

2. példa: Jay úgy dönt, hogy eljött az idő megszabadulni egy nehéz akadálytól - a *Gargoyle* kártyától - ami a következő játékos, Jim elé került. Úgy érzi, elég tüzerő gyűlt össze a kezében ahhoz, hogy az előtte lévő *Astral Shiver* akadálykártyát is elintézzé némi szerencsével. A *Gargoyle* igen szívós, a sérüléssávja: **6 6 6 6**. A másik akadály, az *Astral Shiver* már kevésbé tűnik nehéznek, a sérüléssávja ennek a kártyának: **3 7 7**. Szerencsére Jim egy elf mágussal játszik, és a következő kártyák vannak a kezében: *Lightning Bolt*, *Stunbolt*, *Monofilament Whip*, *Quick Shot*, és egy *Mana*.

Jay kijátssza a *Lightning Bolt* varázslatát a *Gargoyle* sérüléssávjának két első mezője ellen (ez esetben mindegy, hogy itt milyen szimbólum szerepel, a varázslat ezeket legyőzi). Ezután kijátssza a *Quick Shot* kártyáját a harmadik **6** mező, majd a *Monofilament Whip* kártyáját a negyedik **6** mező legyőzése érdekében. Ezen utóbbi kártyájának speciális képessége az, hogy egy akadálykártyát átmozgathat egy tetszőleges árnyvadász elé, és ha egy másik „fegyver” típusú kártyát is kijátsszott mellé (mint most a *Quick Shot* lapot), ez az akadály nem fog támadni ebben a fordulóban. Az *Astral Shiver* akadályt így átteszi Jim elé.

Most egy kicsit kezelésbe veszi ezt az *Astral Shiver* akadályt is. Jay tervének egyetlen gyenge pontja következik: kijátssza a *Stunbolt* varázslatát, bízva benne, hogy tud vele az első mezőnek 3 szintelen sérülést okozni. Ennek a kártyának az a képessége, hogy fel kell fednie a húzópaklija legfelső lapját, és annyi szintelen sérülést okoz, mint a felfedett kártya nujen-költsége. Jaynek szerencséje van, egy 3 nujenbe kerülő *Guiding Spirit* kártyát fed fel, így a *Stunbolt* varázslata összesen 1 kék és 3 szintelen sérülést okozva legyőzi az első és a második mezőt is.

Most már csak az *Astral Shiver* akadály utolsó mezője van hátra, ami ellen Jay kijátssza a *Mana* kártyáját, ami pont egy kék sérülést okoz, így legyőzi ezt az akadályt is.

Jay tehát összesen 5 kártyát játszott ki, amivel két akadályt is legyőzött a saját körében. A *Gargoyle* sérüléssávjának első két mezője elég komolynak tűnt, kétszer **6** sérülést nem olyan egyszerű okozni, de a *Lightning Bolt* anélkül győz le két egymás mellett lévő mezőt, hogy azok színével, vagy számával foglalkozni kellene. Jay így továbbléphetett a fekete sérülésekre. Az egyiket a *Quick Shot* kártyájával, a másikat a *Monofilament Whip* lapjával sikeresen le is győzte. A *Gargoyle* vereséget szenvedett, ezért azonnal alkalmazni kell a legyőzésekor (Defeated) aktíválódó képességét (egy árnyvadász egyet sérül), így Jaynek döntenie kell, hogy melyikük sérüljön meg.

A következő lépés az *Astral Shiver* akadály volt, aminek első két szintjét Jay némi szerencsével győzte le. Mivel a *Stunbolt* kijátzásakor egy 3 nujenbe kerülő *Guiding Spirit* kártyát fedett fel, így a *Stunbolt* varázslata összesen **3 7** sérülést okozott, ami pont elég az *Astral Shiver* akadály sérüléssávjának **3** és **7** első két mezője ellen. Az utolsó mező ellen pedig Jay kijátsszotta a *Mana* varázslatát, ami szintén **7** sérülést okozott. Ha Jaynek nem lett volna szerencséje a kártyafelcspapásnál, ez az akadály akkor sem támadott volna ebben a fordulóban.

Jay a saját körében összesen két akadályt is sikeresen legyőzött, így az értékük kapott 6+4 nujent most szét kell osztani az árnyvadászok között.



Nujen begyűjtése és elosztása

Te és csapattársaid minden akadálykártya legyőzéséért nujnen tehettek szert. Minden akadály nujen jutalma a kártya jobb felső sarkában látható (a példában: 5). Az aktuális árnyvadász (akinek a saját körében az akadály legyőzött) 1 nujent kap a teljes jutalomból (a közös készletből vegye el a nujen-jelzőt). Ezután az óramutató járásával megegyező irányba haladva sorban minden játékosnak ossz 1-1 nujent a jutalomból egészen addig, amíg az tart. Nyilván, ha kevesebb játékos van, mint ahány nujen a jutalom, valaki több nujent is fog kapni; míg ha több játékos van, mint a jutalom mértéke, valakinek már nem fog jutni. Nincs korlátozva, hogy hány nujen lehet nálad.

Például: a legyőzött Wage Mage után 5 nujen jutalom jár. Ha 4 árnyvadász van, akkor az éppen aktuális árnyvadásznak 2 nujen fog jutni, mindenki másnak csak 1-1 nujen.



Akadály legyőzése játékkörön kívül

Néha előfordulhat, hogy egy akadály nem egy árnyvadász játékkörében kerül legyőzésére. Ez leginkább egy új kereszttűzkártya felcsapásakor fordulhat elő. Ha egy ilyen esemény történik, akkor az aktuális árnyvadásznak az a játékos fog számítani, akinek a játékköre következni fog, így ő fog elsőként nujent kapni a jutalomból.

3. SÉRÜLÉS ELSZENVEDÉSE

Miután kiosztottad az összes sérülést, de van még előtted egy vagy több akadály (főellenfél), akkor mindegyik meg fog támadni téged. Minden előtted lévő akadály annyi sérülést okoz neked, amekkora az egyesített támadóerejük (az akadálykártya jobb alsó sarkában a piros vérfoltban lévő szám). Függetlenül attól, hogy hány akadály van még előtted, az ezek által okozott sérülés összesítve ér téged, egyetlen közös támadással. Néhány akadály rendelkezik valamilyen egyéb képességgel is, ami akkor aktíválódik, amikor az akadály támad. Ha ez további sérülést okoz neked, akkor azt a támadással egy időben szenveded el. Ez azt jelenti, hogy egy brutális támadás következtében ugyan lecsökkenhet az életpontod száma egy alá, és tántorogni kezdhetsz, de egyetlen támadástól nem kerülhetsz rögtön kritikus állapotba, sebezzen bár az rajtad bármennyit is.

Vond le az aktuális életpontodból az előtted lévő akadályok egyesített támadása által okozott sérüléseket, és jelöld az új életpont értékedet a műanyag csúszkád eltolásával. Ha gyógyulsz, növel az életpontod számát a gyógyítás mértékével, de csak maximum a kezdeti életpontod értékéig. A kezdeti életpont értékedet nem lépheted túl. Ha az életpontod száma 1 alá csökkenne, akkor tántorogni (Staggered) kezdesz (lásd a következő oldalon), függetlenül attól, hogy mekkora sérülést szenvedtél el.

Tántorgás

- Ha egy adott játékkörökben több forrásból éri sérülés az árnyvadászodat, az maximum tántorogni kezd, de nem kerülhet rögtön normálból kritikus állapotba. A forduló későbbi játékköreiben azonban már kerülhet kritikus állapotba, ha már tántorgott előtte.
- Amint tántorogni kezdesz, azonnal keverd össze egy új húzópaklivá a kezdedben lévő kártyáidat az eddigi húzó- és dobópaklijaiddal (azaz nem lesz kártya a kezdedben).
- Kimerült leszel, és azonnal kapsz egy kimerülésjelzőt (ha még nincs), amit tegyél az árnyvadász-paravánod mellé.
- Nem használhatod a fejlesztéseid képességeit mindaddig, amíg tántorgsz.
- Ha te vagy a küldetésvezető, akkor továbbra is te kezeled a kereszttűzpaklit, még ha tántorgsz is.
- Ha a saját köröd kezdete előtt valamilyen módon kártyákat húzhatsz a kezdedbe, akkor ki is játszhatod azokat, amikor rád kerül a sor, még ha tántorgsz is.
- Ha rendelkezel kimerülésjelzővel, csak egyetlen új kártyát húzhatsz az újratöltésfázis során, beleértve azt a játékkörököt is, amikor tántorogni kezdted.
- Attól még, hogy tántorgsz, a játékkörökben kijátszhatsz kártyákat a kezdedből, és sérülést is okozhatsz velük, illetve támogathatsz más játékosokat is a megfelelő támogatáskártyáiddal az ő játékkörük során.
- A játékkörök végén előtted maradt akadályok és főellenfelek ugyanúgy sérülést okozhatnak neked. Ha akár csak egy sérülést is elszenvedsz, miközben tántorgsz, az állapotod kritikussá válik (lásd alább). Ezen a ponton a árnyvadászatok véget érhet (lásd a játék végéről szóló fejezetet a 19. oldalon).
- Amíg tántorgsz, ki kell hagynod a fekete piac-fázist, beleértve azt a játékkörököt is, amikor tántorogni kezdted, de ettől még kaphatsz nujent.
- Ha tántorgás közben bármilyen módon 1 vagy több életpontot gyógyulsz, azonnal húzz 2 kártyát a pakliból (még ha épp nem is a te játékköröd van). Ettől kezdve nem számítás tántorgónak.

Kimerülésjelző

- Hacsak ezt külön nem jelezzük, egy kimerülésjelzőt csak két jelenet közben dobhatsz el, és csak akkor, ha az adott küldetés lehetővé teszi az árnyvadászok számára, hogy fellelegezzenek (lásd a 20. oldalon). A játék végén automatikusan eltávolításra kerül.
- Maximum csak egy kimerülésjelző lehet nálad.

Kritikus állapot

- Ha az életpontod nullára csökken, amikor van nálad egy kimerülésjelző, vagy ha bármennyi sérülést szenvedsz el, amikor épp tántorgsz, azonnal kritikus állapotba kerülsz, még ha ez egy másik árnyvadász játékkörében is következett be. Az aktuális jelenetben már nem tudsz kilábalni ebből az állapotból, és az árnyvadászat is véget érhet. Keverd össze egy új húzópaklivá a kezdedben lévő kártyáidat az eddigi húzó- és dobópaklijaiddal. Az aktuális jelenetben, vagy a játék hátralévő részében már nem hajthatsz végre több akciót.

Ha egy árnyvadász kritikus állapotba kerül, fennáll az árnyvadászat kudarcának lehetősége, és a többi vadásznak kell döntenie arról, hogy megszakítják-e a vadászatot, vagy folytatják azt inkább (lásd a 19. oldalt), kivéve, ha az adott küldetés nem engedélyezi a vadászat megszakítását.

4. ÚJRATÖLTÉS

Ha 3 vagy kevesebb kártya maradt a kezében, húzz 2 kártyát a saját pakliból. Ha kártyát kellene húznod, de már nincs elég kártya a pakliban, keverd meg az eldobott lapjaidat, egy új húzópaklit készítve ezáltal, és folytasd a húzást.

Ezen felül, ha valami miatt fel kell csapnod kártyákat a húzópakliból, de ott már nincs elég kártya, akkor csapj fel annyit, amennyit csak tudsz, majd keverd össze a dobópaklidat egy új húzópaklivá, és folytasd a kártyák felcsapását. Ha így sincs elég kártyád, amit fel kellene csapnod, akkor csak annyit csapj fel, amennyit tudsz, majd szakítsd meg az akciót.

5. FEKETETIAC

Ezután vásárolhatsz kártyákat a feketetiacról. Bármennyi kártyát megvehetsz, amíg meg tudod fizetni a nujen-költségüket. Minden feketetiác-kártya ára a kártya jobb felső sarkában szerepel (a narancs háromszögbe írt szám). Minden megvásárolt kártyát vegyél a kezébe, a cserébe elköltött nujen-jelzőket pedig tedd vissza a közös készletbe. Ne feledd, hogy amint megvásárolsz egy kártyát a feketetiacról, az elvett kártyát azonnal pótolod egy új feketetiác-kártya felcsapásával.

Nincs korlátozva, hogy egyszerre hány kártya lehet a kezében.

Néhány kártyaképesség lehetővé teszi, hogy lecserélj (eldobj a játékból) egy kártyát a feketetiacról. Ebben az esetben is azonnal csapj fel helyette egy új lapot. A feketetiacon mindig 6 képpel felfelé néző kártyának kell lennie. Ha a feketetiác-pakli kifogy, keverd meg az eldobott kártyákat, egy új húzópaklit képezve ezáltal. Ha egyáltalán nincsenek már kártyák a feketetiacon, akkor az kimerült, és már nem lehet több kártyát megvásárolni innen. Ebben a valószínűtlen esetben a csapatnak a náluk lévő kártyákkal kell megnyernie a játékot.

6. A JÁTEKKÖR VÉGE

Ha a tőled balra ülő árnyvadász a küldetésvezető, a köröd végeztével egyben a forduló is véget ér. Ellenkező esetben a tőled balra ülő játékos saját játékköre következik.

Ha egyik árnyvadász előtt sincsenek már akadályok egy forduló végén, a csapat befejezte a jelenetet! Olvassátok el a küldetés-kártyán, hogy mit kell tennetek a jelenet végeztével.

KOMMUNIKÁCIÓ

A játékosok nem mutathatják meg a többieknek a kezükben lévő lapjaikat, de közösen megvitathatják, hogy mi lenne a csapat számára a leghatékonyabb taktika. Annak érdekében, hogy a játék mindenki számára egyformán kellemes szórakozást nyújtson, próbáljátok meg tiszteletben tartani játékosársaitok kívánságait, illetve segítsétek őket megfelelő tanácsokkal.

HALADÓ KOMMUNIKÁCIÓS SZABÁLYOK

Ha a csapat magasabb szintű kihívást szeretne teljesíteni, akkor közösen megállapodhattok benne, hogy az egymás közti kommunikációt miként korlátozzátok. Ebben az esetben használjátok azt a szabályt, hogy az árnyvadászok a játék során nem kérhetnek egymástól és nem adhatnak egymásnak tanácsot, az alábbiak kivételével:

- ❖ A szabályokra vonatkozó kérdések megengedettek, ezek nem tekintendők tanácsnak.
- ❖ A játékosok elmondhatják, hogy milyen támogatókártyák vannak a kezükben, és ezeket hajlandók-e kijátszani egy másik árnyvadász játékkörében.
- ❖ A játékosok emlékeztethetik a többieket arra, hogy milyen lapokat vásároltak a feketetiacról legutóbb.
- ❖ Egy játékos megkérhet egy másik játékost, hogy egy vagy több bizonyos kártyát ne vásároljon meg előre a feketetiacról, mert azt ő szeretné megvenni. Azt is kérheti, hogy egy másik játékos vegyen meg egy konkrét kártyát innen.
- ❖ A játékosok megkérhetnek másokat arra, hogy gátoljanak meg egy akadályt, hogy sérülést okozzon, ha képesek rá.
- ❖ A játékon kívüli beszélgetés, viccek és nem-stratégiai kommunikáció megengedett.

A JÁTEK VÉGE

A játék háromféleképp fejeződhet be: győztek, megszakítjátok, vagy veszítetek.

Győzelem: Minden küldetésnek saját győzelmi feltételei vannak. Olvassd el ezeket a feltételeket, és megnyeritek a játékot, ha minden feltételt teljesítetek. Ezután minden árnyvadász megkapja a küldeteskártyán feltüntetett számú karmát.

Megszakítás: Ha bármelyik árnyvadász kritikus állapotba kerül, közös döntéssel megszakítható az árnyvadászat, ha erre az adott küldetés lehetőséget ad.

Ha a csapat úgy dönt, hogy folytatja a vadászatot, de egy másik árnyvadász is kritikus állapotba kerül, a küldetés kudarcra ér véget, és már nem lehet dönteni a megszakításról. Ha a csapat a megszakítás mellett dönt, végre kell hajtaniuk egy megszakító fordulót, amely után a játék véget ér.

Ha egy árnyvadász nem egy játékkörben kerül kritikus állapotba, és a csapat a megszakítás mellett dönt, a megszakító forduló azonnal kezdetét veszti, és az a játékos kezd, akinek a játékköre következett volna. Ellenkező esetben fejezzétek be az aktuális fordulót, majd következik a megszakító forduló az alábbiak szerint:

- ❖ A megszakító fordulóban minden nem kritikus állapotban lévő árnyvadász végrehajtja egy-egy játékkörét. Amint ennek vége, az árnyvadászatot sikeresen meg tudták szakítani, és minden árnyvadász megkapja az ilyenkor járó karma jutalmát.
- ❖ A megszakító forduló esetén távolítsd el az aktuális keresztűzkártyát a játékból (ne dobd el, hanem tedd a pakli aljára). Ne húzzatok új keresztűzkártyát a megszakító forduló elején.
- ❖ A megszakító fordulóban hagyjátok figyelmen kívül az adott küldetés speciális szabályait.
- ❖ A megszakító forduló legelején mozgassatok minden megmaradt akadályt és főellenfelet a tántorgó, vagy kritikus állapotba került árnyvadász(ok) elé. Ez a mozgatás még a legelső játékkör előtt történik meg.
- ❖ A kritikus állapotba került árnyvadász kihagyja a játékkörét.

Vereség: Ha minden árnyvadász kritikus állapotba kerül, a csapat elveszíti a játékot, és nem kapnak karmát. Ha egy vadász kritikus állapotba kerül, és a csapat úgy dönt, nem szakítják meg az árnyvadászatot, majd egy másik vadász is kritikus állapotba

kerül még a jelenet vége előtt, az árnyvadászat kudarcra ér véget. A vereség gyakran a megszakító forduló során is bekövetkezhet.

A KÜLDETÉSEK SZABÁLYAI

Minden küldetés egy konkrét árnyvadászat forgatókönyve, amit te és a csapatod dicsőségért, tapasztalatért cserébe vállaltok el, és/vagy azért, hogy jól megtöltsétek a zsebetekeket nujennel. Minden kiválasztott küldetés eltérő játékmódot biztosít, amely megköveteli, hogy a paklitokat egy-egy konkrét módon építsétek fel, amivel legyőzhetitek a kihívásokat. Minden küldeteskártyán feltüntetésre került, hogy hány árnyvadász vághat neki.

Minden küldetés:

- Módosítja a játék előkészítésének lépéseit.
- Meghatározza a játék módját, beleértve:
 - Mikor ütköztök akadályokba.
 - Speciális játékszabályok.
 - Változó nehézségek, az árnyvadászok fejlesztéseikhez igazítva.
- Rendelkezik olyan szabályokkal, amik az árnyvadászok aktuális száma alapján módosulnak.
- Megadja a győzelem, sikeres megszakítás, illetve a különböző nehézségi szintek után jutalomként járó karma mennyiségét.

A legtöbb küldetés:

- Jelenetekre van felosztva, kis jutalmakkal, szünetekkel, illetve az egyes jelenetek közötti játékmód megváltoztatásával. Minden küldeteskártya ismerteti, hogy mi történik az egyes jelenetek alatt, és azok mikor érnek véget.
- Néhány fejlesztés csak jelenetenként egyszer használható. Ha a küldetés csak egyetlen jelenetből áll, akkor ezek az egész játék során csak egyszer használhatók. Ha egy küldetésben új jelenet kezdődik, ezek a fejlesztések ismét használhatóvá válnak.

Lélegzethez jutás:

Egy jelenet tetszőleges számú fordulóból állhat. Egy jelenet akkor ér véget, ha egy forduló végére minden árnyvadász előtt lévő akadály legyőzött. Amint az adott forduló utolsó játékos teljesen befejezte a játékkörét, beleértve a feketepiacon való vásárlást is, a következő jelenet előtt az árnyvadászok kicsit kifizújhatják magukat. Ez nem része egyik jelenetnek, fordulónak, vagy játékkörnek sem.

ÁRNYVADÁSZOK FEJLESZTÉSE

KAMPÁNYJÁTÉK

Egy kampányjáték során az alábbi szabályokat alkalmazva lehet az árnyvadászok képességeit folyamatosan növelni, több küldetés egymás után történő végrehajtásával. Kampányjáték esetén karmát és fejlesztéseket nem lehet szerezni az egyes küldetések közben, csak két küldetés között.

A játékosok minden küldetés után egy „küldetés után” fázist tartanak, amikor begyűjtik a küldetésért kapott karmájukat, és

A lélegzethez jutás során az alábbi sorrendben kell alkalmazni az egyes lépéseket:

- **A folyamatos hatások véget érnek:** Hacsak külön nincs jelezve, az akadályok, vagy keresztűzkártyák által generált folyamatos hatások véget érnek.
- **Kimerülésjelzők eldobása:** Minden olyan játékos dobja el a kimerülésjelzőjét, aki rendelkezett vele, és aki épp nincs kritikus állapotban. Ettől kezdve ők már nem számítanak kimerültnek.
- **1 Életpont gyógyulás:** Minden árnyvadász, beleértve az éppen tántorgó, vagy kritikus állapotban lévőket is, 1 életpontot gyógyulnak, de maximum csak a kezdeti életpontjukig. A tántorgó és kritikus állapotban lévő árnyvadászoknak 1 életpontjuk lesz, és azonnal húznak 2 kártyát.
- **Kártyák vásárlása:** Az utolsó játékos bal oldalán ülő játékos-tól kezdve, sorban mindenki vásárolhat egy-egy kártyát a feketepiacról. Nem lehet vásárolni viszont a lélegzethez jutás ideje alatt olyan kártyákat, ami megköveteli bizonyos dolgok meglétét (szerepel rajta a „Requires X” szöveg).
- **Fejlesztések:** hacsak külön nincs jelezve, a fejlesztések nem használhatók a lélegzethez jutás ideje alatt.

KÜLDETÉSEK NEHÉZSÉGI SZINTJEI

Minden küldeteskártyán szerepel, hogy hány fejlesztéssel rendelkező árnyvadászoknak ajánlott. Javasoljuk, hogy minden árnyvadász rendelkezzen legalább ennyi fejlesztéssel, vagy az adott küldetés komolyabb kihívást fog jelenteni. Ezen túl az adott küldetésért kapható karma is változhat attól függően, hogy hány fejlesztéssel rendelkezik egy árnyvadász.

Minden küldeteskártya leírja, hogy hány karmával kevesebbet kap azon árnyvadász, aki több fejlesztéssel rendelkezik az ajánlathoz. Minden küldetés szabadon választható kihívásokat is biztosít, amely ugyan megnöveli a nehézségét, de egyben több karmát is biztosít a sikeres teljesítése esetén. A csapatod egy lehetőségét csak egyszer választhat, hacsak ezt az adott küldetés külön meg nem engedi.

fejlesztik az árnyvadászaikat (ha tudják). Ez biztosítja, hogy minden játékos megfelelő mennyiségű karmát használjon fel (különösen, ha az adott küldetés nehézségét is növelték valamilyen bónusz érdekében), valamint így tudjátok a legjobban maximalizálni az egyes fejlesztések hatásfokát.

Ne feledd, hogy a **Crossfire** alapidobozban több árnyvadász-paravánt is találhatsz. Ennek segítségével több metatípust is kipróbálhattok, illetve minden játékos akár több árnyvadászt is fejleszthet, ha akar. Például: ha egy játékos egy ember dekással

kezdett, és fejlesztette őt több játék alatt is, folytathatná a játékot ezzel az árnyvadással, vagy kezdené egy újjal, mondjuk egy elf utcai szamurájjal, így próbálva ki több metatípust a játékban. Ezután minden játék előtt szabadon eldöntheti, hogy épp melyik árnyvadásával szeretne játszani.

KARMA

Minden alkalommal, amikor a csapatotok befejez egy árnyvadászatot, karmát kaptok a lejátszott küldetés alapján. Például a *Crossfire* küldetés után fejenként 3-3 karma jár, ha sikeresen teljesítettétek azt, 1-1 karma, ha megszakítjátok a küldetést, és 0, ha elbuktátok. Minden küldetés rendelkezik bónusz kihívási lehetőségekkel is, amiért extra karma jár.

Például: ha a Crossfire küldetésben úgy döntötök, hogy elfogadjátok a Bring It On bónusz kihívást is a játék kezdete előtt, további 1-1 karma lesz a jutalmatok az alap 3 karmán felül.

Az árnyvadász-paravánokat lamináltuk, így ha szárazon is letörölhető filctollat használtok, könnyen nyomon követhetitek rajta az eddig megszerzett karmaitokat.

JÁTÉK 20+ KARMAVAL RENDELKEZŐ KÉT-HÁROM JÁTÉKOSSAL

Mint azt már a 12. oldalon leírtuk, minden játékos, aki 2 szerepet is visz, lecserélheti az egyik kezdőkártyáját egy *Icon Grab* fekete piac-kártyára. Ez a szabály minden egyes alkalommal él, függetlenül attól, hogy az árnyvadász eddig hány karmát szerzett.

Ezen felül, ha egy árnyvadász 20+ karmával rendelkezik, és ez a küldeteskártyával nem ellenkezik, a két szerepet vivő árnyvadász tovább fejlesztheti a kezdőpakliját az alábbi táblázat szerint. Az *Icon Grab* kártyán túl választhat még egy tetszőleges fekete piac-kártyát, amelynek értéke nem haladhatja meg a táblázatban feltüntetett nujen értéket, és adja hozzá a kezdőpaklijához.

Például: ha 62 karmája van, egy maximum 3 nujen értékű extra fekete piac-kártyát is hozzáadhat a kezdőpaklijához.

ADDITIONAL CARD FOR 2-3 PLAYER GAMES

TOTAL KARMA EARNED	ADD BLACK MARKET CARD WITH COST OF:
20-49	2¥
50-99	3¥
100-199	4¥
200+	5¥

FEJLESZTÉSEK

Miután az árnyvadászok megkapták a karmájukat, vásárolhatnak belőle fejlesztéseket. Ezek a fejlesztések valamilyen új képességet, tárgyat, fegyvert, vagy hatalmat biztosítanak, jelképezve azt, ahogy az árnyvadászok egyre nagyobb tapasztalatra tesznek szert. Egyik árnyvadász sem vásárolhat egynél többet az azonos nevű fejlesztésekből.

Karma és a fejlesztések megszerzése

Egy árnyvadász maximum annyi frissítést vásárolhat, amennyit az összegyűjtött karmájából meg tud venni. Minden egyes fejlesztés

karmaköltsége a fejlesztésmatrixa jobb oldalán található. Ezen felül, minden olyan fejlesztésmatrixa, amelyik nem az 1. fejlesztési mezőre kerül felragasztásra, tízzel több karmába kerül. Miután megvettél egy fejlesztést, óvatosan húzd le a matricáját az ivról, és ragaszd az árnyvadász-paravánod egyik üres fejlesztési mezőjére. Ezt csak akkor teheted meg, ha az újonnan megvásárolt fejlesztéssel együtt az összes értéke nem haladja meg az eddig szerzett karmáid összértékét (és ne feledd, hogy a 2-4. fejlesztési mezőre ragasztott matricák után +10 karmát kell fizetned).

Ha úgy döntesz, hogy már nincs szükséged egy korábbi fejlesztésre, és szükséged lenne a fejlesztési mezőjére, vagy csak egy erőteljesebbet szeretnél helyette, akkor lefedheted az egyik meglévő matricádat egy újjal. A lefedés után már csak az újonnan felragasztott fejlesztés fog látszani, és fog érvényesülni a hatása. A lefedett fejlesztések a továbbiakban nem számítanak aktívnak, és a karmaköltségük sem számít bele a megszerzett fejlesztéseid összköltségébe.



Mike 5 karmát szerzett, és elérkezettnek látja az időt, hogy megvásárolja első fejlesztését. A *Cigar Money* fejlesztést választja (ami pont 5 karmába kerül), és ráragasztja az árnyvadász-paravánja 1. fejlesztési mezőjére. A fejlesztés +1 kezdő nujent ad neki. Miután újabb 15 karmát szerzett (eddig összesen 20-at), úgy dönt, hogy a *Cigar Money* fejlesztést lecseréli az *It's A Jing Thing* fejlesztésre, és az új matricát a korábbi tetejére ragasztja. A *It's A Jing Thing* fejlesztés 20 karmába kerül, de így szabályosan járt el, hiszen a *Cigar Money* költsége már nem számít bele az összes költségbe. Mike innentől kezdve +2 nujent fog kapni minden játék elején (nem pedig +3-at, hisz a *Cigar Money* hatása immár nem érvényesül). Ha Mike az *It's A Jing Thing* fejlesztést egy új fejlesztési mezőbe szeretne volna ragasztani, akkor ahhoz további 15 karmára lett volna szüksége (azaz összesen 35-re), mert a második mező +10 extra költségével együtt az *It's A Jing Thing* összesen 30 karmába került volna (és ehhez adódik az első fejlesztésének 5 karmányi költsége). Igaz, ez esetben Mike minden játék elején +3 nujenhez jutott volna.



KÁRTYAMAGYARÁZATOK

Az alábbiakban egyes speciális kártyákról olvashatsz.

FEKETETIAC-KÁRTYÁK

Hekkelések

Backdoor: Kezeld célpont akadályt úgy, mintha üres lenne a szövegmezője. Ez a képesség nem hat a keresztűz-kártyákra.

Hack the World: A lemásolt kártya is okoz sérülést annak az akadálnak, ami mellé kijátszod, a *Hack the World* által okozott    sérülésen túl (amit okozhat ugyanannak, vagy egy másik akadálnak is).

Icon Grab: Ha a játékkörödben kijátszotál egy másik hekker-kártyát is (akár az *Icon Grab* előtt, akár az után), válassz egyet a felsorolt színű sérülések közül, és az *Icon Grab* pluszban ezt a kiválasztott színű sérülést is okozni fogja.

Jacked In: Ha ezt a kártyát kijátszod a játékkörödben, az játékban fog maradni. Ilyenkor nem dobhatsz el egy másik kártyát, hogy visszavehesd a kezvedbe. Várnod kell, amíg a következő játékköröd véget nem ér. Másrésről, ha bármilyen ok miatt eldobod a *Jacked In* kártyádat egy másik kártya hatására (például: *Pair Programming*), akkor visszaveheted a kezvedbe az eldobás után, hiszen eldobásra került, nem kijátszásra. Nem veheted viszont vissza a játékkörödben a kezvedbe a *Jacked In* kártyádat, miután sérülést okoztál vele.

Pair Programming: A lemásolt kártya is okoz sérülést annak az akadálnak, ami mellé kijátszod, a *Pair Programming* által okozott   sérülésen túl (amit okozhat ugyanannak, vagy egy másik akadálnak is).

Retrieval Agent: Nem vehetsz vissza a kezvedbe olyan kártyákat, amelyeket ugyanebben a körödben játszottál ki, mint a *Retrieval Agent* lapodat, hiszen ezek a kártyák még játékban vannak, és nem kerülnek a dobott lapok közé, amíg kiosztásra nem kerülnek az általuk okozott sérülések. Ha pedig már a sérülések kiosztásánál tartasz, nem játszhat ki több kártyát.

Képességek

Black Market Contacts: A kártyát a többi kártya kijátszása előtt kell megvásárolnod a fekete piacról.

Coordinated Attack: Igen, ha egy újabb *Coordinated Attack* kártyát húz a játéktársad, az is aktíválható. Nem célozhatod meg magadat a kártya képességével, de ha a másik játékos egy *Coordinated Attack* kártyát húz, azzal már megcélozhat téged.

Doc Wagon Contract: Ezzel a kártyával magadat is gyógyíthatod, ha szeretnéd. Ha támogatásként játszod ki, akkor is választhatod bármelyik árnyvadászt (akár magadat is), de nem kötelező a gyógyítás képességét használni ahhoz, hogy sebezzen.

Hero Move: Amikor kijátszod ezt a kártyát, és épp egy keresztűz-kártya, vagy akadály képessége megakadályozza az árnyvadászokat, hogy kártyákat húzzanak (beleértve téged is), akkor te nem húzhatsz kártyát, de a csapatod többi tagja igen. Ezzel a kártyával egy épp tántorgó vadász is húzhat kártyát (feltéve, ha nincs ebben megakadályozva).

Negotiation: Ez a kártya is csökkenti a játékköröd végén megvásárolt képességkártya árát. Ha támogatásként játszod ki, és az éppen aktív árnyvadász nem vásárol magának kártyát a játékköre végén, a kedvezmény elvesz, nem vihető át a következő árnyvadászra.

Press the Advantage: Például, ha kijátszod ezt a kártyát, és egy fegyverkártyát, majd egy képességkártyát, és egy újabb fegyverkártyát fedsz fel a húzópaklid tetejéről, csak az első két kártyát veheted a kezvedbe, a második fegyverkártya marad a húzópaklid tetején.

Varázslatok

Clairvoyance: Mind a kártyahúzást, mind a kártya eldobását végre kell hajtani, mielőtt bármilyen más akcióba kezdenél. A húzás és a dobás között nem hajthatsz végre semmilyen akciót.

Deathtouch: Jegyezd meg, hogy hány varázslatkártyát fedsz fel a húzópakliból, amikor végrehajtod a képességét. Használd ezt a számot majd a sebzések kiosztásakor. Hiába húzol újabb kártyákat a *Deathtouch* képességének végrehajtása után, vagy változtatod meg bármilyen más módon a paklid tetején lévő lapokat, az már nem befolyásolja a *Deathtouch* sebzését. Esetleg használj jelzőket a sebzés észben tartására.

Guiding Spirit: A kártya sérülésének kiosztása előtt már használhatod e kártya képességét, és újra húzhatod a kezedet.

Fireball: A kártya által okozott    sérülést, és a maximum 3 akadály 1-1 sérüléssáv mezőjének legyőzését alkalmazhatod ugyanazon az akadályon (és még 2 másikon) is, illetve 4 különböző akadályon is.

Lightning Bolt: A sérüléssáv egymást követő mezőinek legyőzése azt jelenti, hogy a két mező az adott sérüléssávon egymás mellett található. Például: egy sértetlen *Bonelaced Adept* sérüléssávja így néz ki:    . A *Lightning Bolt* segítségével legyőzheted például az egymás mellett lévő  és  mezőket, vagy akár a  és  mezőket, de nem győzheted le a  és  mezőket. A *Lightning Bolt* varázslatod használhatod olyan akadály ellen is, aminek már csak egyetlen mezője nem került legyőzésre. Ilyenkor a második lehetőség elvesz.

Stunbolt: Jegyezd meg a húzópakliból felfedett kártya nujen-költségét, amikor végrehajtod a képességét. Használd ezt a számot majd a sebzések kiosztásakor. Hiába húzol újabb kártyát a *Stunbolt* képességének végrehajtása után, vagy változtatod meg bármilyen más módon a paklid tetején lévő lapot, az már nem befolyásolja a *Stunbolt* sebzését. Esetleg használj jelzőket a sebzés észben tartására.

Fegyverek

Aztechnology Striker: A kártya sebzését eltérő akadályra is alkalmazhatod, mint amit magad elé mozgatsz. Maximum annyi akadályt és/vagy főellenfelet mozgathatsz magad elé, ahány játéktársad van (azaz ha 4-en játszotok, akkor 0 és 3 között). Megakadályozza, hogy az akadályok és főellenfelek rád támadjanak a játékkörödben.

Covering Fire: Nem tudod önmagadat gyógyítani ezzel a kártyával. Válaszd ki az egyik játéktársadat, aki gyógyulni fog 1-et, ha nincs még maximumon az életpontja. Ha támogatásként játszod ki, megakadályozhatod egy kiválasztott akadály támadását a játékkörödben.

Katana: Ha több *Katana* fegyverkártyát is kijátszol a körödben, akkor mindegyik megnöveli minden, ugyanebben a körödben kijátszott nem-*Katana* fegyverkártyád sebzését + -gyel. A játékkörödben kijátszott többi *Katana* fegyverkártyád sebzése is megnő minden más *Katana* után + -gyel, de egyik sem növeli meg önmaga sebzését.

Monofilament Whip: Ha sikerül megakadályoznod egy akadály támadását, akkor egyúttal megakadályozod ezen akadály-kártya összes, támadáskor aktiválódó képességét is.

RA SM-4 Sniper Rifle: Ha ugyanebben a játékkörökben kijátszol egy *Katana* fegyverkártyát is, a *Sniper Rifle* + ① sérülést okoz. Ezt a sérülést még maga a *Sniper Rifle* képessége előtt, akár más kártyákkal kombinálva is alkalmazhatod, hogy az akadálynak maximum csak két legyőzetlen sérüléssáv mezője maradjon, így le tud azokat győzni a *Sniper Rifle* képességével. Alternatív megoldásként ilyenkor használhatod csak a *Katana* által biztosított + ① sérülést is, ha nem akarod, vagy nem tudod a *Sniper Rifle* képességét használni. A *Sniper Rifle* fegyveredet használhatod olyan akadály ellen is, aminek már csak egyetlen mezője nem került legyőzésre. Ilyenkor a második lehetőség elvész.

Remington Roomsweeper: Te határozhatod meg, hogy a *Remington Roomsweeper* melyik akadályoknak és/vagy főellenfeleknek okozzon sérülést. A sérülések kiosztásának kezdetén válassz ki egy árnyvadászt, és a *Remington Roomsweeper* minden akadálynak és/vagy főellenfélnek (1 fekete és 1 szintelen) sérülést fog okozni, amiknek a kártyája ezen árnyvadász előtt van. Esetleg használj jelzőket a sebzés érzében tartására. Ha egy *Katana* fegyverkártyát is kijátszottál a játékkörökben, akkor a *Remington Roomsweeper* sebzése minden akadály és/vagy főellenfél ellen további + ① -gyel nő.

AKADÁLYKÁRTYÁK

Elf Blademaster: Ha a játékosok nem tudnak megegyezni benne, hogy ki hány kártyát dobjon el, akkor egységesen minden játékosnak el kell dobni egy-egy általa kiválasztott kártyát.

Gang Leader: Ha valamelyik játékosnak már csak 3, vagy kevesebb kártyája van a húzópaklijában, akkor dobja el ezeket mind, de nem kell azért újrakevernie a dobópakliját, hogy további lapokat dobhasson el 4-ig. Amikor legközelebb húznia kell egy kártyát, keverje össze a dobott lapjait egy új húzópaklivá.

FAQ

K: Okozhatok-e sérülést egy akadálykártya sérüléssáv egyik mezőjének úgy, hogy nem tudom legyőzni azt a mezőt?

V: Igen, de ezek a sérülések elvesznek a köröd végén.

K: Ha két akadály is támad rám, és közösen annyi sérülést okoznak az árnyvadásznak, hogy az tántorogni kezd tőle, de az egyik akadálynak van még egy sérülést okozó képessége is, akkor kritikus állapotba kerül az árnyvadászm?

V: Nem, csak tántorogni fog. A sérülés elszenvedése fázis során minden lehetséges sérülést egyszerre, összesítve, egyetlen támadás során szenved el az árnyvadászm. Ez éppúgy magában foglalja az egyes akadályok és főellenfelek, az egyes képességek által okozott, és a bármilyen egyéb forrásból származó sérüléseket egyaránt. (Például: ha két akadálykártya van előtted, amelyikek mindegyike 2-2 sérülést okoz neked, akkor az árnyvadászm egy 4 sérülést okozó kombinált támadást fog elszenvedni.) A sérüléseket minden esetben az aktuális árnyvadásznak kell elsőként elszenvednie, majd - ha szükséges - sorban, az óramutató járása szerinti irányba haladva, minden árnyvadász elszenvedi a sérüléseket.

Trickster Initiate: Amíg ez az akadály játékban van, minden akadály semlegesíti a csapatod által okozott szintelen sérüléseket. Például egy *Lightning Mage* sérüléssávja a következő: ③ ⑦ ⑦ ①. Ha a *Lightning Mage* sérüléssávjának első mezőjét már legyőztetek, és nem lenne játékban a *Trickster Initiate*, akkor az utolsó 3 mezőt egy *Fireball* egymagában is le tudna győzni, hiszen ennek a sebzése: ⑦ ⑦ ②. Ha a *Trickster Initiate* játékban van, a *Fireball* csak 2 kék sérülést okoz, és a 2 semleges sérülése semlegesítésre kerül, így a *Lightning Mage* utolsó mezőjének legyőzéséhez még egy tetszőleges színes sérülést kellene kijátszanod.

Unusual Suspects: Az egyik kiválasztandó árnyvadász lehet az is, aki ezt az akadályt legyőzte.

Weapons Specialist: Minden árnyvadász maximum csak egyet sérülhet, függetlenül attól, hogy hány fekete akadálykártya van előtte.

KERESZTTŰZHÁRTYÁK

Coordinated Defenses: Ha a *Coordinated Defenses* keresztűzhártya eldobásra kerül a forduló elején, és vannak játékban olyan akadálykártyák, amiket már legyőztetek, de a kártya hatása miatt játékban maradtak, akkor ezeket az akadályokat azonnal legyőzöttnek kell tekinteni, és a küldetésvezető számítja a legyőző árnyvadásznak. Ezután el kell őket dobni.

GPS Hack: A kiválasztott árnyvadászok bármelyike lehet a dekás is.

Grenade: A kiválasztott árnyvadász lehet az utcai számuráj is. Ha a kártya hatására bármelyik akadályt legyőzitek, akkor a küldetésvezető számítja az akadály legyőzőjének.

Harlequinade: A kiválasztott árnyvadász lehet a mágus is.

FEJLESZTÉSMATRICÁK

Jack of Everything: Ezeknek a kártyáknak azonos színűeknek kell lenniük.

K: Ha legyőzők egy akadályt egy másik játékos körében, akkor én kapok először jutalom nujent?

V: A nujen osztás minden esetben az aktuális árnyvadással kezdődik, még akkor is, ha egy másik árnyvadász győz le egy akadályt egy kártyájával (például: *Coordinated Attack*), vagy egy támogatás segítségével.

K: Bármikor játszhatok egy támogatást egy másik játékos köre során?

V: Igen, a támogatásokat bármikor játszhatod, ha épp nem te vagy az aktuális árnyvadász, még akkor is, amikor az aktuális árnyvadász már befejezte a saját játékkörét.

K: Ha egy támogatáskártyát játszok ki (például: *Backdoor*), ahol akadályt is kell választani és sérülést is okoz, ki választhatja ki a célpont akadályokat?

V: Ha valaki támogatáskártyát játszik ki, minden esetben az aktuális árnyvadásznak kell eldöntenie, hogy mi sérüljön. A támogatáskártya minden más hatásáról viszont a támogatást kijátszó játékosnak kell döntenie (ő választhat ezeknek a hatásoknak célpont akadályokat).

K: Ha egy akadály, vagy főellenfél korlátozza egy bizonyos szín által okozott sérüléseket, akkor egyúttal korlátozza az adott színű kártya képességeit is?

V: Nem. Ezek csak az adott színű kártyák által okozott sérüléseket korlátozzák, a képességeiket nem.

K: Hogy működik a *Coordinated Attack*?

V: Amikor választasz egy célpont árnyvadászt a *Coordinated Attack* kártya képességének, és ő kiválasztja azt a kártyáját, amit szeretne kijátszani, akkor ezt a kártyát úgy kell venni, mintha ő játszotta volna ki. Kövesd a kártya minden utasítását, de a „te” kifejezés a kártyát kijátszó árnyvadászra vonatkozik. Az egyetlen különbség az, hogy te okozod a játékostársad által kijátszott kártya sérülését.

K: Hogyan tudok sérülést okozni több akadálnak egyszerre?

V: Miután kijátszottál egy olyan kártyát, mint például a *Fireball*, tedd a kártyáját egy tetszőleges akadály mellé, jelezve, hogy a *Fireball* 1 1 2 sérülést fog okozni ennek az akadálnak. Ezután vegyél el maximum 3 általános jelzőt, és tedd le azok mellé az akadályok mellé, amelyek sérüléssávjának egyik mezőjét akarod automatikusan legyőzni. Minden jelzőt egy-egy eltérő akadály mellé kell letenned. Amikor egy akadálnak kiosztod a sérüléseit, és mellé tetted a *Fireball* kártyádat, valamint egy jelzőt is, te döntöd el, hogy miként osztod el a 1 1 2 sérülést, és melyik mezőjét győzöd le automatikusan.

K: Ha rendelkezem egy olyan fejlesztéssel, aminek van egy helyettesítő hatása, amely azt mondja, hogy valamit meg tudok tenni, de egy akadálykártya képessége azt mondja, hogy ezt nem tudom megtenni, melyik nyer?

V: A „nem tudod megtenni” nyer. Például: ha a fejlesztésed szövege úgy szól: „Minden alkalommal, amikor gyógyulnál, húzhatsz helyette egy kártyát.”, és játékban van a *Buzzback* akadály, amelyik képessége úgy szól: „Nem tudsz kártyákat húzni.”, akkor gyógyulás helyett, nem húzhatsz kártyát, mert a *Buzzback* „nem tudod megtenni” képessége nyer.

K: A küldetésvezetőnek fel kell csapnia egy másik keresztűzkártyát, ha valahogy kapok egy extra játékkört?

V: Nem. Minden fordulóban csak egyetlen keresztűzkártyát kell felcsapni.

K: Amikor egy keresztűzkártya időzített bomba hatása keresztűzszint küszöbértékkel is rendelkezik, az időzítettbomba-szimbólumos kártya is beleszámít a keresztűzszintbe?

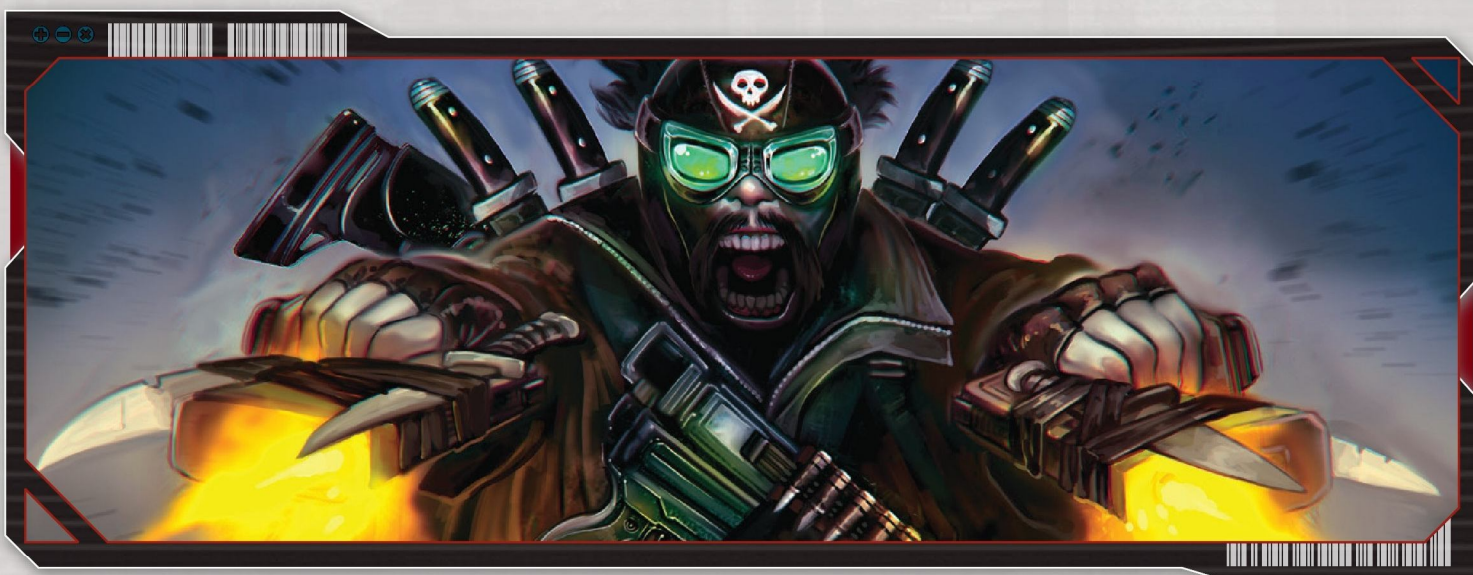
V: Ameddig egy időzítettbomba-szimbólumos kártya eldobásra nem kerül, addig nem számít bele a keresztűzszintbe. Például: ha még nincsen eldobott keresztűzkártya, és a *Top Shelf* az aktuális keresztűzkártya, az árnyvadászok nem szenvednek el 2-2 sérülést, amikor a forduló végén eldobjátok a *Top Shelf* kártyát.

K: Ha rendelkezem a *Pain Is Gain* és a *Red Haze* fejlesztésekkel egyaránt, akkor minden alkalommal, amikor gyógyulnék, húzhatok 1 kártyát, és kaphatok 1 nujent is a gyógyulás helyett?

V: Nem. Vagy kártyát húzhatsz, vagy nujent kapsz. A kártya-húzást és a nujent a gyógyulás helyett kapod, így csak az egyiket választhatod közülük.

K: A csapatom elég nehezen teljesíti a *Crossfire* küldetést. Mit kell tennünk, hogy győzhessünk?

V: A legtöbb kooperatív játékban kihívást jelent a győzelem, és a Shadowrun kooperatív játéka ez duplán is igaz! Ha segítségre vágysz, megfelelő tippeket, vagy követendő taktikai utasításokat keresel, látogass el a **Shadowrun: Crossfire** fórumra a <https://boardgamegeek.com/boardgame/254123/shadowrun-crossfire-prime-runner-edition/forums/0> oldalon, ahol stratégiai tippeket kaphatsz a játék tervezőitől, illetve a **Shadowrun: Crossfire** játékosközösségtől!



1. FÜGGELÉK: SZÓSZEDET

Aktuális árnyvadász: Azon árnyvadász, akinek a játékköre van éppen. Sok játékszabály vonatkozik az aktuális árnyvadászra.

Árnyvadász-paraván: Egy játékösszetevő, amely egy adott árnyvadász minden információját tartalmazza, mint például a metatípus, az életpont, a kezdő kártyák száma, a kezdő nujenek mennyisége, a karma és a fejlesztések.

Árnyvadászat: A küldetés másik elnevezése.

Árnyvadászok (vadászok): A játékban lévő játékos (vagy játékosok). A szövegekben a „minden árnyvadász” és az „árnyvadászok” kifejezések az egész csapatra vonatkoznak (minden játékosra).

Csapat: Az árnyvadászok egy csoportja, akik az adott küldetést végrehajtják a játék során.

Csere (Cycle): Egy játékban lévő kártya eldobása, majd helyette egy ugyanolyan kártya felcserélése.

Életpont (HP): Az árnyvadászok sérüléseinek nyomon követésére szolgáló szám. Nem gyógyulhatnak az induló maximális életpontjuk fölé. 1 életpont alatt tántorogni kezdenek.

Fejlesztések: Képességek, amelyekre az árnyvadászok a játék során tesznek szert, hogy egyre jobbakká váljanak. Az egyes fejlesztéseket az árnyvadász-paraván fejlesztési mezőire ragasztott fejlesztésmatricák jelképezik.

Felcserélés (Flip): Húzz egy kártyát a megfelelő pakliból, és képpel felfelé tedd játékba.

Felcserélés (Flipped): Az akadálykártyák azon képessége, ami a kártya játékba kerülésekor aktiválódik, történjen az egy hatás, vagy a kártya kijátszása következtében.

Felfedés (Reveal): Fordíts képpel felfelé egy kártyát, és mutasd meg a többieknek, de ne vedd a kezébe. Felfedés után a kártya vagy játékba kerül (keresztűzkártyák), vagy képpel felfelé a pakli tetejére kell helyezni, esetleg el kell dobni.

Feketeplac-pakli: A hekker, képesség, varázslat és fegyverkártyák kupaca, amivel az árnyvadászok a saját paklijukat fejleszthetik.

Főellenfél (Boss): A küldetés speciális akadály a különleges szabályokkal, amik általában nehezebbek a normál akadályoknál.

Főszín: Ha egy játékos egy többszínű szerepkártyával játszik, a fő színe az lesz, aminek a paklijával játszik.

Golyónyom-szimbólum: Az akadálykártyák hátoldalán látható egy vagy két golyónyom-szimbólum mutatja az adott kártyák nehézségét (1 = normál, 2 = nehéz).

Gyógyítás: Kétféle típusa van: az életpont helyreállítása és a sérüléssáv gyógyítása. A sérülések következtében az árnyvadász életpontot veszít. Amikor egy képesség gyógyít rajta, visszanyer bizonyos számú életpontot (de soha nem többet, mint a maximális). Az akadályok és főellenfelek sérüléssávjainak mezőit legyőzték. Egy legyőzött mezőt a sérüléssávon műanyag csúszkával kell jelölni. Ha a sérüléssáv kerül gyógyításra, bizonyos számú mező helyreállításra kerül.

Gyógyító kártya: Összefoglaló név minden olyan kártyának, ami bizonyos számú életpontot gyógyít egy árnyvadászon, akár elsődleges, akár támogató képességgel.

Jelenet (Scene): Minden küldetés egy vagy több jelenetre bomlik. Az árnyvadászok általában minden jelenet után kicsit kifújhatják magukat, gyógyulhatnak, és a jelenetenként csak egyszer használható fejlesztéseik frissülnek.

Karma: A sikeres, vagy részben teljesített árnyvadászatért kapott jutalom. Az árnyvadászok az összegyűjtött karmájukból vásárolhatnak maguknak fejlesztéseket.

Keresztűz (Crossfire): A keresztűzkártyák hatása általában addig tart, amíg a kártyát a következő forduló legelején el nem dobjátok.

Keresztűzpakli: A keresztűzkártyák paklija.

Keresztűzszint (Crossfire #): Az eddig eldobott keresztűzkártyák számának összege.

Kéz (Hand): Azok a kártyák, amiket a játékos a kezében tart.

Kritikus állapot (Critical): Ha egy tántorgó árnyvadász sérülést szenved el, kritikus állapotba kerül. Ha ez megtörténik, az adott küldetést meg lehet szakítani, illetve egyes küldetések esetén azonnal veszítetek. A kritikus állapotba kerülő árnyvadászok is használhatók egy későbbi játék során.

Küldetés (Mission): Meghatározott célokért folytatott árnyvadászat, melyet a csapat a játék részeként teljesít. A sikeres, vagy részben teljesített küldetésért karma jár jutalomként.

Küldeteskártya: Egy játékösszetevő, amelyik egy adott küldetés játék előkészítési és lebonyolításának szabályait tartalmazza.

Küldetésvezető: A fordulókat kezdő játékos, aki a keresztűzpakli kezeléséért felelős.

Legyőzés (Clear): Ha egy árnyvadász annyi és olyan színű sérülést okoz egy akadály sérüléssávjának következő mezőjének, amennyit az megkövetel, legyőzi azt. Egy műanyag csúszkával tudjátok a legyőzött mezőket megjelölni.

Lélegzethez jutás (Breather): Az árnyvadászok egy jelenet végeztével kicsit kifújhatják magukat a következő jelenet kezdete előtt. Ilyenkor eldobhatják a kimerülésjelzőjüket (ha nincsenek kritikus állapotban), gyógyulnak 1 életpontot, és vásárolhatnak 1 feketeplac-kártyát.

Megszakítás / megszakító forduló (Abort): Ha egy árnyvadász kritikus állapotba kerül, megszakíthatjátok a vadászatot. Ha legalább egy árnyvadász nincs kritikus állapotban a megszakító forduló végére, megkapjátok a részleges jutalmakat.

Mozgatás (Move): Ha egy képesség, vagy hatás következtében egy akadály, vagy főellenfél egy másik játékos elé kerül át. Hatékonyan húzol magad elé egy akadályt, vagy főellenfelet.

Nujen: A Shadowrun univerzumának világvalutája.

Támadás (Attack): Mely akadályok okoznak neked sérülést.

Támadóerő: Az akadályok és (néhány) főellenfél egyik jellemzője, amely megmutatja, hány sérülést okoz neked.

Támogatás (Assist): Csak egy másik árnyvadász játékkörében játszhat sz ki egy ilyen képességet.

Támogató sérülés: Az aktuális árnyvadász okoz sérülést egy másik játékos által kijátszott támogatókártyával.

Tántorgó (Straggled): Az árnyvadászok tántorogni kezdenek, ha az életpontjuk 1 alá csökken. Amikor tántorogni kezd, az árnyvadász kap egy kimerülésjelzőt.

Te: A kártyák szövegében az aktuális árnyvadászt jelöli.

Többszínű kártya: A kiegészítő dobozban lévő többszínű kártyák két vagy több alapszínnel rendelkeznek. A többszínű kártya két, vagy több típust is felsorol, és az összes felsorolt típusúnak számít a kártyaképességek és hatások vonatkozásában.

Sérülés (Damage): Az akadályok és főellenfelek sérülést okoznak, amikor támadnak. Az árnyvadászok az aktuális életpontjukból vonják le az okozott sérülést.

Sérüléssáv: Az akadályok és főellenfelek színes és szintelen sérüléssávjainak sora, amelyeket sorban le kell győzni a megadott színű / számú sérülés okozásával.

Sérülésszimbólum: A játékban kétféle sérülésszimbólum van: színes és színtelen. Négyféle színes sérülésszimbólum van: fekete, kék, zöld és vörös.

Szerepkártya: Olyan kártya, amely meghatározza, hogy milyen szerepben (színben) fogsz játszani. A szerepek: arc - vörös, dekás - zöld, mágus - kék, utcai samuráj - fekete.

Szerepszín: Az árnyvadász választott szerepéhez kapcsolódó szín. Néha egy felcsapott akadálykártya a megfelelő színű szereppel rendelkező árnyvadász elé kerül.

Szín: Négyféle szín van a játékban, amelyek mindegyike egy-egy választott szerepet képvisel: fekete, kék, zöld és vörös. Az ezen szerepekhez köthető akadályok színe is ilyen színűek.

2. FÜGGELÉK: STRATÉGIAI TANÁCSOK

Az árnyvadászat nem könnyű feladat, ezért adunk pár tanácsot, amin talán érdemes elgondolkodnod a **Shadowrun: Crossfire** játék alatt.

- Gondold végig, hogy melyik árnyvadász engedhet még meg magának olyan sérüléseket, amiket az előtte lévő akadályok és főellenfelek fognak neki okozni a játékköre végén. Ebből is következik, de az akadályok képességeitől is függ, hogy melyik akadályokat érdemes minél előbb legyőznöd. Ez különösen igaz a játék legelső fordulójában, amikor szinte biztosan nem tudod legyőzni az előtted lévő akadályt, ha te vagy a küldetésvezető (azaz a kezdő játékos); viszont végigkérdezheted a csapattársaidat, hogy kinek van szüksége a segítségedre, az előtte lévő akadály legyőzésében. Ha tudod, akadályozd meg, hogy valamelyik társad sérülést szenvedjen el, így mindnyájan gyorsabban győzhettek. Persze így szinte biztos, hogy sérülni fogsz, és az előtted lévő akadály még valószínűleg ott lesz a következő saját körödben is, viszont a csapatod határozottan jobb helyzetben marad.
- Nem kell minden kezvedben lévő lapodtól megszabadulnod. Fontos, hogy a kártyáidat hogyan játszod ki, nem pedig az a cél, hogy mindegyiket azonnal kijátszd. Általában csak két lapot tudsz húzni, és esetleg egy harmadikat is vásárolni a fekete piacon, így ezekből kell gazdálkodnod. Figyelj a szerepedre, és próbáld meg a megfelelő színű sérüléssáv mezőket legyőzni a kártyáiddal magad előtt, illetve a csapattársaid előtt is. Ha dekás vagy, és van egy hekkelés-kártya a kezvedben, természetesen felhasználhatod az általa okozott zöld sérülést egy színtelen mező legyőzésére is, de érdemes előtte inkább áttekintened a csapattársaid előtt lévő akadályokat, hátha nekik nagyobb szükségük lesz egy zöld sérülésre. Ha maradnak kártyák a kezvedben a köröd végén, az semmilyen kárt nem okoz számodra, viszont a következő körödben több lehetőség lesz az akadályok ellen.

- Ne gyűjtögesd feleslegesen a nujeneket. Nagyszerű dolog lehet megvenni a fekete piacon egy 9 nujenbe kerülő *Aztechnology Striker* fegyverkártyát, de ezt csak egyetlen árnyvadász teheti meg. Ha ez nem te lettél, vagy nincs kint a fekete piacon a *Striker*, inkább költsd el a nujenjeidet kevesebbe kerülő kártyákra, amik segítségével hamarabb le tudod győzni az akadályokat, így nujenhez juthatsz, amiből újabb kártyákat vehetsz.
- A *Fireball* nagyon erősnek tűnhet (mint ahogy az is), de rajta kívül van még három másik 9 nujenbe kerülő kártya is, amelyek mindegyike megéri az árát. Gondold végig, melyik éppen felcsapott fekete piac-kártyára van igazán szükséged, melyik passzol a legjobban a már meglévő lapjaidhoz.
- Támogatás! A támogatáskártyák igazi ereje abban rejlik, hogy sokszor előbb játszatsz ki egy ilyen kártyát, mint ahogy ténylegesen sorra kerülnél. A korábban legyőzött akadályok után kapott nujenekből hamarabb vásárolhat új kártyákat mindenki, ráadásul egy legyőzött akadály már nem is okoz sérülést a csapatnak. (Érted ugye, mit akarunk mondani?)



KÉSZÍTŐK

FIRE OPAL

vezető tervezők:

Gregory Marques és James "Jim" Lin

tervezők:

Mike Elliott, Rob Heinsoo, Sean McCarthy, Jay Schneider és Rob Watkins

gyártástervező:

Jay Schneider

szerkesztő (első kiadás):

Cal Moore

üzleti igazgató:

Gerald Linn

finanszírozók:

James Mitchell és Demaris Schneider

technológiai igazgató:

Louis Towles

minőségi asszisztens:

Conan E. Chamberlain

CATALYST

a keresztűz-logó, tördelés és dizájn:

Matt "Wrath" Heerdt

kártyadizájn:

Shane Hartley and Matt Heerdt

a Shadowrun-vonal fejlesztője és termék-koordinátor:

Jason M. Hardy

művészeti igazgató:

Brent Evans

szerkesztő (Prime Runner verzió):

Philip A. Lee

tördelés (Prime Runner verzió):

David Kerber

dobozgrafika (Prime Runner verzió):

Mark Molnar

belső képek és a kártyák képei:

Tom Baxa, Gordon Bennetto, Joel Biske, Thierry "bOne" Bonnet, Victor Corbella, Arndt Drechsler, Benjamin Giletti, Phil Hilliker, David Hovey, Igor Kieryluk, Ian King, Michael Komarck, Victor Manuel Leza Moreno, Mark Poole, Marc Sasso, Andreas "AAS" Schroth, Eric Williams és Matt Wilson

Catalyst Crossfire Team:

Randall N. Bills, Loren Coleman és Brent Evans

gyártás:

Randall N. Bills

HÁLAKIÁLTÁSOK

Köszönjük minden félelmet nem ismerő játékesztelőnknek, hogy segítettek e játék jobbá tételében: Sabrina Brickner, Conan E. Chamberlain, Richard Garfield, Tim Hahn, Lee Hammock, Wei-Hwa Huang, Mr. Johnson, Koni Kim, Tom Lehmann, Dan Moen, Ken Nichols, Brendan O'Connell, Brad Rhodes, Janie Rhodes, Russell Rice, Demaris Schneider, Jeremy Virden és Mike Webster.

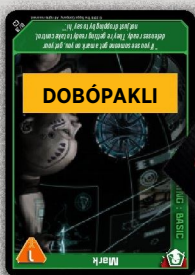
Külön köszönet Donald X. Vaccarino úrnak, hogy rengeteg újat mutatott a pakliépítésben, valamint Tom Lehmann úrnak, aki segített bezárni a küldetések kapuit.

Shadowrun: Crossfire © 2018 The Topps Company, Inc. Minden jog fenntartva. A Shadowrun és a Mátrix a The Topps Company, Inc. bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Ennek a játéknak egyetlen részlete sem reprodukálható, nem tárolható egy visszakereshető rendszerben, és nem továbbítható illetve terjeszthető semmilyen formában vagy módon, a szerzői jog tulajdonosának írásos előzetes engedélye nélkül, mint amiben közzétették. A Catalyst Game Labs és a Catalyst Game Labs logó az InMediaRes Productions, LLC védjegyei. © 2018 Fire Opal Media, Inc.





HÚZÓPAKLI



DOBÓPAKLI



ÁRNYVADÁSZ-PARAVÁN



SZEREKÁRTYA

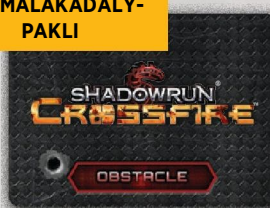


SZEREKÁRTYA



SÉRÜLÉS-JELZŐ CSÚSZKÁK

NORMÁLAKADÁLY-PAKLI



NORMÁL-
AKADÁLY
DOBÓPAKLI



ÁRNYVADÁSZ-PARAVÁN



AKADÁLY

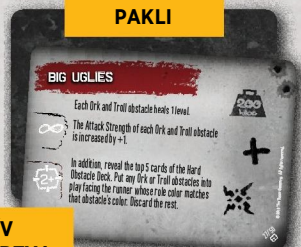


NEHÉZAKADÁLY-PAKLI

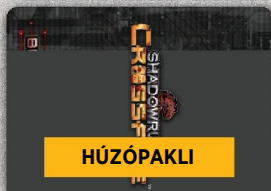
NEHÉZ-
AKADÁLY
DOBÓPAKLI

SÉRÜLÉS-JELZŐ

KERESZTTŰZ-PAKLI



DOBÓPAKLI



HÚZÓPAKLI



KÜLDETÉS-KÁRTYA

ÉPPEEN AKTÍV
KERESZTTŰZKÁRTYA

ELDOBOTT
KERESZTTŰZKÁRTYÁK

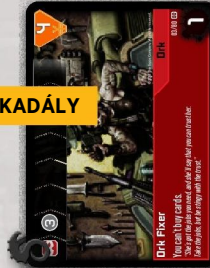


FEKETEPIAC



ÁLTALÁNOS JELZŐK

AKADÁLY



HÚZÓPAKLI



DOBÓPAKLI



ÁRNYVADÁSZ-PARAVÁN



AKADÁLY



ÁRNYVADÁSZ-PARAVÁN



SZEREKÁRTYA



SZEREKÁRTYA



DOBÓPAKLI



HÚZÓPAKLI

REFERENCIÁK

SZEREPEK ÉS SZÍNEK

A szerepeket négy eltérő színnel jelöltük meg:



MÁGUS
(KÉK)



ARC
(PIROS)



DEKÁS
(ZÖLD)



UTCAI-
SZAMURÁJ
(FEKETE)

A JÁTÉK MENETE (12.o.)

A játékban fordulók követik egymást. Minden fordulóban minden árnyvadász végrehajtja a saját körét. Egy forduló menete:

1. A küldetésvezető felcsap egy keresztűzkártyát.
2. Minden árnyvadász sorban végrehajtja a saját körét, a küldetésvezetővel kezdve. Az óramutató járása szerinti irányba követitek egymást, amíg mindnyájan végre nem hajtottátok a saját körötöket. A küldetésvezető ugyanaz marad az egész játék során.
3. A forduló véget ér. Ismételjétek a fenti lépéseket a játék végéig.

EGY JÁTÉKKÖR MENETE (13.o.)

Minden vadász a saját körében az alábbi fázisokat hajtja végre:

1. Kártyák kijátszása (lásd: 13.o.).
 - Használd az összes sérülést nem okozó kártyaképességet.
2. Sérülések kiosztása (lásd: 14.o.).
 - Az összes kijátszott kártya sérülést okoz.
 - A kijátszott kártyák eldobása.
3. Sérülés elszenvedése (lásd: 18.o.).
 - Az aktív árnyvadász sérüléseket szenved el az előtte lévő akadályoktól/főellenfelektől (ha vannak).
 - Ha egy árnyvadász életpontja 1 alá csökken, tántorogni kezd.
4. Újratöltés (lásd: 19.o.).
 - Ha 3 vagy kevesebb kártyád van, húzz 2 lapot.
5. Feketepiac (lásd: 19.o.).
 - A megvásárolt kártyák a kezdedbe kerülnek.
6. A játékkör vége (lásd: 19.o.).

A LÉLEGZETHEZ JUTÁS MENETE (20.o.)

- A folyamatos hatások véget érnek.
- A kimerülésjelző eldobása (kivéve, ha az árnyvadász kritikus állapotban van).
- 1 életpont gyógyulása.
- 1 kártya megvételi lehetősége a feketepiacról.



KERESZTŰZ-
SZINT HATÁS



FOLYAMATOS
HATÁS



IDŐZÍTETT
BOMBA HATÁS



KIMERÜLÉS-
JELZŐ



1 NUJEN-
JELZŐ



3 NUJEN-
JELZŐ



5 NUJEN-
JELZŐ



ÁLTALÁNOS
JELZŐ



BEÁLLÍTÁS-
JELZŐK



WANT MORE SHADOWRUN?

Of course you do! Who doesn't? There are plenty of ways to dive into one of the most enduring settings in tabletop gaming! *Shadowrun: Zero Day* is a fast and furious hacking game pitting two opponents against each other in a race to do the most damage to megacorporate servers. The *Shadowrun Beginner Box Set* is a perfect introduction to the *Shadowrun* role-playing game, giving you the chance to learn what it's like to dive into Sixth World danger with accessible rules and ready-to-roll characters. And if you want to experience more of this rich setting, a full line of fiction from writers such as Mel Odom, Phaedra Weldon, Jean Rabe, and many others is waiting for you. Go to store.catalystgamelabs.com for these options and more!



© 2018 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

