



60 Mins



Ages 14+



1-5 Players

WIZKIDS™

GHOSTS OF SALT MARSH™

B O A R D G A M E



DUNGEONS & DRAGONS®

KALANDFÜZET

A KALANDFÜZET HASZNÁLATA

A *Dungeons & Dragons*® *Sósláp Szellemei*™ egy kiegészítő a D&D Kalandrendszer kooperatív társasjátékhoz. Neked, és társaidnak csapatként kell együtt dolgoznotok, hogy túléljétek a különböző kalandokat, Sósláp városában, és annak környékén.

A legtöbb kaland során együtt nyertek, vagy veszítetek. Játshatók végig az 1. kalandot: „Üdvözljük Sóslápon” (3. oldal), hogy megtapasztaljátok a játékmenetet, azután vagy játszátok sorban a kalandokat, mint egy kampány, hasonlóan a korábbi Kalandrendszer játékokhoz, vagy külön is játszhatjátok a kalandokat, mint önálló játékelmény.

Ha kampányként játszátok a játékot, a 4. oldalon nyomon követhetitek a Hőseitek haladását a kalandok között.

A KALANDOK FELÉPÍTÉSE

Mindegyik kaland a következő részeket tartalmazza:

A Kaland Kezdeté: Olvassátok fel a bekeretezett részt, hogy megadjátok a játék alaphangulatát a játékosoknak. Néhány kaland egyéb felolvasandó részt is tartalmaz, amikor fontos eseményhez érkezik a történet.

Feladat: Mit kell a Hősöknek végrehajtaniuk a küldetés teljesítéséhez.

Hősök száma: Mennyi hősrre tervezték a kalandot. Ez a szám általában megegyezik a játékosok számával (egy hőst irányít minden játékos). Bármelyik csoportos kalandot játszhatod egyedül is, ahol egyedül irányítod az összes Hóst.

Lapka készlet: Ez a rész tartalmazza melyik lapkakészletet kell használni a kaland során, amennyiben fontos lehet.

Kaland előkészítése: Ez a szakasz részletezi a kalandhoz szükséges különleges előkészületeket, beleértve a térkép lapkákkal, szörnyekkel, jelölőkkel és más speciális játékelemekkel kapcsolatos tudnivalókat.

A kaland különleges szabályai: Ez a rész tartalmazza a kaland során alkalmazandó új szabályokat és szabályváltozásokat. Továbbá itt találhatóak a kaland győzelmi, és vereség feltételei, valamint a Következmény rész is, ami leírja mi történik a kalandok között.

A városi kalandokra során különleges szabályokat kell alkalmazni, amelyek az előre összeállított térképből adódnak. (A felfedezés hiánya megváltoztatja a játékot.) A nem városi kalandok során a normál szabályok szerint játszátok, kivéve, ha erről másképp nem rendelkezik kaland.

A Kalandok könnyítése vagy nehezítése

Mivel különböző Hősöket használtok a különböző Kalandrendszer készletekből, így egyes küldetéseket vagy nehéznek, vagy túl könnyűnek találhattok. Ezért mindegyik kaland elején található javaslat, miként tudjátok a játékot könnyíteni, vagy nehezíteni: használjátok őket tetszőleges kombinációban. Valamint nyugodtan változtassatok a játékon tetszésetek szerint, ami jobban illeszkedik a Hőseitekhez.

Paklik és kártyák

A kalandok gyakran hivatkoznak kártya típusokra (Kaland, Találkozás, stb.) mint pakli, amiből húzni kell, vagy egyedi kártyákra, amelyeket szükség szerint kell kiválasztani.

Ez egyértelmű lehet a kaland leírásából, de figyeljete oda a kártyák használatára.

Megjegyzés a Szahuagin-nal kapcsolatban.

Mivel mindössze 3 “Szahuagin” figura található ebben a kiegészítőben, további jelölőket helyeztünk el ha további hasonló Szörnyre lenne szükségetek. Továbbá a jelölőket kell abban az esetben is használni, ha további “Szahuagin” Szörny kártyára van szükségetek. Ebben a kiegészítőben egy játékos több azonos “Szahuagin” szörny kártyát birtokolhat.

Megjegyzés: Ez nem vonatkozik a „Szahuagin Blademaster”-re, vagy olyan szörnyekre, amelyeknek több szerepel a leírásukban, mint: “Szahuagin”.

Sósláp városa

Az 1-3. kaland, és a 9. Városi Kaland. Ezen kalandok során nem használjátok a Börtön lapkákat, helyette felépítitek Sósláp városát a lenti ábra alapján.

Habár Sósláp városát 6 darab dupla lapka alkotja, ezek 12 egyedi lapkának felelnek meg. Mindegyik lapkán található az jobb alsó sarokban egy szám: Ez a szám határozza meg, hol jelennek meg a szörnyek és a falusiak a D20 kockadobás alapján.



1. KALAND

Üdvözljük Sóslápon

Áthaladtok a városkapun, és a Cápa-uszony Hídon... a városiak siktására és a harc semmivel össze nem téveszthető hangjaira.

Nem ismeritek a helyzetet, de biztos szükség van rátok.

Feladat: Helyeztetek el Szörny kártyákat a Hősök számától függően a Tapasztalati kártya pakliban:

1-2 Hős: 20 EXP; 3 Hős: 25 EXP; 4-5 Hős: 30 EXP

Hősök száma: 1–5 (egyéni vagy csoportos kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: 6 Város lapka, 25 Falusi jelölő, Kaland kártyák 1-15 számozva, Szörny kártyák 41-60 számozva, 5 Gyógyforrás jelölő.

Állítsátok össze Sósláp városát (a 2. oldalon található módon), és helyeztetek 16 falusi jelölőt lefordítva **V**. A Falusi jelölők nem foglalnak el helyet a lapkákon, szabadon mozgathatók ugyan azon a lapkán, hogy helyet csinálhassatok a Hősöknek. Helyeztetek a maradék falusi jelölőt a Városon kívülre.

Válasszátok ki a Feral Troll és a Goblin Champion kártyákat a pakliból, majd keverjétek meg a Szörny paklit. Húzzatok 6 Szörny kártyát, és helyeztetek a figurákat a térképre **M**. A kártyákat helyeztetek a térkép fölé. A Hősök figuráit a 9. lapkára helyeztetek, a Cápa-uszony Hídra.

Helyeztetek vissza a Feral Troll, és a Goblin Champion kártyákat a Szörny pakliba, majd keverjétek meg.



Különleges Kaland Szabályok

Városi Kaland: Ebben a Kalandban pár új szabály van:

- ♦ Mindegyik Hős kihagyja a Felfedezés fázisát.
- ♦ A Szörnyek legyőzéséért nem jár kincs.

Gonosztevő Fázis: Új sorrend:

- ♦ A Szörnyek a Hősök választása szerint aktiválódnak.
- ♦ Lapkánként egy Falusi, amelyiken NEM található Szörny visszakérül a Falusi jelölő kupacba.
- ♦ Húzzatok egy Kaland kártyát, és helyeztetek egy Falusit és/vagy Szörnyt a lapkára véletlenszerűen.

Szörny Taktikák: Amikor a Szörnyek aktiválódnak:

- ♦ Ha Van Falusi a lapkáján, de nincs Hős, legyőzi a Falusit.
- ♦ Ha nincs Falusi, vagy Hős a lapkáján, és nincs Hős a látótávolságában, akkor a legközelebbi Falusit támadja meg.
- ♦ Egyébként a Hősöknek van elsőbbségük a Szörnyekkel taktikájával szemben.

A Legyőzött Falusiak visszakérülnek a Falusi jelölő kupacba.

Győzelem: Amikor összegyűlik a megfelelő számú Tapasztalati pont (Lásd Feladat).

Vereség: A Hősök vesztenek, ha bármelyik Hős HP-ja 0-ra csökken, és nincs további Gyógyforrás jelölőtök. Abban az esetben is veszítenek, ha kihúzzátok az utolsó Kaland kártyát, és a Feladatot nem teljesítettétek. Végezetül abban az esetben is veszítenek, ha már nincs több Falusi a Városban, amikor kihúzzátok az utolsó Kaland kártyát.

Győzelem esetén olvassátok fel:

Tűzszülött Eliander, az örök kapitánya hálásan megköszöni nektek, - és megjutalmaz benneteket a segítségetekért. Felajánlja, fizeti a vacsorátokat, és a szállásokat a legjobb fogadóban.

Következmény:

Mindegyik Hős 1000 aranyat nyert, melyből minden 4 legyőzött Falusi után 100 aranyat kell levonni (lefelé kerekítve). Valamint mindegyik Hős 100 aranyat veszít minden felhasznált Gyógyforrás jelölő után. A minimum jutalom 200 arany Hősönként.

A Kaland könnyítése:

Csökkentsétek 5 EXP-vel a Feladatot.

Csökkentsétek a Szörnyek megjelenését 1-el a Kaland kártyákból.

A Kaland Nehezítése:

Növeljétek 5 EXP-vel a Feladatot.

Kevesebb kezdő Falusi (A Szörnyek hamarabb tudnak a Hősökre koncentrálni).

Véletlenszerűen adjatok még 1-3 kezdő Szörnyt.

A Gonosztevő fázis elején, a Szörnyek aktiválása előtt mindegyik Szörny legyőz egy Falusit a lapkáján.

2. KALAND

Kíséret!

Tűzszülött Eliander ébreszt benneteket, segítségeteket kéri a Törp jelenlét elleni tünetekkel szemben. Úgy tűnik a szörnyek, akik tegnap támadtak törp fegyvereket használtak. A bányászati vállalat vezetője Bronzhajú Manistrad a Törp Üllőben található, azon tűnődik, hogy történhetett ez: a tiltakozók száma egyre növekszik, félő, hogy átveszik a hatalmat, és a számuk folyamatosan is növekszik, ráadásul sokan nem átlagos falusinak néznek ki.

Feladat: Elkísérni Manistrad Copperlocks-ot az irodájába.

Hősök száma: 2–5 (csoportos kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: 6 Város lapka, 30 Falusi jelölő, Eliander, Manistrad, és 6 Ör jelölő, Kaland pakli 1-15 számozva (tegyétek félre a 16-24). Szörny pakli 61-71-ig számozva.

Állítsátok össze Sósláp városát (a 2. oldalon található módon), és helyezetek 16 falusi jelölőt lefordítva **V** A Falusi jelölők nem foglalnak el helyet a lapkákon, szabadon mozgathatók ugyan azon a lapkán, hogy helyet csinálhassatok a Hősöknek. Helyezetek a maradék falusi jelölőt a Városon kívülre.

A Hősöket, along with Eliander-el **E**, Manistrad-al **M**, és egy Örrel **G** alkotja "a csoportot", majd helyezétek a 3. lapkára. Öt további Ör is a városban kezd **G**.

Helyezetek Hősként egy Kaland hátlapú „Thug” kártyát a térkép fölé. (Nincs szükség Szörny jelölőkre, mert a Szörnyek mindig a Csoporttal azonos lapkán tartózkodnak.



Különleges Kaland Szabályok

Városi Kaland: Ebben a Kalandban pár új szabály van:

- ♦ Mindegyik Hős kihagyja a Felfedezés és Gonosztevő fázisát.
- ♦ A Szörnyek legyőzéséért nem jár kincs.
- ♦ Mindegyik Hős fázis elején helyezetek egy Falusi jelölőt a 9. lapkára. (Cápa-uszony Híd).
- ♦ A csoport csak egy lapkányit tud mozogni Hős fázisonként (és csak akkor, ha a Mozgás akciót választják). Azonban nem tudnak mozogni abban az esetben, ha legalább 5 Szörny és Falusi jelölő van a lapkájukon.
- ♦ A Szörnyeket szomszédosnak kell tekinteni a Hősökkel, de használhatók ellenük távolsági támadások.
- ♦ A Hősök meggyógyíthatják Eliandert, és Manistradalt a képességeikkel.

Falusi Felfedése Akció: Ebben a kalandban a Hősök egy új akciót hajthatnak végre. Amikor a Hősök a Falusi felfedése akciót hajtják végre, megfordíthatnak egy lefordított Falusi jelölőt a lapkájukon. Ha van rajta szigony, húzzatok egy lapot a Szörny pakliból, és helyezzétek a térkép fölé. A Falusi jelölőt tegyétek vissza a készletbe. Végezetül, Manistrad egy sebzést szenved el. Ha a jelölőn nincs szigony, egyszerűen tegyétek vissza a készletbe.

Miután a Hős végzett a Hős fázissal:

- ♦ Eliander megfordít egy Falusi jelölőt a lapkáján: kövessétek a fent leírt eljárást, de ez alkalommal Eliander szenved el egy sebzést, ha szigonyos jelölő lett megfordítva.
- ♦ Ha egy vagy több Ör van a csoporttal, ők is megfordítanak egy jelölőt a lapkájukon: kövessétek a fent leírt eljárást, de ha egy Ör fordít meg egy jelölőt szigonyral, vegyétek le a térképről.

A kör végeztével miután mindegyik Hős végzett:

- ♦ A térkép fölé helyezett Szörnyek támadnak, mindegyik egy sebzést okoz. Osszátok el a sebzéseiket Eliander, Manistrad, vagy az Örök között a csoportban. A sebzést kapott Ört távolítsátok el.
- ♦ Mozgassátok az összes Falusi, és Ör jelölőt a csoport felé egy lapkával. Kivétel: A 9. lapkán található Falusiak soha nem mozognak.
- ♦ Húzzatok egy Kaland kártyát, és adjátok egy Falusit vagy Szörnyet a játékhoz.

Amikor a Csoport eléri a Cápa-uszony hidat, cseréljétek ki az összes Falusi jelölőt Thug-ra azon a lapkán: Helyezetek ugyan annyi Kaland hátlapú Thug kártyát a térkép fölé. Távolítsátok el a Kaland paklit a játékból, és olvassátok fel:

Most már egyértelmű, a szörnyek mögött, akik tegnap támadtak, valamiféle ügynökség állt.

Győzelem: A Hősök nyernek, ha le tudják kísérni Manistrad-ot a Cápa-uszony Hídról.

Vereség: A Hősök veszítenek, ha Eliander-t vagy Manistrad-ot megölik. Akkor is veszítenek, ha 15-nél több Szörny vagy Falusi jelölő van a Csoport lapkáján a Hős fázis végére.

Következmény:

Mindegyik Hős nyer 400 aranyat.

A Kaland könnyítése:

5-el kevesebb Falusi jelölővel kezdjétek a játékot.

A Kaland Nehezítése :

A Csoport nem mozoghat ha bármilyen kombinációban 7-nél több Falusi/Szörny található a lapkájukon.

3. KALAND

A Törp szállítmány védelme

Manistrad úgy gondolja a csempészek állnak a támadás mögött, Megpróbálják hitelteleníteni a Törpöket. Végül is, miként tettek szert azokra a fegyverekre? Manistrad elmondja, hamarosan egy szállítmány várható: három hajó szerszámokkal, és fegyverekkel rakodva. Megkéri a Hősöket, menjenek le a kikötőbe, hogy felügyeljék a szállítást.

Feladat: Védelmezni a Törp szállítmányt.

Hősök száma: 2–5 (csoportos kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: 6 Város lapka, Szörny pakli 61-74, 1 nagy (4 EXP) Víz Elementál (Kaland hátlap) Szörny kártya (37) és jelölő, 2 Hajó jelölő.

Állítsátok össze Sósláp városát (a 2. oldalon található módon).

Mindegyik Hőst helyezétek az általa választott kikötő lapkára: lapkák: 10, 11, és 12.

Tegyetek félre egy Thug kártyát minden Hős számára (max 3) valamint a Thug Leader kártyát. Keverjétek meg a többi Szörny kártyát.

Tegyétek félre a nagy Víz Elementál jelölőt és kártyát.

Véletlenül döntsétek el, melyik az első hajó. Dobjatok a kockával

1-7, 10. lapka;

8-14, 11. lapka;

15-20, 12. lapka.

Helyezétek a Hajó jelölőt a lapka mellé.

Az előkészület után olvassátok fel:

Megérkezik az első hajó, és ládákat cipelő matrózok helyett kardokkal felfegyverzett csempészek ugranak elő, és azonnal támadnak.

Adjátok a Thug Leader kártyát egy Hősnek, majd osszátok el a többi Thug kártyát a Hősök között. Mindegyik azonnal támad.



Különleges Kaland Szabályok

Városi Kaland: Ebben a Kalandban pár új szabály van:

- ♦ Mindegyik Hős kihagyja a Felfedezés fázisát.
- ♦ A Szörnyek legyőzéséért nem jár Kincs kártya.
- ♦ Ha elfogy a Szörny pakli, vegyétek ki a Víz Elementálokat a Tapasztalati pont pakliból, és keverjétek meg a kártyákat, hogy egy új Szörny paklit kapjatok.
- ♦ A Víz Elementálok nem hagyják el a kikötő lapkát. Ha nincs Hős a kikötő lapkán a hatótávolságukban, akkor elpusztítják a kikötőt, és egy új kikötő lapkára lépnek.

Az 1. kör végén, miután mindegyik Hős végzett, mindegyik Hős húzzon egy Szörny kártyát, ahogy előugranak a hajóból, kivéve, ha az nem Víz Elementál. Dobjatok, hogy melyik kikötőben jelenik meg. Egyenlően osszátok el a Szörnyeket a Hősök között a kikötő lapkákon.

A 2. kör végén, egy második hajó köt ki (dobjatok kockával, hogy melyik kikötőben) és a Hősök számával egyenlő Szörny jelenik meg. Kövessétek a fenti eljárást.

A 3. kör végén, egy újabb Szörny csapat jelenik meg a 2. hajóból. Kövessétek a fenti eljárást.

A 4. kör végén, egy újabb Szörny csapat jelenik meg a 2. hajóból. Kövessétek a fenti eljárást.

A 4. kör végén, a nagy Víz Elementál jelenik meg. Dobjatok a kockával, hogy melyik kikötőben. Helyezétek a figurát a kikötő lapkára, és adjátok a kártyáját a körben következő Hősnek. A megjelenésével egy időben az összes kisebb Víz Elementál visszatér a vízbe.

Győzelem: A Hősök megnyerik a kalandot, amikor legyőzik a nagy Víz Elementál szörnyet..

Vereség: A Hősök elvesztik a kalandot, ha bármelyik Hősnek o-ra csökken az életeréje, és nincs több Gyógyforrás jelölő a játékban. Akkor is vesztenek, ha mind a három kikötő elpusztul.

Győzelem esetén olvassátok fel:

A harmadik hajó is közeled, de valami félremegy. Mielőtt eléri a kikötőt széthullik, és elsüllyed. A törmelék, és uszadék nyomai arra vezetnek, ahonnan a hajó érkezhetett.

Következmény:

Mindegyik Hős nyer 400 aranyat.

Majd olvassátok fel:

Később találkoztok Elianderrel, és elmondja nektek, követték a hajó nyomait, ami egy tengeri barlangba vezetett, ahol rémisztő pusztítás és halál nyomait találták. Halott csempészek holtteste és az összetört rakomány hevert mindenhol. Egy túlélőt találtak, egy vörös turbános sóslápi lakost, a hatalmas varázslót Keledeket.

A Kaland könnyítése:

Egyel kevesebb kör harc legyen.

Adjátok egy vagy több Gyógyforrás jelölőt a játékhoz.

A Kaland nehezítése:

Egyel több kör harc legyen.

Duplázzátk meg a Szörnyek számát, amelyek megjelennek minden körben.

4. KALAND

A csempésztanya felfedezése

Keledek elmesélte a sóslápi tanácsban, akkor fedezte fel a csempészek tevékenységét, amikor Zenophus Tornyának a maradványait kereste: úgy tűnik, a romok tenger alatti barlangok hálózatahoz vezetnek. Éppen kérdőre akarta vonni a csempészeket, amikor ismeretlenek támadták meg mindannyiukat. A tanácstagok arcán egyértelműen tükröződött, ki miről tudott. Néhányan meglepődtek, néhányan kérdően néztek, míg mások teljes bizonyossággal tudták. Azonban mindannyiukban ott volt a kínzó kérdés: melyik frakció a felelős? Csak egyféleképpen derülhet ki.

Feladat: Felfedezni a tenger alatti barlangokat további nyomokért.

Hősök száma: 2–5 (csoportos kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

Lapka készlet: Tengeri Barlang lapkák

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek Zenopus Tower Ruins lapka, Barricaded Cave lapka, Találkozás pakli lapjai 96-123, Szörny pakli 61-71, 75-88, 3 Szahuagin Szörny figura, és kártyák.

Helyezzétek a **Zenopus Tower Ruins lapkát** az asztalra. Helyezzétek a Hősöket a lapka bármelyik mezőjére.

Vegyétek ki a **Barricaded Cave** lapkát a Börtön lapka pakliból és tegyétek félre. Keverjétek meg a többi Börtön lapkát. Húzzatok ki belőle 3 lapkát, és keverjétek bele a Barricaded Cave lapkát. Majd, anélkül, hogy megnéznétek, helyezzétek a megkevert Barricaded Cave lapkát és a 3 másik lapkát a Börtön lapka pakliba a 8. lapka után. (Így a Barricaded Cave lapkát a 9. és a 12. lapka között fogjátok felhúzni.)



A.
Lapkák 1-8

B.
Lapkák 9-12: Barricaded Cave lapka és 3 véletlen Börtön lapka.



Különleges Kaland Szabályok

Barricaded Cave: Amikor felhúzzátok a Barricaded Cavelapkát, olvassátok fel:

A torlaszt összezúzták. Összekuporodva az egy sarokban egy emberszerű lény található. Úgy néz ki, mint egy elf, de nem olyan, mint amilyeneket korábban láttatok. Amint megközelítitek a furcsa kinézetű elfet, három alakot láttok közeledni a torlasz nyílásán át.

Majd:

- ♦ Szörny lapka húzása helyett az aktív játékos maga elé vesz egy Szahuagin Szörny kártyát, majd elosztja a többi a tőle balra ülők között. (Egy Hősnek lehet több mint egy Szahuagin kártyája, ha szükséges.) Majd az aktív játékos elhelyezi a figurákat a Barricaded Cave lapkán.

Győzelem: A Hősök nyernek, amikor legyőzik a 3 Szahuagint.

Vereség:

A Hősök elbuknak, ha bármelyik hősnek 0 életpontja van a kör kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölőtok.

Következmény:

Mindegyik Hős nyer 400 aranyat.

Majd olvassátok:

Az elf, miután rájött nem fogjátok bántani bemutatkozik nektek, mint Oceanus, egy tengeri elf, aki fegyvereket jött vásárolni Sóslápra, hogy meg tudják magukat védeni a vérszomjas Szahuaginoktól. A holttestekre mutat, majd folytatja: “Sajnos, mielőtt nyélbe tudtuk volna ütni az üzletet megjelentek a csempészek, megölték a kereskedőket, elvették az árut, és engem túsul ejtettek. A csempészek vezetője egy magas, vörös turbános férfi, elvette a mágikus szigonyt, amit el akartam cserélni.” Keledek! A sóslápi tanácsnak hallania kell erről!

A Kaland könnyítése:

Helyezzétek a Barricaded Cavelapkát és a 3 véletlen Börtön lapkát az 5. Börtön lapka után.

Vegyétek ki a Találkozás kártyákat 111-123 között.

A Kaland nehezítése:

Helyeztetek három Szahuagin Szörny kártyát a Szörny pakliba.

2 Szahuagin és egy Szahuagin Champion támadjon a végén 3 Szahuagin helyett.

5. KALAND

Egy új ellenség

A sósápi tanács megdöbbenve értesült Keledék csempészetben való részvételéről (legalábbis azokról a tagokról, akik még nem tudták). Most azonban még jobban aggódnak ez a potenciális új fenyegetés miatt. Kik azok a Szahuagin és mik a terveik? A Tanács feladata, hogy további információkat tudjon meg a Szahuaginról. Megacélozzátok magatokat, hogy áthaladjatok a korábban elbarikádozott területen, és egy nagyon nagy tengeri barlangba érjete.

Feladat: Legyőzni a Szahuagin Bajnokot.

Hősök száma: 2–5 (csoporthoz kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

Lapka készlet: Tengeri Barlang lapkák

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Deep Sea Cave Lapka, Barricaded Cave Lapka, Szahuagin Lair Entrance Lapka, Találkozás pakli lapjai 96-123, Szörny pakli 69-71, 75-88, Szahuagin Bajnok és 2 Szahuagin Szörny figura, és kártyák.

Helyezzétek a **Deep Sea Cave Lapkát** az asztalra. Helyezzétek a Hősöket a lapka bármelyik mezőjére.

Vegyétek ki a **Barricaded Cave** lapkát a Börtön lapka pakliból és tegyétek félre. Keverjétek meg a többi Börtön lapkát. Húzzatok ki belőle 3 lapkát, és keverjétek bele a Barricaded Cave Lapkát. Majd, anélkül, hogy megnéznétek, helyezzétek a megkevert Barricaded Cave lapkát és a 3 másik lapkát a Börtön lapka pakliba a 8. lapka után. (Így a Barricaded Cave lapkát a 9. és a 12. lapka között fogjátok felhúzni.)

Tegyétek félre a Szahuagin Lair Entrance lapkát.

Tegyétek félre 2 Szahuagin és Szahuagin Bajnok kártyákat és figurákat.



A.
Lapkák 1–8

B.
Lapkák 9–12: Barricaded Cave lapka és 3 véletlen Börtön lapka.



Különleges Kaland Szabályok

Barricaded Cave: Amikor felhúzzátok a Barricaded Cave lapkát, cseréljétek ki a Szahuagin Lair Entrance lapkával, és olvassátok fel:

Három Szahuagin áll egy pár hatalmas kőajtó előtt. Két kisebb Szahuagin elől és egy nagy, lándzsaával hadonászó Szahuagin áll mögöttük. Azzal a komor eltökéltséggel, hogy megvédje az otthonát, a Szahuagin világossá teszi, hogy ez a bűvőhelyük bejárata.

Majd:

- ♦ Szörny lapka húzása helyett az aktív játékos maga elé veszi a Szahuagin Bajnok Szörny kártyát, és a figurát a Szahuagin Lair Entrance lapkára helyezi, közel a bejárathoz. Mint Gonoszoktevő ebben a kalandban, a Szahuagin Bajnok minden Hős Gonosz fázisának 2. lépésében aktiválódik.
- ♦ Ezen felül, az aktív játékos felhúz egy Szahuagin Szörny kártyát, majd a Szahuagin Szörny kártyát a soron következő játékosnak adja. A figurát helyezték a Bajnok elé.

Győzelem: A Hősök nyernek, amikor legyőzik a 3 Szahuagin Bajnokot.

Vereség: A Hősök elbuknak, ha bármelyik hősnek o életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölő.

Következmény:

Mindegyik Hős nyer 400 aranyat.

A Kaland könnyítése:

Helyezzétek a Barricaded Cave és 3 másik lapkát a 6. lapka után.

Kezeljétek a Szahuagin Bajnokot Szörnyként.

Cseréljétek ki a Bajnokot egy Szahuaginra.

A Kaland nehezítése:

Cseréljétek ki a Bajnokot a Pengemesterre.

Helyezteteke egy vagy több Szahuagint a Szahuagin Lair Entrance lapkára.

6. KALAND

Belépés a Szahuagin rejtekhelyre

Megtaláltátok a Szahugain rejtekhely bejáratát. Hosszas töprengés után a sóslápi tanács úgy döntött, Ti vagytok a legmegfelelőbbek a felfedezés folytatására: milyen mértékű a Szahuagin jelenléte Sósláp közelében?

Feladat: Még többet megtudni a Szahugain rejtekhelyről.

Hősök száma: 2–5 (csoportos kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

Lapka készlet: Sahuagin Lair Entrance lapka, Antechamber A lapkák

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Sahuagin Lair Entrance lapka, Antechamber A és B Lapkák, Találkozás pakli lapjai 110-131, Szörny pakli lapjai 89-91, Kaland Pakli lapjai 25-36, Szahuagin Bajnok Szörny figura, és kártya.

Helyezzétek a **Sahuagin Lair Entrance Lapkát** az asztalra. Helyezzétek a Hősöket a lapka bármelyik mezőjére.

Tegyétek félre az Antechamber B lapkát.

Vegyétek ki az **Antechamber A** lapkát a Börtön lapka pakliból és tegyétek félre. Keverjétek meg a többi Börtön lapkát. Húzzatok ki belőle 3 lapkát, és keverjétek bele az Antechamber Alapkát, és keverjétek bele a Antechamber A Lapkát. Majd, anélkül, hogy megnéznétek, helyezzétek a megkevert Antechamber Alapkát és a 3 másik lapkát a Börtön lapka pakliba a 8. lapka után. (Így a Antechamber Alapkát a 9. és a 12. lapka között fogjátok felhúzni.)



A.
Lapkák 1-8

B.
Lapkák 9-12: Antechamber A lapka és 3 véletlen Börtön lapka.

C.
További Börtön lapkák



Különleges Kaland Szabályok

Szörny ikonok: Amikor felfordítotok egy új lapkát, minden Szörny ionra Szahuagint helyeztetek. (A kaland során nem lesz szükség Szörny paklira.) Szükség szerint a Szahuagin figurákat és jelölőket használhatjátok, valamint a Szörny és a Kaland hátlapú kártyákat is.

Antechamber A: mikor az Antechamber Alapkát felfordítjátok, illesszétek hozzá az Antechamber Blapkát, majd olvassátok fel:

Szahuaginok egy csoportja imádkozik az oltárnál. Tudjátok, hogy nem örülnének, ha bármikor meglátnának benneteket, de különösen azért, mert megzavartátok őket ima közben.

Majd:

- ♦ Ahelyett, hogy Szahuagin figurát helyeznétek a Szörny ikonokra, az aktív játékos maga elé helyezi a Szahuagin Bajnok Szörny kártyát, és a figurát az Antechamber lapkára helyezi.
- ♦ Továbbá, mindegyik Hős maga elé vesz egy Szahuagin Szörny kártyát, és a figurát az Antechamber lapkára helyezi.

Győzelem: A Hősök nyernek, amikor legyőzik az összes szörnyet a térképen, az Antechamber felfedése után.

Vereség: A Hősök elbuknak, ha bármelyik hősnek 0 életpontja van a kör kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölő.

Következmény:

Mindegyik Hős nyer 400 aranyat.

A Hősök szintet léphetnek a kaland után: nem mennek vissza a faluba, így további Városi akciónem lehetséges.

Majd olvassátok:

Rájöttök, hogy a Szahuagin rejtekhely egy folyamatban lévő munka: néhány szoba elkészült, de sok még építés alatt áll, és még több a régi tengeri barlang. Állandó rezidenciát létesítenek a Szahuaginok? És ha igen, akkor lehet-e békés az együttélés, vagy valami szörnyűség előjátéka? Nem tudjátok erre a választ, és nincs idő visszamenni a felszínre, hogy tudassátok a tanáccsal. Folytatnotok kell küldetését, és a végére kell járnotok az egésznek.

A Kaland könnyítése:

Helyezzétek az Antechamber A korábban a pakliba

Távolítsatok el egy vagy kettő Szahuagint az Antechamberről.

A Kaland nehezítése:

Cseréljétek ki a Bajnokot a Pengemesterre.

Helyezzétek egy vagy több Szahuagint a Antechamber lapkára.

7. KALAND

Tovább az ellenség rejtekében

Nem vesztegetitek az időt, előre nyomultok, beljebb az ellenség rejtekének szívébe.

Feladat: Mérjétek fel a Szahuagin rejtekhely kiterjedését.

Hősök száma: 2–5 (csoportos kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

Lapka készlet: Sea Caves lapkák, Sahuagin Lair lapkák

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Antechamber A és B Lapkák, Unfinished Barracks Lapka, Barricaded Cave Lapka, Találkozás pakli lapjai 110-131, Szörny pakli lapjai 89-91, Kaland pakli lapjai 25-36, Szahuagin Pengemester Szörny kártya és figura.

Helyezzétek a **Antechamber Lapkát** az asztalra. Helyezzétek a Hősöket a lapka bármelyik mezőjére.

Vegyétek ki a **Barricaded Cave** lapkát a Börtön lapka pakliból és tegyétek félre. Keverjétek meg a többi Börtön lapkát. Húzzatok ki belőle 3 lapkát, és keverjétek bele a Barricaded Cave lapkát, és keverjétek bele a Barricaded Cave Lapkát. Majd, anélkül, hogy megnéznék, helyezzétek a megkevert Barricaded Cave lapkát és a 3 másik lapkát a Börtön lapka pakliba a 10. lapka után. (Így a Barricaded Cave lapkát a 11. és a 14. lapka között fogjátok felhúzni.)

Tegyétek félre az Unfinished Barracks lapkát.



A.
Lapkák 1-10

B.
Lapkák 11-14: Barricaded Cave lapka és 3 véletlen Börtön lapka.

C.
További Börtön lapkák.



Különleges Kaland Szabályok

Szörny ikonok: Amikor felfordítotok egy új lapkát, minden Szörny ionra Szahuagint helyeztek. (A kaland során nem lesz szükség Szörny paklira.) Szükség szerint a Szahuagin figurákat és jelölőket használhatjátok, valamint a Szörny és a Kaland hátlapú kártyákat is.

Barricaded Cave: Amikor kihúzzátok a Barricaded Cave lapkát, tegyétek félre, és cseréljétek ki az Unfinished Barracks lapkával, majd olvassátok fel:

A terem még építés alatt áll. Egy nagy, impozáns Szahuagin figura utasításokat ad egy pár kisebb Szahuaginnak. Ahogy közeledsz, a nagy Szahuagin fenyegetően feléd fordul, gonosz kardja készenlétben!

Majd:

- ♦ Szörny lapka húzása helyett az aktív játékos maga elé veszi a Szahuagin Bajnok Szörny kártyát, és a figurát a Unfinished Barracks lapkára helyezi. Mint Gonoszoktevő ebben a kalandban, a Szahuagin Bajnok minden Hős Gonosz fázisának 2. lépésében aktiválódik.
- ♦ Ezen felül, az aktív játékos felhúz egy Szahuagin Szörny kártyát, majd a Szahuagin Szörny kártyát a soron következő játékosnak adja. A figurákat az Unfinished Barracks lapkára kell helyezni.

Győzelem: A Hősök nyernek, amikor legyőzik a Szahuagin Pengemestert.

Vereség: A Hősök elbuknak, ha bármelyik hősnek 0 életpontja van a kör kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölő.

Következmény:

Mindegyik Hős nyer 400 aranyat.

A Hősök szintet léphetnek a kaland után: nem mennek vissza a faluba, így további Városi akciónem lehetséges.

Majd olvassátok:

Ez a barlang hatalmas. Néhány helyen még befejezetlen, de biztos vagytok benne, hogy még több mindent rejteget, amit még nem láttatok, és nagyon sok Szahuagin van jelen. Úgy döntötök, folytatnotok kell a felfedezést.

A Kaland könnyítése:

Helyezzétek a Barricaded Cave és a 3 másik lapkát a 8. után.

Kezeljétek a Szahuagin Pengemestert, mint Szörny.

Távolítsatok el két Szahuagint az Unfinished Barracks lapkáról.

A Kaland nehezítése:

Cseréljétek ki az egyik Szahuagint az Unfinished Barracks lapkán a Bajnokkal.

Addjátok egy vagy több Szahuagint az Unfinished Barracks lapkára.

8. KALAND

A végső ellenfél

Az összes Szahuagin, akivel találkoztatok, harcos: vad lények, akik készen állnak és képesek a harcra. De eddig egy vezetővel sem találkoztatok. Még egyszer felkészítitek magatokat a Szahuagin rejtekhely felfedezésére.

Feladat: A Thadrah legyőzése.

Hősök száma: 2–5 (csoportos kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

Lapka készlet: Sea Caves lapkák, Sahuagin Lair lapkák

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Unfinished Barracks Lapka, Antechamber A Lapka, Antechamber B Lapka, Throne Room Lapka, Találkozás pakli lapjai 110-131, Szörny pakli lapjai 89-94, Kaland pakli lapjai 25-36, 39, Thadrah, Szahuagin Főpapnő Szörny kártya és figura.

Helyezzétek az **Unfinished Barracks** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket a lapka bármelyik mezőjére.

Vegyétek ki a **Antechamber A** lapkát a Börtön lapka pakliból és tegyétek félre. Keverjétek meg a Tengeri Barlang Lapkákat, és húzzatok ki belőle 4 lapkát. Keverjétek bele azt a 4 lapkát a Szahuagin Lair lapkák közé. Húzzatok ki belőle 3 lapkát, és keverjétek össze az Antechamber Alapkával. Majd anélkül, hogy megnéznétek, helyezzétek a megkevert Antechamber Alapkát és a 3 másik lapkát a Börtön lapka pakliba a 10. lapka után. (Így a Antechamber Alapkát a 9. és a 12. lapka között fogjátok felhúzni.)

Tegyétek félre a Throne Room lapkát.



A.
Lapkák 1-8

B.
Lapkák 9-12: Antechamber A lapka és 3 véletlen Börtön lapka.

C.
További Börtön lapkák



Különleges Kaland Szabályok

Szörny ikonok: Amikor felfordítotok egy új lapkát, minden Szörny ionra Szahuagint helyeztetek. (A kaland során nem lesz szükség Szörny paklira.) Szükség szerint a Szahuagin figurákat és jelölőket használhatjátok, valamint a Szörny és a Kaland hátlapú kártyákat is.

Rajtaütés ikonok: Amikor felfordítotok egy új lapkát, a Rajtaütés ikonra helyeztetek a Bajnokot. Ha a Bajnok már játékban van, akkor a Pengemester. Ha a Pengemester és a Champion is játékban van, akkor Szahuagin.

Antechamber A: Amikor kihúzzátok a Antechamber A lapkát, tegyétek félre, és cseréljétek ki az Throne Room lapkával, majd olvassátok fel:

Ahogy az előcsarnokon keresztül a trónterembe értek, egy női Szahuagint láttok meg, aki pazar ruhában áll a trón mellett. Harsányan felnevet, vagy legalábbis azt hiszitek, hogy nevetés, majd az örökre mutat, akik azonnal támadnak.

Majd:

- ♦ Szörny lapka húzása helyett az aktív játékos maga elé veszi a Thadrah, Szahuagin Főpapnő Villain kártyát, és a figurát a és a Throne Room lapkára helyezi. Mint Gonoszoktevő ebben a kalandban, a Thadrah minden Hős Gonosz fázisának 2. lépésében aktiválódik.
- ♦ Továbbá, az aktív játékos feljűz két Szahuagin Pengemester Szörny kártyát (no matter where they are), az egyiket megtartja, és a másikat a soron következő játékosnak adja. A Figurákat a Trónterem lapkára kell helyezni.

Thadrah Legyőzése: Amikor Thadrah HP-je 5, vagy az alá csökken, olvassátok fel:

Thadrah megszólal, bár nehezen érthető amit mond: „Túl késő. Embereink legyőzik a városotokat. Ti földjárók vízbe és vérbe fogtok fulladni.”

Győzelem: A Hősök nyernek, amikor legyőzik a Thadrah, a Szahuagin Főpapnőt.

Vereség: A Hősök elbuknak, ha bármelyik hősnek o életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölőtök.

Következmény:

Mindegyik Hős nyer 500 aranyat.

A Hősök szintet léphetnek a kaland után: nem mennek vissza a faluba, így további Városi akciónem lehetséges.

Majd olvassátok:

Támadás Sósláp ellen?! Most már rájöttek, hogy ezt a barlangot egy invázió kiindulóhelyként építették. Vissza kell mennetek Sóslápba, hogy segítsétek.

A Kaland könnyítése:

Cseréljétek le a Pengemestert a Trónteremben Szahuaginra, vagy egy Bajnokra Szahuaginokra.

Csak Szahuagint helyeztetek a Rajtaütés ikonokra.

A Kaland nehezítése:

Helyezzétek el a Bajnokot és vagy Szahuaginokat a Trónteremben.

9. KALAND

Viszlát Sósláp

Sósláp felé rohantok, hogy aztán visszatérj a csata zajára érkezettek meg. Ez az a hely, ahonnan néhány napja elindultál, de ezúttal Szahuaginok készülnek elpusztítani a várost és megölni az embereket.

Feladat: Kapmak Báró legyőzése.

Hősök száma: 2–5 (csoportos kaland).

KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

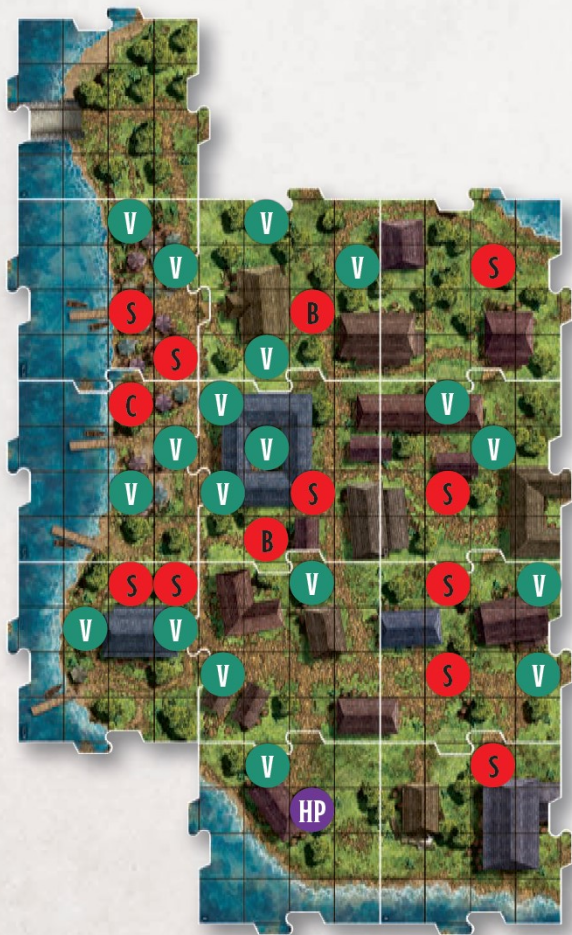
Kalandhoz szükséges speciális játékelemek : 6 Város Lapka, Kaland pakli lapjai 1-15 40, Kaland pakli lapjai 25-36, Szörny pakli lapjai 89-95, Kepmak, Szahuagin Báró Szörny kártya és figura. Nagy (4 EXP) Víz Elementál Szörny kártya és figura.

Állítsátok össze Sósláp városát (a 2. oldalon található módon), és helyezzétek 19 Falusit, és a támadó Szahuaginokat a lent látható módon

C Bajnok, **B** Pengemester, **HP** Főpapnő, **S** Sahugain.

Helyezzétek a megmaradt falusi jelzőket a falun kívülre. A falusi jelzők nem foglalnak el egyetlen mezőt sem a lapkán: mozgathatók, hogy helyet adjanak a hősöknek és a szörnyeknek. Helyezzétek el a Szörny kártyákat a térkép fölé. Helyezzétek a Hősöket a Cápauszony Híd (9. lapka) lapkára.

Vegyétek ki **A Báró Színre lép** kártyátard a Kaland pakliból, és tegyétek félre. Keverjétek meg a többi Kaland kártyát (kivéve a 25-36 közöttieket). Húzzatok ki belőle 3 kártyát, és keverjétek a A Báró Színre lép kártyát közéjük. Majd, anélkül, hogy odanéznétek, helyezzétek A Báró Színre lép, és a 3 másik kártyát a Kaland pakli 4. kártyája után. (Így A Báró Színre lép kártyát az 5. és a 8. kártya között fogjátok kihúzni.)



Különleges Kaland Szabályok

Városi kaland: Ebben a Kalandban pár új szabály van:

- ♦ Mindegyik Hős kihagyja a Felfedezés fázisát.
- ♦ Mindegyik Hős kihagyja a Gonosztevő fázisát, amíg Kepmak Báró meg nem jelenik..
- ♦ A Szörnyek legyőzéséért nem jár kincs.

Szörnyek Támadása: A kör végén, miután az összes Hős végzett az akcióival, az előkészített Szörnyek támadnak, bármilyen sorrendben.

- ♦ A Szörnyek megtámadják a lapkájukon lévő falusiakat, ha nincs a lapkán Hős.
- ♦ Egyébként, a Szörnyek taktikájában a Hősöknek prioritásuk van.
- ♦ Távolsítatok el a megölt falusiakat a térképről.

Kaland kártya húzása: A Szörnyek támadása után húzzatok egy Kaland kártyát. Ha nincs több elhelyezhető falusi, akkor hagyjátok figyelmen kívül ezt az eseményt. Minden elhelyezett szörny a következő sorrendben aktiválódik: Bajnok, Pengemester, Főpapnő és Szahuaginok. Helyezzétek a Szörny kártyákat a térkép fölé.

A Báró Színre lép (vagy amikor nincs több Szörny a térképen): Amikor kihúzzátok ezt a kártyát, a Kaland pakliból, távolítsátok el a Kaland paklit a játékból, és véletlenszerűen helyezzétek el Kepmak és a Víz Elementál figurát a térképen. Adjátok a Kepmak, Szahuagin Báró, és a Víz Elementál Szörny kártyákat a soron következő játékosnak,

majd olvassátok fel:

Megjelenik egy nagy, négykarú Szahuagin, aki izzó háromágú szigonyt tart, oldalán egy nagy, alázatos vízelementállal. Itt van a Szahuaginok vezetője.

Kepmak legyőzése: Miután Kepmak HP-ja 5 pont, vagy az alá csökkent, olvassátok fel:

Az ő közös beszéde jobb, mint Thadrahé. „Nem az enyém a győzelem, de egy napon az én népem uralni fogja az egész világot, a víz alatt és felett!”

A Kaland Vége

Győzelem: A Hősök megnyerik a kalandot, ha legyőzik Kepmak Bárót.

Vereség: A Hősök elbuknak, ha bármelyik hősnek 0 életpontja van a kör kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölő. Akkor is veszítenek, ha több mint 30 falusit ölnek meg.

Ha a Hősök megnyerik a kalandot, olvassátok fel:

Sósláp lakossága kedvesen ad neked kulcsot a faluhoz. Megköszönitek nekik, de legbelül érzitek, kötelességetek lenne itt maradni, amit nem akartok megtenni. Ideje elköszönni, és továbbállni.

Ha a Hősök elbukják a kalandot, olvassátok fel:

A Szahuagin elárasztja Sósláp városát. Sokan élve jutnak ki, menekültek a saját hazájukban. A hír eljut a királyhoz Keolandból – akinek most egy olyan ellenséggel kell megküzdenie, akinek királyságában már egy jól felépített erődtítménye van.

A Kaland könnyítése:

Csak Szahuagint helyezzétek le a Kaland kártya húzása után.

A Kaland nehezítése :

Helyezzétek A Báró Színre lép kártyát hátrébb a pakliban.

A játékban használt nem Szahuagin szörnyek a korábban megjelent Adventure System társasjátékokban találhatók. Az alábbiakban felsoroljuk a szörnyeket, és azt, hogy melyik játékból származnak. Ha bármelyik alapjáték a tulajdonokban található, a játékban található Szörny jelölőket helyettesíthetitek a Szörny figurákkal.

Castle Ravenloft™: Skeleton, Rat Swarm, Wraith

Wrath of Ashardalon™: Orc Archer, Orc Smasher, Snake

Legend of Drizzt™: Feral Troll, Goblin Archer, Goblin Cutter, Goblin Champion, Spider Swarm, (small) Water Elemental

Temple of Elemental Evil™: Gnoll Archer, Hobgoblin Fighter, (large) Water Elemental

Tomb of Annihilation™: Warded Skeleton

Dungeon of the Mad Mage™: Gnarled Veteran, Thug, Thug Leader, Veteran, Veteran Leader

Erősebb Találkozás kártyák

Az alábbi Erősebb Találkozás kártyák hozzáadhatók ezekhez a kalandokhoz (valamint bármely más kalandhoz), szórakozás és talán egy kis káosz kedvéért.

Dimensional Rift, Summon Monster from Another Plane

D&D Adventure System GYIK

Doing an expansion that allows for any of the previously published Adventure System board games to be used is bound to have questions on various interactions.

We recommend that you rule as best as you can, using common sense - or a sense of fun.

However, we have kept this FAQ from the latest Adventure System board game since it helps to update and understand rules and effects brought up by older Adventure System board games.

Mit tegyek, ha kihúztam az összes kártyát egy pakliból?

Ha egy teljes kártyapaklit kijátszottatok, keverd meg a pakli dobópakliját, és folytatd a játékot.

Néha egy Szörny kártya azt mondja, hogy helyezze a legközelebbi hős mellé. Mit tegyek, ha az a szörny már szomszédos egy hősrel?

Egyszerűen ott hagyhatjátok a Szörnyet, ahol van, vagy áthelyezhetitek bármely másik, a hős melletti üres mezőre.

Mi történik, ha a szövetségesem legyőz egy szörnyet?

A Szörny a Tapasztalati Pont pakliba kerül, de ti NEM húztok kincs kártyát a legyőzött szörnyért.

Ha egy kártya azt határozza meg, hogy egy bizonyos dobott számmal effekt történjen, az tartalmazza-e az esetleges módosítókat?

Nem. Ennek a dobásnak természetesnek kell lennie – módosítások nélkül.

Hová tegyem azt a szörnyet, amelyet az képességekkel vagy a kincs kártyáimmal mozgatok?

A Szörnyet bármely olyan üres mezőre helyezheted amely megfelel az effektus követelményeinek.

Mit jelent "1 lapka távolság belül"?

Egy objektum (például egy másik figura, egy jelző vagy egy jelölő vagy egy felderítetlen szél) egy figura 1 lapkáján belül van, ha az objektum az figura aktuális lapkáján van, vagy egy olyan lapkán, amely az figura aktuális lapkájához kapcsolódik, és nincs fallal elválasztva. (Az átlósan érintkező lapok nincsenek összekötve.)

Mi van, ha választanom kell, és több lehetőség van?

Ha egyenlő több lehetőség közül választhat, az aktív Hős választ.

Alkalmazzam-e az Elvétés hatást, ha lemondok vagy elkerülök egy támadást?

Nem. Ha a támadás nem történik meg, nem lehet Elvétés. Kihagyás történik, amikor dobás történik, és a támadás nem talál el. (Lehetnek más hatások is, amelyek egy támadást Elvétéssé változtatnak, de ez más).

Lehet-e két figura szomszédos, ha különböző lapkán van?

Igen. A szomszédság azt jelenti, hogy egy szomszédos négyzetben van (hacsak nincs másképp jelezve). Ez azt jelenti, hogy az A lapkán lévő figura szomszédos lehet a B lapkán lévő figurával, ha a négyzetei szomszédosak egymással (nem átlósan vagy falon keresztül).



WIZKIDS™

WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillsdale, NJ 07205 USA
www.wizkids.com



ADVENTURE SYSTEM
COOPERATIVE GAME