kártyákat beleszámolhatod a két pihenéshez szükséges kezedben lévő és/vagy eldobott kártya közé. Hasonlóképpen eltávolíthatod, majd áthelyezheted őket az eldobott vagy elvesztett kártyák közé ahhoz, hogy figyelmen kívül hagyj egy sebzést. Amikor visszaszerzel eldobott kártyákat (például pihenéssel) vagy elvesztett kártyákat (bizonyos speciális akciókkal), az aktív területen lévő kártyáidat is választhatod.

Az aktív hatást adó képességgel rendelkező akcióknak lehetnek további képességeik is, de ezeket a képességeket csak akkor használhatod, amikor a kártyát kijátszod. Nagyon sokféle aktív hatást

adó képesség létezik. Ezeket általában elláttuk szöveges magyarázattal, de van két típus, amikre az alábbi általános szabályok vonatkoznak.

Védelem

 A **védelem X** egy pozitív képesség, ami a képességet használó figurának X védelem bónuszt ad, azaz a bejövő sebzés értékét X-szel csökkenti. A védelem bónusz csak azután érvényesül, hogy minden támadási bónusz vagy büntetés és a támadásmódosítók érvényesültek. Több védelem bónusz összeadódik, és a sebzés értéke az összértékükkel csökken. A védelem bónusz nem érvényesül olyan sebzésekre, amelyek nem támadásból származnak, valamint nem hagyhatod figyelmen kívül a hozzáadott hatásokat. A védelem a képességet használó figurára vonatkozik, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik.

Megtorlás

 A **megtorlás X** egy pozitív képesség, ami a képességet használó figurának X megtorlás bónuszt ad. Ezzel bármely figurának, ami megtámadja a képességet használó figurát, X sebzést okoz, ha az adott ellenfél a megjelölt távolságon belül tartózkodik minden támadási hatás (például lökés vagy húzás) érvényesítése után. Ha nincs megjelölve távolság, a bónusz csak a szomszédos támadókra érvényes. A bónusz minden támadásnál aktiválódik, és mindig a támadás végrehajtása után érvényesül.

Bizonyos megtorlás képességek tartalmaznak hozzáadott hatásokat (például lökés vagy állapotok). Ezek a hatások a megtorlás sebzése után érvényesülnek.

A megtorlás nem számít támadásnak vagy célzott képességnek, ezért a sebzését nem csökkenti a védelem bónusz. Ha egy megtorlással rendelkező figura meghal vagy kimerül az őt érő támadás során, a megtorlás nem érvényesül. Több megtorlás bónusz összeadódik egy sebzésé, azonban minden megtorlás csak a megjelölt távolságon belül érvényesül.

A megtorlás bónusz a képességet használó figurára vonatkozik, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik.

Kényszerített mozgás

Kényszerített mozgásnak számít minden olyan negatív, célzott képesség, ami lehetővé teszi egy

figurának, hogy egy másik figurát mozgasson. Kényszerített mozgás esetén is követni kell a mozgásra vonatkozó szabályokat: ha egy repülő figurát mozgatsz, arra továbbra is a repülés szabályai vonatkoznak.

Két alapvető kényszerített mozgás képesség van:

◆ **A lökés X** a célpontot legfeljebb X mezővel messzebb mozgatja a képességet használó figurától. A célpontnak minden lépéssel növelnie kell a képességet használó figurától mért távolságot.

◆ **A húzás X** a célpontot legfeljebb X mezővel közelebb mozgatja a képességet használó figurához. A célpontnak minden lépéssel csökkentenie kell a képességet használó figurától mért távolságot.

Amikor lökést vagy húzást használsz, a célpontod mozgásának irányát és pontos lépésmennyiségét te döntöd el. Ha a célpontodat veszélyes terepre mozgatod, a veszélyes terep hatása érvényesül rá, kivéve, ha repül.

Amikor egy szörny lökést vagy húzást használ, a mozgás irányát te döntöd el, de a célpontnak a lehető legmesszebb kell mozognia. A lökést és a húzást nem befolyásolja a nehéz terep, de minden más mozgásra vonatkozó szabályt továbbra is követni kell (például a repülésre vonatkozó szabályokat). Mozgásképtelen figurákat is lehet lökni és húzni.

A lökés és a húzás lehet más képességek hozzáadott hatása, amelynek segítségével a képesség célpontjai mozgathatók, miután a figura használta az adott képességet. Ha a képesség egy támadás, a célpont mozgatható akkor is, ha a támadás nem okozott sérülést. Azonban a célpont nem mozgatható, ha a támadás megölte vagy kifárasztotta.

Több lökés vagy húzás összeadódik. Például:

egy ◆ 1 képesség összeadódik egy ◆ 2 képességgel, így használható egy ◆ 3 képesség.

Irányítás

Az **irányítás** segítségével rávehetsz egy szörnyet, hogy használjon egy vagy több képességet, és te döntöd el, hogy a képességet hogyan használja. A képesség használata során az irányított figura ellenfélnek tekinti a te ellenfeleidet.

Amikor egy irányított lényel mozgás képességet használsz, az kényszerített mozgásnak számít. Nem irányíthatsz mozgás képességet

olyan figuránál, amely nem tud más mezőre lépni vagy mozgásképtelen.

Amikor egy irányított lényel támadás képességet használsz, az irányított figura a saját támadásmódosító táblázata szerint támad. Nem irányíthatsz támadás képességet olyan figuránál, amelynek nincs elérhető célpontja vagy lefegyverzés került rá.

Irányíthatsz egy figurát, hogy használjon ✨ X vagy 🦿 X képességet akkor is, ha a figurának nem dobtál ilyen képességet a forduló során. Egy irányított figura megtartja minden állandó bónuszát és speciális jellemzőit. Az irányított képesség nem számít külön körnek.

Sebzés elszenvedése

Bizonyos képességek támadás végrehajtása nélkül okoznak sebzést. Ez a sebzés nem módosítható. A „sebzés elszenvedése” nem célzott képesség.

Visszaszerzés

✔ A **visszaszerzés** egy pozitív, nem célzott képesség, amellyel visszaszerezheted az eldobott, átfordított vagy elvesztett képességkártyáidat (lásd [Elvesztés](#)). Nézd át a kezedben, az eldobott lapok között vagy az elvesztett lapok között lévő kártyáidat, majd válassz a képességben meghatározott mennyiségű kártyát, és vedd a kezedbe őket az „A” oldalukkal felfelé.



Karakter köre

A saját körödben az egyik választott kártyád felső akcióját és a másik kártyád alsó akcióját fogod végrehajtani (kivéve, ha hosszú pihenést hajtasz végre). Nem hajthatsz végre két felső vagy két alsó akciót. Bármelyiket végrehajthatod elsőként; nem számít, hogy melyik kártyád kezdeményezési értékét választottad.

Amint végrehajtottad az akciót, az „A” oldalas kártyát fordítsd a „B” oldalára, és vedd vissza a kezedbe, a „B” oldalas kártyákat viszont mindig az eldobott kártyák közé kell helyezned.

A képességekártyákat a karakterkártyád köré fogod lehelyezni: az eldobott kártyákat a bal oldalára, az elvesztett kártyákat a jobb oldalára, az aktív képességekártyákat pedig a karakterkártya fölé. A kezekben lévő kártyákat tartsd ezektől elkülönítve.

Képességekártyák

A képességekártyák mindegyike egyedi. Ezek a kártyák határozzák meg, milyen akciókat hajthatsz végre.

Egy képességekártyán az alábbi információkat találod:

- A. Oldaljelölés:** ez jelzi, hogy a kártya „A” vagy „B” oldalát látod.
- B. Név:** a kártya elnevezése.
- C. Szint:** a kártya szintje, ami lehet 1. (alap) vagy 2. (fejlesztett) szint (lásd [Karakter-fejlődés](#)).
- D. Kezdeményezési érték:** ez az érték határozza meg, mikor kerülsz sorra a forduló során (lásd [Kezdeményezés meghatározása](#)).
- E. Akciók:** minden kártyán látható egy felső akció és egy alsó akció. Egy akció során a képességeket mindig fentről lefelé haladva használhatod. A képességeket választóvonalak különítik el.
 - a. Ha egy akción aktív hatás ikon látható (lásd [Aktív hatások](#)), a kártyát kijátszáskor az aktív területre kell helyezned.
 - b. Ha egy akción elvesztés ikon látható (lásd [Elvesztés](#)), a kártyát az elvesztett kártyáid közé kell helyezned, miután végrehajtottad az akciót.
- F. Alap akció ikonok:** minden képességekártya felső részét használhatod alap 2, alsó részét pedig alap 2 akcióként

Ha egy kártyát így használasz, fordítsd meg, és vedd vissza a kezedbe (ha „A” oldalas) vagy dobd el (ha „B” oldalas) – a rajta lévő további ikonok nem számítanak ebben az esetben.



Felszerelések

Minden küldeteskártyán 2 felszerelés van, 1 a küldetés leírása fölött és 1 alatta.

A felszerelések segítségével különféle bónuszokhoz és extra képességekhez juthatsz, amiket használhatsz a körödben végrehajtott két akciódon felül.



Egy felszerelés leírásában az alábbi információkat találod:

- A. Név:** a felszerelés neve.
- B. Hatás:** a kapott bónusz vagy képesség, illetve hogy hogyan tudod használni a felszerelést.
- C. Használat:** ez az ikon jelzi, mi történik a felszereléssel használat után (lásd [Felszerelés használata](#)). Bizonyos felszerelések csak elhasználódnak, de vannak, amiket elvesztesz. Bizonyos felszereléseket akár többször is használhatsz.
- D. Típus:** minden felszerelés besorolható a 3 típus egyikébe: , vagy . Ezek a típusok határozzák meg, mely felszereléseket viheted magaddal a küldetésre.

Maximum felszerelés

Minden felszerelést, amit a küldetésre magaddal viszel, helyezz a karakterkártyád alá. A használatukat a felszerelés leírásában találod.

Az elérhető felszerelések közül bármelyiket használhatod (lásd [Felszerelésekészlet](#)), de csak korlátozott mennyiségű felszerelést vihetsz magaddal egy küldetésre: 2 vagy 1 típusú felszerelést, valamint fele annyi típusú felszerelést, amennyi a küldetés szintje (felfelé kerekítve).

Felszerelés használata

Használt ikon: a felszerelés használat után használatnak számít. Használat után fordasd el a kártyát. A használt felszereléseket visszaszerezheted a következő hosszú pihenésed során (lásd [Pihenés](#)).

Elvesztés ikon: a felszerelés használat után elvesztettnek számít. Használat után helyezd a kártyát a felszerelésekészletbe. Az elvesztett felszereléseket nem használhatod többet az adott küldetés során.

Bizonyos felszereléseken ezek közül egyik ikon sem szerepel. Ez azt jelenti, hogy a felszerelésnek passzív hatása van. Az ilyen felszereléseket bármennyiszer lehet használni.



Kötelező lépések

A kötelező lépések olyan hatások vagy képességek, amelyek nem kihagyhatók, ha az akció bármely részét végrehajtod. Ilyen esetekben a hatást vagy képességet kiemeltük egy „!”-lel jelzett szövegdobozban. Ezek lehetnek:

- **Negatív képességek:** a jelzett képesség negatív hatást fejt ki rád.
- **Elvesztés ikon:** a kártyát az elvesztett kártyák közé kell helyezned.
- **Aktív ikonok:** a kártyát az aktív területre kell helyezned.



Pihenés

Az eldobott kártyáidat elsősorban pihenéssel tudod visszaszerezni. Két lehetőség van: rövid pihenés és hosszú pihenés.

Mindkét esetben a pihenést csak akkor hajthatod végre, ha van legalább 2 kártya a kezvedben és/vagy az eldobott kártyáid között. (Ebbe beletartoznak az állandó bónusszal rendelkező kártyák az aktív területeden (lásd [Aktív hatások](#)), de csak azok, amiket nem használtál fel egy elvesztés ikonnal jelölt akció során.)

A pihenés minden esetben egy kártya elvesztésével jár. A forduló vége során (lásd [Forduló vége](#)) végrehajthatsz egy rövid pihenést.

Rövid pihenésnél vedd vissza a kezvedbe minden eldobott kártyádat, fordítsd vissza minden „B” oldalas kártyádat az „A” oldalára, majd véletlenszerűen dobj el egy kártyát a kezedből.

Ha ezt a kártyát inkább megtartanád, elszenvethetsz 1 sebzést, hogy eldobj helyette egy másik véletlenszerű kártyát – ezt rövid pihenésenként egyszer teheted meg.

A kártyák választása során (lásd [Kártyák választása](#)) dönthetsz úgy, hogy két kártya választása helyett hosszú pihenést hajtasz végre. Ez kitölti az egész körödet a fordulóban (tehát nem játszol ki kártyákat). Hosszú pihenés esetén az alábbi lépéseket 99-es kezdeményezésnél hajtsd végre:

1. Vedd vissza a kezvedbe minden eldobott kártyádat, fordítsd vissza minden „B” oldalas kártyádat az „A” oldalára, majd dobj el egy tetszőleges kártyát a kezedből (kötelező).
2. Hajts végre egy gyógyítás 2 magadra akciót (opcionális).
3. Szerezd vissza minden használt felszerelésedet (opcionális). A felszereléseket használhatod ugyanabban a körben, amelyben visszaszerezted őket.

A pihenés során egy kártyát el kell vesztened. Ha nincs a kezvedben kártya, akkor az aktív területéről kell elvesztened egy kártyát, amin nincs elvesztés ikon. Ha az aktív területen sincs kártya, amit elveszthetnél, hajtsd végre a pihenés további lépéseit, majd ellenőrizd a következő forduló elején a kifáradást.

Elvesztés

X Az elvesztés ikonnal jelölt akciókat csak egyszer hajthatod végre. Ha egy akción az elvesztés ikon látható, a kártyát az elvesztett kártyáid közé kell helyezned az akció (részleges vagy teljes) végrehajtása után. A kártya itt marad a küldetés végéig (hacsak vissza nem szerzed).

Ha egy elvesztés ikonnal jelölt akcióval aktív hatást adó képességet használtál, a kártya elvesztettnek számít, és az elvesztett kártyáid közé kell helyezned, amint az aktív hatás véget ér.

Bizonyos elvesztés ikonnal jelölt akciókon a **X** ikon látható. Ha ilyen ikonnal jelölt akciót hajtasz végre, a kártyát semmilyen módon nem szerezheted vissza a küldetés során. Helyezd a kártyát az elvesztett kártyáid közé, és emlékeztetőként forgasd el 180 fokkal.

Sérülés

Ha el kell szenvedned valamilyen sebzést, le kell csökkentened az életerőpontjaidat a sebzés értékével, kivéve, ha figyelmen kívül tudod hagyni a sebzést. A sebzés figyelmen kívül hagyása kétféle módon lehetséges:

- **Képesség vagy hatás:** egy aktív képesség vagy hatás segítségével figyelmen kívül hagyhatod a sebzést.

- **Kártyavesztés:** kártyavesztéssel 3 módon hagyhatod figyelmen kívül a sebzést:
 - ◊ **Dobj el** egy tetszőleges „A” oldalas kártyát a **kezedből**.
 - ◊ **Dobj el** egy tetszőleges „B” oldalas kártyát a **kezedből**.
 - ◊ **Veszíts el** egy tetszőleges kártyát a **kezedből vagy az eldobott kártyáid közül**.

Ha még nem kerültél sorra a fordulóban, a „Kártyák választása” fázisban választott kártyáid nem számítanak sem kézben tartott, sem eldobott kártyának, így nem dobhatod vagy vesztheted el ezeket, hogy figyelmen kívül hagyj sebzést. A támadásból származó további hatások vagy állapotok akkor is érvényesülnek, ha a sebzést figyelmen kívül hagyod.

Kifáradás

Kétféle módon fáradhatsz ki:

- **Nincs életerőpontod:** a karaktered életerőtárcsája eléri a 0-t.
- **Nincs elég kártyád:** ha egy forduló elején nincs két kártya a kezekben (kijátszásra) vagy két kártya a kezekben és/vagy az eldobott kártyák között (pihenésre).

Ha kifáradsz, elveszíted a küldetést.



Szörnyek köre

Egy szörny a saját körében a szörnytípusnak dobott akció képességeit használja. A szörnyek képességei automatizáltak: egy előre meghatározott rendszert követnek, így kevés olyan helyzet fordul elő, hogy egy szörny viselkedéséről neked kell döntened.

Szörnykártyák

Minden szörnytípus a kétoldalas szörnykártyák egyik oldalát foglalja el, amin láthatók a jellemzői és a képességei.

Egy szörnykártyán az alábbi információkat találod:

- A. Szörny neve:** a szörny típusának neve.
- B. Életerőpontok:** a sebzés mennyisége, amennyit a szörny el tud szenvedni, mielőtt meghal.
- C. Támadási hatások:** ezek a hatások érvényesülnek a szörnytípus összes támadó képessége esetén.
- D. Állandó bónuszok:** aktív hatások, amikkel a szörnytípus a teljes küldetés során rendelkezik.
- E. Immunitás:** olyan állapotok, amelyekre a szörnytípus immunis, ezért nem kaphat ilyen állapotjelölőt.

F. Akcióoszlopok: minden szörnytípusnak három akciója van, oszlopokra bontva. Miután kiválasztottad a képességkártyáidat a fordulóra, dobj akciókat minden egyes szörnytípusnak, amelyből legalább 1 található a térképen. Ez az akció határozza meg, hogy az adott szörnytípus mikor kerül sorra és hogyan fog viselkedni a forduló során. Az akciók képességeit választóvonalak különítik el egymástól, és fentről lefelé haladva kell végrehajtani őket. Minden oszlop tartalmazza az alábbiakat:

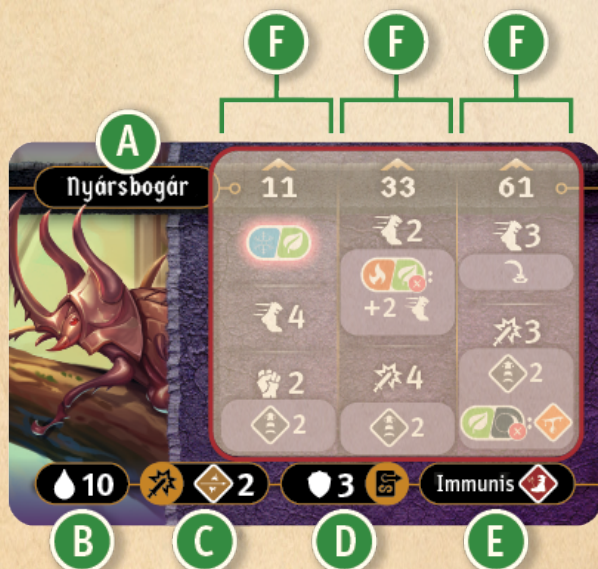
G. a. Kezdeményezési érték: ez az érték határozza meg, hogy a szörnytípus mikor kerül sorra a forduló során.

b. Képességlista: a lista mutatja meg, hogy a szörnytípus milyen sorrendben és mely képességeket használja a körében (ha lehetséges).

Minden szörny csak a dobott akciónak megfelelő képességeket használja az adott forduló során. Például: ha a dobott akció nem tartalmaz mozgás képességet, a szörny nem mozog, és ha a dobott akció nem tartalmaz támadó képességet, a szörny nem támad.

Szörnyek sorrendje

Az azonos típusú szörnyek mindegyike a szörnytípusnak dobott kezdeményezési érték szerint kerül sorra a forduló során.



Amikor kezdeményezési érték szerint sorra kerülnek, az azonos típusú szörnyek növekvő számsorrendben kerülnek sorra.

Minden szörny végrehajtja a teljes körét, mielőtt a következő szörny elkezdene a sajátját.

Elit szörnyek

Egy elit szörny minden fordulóban két kört hajt végre, mindkét dobott kezdeményezési értéknél egyet. Az első körében az első dobott akciója képességeit használja, a második körében a második dobott akciója képességeit használja.

Fókusz

Mivel az Apró kalandok egyszemélyes játék, csak te lehetsz a szörnyek fókusza. Minden támadásuk és negatív, célzott képességük téged céloz.

A szörny beazonosítja, hogy melyik a legközelebbi nem foglalt mező, amiről használhatja a támadó képességeit: ez lesz a támadó mezője. Ha a szörny nem tud támadni a körében (akár támadó képesség hiányában, akár lefegyverzés miatt), úgy mozog, mintha egyetlen mezőt célzó közelharc támadásra készülne. A szörny a legrövidebb úton halad a támadó mezőjére. Ha nem tudja elérni a támadó mezőt a körében, a legrövidebb úton halad, hogy a lehető legközelebb kerüljön a támadó mezőhöz. Ha a körében nem tud közelebb kerülni a támadó mezőhöz, nem mozog.

A „legközelebb” és „legrövidebb” azt jelenti, hogy a szörnyek a legkevesebb mozgáspontot felhasználva próbálnak mozogni akadályok és veszélyes terepek megkerülésével (ha lehet) és/vagy a nehéz terepeken keresztül a mozgásra vonatkozó szabályok (normál, ugrás, repülés) betartásával.

Útvonal választása

A szörnyek minden esetben azt az utat választják, amivel a legkevesebb veszélyes terepre lépnek, akkor is, ha ezzel nem maximalizálják a célpontjaik számát. A szörnyek csak akkor lépnek veszélyes terepre, ha semmilyen más úton nem tudják megtámadni az ellenfelet. Például: ha egy szörny 2 lépéssel tud keresztülmenni egy veszélyes terepen, és 10 lépéssel tudja kikerülni, akkor a 10 lépéses utat választja. Ezt a döntést nem befolyásolja, hogy a köre során el tud-e jutni az út végéig.

Fókusz nélkül

Ha láthatatlan vagy, vagy a szörny nem tud (bármennyi lépésből) számára megfelelő mezőre lépni, hogy végrehajtson támadást, a szörny nem mozog és nem támad – azonban használja a dobott akciójának minden további képességét.

Szörnyek mozgása

Amint egy szörny beazonosította a támadó mezőjéhez vezető utat, használja a dobott akciója felsorolt képességeit – általában ezek közül az első a mozgás. Egy szörny csak akkor mozog a körében, ha a dobott akciója tartalmaz  X képességet.

Egy szörny mindig a lehető legkevesebb mozgáspontot költi el, hogy maximalizálja a támadásait az adott körben.



Ha egy szörny nem tud támadni a körében, csak akkor mozog, ha tudja csökkenteni a távolságot a támadó mezőjéhez. Ha egy veled szomszédos szörny távolsági támadást hajt végre, először megpróbál mozogni (ha van rá lehetősége), hogy elkerülje a hátrányt.

A -on kívül más felsorolt képességek nem befolyásolják a szörny mozgását. Csak a fenti szabályok szerint mozog, majd használja a képességeit a lehetőségei szerint.

Szörnyek támadása

Egy szörny csak akkor támad a körében, ha a dobott akciója tartalmaz  X képességet. A támadás távolsága a képesség mellett látható. Ha nincs meghatározott távolság, a támadás közelharci.

Egyéb szörnyképességek

- **Aktív hatások:** a szörnykártyán feltüntetett állandó bónuszok végig aktívak. A dobott akciókból származó fordulóbónuszok azután aktiválódnak, hogy a szörny végrehajtotta a körét, és aktívak maradnak a forduló végéig. Az azonos típusú aktív hatások összeadódnak egymással, és egy hatásnak számítanak.
- **Gyógyító képességek:** a szörny önmagát vagy egy, a megjelölt távolságon belüli csapattársát gyógyítja. A gyógyítás célpontja mindig az a szörny, amelynél a legnagyobb a különbség a maximális és az aktuális élet-erőpontjai között.

- **Negatív, célzott képességek:** a célzás ezek esetében is ugyanúgy működik, ahogyan a támadásoknál, de nem befolyásolják a szörny mozgását.
- **Pozitív állapotok:** a szörny önmagának vagy egy, a megjelölt távolságon belüli csapattársának adja az állapotjelölőt. A célpont mindig a legközelebb álló olyan szörny, amely nem rendelkezik ezzel az állapotjelölővel. Ha távolság szerint döntetlen alakulna ki, az a szörny a célpont, amelyik előbb kerül sorra a kezdeményezési értéke alapján.

Szörnyek és elemek

A szörnyek létrehozhatnak és elhasználhatnak elemi töltéseket.

Az elemi töltés az akció dobásakor azonnal elérhetővé válik.

Egy szörny csak akkor használ el egy elemet, ha az elem elhasználása a képesség használatkor számára pozitív hatással jár.

Amikor egy szörnytípusból egy szörny felhasznál egy elemet, az elem pozitív hatása az összes azonos típusú szörnyre vonatkozik.

Ha egy szörny hatszínű vagy vegyes elemet használ el, te döntesz, milyen elemi töltést használt el.

Szörnyek térképre kerülése

Ha a küldetés szabályai alapján szörnyek jelennek meg bizonyos helyeken bizonyos időpontokban, helyezd őket a térképre a leírás szerint. Ha a megjelölt mező nem üres, helyezd a szörnyet a legközelebbi üres mezőre.

Abban a fordulóban, amelyben a térképre kerülnek, a megjelenő szörnyek végrehajtanak akciót. Ha egy újonnan felkerült szörnytípusnak nincs dobott akciója a fordulóra, dobj neki.

Ellenőrizd minden újonnan felkerült szörny kezdeményezési értékét. Ha egy új szörny kezdeményezési értéke az aktuális figura kezdeményezési értékénél magasabb, az új szörny a szokásos módon kerül sorra. Ha egy új szörny kezdeményezési értéke az aktuális figura kezdeményezési értékénél alacsonyabb, az új szörny kerül sorra következőként. Ha több új szörnytípus kerülne sorra következőként, a kezdeményezési értékük szerint kerülnek sorra.



Szörnyek sebződése és halála

Egy szörny életerőpontjait a szörnyet jelölő kockával azonos színű életerőtárcsán tudod vezetni.

Amikor egy szörny sebzést szenved el, az adott mennyiségű életerőpontot vond le az életerőtárcsáján. Amint egy szörny eléri a 0 életerőpontot, meghal.

Amikor egy szörny meghal, vedd le a kockáját a térképről, és távolíts el minden állapotjelölőt a szörnylapkájáról.

Miután egy szörny meghalt, nem érvényesülhet rajta semmilyen támadási hatás. Ha egy szörny a saját képességének használata közben hal meg, több képességet nem használhat.

Forduló vége

Miután minden térképen látható figura végrehajtotta a körét, a forduló vége következik. Hajtsd végre az alábbi lépéseket a megjelölt sorrendben:

1. Érvényesíts minden, a küldetés szabályaiban, felszereléseken vagy képességekártyán látható forduló végi hatást.
2. Az aktív területeden lévő, fordulóbónusszal rendelkező képességekártyákat:
 - ha „A” oldalas kártya, fordítsd át a „B” oldalára, és vedd vissza a kezedbe;
 - ha „B” oldalas kártya, helyezd az eldobott kártyáid közé;
 - ha a kártyán elvesztés ikon látható, helyezd az elvesztett kártyáid közé.
3. Ha van legalább 2 kártya a kezedben és/vagy az eldobott kártyáid között, végrehajthatsz egy rövid pihenést (lásd [Pihenés](#)).

Fordulók nyomon követése

Ha a küldetés során egy hatás bizonyos időközönként következik be, a fordulók számát nyomon követheted egy nem használt életerőtárcsával. Tekerd eggyel feljebb az életerőtárcsát minden forduló végén.

Küldetés befejezése

Egy küldetést kétféle módon fejezhetsz be: vagy teljesíted a célt, vagy elveszíted a küldetést. A küldetést elveszíted, ha kifáradsz, vagy a küldetés speciális szabályaiban

felsorolt módon veszíted el. A küldetés sikeres, ha teljesíted a küldetés szabályaiban megjelölt célt.

Amint befejezed a küldetést, a játék az aktuális forduló végéig tart. Ha ugyanazon fordulóban teljesíted a célt, de el is veszíted a küldetést, a küldetést elveszítetted.

Szerezd vissza minden eldobott és elvesztett képességekártyádat, szerezd vissza minden használt és elvesztett felszerelésedet, majd állítsd be az életerőtárcsádat a maximális életerőpontjaid számára. Távolíts el minden állapotjelölőt.

Elveszített küldetés

Ha elveszítetted a küldetést, újra meg kell próbálnod teljesíteni.

Sikeres küldetés

Ha sikeres a küldetés, olvasd el a küldetés végét a küldetésekkártyán. Ez a rész mutatja meg, melyik küldetéssel folytathatod a kampányt.



A kampány kezdete

Most már készen állsz, hogy elkezdő a kampányt. Fordítsd meg a küldetéspakli legfelső lapját, olvasd el a hátoldalán látható történetet, majd kezd el a kampányt az 1. küldetéssel. A következő szabályok hasznosak lesznek az 1. és a 2. küldetés végén, amikor először találkozol a felszerelésekkel és a szintlépéssel.

Felszereléskészlet

Minden küldeteskártya felső és alsó részén egy-egy felszerelés látható. Az 1. küldetés befejezése után minden olyan felszerelés, amely befejezett vagy kihagyott küldeteskártyán látható (azaz minden korábbi küldetés, a fedőlap és a Gyűjtő), elérhető számodra. Minden küldeteskártyáról csak 1 felszerelést vihetsz magaddal, de minden küldetés kezdetén választhatsz új felszereléseket.

Karakterfejlődés

Minden küldeteskártyán a küldetés címe mellett látható a szint: ez jelzi, hogy a karaktered

hányadik szintű a küldetés során. A karaktered szintje az alábbiakat határozza meg:

- mennyi 1. szintű képességekártyát fejleszthetsz (lásd lejjebb);
- melyik támadásmódosító táblázatot kell használnod (használd a küldetés szintjének megfelelő oldalt);
- a maximális életerőpontjaid számát (ez a karakterkártyádon látható, a szinted alatt pirossal szedve);
- mennyi  típusú felszerelést vihetsz magaddal (a szinted fele, felfelé kerekítve).

Fejlesztett képességekártyák

Minden 1. szintű képességekártya fejleszthető egy meghatározott 2. szintű képességekártyára a küldetés kezdetén. Minden küldetés kezdetén a küldetés szintjénél 1-gyel kevesebb fejlesztett képességekártyád lesz. Te döntheted el minden küldetés elején, hogy mely kártyákat szeretnéd fejleszteni az adott küldetésre.

A képességekártyákat és a hozzájuk tartozó fejlesztéseket a karakterkártyák hátoldalán találod.



„A” függelék:

Tartozékok

- 1 útmutató
- 6 karakterkártya
- 48 képességekártya
- 10 támadásmódosító kártya
- 10 szörnykártya
- 22 küldetésártya
- 1 segédletkártya
- 2 módosító lapka
- 4 szörnylapka
- 5 életerőtárcsa
- 24 állapotjelölő
- 6 figura
- 10 kocka
- 1 dobókocka

Hiányzik valami? Hiányzó vagy sérült tartozék esetén írd az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu.

„B” függelék:

Útmutató – szörnyek köre

1. Ellenőrzés

- Ellenőrizd az állapotjelölőket és a támadó képességeket.
 - A -sel rendelkező vagy támadó képesség nélküli szörnyek úgy mozognak, mintha egy célpont ellen indítának közelharcos támadást – de nem támadnak.
 - A -gel rendelkező szörnyek figyelmen kívül hagynak minden mozgási képességet, de végrehajtanak minden más lehetséges akciót.
- Ellenőrizd az útvonalakat.
 - Ellenőrizd a támadó mezőhöz (azaz olyan mezőhöz, amelyről indítható támadás) vezető útvonalakat. Ha nincs ilyen útvonal (akadályok vagy más figurák miatt), a szörny nem mozog és nem támad.

2. Útvonal választása

A szörny megkeresi a támadó mezőhöz vezető útvonalat az alábbi preferenciák szerint:

1. A legkevesebb veszélyes terepet tartalmazó út.
2. A legkevesebb mozgáspontot igénylő út.

3. Szörnyképességek

A szörnyek minden képességüket használják, fentről lefelé haladva (mozgás, támadás, egyéb képességek), egyenként, mindig befejezve egy képességet, mielőtt elkezdenének egy következőt. Mozgás esetén az alábbi szabályok érvényesek:

- A szörny csak akkor mozog, ha azzal közelebb kell kerülni a támadó mezőjéhez.
- A szörny azt az utat választja, amellyel a legkevesebb negatív hatású mezőn halad át.
- A szörny olyan mező felé halad, amelyről tud támadni.
- Ha a szörny több olyan mezőre is tud mozogni, amellyel maximalizálja a felsorolt preferenciákat, arra a mezőre mozog, amelyet a legkevesebb mozgáspont elköltésével elér.
- Azokban az esetekben, amikor a szörny mozgása így sem egyértelmű, te döntesz.

„C” függelék:

Fontos emlékeztetők

Támadás és sérülés

- Egy támadó képesség minden célpontjára külön kell dobnod támadásmódosítót.
- Minden egyes támadás után mozgásd eggyel lejjebb a támadásmódosító lapkán lévő fehér kockát – egy több célpontú támadás esetén minden egyes célpontra dobott támadásmódosító után.
- A védelem bónusz nem érvényesül olyan sebzésekre, amelyek nem támadásból származnak – azonban a bónusz minden támadásra érvényesül, amíg aktív.
- Ha egy támadás nem okoz sebzést (például  támadásmódosító esetén), a támadás hozzáadott hatásai akkor is érvényesülnek.

- Az egy forrásból származó összes sebzést figyelmen kívül hagyhatod kártyavesztéssel, az alábbi módok egyikén:
 - **Dobj el** egy tetszőleges „A” oldalas kártyát **a kezedből**.
 - **Dobj el** két tetszőleges „B” oldalas kártyát **a kezedből**.
 - **Veszíts el** egy tetszőleges kártyát **a kezedből vagy az eldobott kártyáid közül**.

Szörnyek

- Minden fordulóban dobj egy akciót minden, a térképen lévő szörnytípusnak. Az azonos típusú szörnyek ugyanazt az akciót fogják végrehajtani.
- Az elit szörnyek két kört hajtanak végre minden fordulóban, mindkét dobott akció kezdeményezési értékénél egyet.
- Minden szörny csak a dobott akció képességeit használja az adott fordulóban.
- A szörnyek dobott akcióinak aktív hatásai nem érvényesülnek, amíg a szörny sorra nem kerül.
- Ha egy szörny nem talál támadó mezőt, nem mozog.
- Ha egy szörny nem hajt végre támadást a körében (akár lefegyverzés miatt), úgy mozog, mintha egyetlen mezőt célzó közelharcos támadásra készülne.

Karakter

- A kampány elején használd a normál támadásmódosító táblázatot. A fejlesztett támadásmódosító táblázatokat a magasabb szintű küldetések során fogod használni.
- Nem hajthatsz végre két felső vagy két alsó akciót.
- Két alap akciód van: a  2 mindig felső, a  2 mindig alsó akció.

Elemek

- Egy elemi töltés elérhető, amint látható az ikonja kijátszott képességekártyán, kezekben lévő képességekártyán, az aktív területeden vagy egy szörnynek dobott akción.

- Egy elemi töltés elérhetősége azonnal megszűnik, amint a képességekártyát, amelyen az ikonja látható, átfordítod, eldobod vagy elveszted. Egy szörnynek dobott akción látható elemi töltés nem elérhető, ha az összes olyan típusú szörny meghalt.
- Egy elemnek több töltése is felhasználható egyszerre, azonban minden látható elemi töltés csak egyszer használható el fordulónként.
- Amikor egy szörnytípusból egy szörny felhasznál egy elemi töltést, az elemi töltés pozitív hatása az összes azonos típusú szörnyre érvényesül.

Küldetés részletei

- A küldetés szintje a küldetés leírásánál található. Ez befolyásolja, hogy mennyi 2. szintű képességekártyát és felszerelést vihetsz magaddal.
- A 2. szinttel kezdve minden szint után fejleszthetsz egy képességekártyát.
- Feleannyi  típusú felszerelést vihetsz magaddal, mint amennyi a küldetés szintje (felfelé kerekítve).
- A küldetés vége csak forduló végén következik be, akkor is, ha a célt forduló közben teljesítetted.



„D” függelék: Felszerelések listája

Felszerelés	Típus	Küld.	Felhaszn.	Hatás
Méregfog		1		A közelharc támadásodhoz adj  bónuszt.
Rózsatövis tőr		1		A támadásod során    , hogy hozzáadj  1 bónuszt.
Gombpajzs		3		Egy ellenfél támadása során kapsz  1 bónuszt.
Rugós kalapács		3		A közelharc támadásodhoz adj  2 bónuszt.
Indaostor		4		A támadásod során    , hogy hozzáadj  bónuszt.
Vasszög		4		A köröd során adj  2 bónuszt minden közelharc támadásodhoz.
Gesztenyehéjpajzs		8		Egy ellenfél támadása során kapsz  1 és  1 bónuszt.
Damil és horog		8		Egy távolsági támadásodhoz adj hozzá  2 és  2 bónuszt.
Varrótű		11		A támadásodhoz adj hozzá  1 bónuszt.
Érmepajzs		12		Egy ellenfél támadása során kapsz  2 bónuszt.
Hegyes ceruza		12		Egy egyetlen ellenfelet célzó közelharc támadásodat módosítsd:    
Zsugorított hosszúkard		13		A közelharc támadásodhoz adj hozzá +1  -t.
Zsugorított hosszúj		13		A távolsági támadásodhoz adj hozzá +1  -t és  1 bónuszt.
Kártyapajzs		15		Egy ellenfél támadása során kapsz  4 bónuszt.
Üvegszilánk		15		A közelharc támadásodhoz adj hozzá  bónuszt.
Zsebkés		19		Egy közelharc támadásodhoz adj hozzá +1  -t,  2 és  bónuszt.
Százszínű kagylópajzs		19		A köröd során, kapsz  1 bónuszt az egész fordulóra. Hozz létre:  .
Verébkoponya-sisak		1		A támadásod során előny bónuszt kapsz.
Kupaksisak		1		Egy ellenfél támadása során kezeld a  módosítót  módosítóként.
Régi rugó		1		A köröd során adj  bónuszt minden mozgásodhoz.
Zsugorított elnyűtt csizma		1		A mozgásodhoz adj hozzá +1  -t.
Egy csepp tiszta víz		2		A köröd során    , hogy eltávolíts egy negatív állapotjelölőt.
Egy csepp erőital		2		A köröd során adj +1  -t minden támadásodhoz.
Asztali maradékok		5		A köröd során  1 magadra.

Felszerelés	Típus	Küld.	Felhaszn.	Hatás
Mágneses tű		5		A köröd során irányíts egy ellenfelet 5  -on belül:  2.
Ebszőlőpollen		6		Egy ellenfél támadása után   , hogy  -t adj a támadónak.
Rigótollnyilak		6		Egy egyetlen ellenfelet célzó távolsági támadásod során   , hogy hozzáadj +1  -ot és  1 bónuszt.
Lőpor		7		Egy egyetlen ellenfelet célzó távolsági támadásodat módosítsd: 
Egy csepp gyógyítóital		7		A köröd során  3 magadra.
Kenőolaj		9		A mozgásodhoz adj hozzá +2  -t.
Sárgarézt fogaskerék		9		A kezdeményezés meghatározása után növelj vagy csökkentsd a kezdeményezésedet 10-zel.
Egy csepp serkentő ital		10		A köröd során  egy eldobott vagy kezvedben lévő 1. szintű kártyádat, az „A” oldalával felfelé.
Egy csepp varázsital		10		A köröd során hozz létre:    .
Egy csipet végzetes por		11		A támadásodhoz adj hozzá  és  bónuszt.
Szerencsehozó üveggolyó		14		A támadásod során kezeld a  módosítót  módosítóként.
Tűzcsalán		14		Egy ellenfél támadása után   , hogy  -t adj a támadónak.
Egy csepp serkentő elixír		16		A köröd során  egy eldobott vagy kezvedben lévő kártyádat, az „A” oldalával felfelé.
Egy csepp gyorsító elixír		16		Miután végrehajtottad egy kártya felső akcióját, hajtsd végre az alsó akcióját is.
Egy csepp erőital		17		A köröd során kapsz  -t magadra.
Fénytörő kristály		17		A támadásod során    , hogy hozzáadj +1  -t.
A csábító fény köve		18		A támadásod után   , hogy irányítsd a támadás célpontját:  1.
Ködkristály		18		Egy ellenfél támadása során   , hogy kapj  1 bónuszt, és adj  a támadónak.

Készítők

Az Apró kalandokat a Gloomholdin' inspirálta

Játéktervezés és fejlesztés

Tervező

Joe Klipfel és Nikki Valens

Fejlesztő és projektmenedzser

Nikki Valens

A 20. küldetés tervezője

Misty Burgess

Illusztrációk

Doboz, karakterek és szörnyek

Mofei Wang

Térkép

Yannis Cardin

Művészeti vezető

BJ Hensley és Arch Anderson

3D modellezés

Figurák

Chris Lewis

Grafika

Vezető grafikus

Arch Anderson

Grafikus

Jason D. Kingsley

Az útmutató elrendezője

Jason D. Kingsley

Szövegek

Narratív szövegíró

Isaac Childres

Technikai szövegíró

Nikki Valens, Isaac Childres, Jason D. Kingsley

Szerkesztő

Jaym Gates

Gyártás

Gyártásvezető

Price Johnson

Tesztelés

Koordinátor

Nikki Valens

Kampánytesztelők

Amr Ammourazz, Calvin Wong Tze Loon 黃子倫, David Gregg, Duncan Henry, Fiona van den Heiligenberg, Hong Di-Anne, Joseph Bozarth, Kyle Kemp, Larry, Braden, valamint Maks Marburger, Misty Burgess, Rachel Woodfint és Z Svela

További tesztelők

Alexander Norback, Alisandra Livingston, Andrew Brown, Ben Donovan, Brook Laing, Carl Skelton, Clay Kramer, Conrad Gregory Oakes, Corbin Neuhauser, Dan Sawade, Daniel J Burras, David Hodd, David Ross Pascoe, John Morgan, Joshua Ryan Jones, Joshua Trotta, Julian Naydichev, Julie Lauzon, Kelly Nulty, Mike Clemson, Mike Clinton, Nathan Moteberg, Nicole Koprince, Peter Koprince, Ragnar Sigurður Ragnarsson, Ryan Huntley, Samuel Muriello, Sean Lim

Közösségi finanszírozás

Marketing- és crowdfunding-menedzser

Ross Thompson

Twitch producer

Ruel Gaviola

BackerKit

Külön köszönet

„Köszönet illeti a feleségemet, Kristát, aki fáradhatatlanul támogatja a játéktervezői öröleteimet.” —Joe Klipfel

Fordító

Hajnal Gábor, Németh Tamara

Segédlet

Küldetés kezdése 5

1. Válassz egy küldetést.
2. Olvasd el a bevezetőt.
3. Vedd elő a küldetéshez szükséges szörnyeket.
4. Hajtsd végre a küldetés hatásokat, majd fordítsd a kártyát a térkép oldalára.
5. Illeszd a szörnykártyákat a megfelelő szörnylapákra.
6. Helyezd le a szörnyekhez tartozó kockákat és a karaktered figuráját.
7. Állítsd be a karaktered szintjét és a szörnyek nehézségi szintjét.
8. Tedd a közelbe az állapotjelölőket.
9. Válassz felszerelést.
10. Válassz fejlesztett képességkártyákat.
11. Állítsd be a tárcsákat a maximális életerőpontokra.
12. Hajtsd végre a fennmaradó küldetés hatásokat.

Küldetés fázisai 4

1. Forduló eleji hatások
2. Kártyák választása
3. Kezdeményezés meghatározása
4. Karakter és szörnyek köre
5. Forduló vége

Célzott képességek 10

- Támadás
- Állapotok
- Gyógyítás
- Kényszerített mozgás
- Irányítás

Támadásmódosítók sorrendje 11

1. Érvényesíts minden támadási bónuszt és büntetést.
2. Dobj a dobókockával, és érvényesítsd az ennek megfelelő támadásmódosítót.
3. Érvényesítsd a célpont védelem bónuszát.

Forduló vége 23

1. Aktiváld a forduló végi hatásokat.
2. Távolíts el minden fordulóbónuszt az aktív területről.
3. Hajtsd végre egy rövid pihenést, ha szeretnél.

Küldetés befejezése 23

Akár sikeres a küldetés, akár elveszített:

- Szerezd vissza minden eldobott vagy elvesztett képességkártyádat és felszerelésedet.
- Állítsd vissza az életerőtárcsádat a maximális életerőpontra.
- Távolíts el minden állapotjelölőt.

Ha a küldetést elveszített:

- Játssz újra a küldetést.

Ha a küldetés sikeres:

- Olvasd el a küldetés végét.
- A küldeteskártya jelzi, melyik küldetéssel folytasd.

A támadási hatások sorrendisége

- +X támadás 12 – sebzés kiosztásánál
- Átütés 12 – sebzés kiosztásánál
- +X célpont 12 – támadás után
- Állapotok 13 – támadás után
- Kényszerített mozgás 14 – támadás után
- Egyéb hozzáadott hatások 12 – támadás után

Küldetés szintje

Küldetés szintje	1	2	3	4	5
Fejlesztett képességkártyák	0	1	2	3	4
A karakter támadásmódosító szintje	1	2	3	4	5
 típusú felszerelés	1	1	2	2	3

- A szörnyek nehézségi szintje „normál” marad a kampány teljes ideje alatt, de ezt módosíthatod könnyebbre vagy nehezebbre, ha szeretnéd.

