

GLOOM OF KILFORTH SZABÁLYOK

FELÁLLÍTÁS

- 1-Rakd a Burjánzó várost (Sprawl City) a tábla közepére, köré a többi helyszínt 5x5-ben.
- 2, 3-Minden játékos választ (vagy húz) egy fajt és egy osztályt.
- 4-Minden játékos választ (vagy húz) egy 3 lapból álló Történetet (Saga set –Chapter 1&2, Chapter 3 & 4, and Finale & Totem).
- 5-A játékosok az osztályuknak megfelelő Jártasság (Skill) lapokat a térkép mellé rakják.
- 6- Amit nem használunk, vissza a dobozba.
- 7-Megkeverni az Éjszaka paklit, és lappal lefelé a térkép mellé rakni.
- 8-Szétválogatni a Találkozás (Encounter) kártyákat 4 pakliba terep típus szerint: Badlands, Forest, Mountains, Plains.
- 9-Szétválogatni a Jutalom (Rewards) kártyákat 4 pakliba jutalom típus szerint: Spell, Title, Item, Ally.
- 10-Minden játékos húz 2 lapot EGY jutalom pakliból, választ egyet, másikat visszakeveri.
- 11-Minden játékos Burjánzó városba rakja a figuráját.
- 12-Minden játékos magához vesz 4 ÉPt, 4 Végzet zsetont, 1 aranyat, 4 ellenség zsetont saját színében. Zsákmány zsetonok zsákmány zsákba, maradék tábla mellé.
- 13-Egy véletlenszerűen húzott Ős a tábla mellé kerül a megfelelő képesség kártyájával. Koop játékban MINDEN játékos húz 1 db Őst. Rakj rájuk annyi ÉPt, amennyit kell.
- 14-Vedd azokat a Titkos Terv (Plot) kártyákat amelyek a játékban levő Ős(ök)höz tartoznak, és keverd össze.
- 15-Első játékos, az első hős (First Hero), akinek a legkisebb a Lopakodás (Sneak) értéke.



MIKOR NYERÜNK

A játékosok kifutnak az időből, ha a 25. napon a Nappal fázis véget ér.

Kompetitív játékban: az a játékos nyer, aki elsőnek öli meg az Őst a 25. nap előtt. Ha nem sikerül, akinek a legtöbb Győzelmi pontja (GyP) van.

Kooperatív/solo játékban: a játékot akkor nyerjük, ha az ÖSSZES Őst megöltük, mielőtt kifutnánk az időből, még ha az utolsó hős meg is hal a végső csatában. Mindenki osztozik ekkor a győzelemben.

Mindkét féle játékban csak akkor lehet megtámadni az Őst, ha az összes Történet (Saga) kártyát előbb teljesítettük (ekkor jutalomként egy erős Totemet kapunk). A Történet fejezetet akkor teljesítettük, ha kulcsszavakat gyűjtünk, melyek egyeznek a Fejezet kártyával. Ezeket a kulcsszavakat akkor szerezzük, ha legyőzünk találkozásokat (ellenségek, küldetések, helyek, idegenek). A 4. fejezet után jön a Finálé, melyet legyőzve megtudjuk, hol rejtőzik az Ős.

GyP=hősönként az arany összege a kezükben és az aszettekben. Koop esetén: a hősönkénti GyP összege osztva a játékosok számával, felfele kerekítve.

JÁTÉKMENET

A játék napokban játszódik, 2 fázis követi egymást. Ha nem győztünk korábban, a játék a 25. napon véget ér (tudni onnan, hogy csak 1 db kártya maradt az Éjszaka pakliban).

1. **Nappal fázis** –A hősök fordulóként követik egymást, akciókat, találkozásokat és tetteket végrehajtva.

2. **Éjszaka fázis** –Egy helyszín homályba (Gloom) borul, egy Éjszaka hatás érvénybe lép, a hősök felkészülnek a következő napra.

1 - NAPPAL FÁZIS

Tábor bontás: Minden hős annyi akció pontot (AP) vesz, amennyi a **jelenlegi** ÉP-ja.

Nappali forduló: Az Első hősrel kezdve, a játékosok fordulókat tartanak. A játékos vagy egy **Hős fordulót** hajt végre, vagy passzol (letáborozik). A nappali forduló véget ér, mikor az utolsó hős is passzolt (letáborozott), akkor jön csak az Éjszaka fázis.

HŐS FORDULÓ

Szembeszállás ellenfelekkel

A hősnek először szembe kell szállnia az ellenfelekkel, ha akad egy is a helyszínén (sorrendet maga dönti). Ellenség az, amelyen az "Enemy" szó vagy a "Stranger" szó szerepel és rárakott a hős egy ellenség zsetont.

Egy szembenállásban vagy elkerülöd, vagy csatázol az ellenséggel (ekkor ott a lehetőség elmenekülni, ha minden rosszra fordul).

Ha az ember lerendezte a kérdést az ellenséggel, akkor hacsak nem passzolt (letáborozott, mintegy a menekülés vagy legyőzetés eredményeképp) ezeket teheti:

- **Egy akciót végrehajt (ha maradt AP-ja) VAGY**

- **kimondja hogy végzet, és ezzel letáborozik**

Ha akciót hajt végre, akkor újra szembe kell szállnia az **összes** ellenféllel, ha akad egy is a helyszínén (sorrendet maga dönti).

A hős forduló alatt a hős annyi Tettet (Deeds, lényegében szabad akció, ár nélkül) végrehajthat, amennyit akar és bármikor.

Minden akció 1 AP-be kerül, szóval ha ÉP-t vesztesz, vagy ÉP-t szerzel, az AP is lehet kevesebb vagy több, mint amivel kezdted.

Ha már a nyitó szembenállásban elveszted a maradék életed, nem lesz APd, hogy véghezvidd, amit terveztél, muszáj lesz letáboroznod.

Letáborozás –A hős eldobja ha maradt minden AP-jét és fordulója véget ér. Az első hős aki letáborozik, kapja az Első Hős zsetont a következő napra.

AKCIÓK

Egy akció akkor hajtható végre, ha 1.) minden előírás teljesül hozzá 2.) az akciót **teljesen** végre lehet hajtani.

1. Mozgás / Move
2. Tisztítás / Clear
3. Kutatás / Search
4. Elrejtőzés / Hide
5. Konfrontálódás / Confront
6. Pihenés / Rest
7. Felfedezés / Discover
8. Piac / Market
9. Befejezés / Regale



1 –Mozgás

Mozogj egyenes vonalban egy másik helyszínre VAGY mozogj egy másik helyszínre melynek rövidítési kulcsszava egyezik az aktuális helyeddel. Ha az új helyszínen **nincs** találkozás kártya, húzz egy megfelelőt. Ha a helyszínen ellenség van, **azonnal** szembe kell szállni vele.

Vannak Esemény “Event” találkozás kártyák. Ezeket azon nyomban teljesíteni kell az aktív hősnek, majd eldobni. Események ellen nem lehet összeállni csapatba.



2 –Tisztítás

Ehhez a hősnek olyan helyen kell lennie, ahol **1 vagy több akadály (Obstacles) vagy Titkos Terv (Plot) van.** Ezzel az akcióval a hős elvehet 1 akadályt VAGY 1 T.Tervet (követve a legyőzésére való instrukciókat). A legyőzött T.Tervet ekkor a hős a kezébe veszi, mint pletykát. Azután húz egy zsákmányt is.



3 – Kutatás

Ehhez a hősnek olyan helyen kell lennie, ahol **NINCS találkozás és NINCS akadály kártya.** Húzz egy kártyát a megfelelő Találkozás kártyák közül (helyszín szerint).



4 – Elrejtőzés

Vegyél egy rejtőzködés zsetont magadhoz. (Max 1 db lehet nálad.) Hacsak máshogy nincs írva, rejtőzködés nem gátol más akciókat. A hős bármikor választhatja, hogy többé már nem rejtőzködik a fordulója alatt, ekkor visszarakja a zsetont. Előnyei:

- pár Éjszakai hatás ellen védettséget ad.
 - ha egy ellenség meglepetésszerűen támadna, nem lesz előnye belőle
 - ha szembeszállsz egy ellenséggel, te kapsz meglepetés előnyt
 - elkerülni egy ellenséget, ahelyett, hogy összeacsapnál vele
- A hősök **automatikusan elvesztik** rejtettséget az éjszakai fázis végén.



5 – Konfrontálódás

Ehhez a hősnek olyan helyen kell lennie, ahol **NINCS akadály, de 1 vagy több küldetés, helyszín vagy idegen találkozás kártya van ott.** Ezek közül egyszerre csak egyet old meg.

A találkozás kártyák egy vagy több jellemzővel rendelkeznek, melyeknek értéke van. (**Harc, tudomány, lopakodás és**

befolyás) Hogy a hős legyőzze, egyet választani kell e jellemzők közül és Tettet dobni. Ha annyi sikeres dobás jön össze, amennyi az érték, legyőztük a találkozás kártyát.

TESZT – a tesztet dobó (Hős vagy ellenség) az alábbi lépéseken megy végig:

1. Nézd meg hány kockát kell dobni jellemződ szerint. Adj hozzá bármely bónuszt, amivel a tesztelő rendelkezik. Elforgított (veil) kártyák nem számolnak bele. +1 kocka, ha a tesztelőnek meglepetése van.
2. Dobj a kockákkal
3. A tesztelő újradobhat, manipulálhat kockákat ha tud.
4. Siker minden dobott [5] vagy [6] után.
5. **Végzet:** +1 siker, ha eldobunk Végzet zsetont vagy egy Pletykát. Ezt csak egyszer tehetjük meg egy nap. Ha a dobott sikerek száma \geq jellemző értéke, legyőztük a találkozás kártyát. (Sikerek számát össze lehet adni **azonos** találkozás **azonos** jellemzője ellen **azonos** napon.)

Elfátyolozás (Veil): Nem más ez, mint elhasználni egy lap tulajdonságát, és 90 fokkal elforgatni.

Küldetés/Helyszín: Teszt dobása **bármelyik** Küldetés/Helyszín jellemző ellen. Ha ezen a napon már dobott tesztet a hős, ugyanazt a jellemzőt **kell** választania.

Idegen: Elrejtőzött hősök nem dobhatnak tesztet idegenek ellen, előbb elő kell bújni. Ekkor:

-Rakj ellenség zsetont az idegenre (ellenség lesz aktuális hősnek, de a többinek marad idegen) **VAGY**

-Dobj befolyásolás tesztet ellene. Ha nem sikerül egy sikert sem szerezni, akkor az idegenből ellenség válik (rárakni a zsetont).

FONTOS! Ha a hős elhagyja a helyszínt, minden eddig összegyűjtött siker pontja elveszik! Akkor is elveszik, ha nem győzi le a nap végére és leszáll az éj!

Jutalom

Miután a hős legyőzte a találkozást, 2 jutalomfázist teljesít. Max 6 db zsákmány és 6 db pletyka lehet a kezében.

1. **Zsákmányt szerez:** Ilyenkor a hős **VAGY** a legyőzött találkozás arany értékét elveszi **VAGY** húz 1 zsákmány zsetont a zsákból. Zsákmányt egyszeri hatásként eldobva Véghezvisz Tettként felhasználhatja. Arany azonnali. Használt zseton kikerül a játékból.
2. **Pletykát hall:** A hős **VAGY** a kezébe veszi a találkozást pletyaként (a kulcsszavak gyűjtése végett) **VAGY** eldobja és húz egy jutalmat a megfelelő pakliból és azt veszi pletyaként a kezébe (hogy megtalálja azt a megfelelő helyszínen).

Ellenség	Item / Tárgy
Hely	Title / Cím
Küldetés	Spell / Varázslat
Idegen	Ally / Szövetséges

KIVÉTEL: Ha a hős idegent győzött le ellenség zsetonnal, akkor az idegent kézbe kell venni pletyaként. Nem választhat.

A hős most megkaphatja/végrehajta bármely Trófea haszont a legyőzött találkozás kártyáról.

6 – Pihenés



A hősnek egy olyan helyszínen kell lennie, melyen **nincs találkozás kártya, és az ÉP-je kevesebb, mint a max ÉP-je.** A hős pihenéskor egy ÉP-t gyógyul, de ezen a napon még nem kap érte AP-t is!!



7 – Felfedezés

Végy egy olyan Jutalom-Pletyka kártyát a hős kezéből, amin UGYANAZ a helyszín van, amin a hős JELENLEG tartózkodik. Tedd le ezt a Pletyka kártyát a hős játékos területére, ezzel Vagyonná változtatva. (Pletyka: jutalom vagy találkozás kártya a hős kezében. Vagyon: egy jutalom kártya a hős játék területén) Fontos: minden kártyán van egy egyedülálló kulcsszó. A hősnek csak 1 db vagyon lehet 1 fajta kulcsszóból. Ha a hősnek már van ilyen lapja, eldobhatja és az újat a helyére rakja.

Szövetséges	Arcane, Martial, Pious, Shadow
Tárgy	Armour, Jewellery, Potion, Weapon
Varázslat	Aid, Combat, Healing, Kinetic
Cím	Order, Rank, Reputation, Steed

6-os szabály: a hősnek max 6 db vagyona, 6 db zsákmány zsetonja, a kezében 6 db pletyka lehet.



8 – Piac

A hősnek a **Burjánzó városban (Sprawl City) KELL lennie, hacsak egy kártya hatás meg nem engedi, hogy Piac akciót hajtson végre.** Az alábbi 3 opciót csak EGYSZER lehet megcsinálni bármely sorrendben, és min egyet meg KELL csinálni.

- Gyógyulás:** Minden hősert, aki ezen a lapon áll és nincs max ÉP-ja, az aktív hős 1 arany/ÉP-ért életet vásárolhat.
- Vásárlás:** Húzz 3 kártyát EGY FAJTA jutalom pakliból (Szövetséges, Tárgy, Varázslat, Cím). A hős CSAK 1 DB lapot vehet ezekből meg, ha telik rá. Ekkor AZONNAL vagyoneként elé kerül (nem kell felfedezni), a másik 2 lap pedig eldobásra kerül.
- Eladás:** Dobj el a KEZEDBŐL 1 v több Pletykát és/vagy dobj el 1 v több Vagyont. Minden eldobott kártyáért megkapod a kártya arany értékének a felét (lefelé kerekítve).



9 – Befejezés

Előfeltétel: A hős még nem végzett Befejezés akciót, hogy befejezen egy Történetet ebben a Nappali fázisban.

- A Befejezés akcióval be lehet fejezni egy Történet fejezetét vagy a Finálét.
- A fejezetet bármely helyen be lehet fejezni, de a Finálét csakis az előírt helyszínen.
- Koop játéknál ráadásul az összes hősnek azon az adott helyen kell lennie, hogy az adott hős befejezhesse.

A Történet egy fejezetének befejezése

A Hős befejezi a fejezetet, ha elkölt 5 aranyat, és minden kulcsszóért a kártyán:

- Eldob 1 **Pletykát** azzal a kulcsszóval
- Választ egy **Vagyont** azzal a kulcsszóval (akciónként csak 1-1 db vagyon/kulcsszó választható) Vagy megtartja az ember ezután is, vagy eldobja, ekkor megkapja a kártyán szereplő arany számát.

Ha a kulcsszó előtt 1-2 játékos figura ikon áll, akkor csak akkor kell a kulcsszót megoldani, ha annyi játékos kezdte a játékot.

Mikor a Történet fejezete befejeződött, a hős

- Fel KELL emelnie a max életerejét +1-el és kap 1 ÉP-t
- Kaphat egy jártasság (skill) kártyát, melynek szintje megegyezik a fejezet szintjével, típusa a hős osztályával (ha elérhető)

Kompetitív játék –Ha egy Hős befejezi a 3. fejezetét, és más hős még nem fejezte be az 1.-et, akkor azonnal ingyen befejezheti (nincs kulcsszavazás, arany fizetés). Ha egy Hős befejezi a 4. fejezetét, és más hős még nem fejezte be az 1-2.-et, akkor azonnal ingyen befejezheti.

A Történet fináléjának befejezése

Előfeltétel: A Finálét csakis az előírt helyszínen lehet befejezni, ott kell állni. Viszont nem kell fizetni érte 5 aranyat.

Akárcsak a Konfrontálódás akciónál egy sima találkozás ellen, itt is a hősnek Tesztet kell dobni a Finálé jellemzője ellen. Többször is neki lehet ugrani ugyanazon a napon, ha nem hagyjuk el a helyszínt. Ha az így összegyűjtött dobott sikerek száma \geq jellemző értéke, legyőztük a Finálé kártyát. Ekkor megfordítjuk a kártyát a totem oldalára:

- Vagy a Totemet Vagyoneként magunkhoz vesszük
 - Vagy eldobjuk és azonnal megkapjuk annak arany értékét
- FONTOS –Amint az első Történet Finálé befejezésre kerül, előmászik az Ős (vagy az összes Ős, ha koop játék) a meghatározott helyszín(ek)re. Most már lehetséges a hős(ök)nek, hogy megtámadják az Őst, és megnyerjék a játékot...**

HARC

A harc **KÖTELEZŐ** az ellenséggel **MINDEN** hősnek ugyanazon a helyszínen. Nem kerül AP-ba.

1. Meglepetés meghatározása

Ha valamelyik küzdő félnek van Meglepetése, akkor **+1 kockával** dob a csata **első körében**.

Ha az ellenség egy Idegen, amelyre a hős épp most helyezett ellenség-zsetont, senki nem kap Meglepetést (hagyd ki ezt a lépést) Egyébként...

- A Találkozás pakliból húzott ellenség kap Meglepetést, kivéve, ha a hős **Rejtett**.
- Ha a hős **Rejtett**, miközben egyazon helyszínen van az ellenséggel, akkor dönthet úgy, hogy többé nem lesz **Rejtett**, és Meglepetést kap, **vagy** megpróbálhat kitérni az ellenség elől, miközben továbbra is **Rejtett** marad.

2. Kitérés lehetőség

Ha a hős **Rejtett**, akkor egy Lopakodási Tesztet hajthat végre, hogy megpróbálja elkerülni az ellenséget.

- Ha a hős eredménye \geq mint az ellenség Lopakodási száma, a teszt sikeres. Az ellenség elkerülve, kártyája a helyszínen marad. A hős úgy folytatja a játékot, mintha a kártya ott se lenne, míg a nap véget nem ér, vagy a hős el nem hagyja a helyszínt.
- Ha Lopakodási Teszt sikertelen, a hős már nem lesz **Rejtett**, és az ellenség Meglepetést kap.

Speciális változat: Ha a hős Lopakodási értéke magasabb, mint az ellenségé, a hős dönthet úgy, hogy a Lopakodási Teszt automatikusan sikeres.

3. Csata

Helyezz annyi ÉP zsetont az ellen kártyájára, amennyi az élete.

1. Csetepaté: a hős és az ellenség külön-külön elvégez egy Harc Tesztet. Minden db sikerért, amit a hős szerez, az ellenség elveszít 1 ÉP-t. Minden db sikerért, amit az ellenség szerez, a hős elveszít 1 ÉP-t és 1 AP-t.

Fontos: Ha a hősnek vagy az ellenségnek volt Meglepetése, akkor az most elveszett a csata hátralévő részében.

2. Ellenség legyőzve-e: ha az ellenségnek nem marad ÉP-je, akkor vereséget szenvedett, és a hős jutalmat kap. (Ld: fent)

Megjegyzés: Mivel ez az ellenőrzés azelőtt történik, hogy ellenőriznénk a hős vereséget szenvedett-e, a jutalmat bezsákolhatjuk még akkor is, ha a hős 0 ÉP-vel vesztené.

3. Hős legyőzve-e: ha a hősnek nincs ÉP-je, akkor legyőzték: -Azonnal letáborozik és véget ér a köre (még akkor is, ha az épp harcoló csapat tagja)

- Visszaadja az aranyát
- Vagy feláldoz 1 vagyont, vagy eldob 1 pletykát
- Visszarakja a hőse bábuját a standee a Burjánzó városba
- Ekkor már nem befolyásolhatják más képességek vagy kártyahatások.

4. Menekülési lehetőség: Ha sem az ellenséget, sem a hőst nem győzték le, a hős dönthet úgy, hogy megszökik.

Ha így dönt, akkor azonnal **letáborozik és véget ér a köre.**

A hős bábuját egy ellenség-mentes helyszínre kerül, amely a legkevesebb Mozgás akcióval elérhető. Rövidítést nem használva (ha döntetlen: a hős választ).

Miután a csata véget ért, ha az ellenség nem Ős, és nem szenvedett vereséget, a teljes egészsége helyreáll.

Megjegyzés: Az éjszakai fázisban a legyőzött hős visszakap 2 ÉP-t és újra csatlakozik a játékhoz, így nem veszett el minden. *Am ha egy Ős győzte le, vesztett!*

Őssel való harc

Ekkor egy különálló tettet használunk, a Rohamot!

-NEM KÖTELEZŐ a hősnek, ha egy mezőn van az Őssel, de el kell végeznie egy Roham Tettet, hogy csatát kezdeményezzen vele.

-Minden megoldatlan Titkos Terv, ami az Őshöz kapcsolódik, most lejön a térképről, és az Ős mellé kerül. Az Ős minden képességet megkap a megoldatlan Titkos Terv kártyákról, és e kártyákat többé már nem lehet legyőzni.

-Nincs Meglepetés vagy Kitérés. Ugord át az 1./2. lépéseket

-Ellenség legyőzve-e: ha az Ősnek nincs ÉP-je, akkor meghalt, a hős elveszi az aranyát. Ha ez az utolsó Ős, NYERTÜNK

-Hős legyőzve-e: ha a hősnek nincs ÉP-je, akkor VESZTETT

-Egy hős nem menekülhet el, és nem hagyhatja el a csatát!

-Minden ÉP veszteség az Ősnek megmarad a csata után is, akkor is, ha a hős vereséget szenvedett. Más hősök próbálkozhatnak.

Tettek

A tetteket egy hős bármikor elvégezhet a körében: akció, harc vagy egy másik tett közben.

Tettet. A rejtett hősök nem tudnak tetteket végrehajtani.

Roham: A hősnek be kell fejeznie a Saga Finálét, az Ős helyén kell lennie, és azon a helyen nem lehet más ellenség.

Koep esetén **mindenkinek** be kell fejeznie a Saga Finálét

Csere: A hős tetszőleges számú cserét végezhet el tetszőleges számú hőssel, akik egy helyszínen vannak vele. Cserélni lehet aranyat, zsákmányt, pletykát, tárgyat, varázslatot.

Leküzdés: Ha a hős a találkozással egy helyszínen van és azon a "Weakness-[Kulcsszó]" áll, és a hősnél 1 v több ilyen kulcsszó van, akkor automatikusan legyőzte ezt a találkozást. Minden más hős eldobja a Sikereit e kártyáról, a jelenlegi hős jutalmat kap.

Felold: Old fel a Tett (Deed) képességet a hőshöz tartozó kártyán vagy zsetonon. Ha ezen "Veil:" szó van, addig nem lehet megoldani, míg Unveiled nem lesz az éjszaka fázisban.

Csapat: Alakíts csapatot 1 vagy több hőssel ugyanazon a helyen, hogy együtt nézzetek szembe egy találkozással vagy harcoljatok, vagy befejezzétek a Saga Finálét. Eseményt nem lehet együtt megoldani, a hős csatlakozhat ha táborozik, és senki sem lehet Rejtett. Bárki előhívhat Végzetet (Fate).

Nem harci tesztek: Az aktív hős elvégzi a tesztet, összeadja a kijött értékeit, bónuszait, majd +1-et ad hozzá csapatagónként.

Harci tesztek: Az első két lépés kimarad (Meglepetés + Kitérés). A csata így alakul:

1. Csetepaté – Minden hős végrehajtja ezt egyidejűleg, azaz **mindenki** végrehajt egy Harc tesztet az ellenséggel meg maga ellen.

2. Ellenség legyőzve-e – Csak az aktív hős végzi el.

3. Hős legyőzve-e – **Minden** hős elvégzi külön-külön.

4. Menekülés – Nem lehet.

Jutalmak elosztása: az aktív hős dönti el, ki mit kapjon a jutalomból.

Felbomlás: a csapat szétesik, ha bekövetkezik

-Az aktív hős következő harcának befejezésekor.

-Az aktív hős következő nem-harci tesztjének befejezésekor.

-Az aktuális forduló befejezésekor.

2 – ÉJSZAKA FÁZIS

1. Homály: Minden hős, aki homályos helyszínen van, elveszt 1 ÉP-t.

2. Sötétség:

a. Húzás: Az Első hős húz egy Éjszaka kártyát.

b. A homály terjed: Fordítsd meg azt a helyszínt a homályos oldalára, amit az Éjszaka kártya mutat.

c. Elvégzés: Elvégezzük az Éjszaka kártyán látható hatásokat a típustól függően:

1. Időjárás: A jelenlegi időjárás kártya eldobásra kerül, az új pedig aktuálissá válik. Addig érvényesül a hatása, míg egy másik időjárás kártya le nem cseréli.

2. Ellenség, Hely, Küldetés, Idegen: Rakd e Találkozást a játékba a megnevezett helyszínre.

3. Esemény: Végezd el a hatását, majd dobd el a kártyát. Ha választani kell, az Első hős választ.

d. Titkos terv: Mikor egy bizonyos helyszín homályba borul, az Ős egy Titkos terv kártyát aktivál a játékban. (Lásd az Ős kártyán)

3. Hajnal:

a. Sikerek: Minden Hős eldobja az összes Találkozás sikerét.

b. Rejtőzködő Hősök: Minden Hős előbújik, nem rejtőzködik többé, a zseton vissza.

c. Legyőzött Hősök: Minden legyőzött Hős kap 2 ÉP-t és többé nem számít legyőzöttnek.

d. Visszaforgatás: Minden kártyát és jártasságot, amit elfektettünk, frissíteni, visszaállítani.

e. Első Hős: A Hős, aki először ver Táborot, elveszi az Első hős jelzőt, és ő lesz az Első hős.

Kártyák szavai

(Revealed) – Azonnal végrehajtható, ahogy felhúztuk.

(Map) – A képesség aktív, amíg a térképen van, de máskor nem. Ez egy **kötelezően** érvényben lévő hatás. Ha egy hősről van szó, akkor az aktív hősnek kell végrehajtania. (Ha nem sikerül neki, a játék akkor is folytatódik)

(Deed) – A kártya Deed képessége választható, ha Feloldás tettet hajtunk végre.

(Hero) – E képesség addig van érvényben, amíg a kártya játékban van. Ez egy kötelező hatás, amely csak a hősről és azokra az elemekre vonatkozik, amelyekkel kölcsönhatásba lépett. Ha a „you may” áll, a hős maga dönthet

Event – Harci vagy Éjszakai kártyaeffektus (ált "Revealed:" formátumban), amelyet az aktív hős **azonnal** elvégz, majd elkell dobni a lapot. Egy képesség Teszt nem igényel elköltött AP-t (kivéve, ha ez áll a kártyán), és csak egyszer lehet megdobni.