

# BATTLELORE

## SECOND EDITION

## HERALDS OF DREADFALL

fordította: BEORN (2017)  
 lektorálta: VonLadislaus  
 nem hivatalos és nem  
 szerzerinti fordítás!

### a kiegészítő áttekintése

A *Heralds of Dreadfall* seregdoboz a *BattleLore Second Edition* kiegészítője. Bemutatjuk Waiqar a Halhatatlan féleletes haderejét, így már nem csak a nemes Daqan Urak és a vérszomjas Uthuk Y'llan küzdelmében vehettek részt, hanem teljesen új egységekkel, tereplapkákkal, tudáskártyákkal, és Élőholt forgatókönyvkártyákkal találkozhattok. A kiegészítő csomagban lévő összetevőket úgy terveztük meg, hogy azok zökkenőmentesen illeszkedjenek az alapjátékhoz, így azonnal elkezdhessétek vele a játékot.

### a kiegészítő jele

A *Heralds of Dreadfall* seregdoboz minden egyes kártyáját a jobb oldali szimbólummal láttuk el, hogy azok megkülönböztethetők legyenek a *BattleLore Second Edition* alapkártyáitól.



### Játékösszetevők

9 felélesztett



12 csontváz íjász



9 halállovag



6 éjlidérc

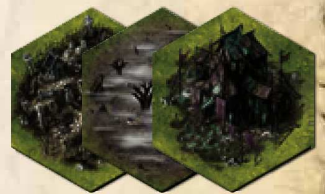


1 kriptasárkány



1 figura és 1 műanyag talp

4 tereplapka



2 temető  
 1 pestisföld  
 1 parancsnoki sátor

20 tudáskártya



2 seregkártya



5 egység-összefoglaló kártya



6 forgatókönyv-kártya



16 telepítési kártya



1 frakció zászlójelző



2 győzelmi pont jelző



2 db „10” GYP

2 sérülésjelző



2 db „3” sérülés

3 rontásjelző



# a kiegészítő használata

Az ezen kiegészítőben lévő frakció-specifikus játékoszervezők nem tartoznak sem a Daqan Urak, sem az Uthuk Y'llan frakcióhoz. Ehelyett ezek egy teljesen új frakció részei, a Waiqar a Halhatatlan Élőholtaké. Az alapszabálykönyv 14. oldalán található „Teljes előkészület” fejezet 2. lépése (frakcióválasztás) során immár az Élőholt (lila) frakciót is választhatjátok.



Élőholt frakció  
szimbóluma

## kiegészítő előkészítése

Mielőtt elkezdenétek játszani ezzel a kiegészítővel, az alábbi lépéseket kell végrehajtaniotok:

- Új kártyák előkészítése:** Szedd össze az új frakció egység-összefoglaló-, forgatókönyv-, sereg- és telepítési kártyáit, és készíts belőlük egy új Élőholt készletet. Immár 3 komplett készletből választhattok.
- Egyéb összetevők előkészítése:** Keverd a műanyag figurákat, a tereplapkákat, és minden más jelzőt a megfelelő játékoszervezők kupaccai közé.

## tudáspakli

A kiegészítőben megtalálod a *Heralds of Dreadfall* tudáspakliba tartozó tudáskártyákat, az Élőholt frakció részére. Ez a pakli 20 tudáskártyát tartalmaz, melyek mindegyikét megjelöltük a *Heralds of Dreadfall* kiegészítő jelével.

Az alapszabálykönyv 14. oldalán található „Teljes előkészület” fejezet 6. lépése (a tudáspakli és a forgatókönyv-pakli kialakítása) során az Élőholt játékos dönthet úgy, hogy a *Heralds of Dreadfall*, vagy bármelyik más kiegészítő Élőholt tudáspakliját akarja használni. Ekkor a kiválasztott tudáspaklit kell képpel lefelé maga elé-, a nem használt tudáspaklikat pedig félre tennie.

## tudáspaklik testreszabása

A sereg felállítása után lehetőségek van arra, hogy testreszabjátok a tudáspaklitokat, mivel egyes Élőholt egységekhez új, saját tudáskártyák tartoznak.

A „Seregek felállítása” lépés legvégén mindketten titokban eltávolíthatjátok maximum 5 tudáskártyátokat a saját paklitokból, amelyeket lecserélhettek a rendelkezésetekre álló tudáskártyákra. A rendelkezésre álló tudáskártyák olyan fel nem használt tudáskártyák, amelyek a játékos saját frakciójához tartoznak.

Miután testreszabtad a tudáskártyáidat, ismét meg kell keverned a tudáspaklid, és azt képpel lefelé magad elé kell tenned. Ezután az összes fel nem használt tudáskártyádat (anélkül, hogy azokat ellenfelednek megmutatnád) vissza kell tenned a játék dobozába.

- A tudáspakliban egyetlen azonos nevű kártyából sem lehet több 2 példánynál.

## az arany szabály

A kiegészítő szabályai felülírják az alapszabálykönyvben és a referenciakönyvben található szabályokat és információkat. Ha ebben a kiegészítő szabályfüzetben bármilyen ellentmondana az alapszabálykönyvben vagy a referenciakönyvben található egyik szabálynak, akkor ez a szabályfüzet élvez elsőbbséget.

Ha a kiegészítő egy kártyája, vagy más játékoszervezőjének szövege ellentmondana az alapszabálykönyvben vagy a referenciakönyvben található egyik szabálynak, akkor a kártyán vagy játékoszervezőn lévő szabály élvez elsőbbséget.

## új területtípusok

A *Heralds of Dreadfall* kiegészítő 2 új tereptípust vezet be a játékba, amelyek megváltoztatják a csatatér kinézetét. A telepítési kártyák és egyes tudáskártyák jóvoltából temetőket és pestisföld területlapkát helyezhettek el a seregetek részeként. Egyes forgatókönyvek ezeket az új tereptípusokat egyedülálló módon használják.

- Nem választhatok olyan területtípusokat a telepítési kártyákon, amely már nem található a játék dobozában.

## temető terület (hexa)

Amikor megsemmisül egy minion egység, elkölthetsz 1 tudáspontot, hogy ezt az egységet azonnal újra-telepítsd bármelyik baráti nem elfoglalt temető hexájában. Ezután távolítsd el a temetőlapkát a játéktábláról, és tedd vissza a játék dobozába.



- A temetőlapkát egy síkság hexán kell elhelyezni.
- A megsemmisült egység teljesen egészségesen tér vissza, és a korábbi mezőjéről minden hatásjelzőt el kell távolítani.
- A megsemmisült egység nem tekintendő utasítottnak, még ha az eredetileg egy már utasított egység is volt.

## pestisföld terület (hexa)

Azok az ellenséges egységek, akik egy pestisföld területlapkán tartózkodnak, akkor is gyenge egységnek számítanak, ha amúgy egynél több figurát tartalmaznak. Amikor az Élőholt játékos egy pestisföld területen állva hajt végre támadást, akkor (álljon az egység bármennyi figurából) a  $\surd$  dobás minden esetben 1 sérülést fog okozni.



- A pestisföld lapkát egy üres hexán kell elhelyezni.
- Azon egységek, amiknek egy sérülésjelző ikon van az egység összefoglaló-kártyájukon, gyengék lesznek, amíg egy pestisföld területlapkán tartózkodnak.

## Új jelzők

Ez a kiegészítő új jelzőket és hatásokat vezet be a játékba. A frakció zászlójelzőket egyes forgatókönyv-kártyák használják, amik segítségével újabb módokon szerezhettek győzelmi pontokat; míg a megrontás egy új hatás, amelyet egyes egység-képességek és tudáskártyák használnak.

### frakció zászlójelző

A frakció zászlójelzők hasonlítanak az alapjátékban található zászlójelzőkre, de csak annak a frakciónak adnak győzelmi pontokat, amelyhez tartoznak.



- A győzelmi pont (GYP) lépésed során 1-1 GYP-t kapsz minden olyan hexáért, amelyen van egy saját frakció zászlójelződ és egy saját egységed.
- Egy frakció zászlójelző lehet ugyanabban a hexában is, mint egy sima zászlójelző. Ez nem korlátozza az ellenfeledet abban, hogy GYP-t szerezzen a sima zászlójelző jóvoltából.

### rontásjelző

A megrontott egység mozgásértéke 1-re csökken, és akkor is gyengének számít, ha még egynél több figura van az egységben.



- Ha egy egységed megrontottá válik, tegyél egy rontásjelzőt az egységed hexájára. Ha egy megrontott egységed mozog, mozgasd a rontásjelzőt is az egységgeddel együtt. Ha egy megrontott egységed megsemmisül, távolítsd el a tábláról a rontásjelzőt is az egységgeddel együtt.
- Ha egy már megrontott egységed még egyszer megrontottá válna, annak semmilyen további hatása nincs.
- Azok az egységek, amiknek egy sérülésjelző ikon van az egység összefoglaló-kártyájukon, gyengék lesznek, amíg megvannak rontva.
- Az utasítás lépés során az éppen aktív játékos elkölthet 2 tudáspontot, hogy eltávolítson egy rontásjelzőt az egyik egysége mellől. Ez az egység innentől már nem számít megrontottnak.

## Szabályok tisztázása

Az alábbi bekezdésekben olvashatsz a kiegészítőben bevezetésre kerülő új szabályokról. Ezeket a szabályokat (angol) betűrendbe szedtük, így könnyebben rájuk találhatsz.

### holt szemű mesterlövész (tudáskártya)

Amikor kijátszol egy „Holt szemű mesterlövész” (Deadeye Marksman) tudáskártyát, dobj 4 kockával. Minden ☉, ☿ és ♠ dobásod után válassz 1-1 ellenséges egységet a csontváz íjászdóttól maximum 3 hexa távolságra. A kiválasztott egységek 1-1 sérülést szenvednek el.

- A csontvázaknak nem kell rálátniuk a kiválasztott egységekre.
- Nem választhatod még egyszer ugyanazt az egységet.

### éteri (egységképesség)

Az éteri (Ethereal) képességű egység bemozoghat más egységet tartalmazó hexába, illetve átmozoghat azon keresztül, de nem fejezheti be a mozgását egy olyan hexában, ahol már van egy másik egység. A nem-varázsló egységek 1 kockával kevesebbel dobnak, amikor egy éteri egységet akarnak megtámadni.

- Az éteri képességű egységed visszavonulhat más egységeket tartalmazó hexákon keresztül mindaddig, amíg a visszavonulását egy nem elfoglalt hexán tudja befejezni. Minden olyan visszavonulás, amit nem képes végrehajtani, a szokásos módon 1-1 sérülést okoz neki.

### hóhér (egységképesség)

Ha egy hóhér (Executioner) képességű egységgeddel támadást hajtasz végre, elkölthetsz arra egy ☿ dobást, hogy a célpont egység ne tudjon visszavonulni a harcból. Ha az egységnek még is vissza kellene vonulnia, 1-1 sérülést szenved el minden nem teljesített visszavonulás után (hacsak nem támogatják).


### repülés (egységképesség)

Az alábbiak az alapjátékban megtalálható repülés (Flying) szabályaival együttesen érvényesek, és minden olyan egységre vonatkozik, amelynek van repülés képessége.

- A „nem-repülő” (Non-Flying) kifejezés minden olyan egységre értendő, amelyik nem rendelkezik a repülés képességgel.
- Egy repülés képességgel rendelkező egység nem dob kevesebb kockával, amikor egy másik repülés képességgel rendelkező egységet támad meg közelharcban.



## megszálló (egységképesség)

Ha egy megszálló (Possess) képességű egységeddel támadást hajtasz végre, elkölthetsz egy  dobást arra, hogy eltávolítsd a támadó egységedet és a célpont egységedet a játéktábláról. Ezután tedd a támadó egységedet a célpont egység eredeti hexájába, és a célpont egységet a saját egységed eredeti hexájába (azaz a két egység helyet cserél egymással).


- Ez a képesség támadásonként többször is aktiválható.
- Mind a támadó egységnek, mind a célpont egységnek képesnek kell lennie arra, hogy szabályszerűen elfoglalhassák egymás eredeti hexáit.
- A célpont egység nem támadhat vissza.

## halott feltámasztása (tudáskártya)

Ha azután játszol ki egy „Halott feltámasztása” (Raise Dead) tudáskártyát, hogy egy ellenséges egység megsemmisült, akkor válaszd ki egy minion egységedet, majd távolítsd el azt a játéktábláról. Ezután telepítsd az eltávolított egységedet a most megsemmisült ellenséges egység hexájára.

- A kiválasztott egységednek képesnek kell lennie arra, hogy szabályszerűen elfoglalhassa a megsemmisült egység hexáját.
- A kiválasztott egységed teljesen egészségesen éled újra, és a korábbi mezőjéről minden hatásjelzőt el kell távolítani.
- A kiválasztott egységed nem tekintendő utasítottnak, még ha az eredetileg már utasított egység is volt.




## regenerálás (egységképesség)

Ha egy regenerálás (Regenerate) képességű egységeddel támadsz, elkölthetsz arra bármennyi  dobást, hogy az egységed 1-1 sérülését helyreállítsd.

## forogatókönyv-pakli

A kiegészítő forogatókönyv-kártyáit a játék előkészítése során keverd hozzá az alapjáték forogatókönyv-kártyáihoz. Ha valamelyik kiegészítő több példányban is meg lenne neked, akkor ügyelj rá, hogy minden egyes forogatókönyv-kártyából csak egyetlen példány kerüljön be a paklijába.

## tudat megszállása (tudáskártya)

Ha kijátszol egy „Tudat megszállása” (Spirit possession) tudáskártyát, válassz ki egy ellenséges egységet. Ezután dobj annyi kockával, mint a kiválasztott egység harcértéke. Minden egyes  és  dobás 1-1 sérülést okoz a kiválasztott egységnek. Minden egyes  dobás után 1-1 hexát mozgathatsz tetszőleges irányba a kiválasztott egységet.

- A kijátszott tudáskártyád által okozott mozgás nem számít visszavonulásnak. Ha a hatás a kiválasztott ellenséges egységet egy olyan hexába mozgatná, amelybe nem tud belépni, az egység nem fog mozogni, de sérülést sem szenved el emiatt.

## készítők

**Az eredeti BattleLore játékot tervezte:** Richard Borg

**BattleLore Second Edition játékot tervezte:** Robert A. Kouba

**Ezt a kiegészítő terveztek és fejlesztették:** Derrick Fuchs és Jonathan Ying

**Producer:** Derrick Fuchs

**Technikai szerkesztő:** Scott Lewis

**Lektorálták:** Christopher Meyer és Sean O’Leary

**Grafikai tervező:** Evan Simonet

**Grafikai tervező menedzser:** Brian Schomburg

**Művészeti menedzser igazgató:** Andy Christensen

**Művészeti vezető:** John Taillon

**Figura fedés:** Anna Christenson

**Belső grafikák:** Yoann Boissonnet, Andrew Bosley, Jon Bosco, Eric Braddock, Anna Christenson, Simon Eckert, Nicholas Gregory, Johannes Holm, Dan Scott, Preston Stone és Allison Theus

**Karaktereket tervezte:** Anna Christenson

**Műanyag szobrok:** Justin Bintz, Cory DeVore, David Richardson, és Gary Storkamp

**Műanyag koordinátor:** Niklas Norman

**Műanyag menedzser:** Jason Beaudoin

**Minőségbiztosítási koordinátor:** Zach Tewalthomas

**Játéktesztelők:** Simone Biga, Ken Dilloo, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Matt Harris, Mark Larson, Scott Lewis, Andrea Marmioli, Samuel Newman, Lee Peters, Danny Schaefer, Zach Tedford és Brandon Zimmer

**Produkcó menedzserek:** Megan Duehn és Simone Elliott

**Produkcó koordinátor:** John Britton

**Társasjáték menedzser:** Steven Kimball

**Vezető játéktervező:** Corey Konieczka

**Vezető producer:** Michael Hurley

**Kiadó:** Christian T. Petersen

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, BattleLore, and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. EZ NEM JÁTÉK. NE ADJA 13 ÉVESNÉL KISEBB GYERMEK KEZÉBE!

