

fordította: **Beorn** (2017)
lektorálta: **Holl Márta**
nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!

By Order
of the

Queen™

SZABÁLYKÖNYV

By Order of the Queen™

A játékot tervezte: David Gerrard

Művészeti vezető: Justin Hillgrove

Dizájn és tördelés: Travis Torgerson

Kiegészítő grafika és történetek: Zachary Vail

TARTALOMJEGYZÉK

Játéktartozékok	3
Áttekintés és előkészületek	4
Játékos kör	6
1. Akciófázis	6
Küldetés végrehajtása	6
A királynő parancsának végrehajtása	6
Harc a szörnyhorda ellen	8
Harc a Nemezis ellen	8
2. Kör vége fázis	9
3. Eseményfázis	10
Szabálymagyarázat	11
Kártyák felépítése	11
Szabálypontositások	14
További összetevők	15
Opcionális szabályok	16
Tessandor céhei	17
Tessandor szörnyei	18
Szabályösszefoglaló	20

LEVÉL A CÉHEKNEK

Tessandor Királyságát mindeddig hön szeretett királyunk ereje tartotta egyben. Amidőn nem tért vissza legutolsó csatájából, ellenségeink azonnal zúgolódni kezdtek, és azóta Királyságunkat a széthullás veszélye fenyegeti. Mód van rá, hogy helyreállítsuk a régiók egységét, és a békét, de ez bizony nem lesz könnyű feladat. Így hát minden e földön fellelhető hősünknek üzenetet küldtem, akik szerencsére feleltek a hívásomra. Most pedig megkérlek **titeket**, a Tessandorhoz hűséges legrangosabb céhek vezetőit, hogy a megfelelő feladatokra osszátok be és szereljétek fel ezeket a hősokeket, akik majd megvédik határainkat és elvégzik a fontos küldetéseket, ezáltal teljesítve utasításaimat. És akkor végre újra béke lesz...

... a királynő parancsára.



látogasd meg az angol nyelvű honlapunkat is:

www.JunkSpiritGames.com

© 2017 Junk Spirit Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. First printing.



JÁTÉKTARTOZÉKOK



64 hőskártya



49 tárgykártya



52 szörnykártya
(44 szörny- és 8 kis Nemezis-kártya)



21 eseménykártya



100 helyszínkártya



8 nagy Nemezis-kártya



12 parancskártya



24 küldeteskártya



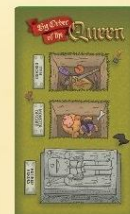
94 különféle jelző



8 céhkártya



játéktábla



temetőtábla



10 kocka

ÁTTEKINTÉS

A **By Order of the Queen** társasjátékban a Tessandor Királyság legrangosabb céheinek vezetői bőrébe bújtok. Közösen kell munkálkodnotok azon, hogy teljesíteni tudjátok a királynő parancsait, mielőtt a Királyságotok elesne.

A **By Order of the Queen** egy kooperatív társasjáték, 2-4 játékos számára. Közösen nyertek benne, vagy mindnyájan veszítetek. A közös célotok az, hogy teljesítsétek a királynő 3 parancsát.

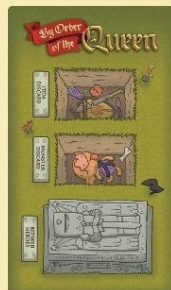
Elveszítitek a játékot, ha:

- Amikor el kellene távolítani egy falusi-jelzőt, de már nincs több falusi-jelző a játéktáblán (azaz a Királyságnak nem maradt már több lakosa).
- Amikor el kellene távolítani egy régiójelzőt, de már nincs több régiójelző a játéktáblán (azaz a királynő elveszítette az összes régió bizalmát).
- Amikor egy hőst kellene toborozni, de már nincs egyetlen hőskártya sem a hős húzópakliban, sem a hős dobópakliban (azaz nem maradt már senki, aki megvédegetné a Királyságot).

ELŐKÉSZÜLETEK

Tedd a játéktáblát az asztal közepére. Tedd a különböző jelzőket és kockákat úgy, hogy azokat mindannyian kényelmesen elérjétek.

Tedd a temetőtáblát a játéktábla mellé. A használt tárgyak, a legyőzött szörnyek és a visszavonult hősök kerülnek ide.



1

Eseménykártyák:

Válaszd ki azt a „Királyi temetés” (King’s Funeral) eseménykártyát, aminek kártyáján lévő szám megegyezik a játékosok számával (2, 3 vagy 4). Tedd vissza a másik két „Királyi temetés” eseménykártyát a játék dobozába.



Keverd össze az összes többi eseménykártyát képpel lefelé, így elkészítve az eseménypaklit, és tedd azt a játéktábla jelölt mezőjére. Ezután fektess képpel felfelé a kiválasztott „Királyi temetés” eseménykártyát a pakli mellé (a dobópakli helyére).

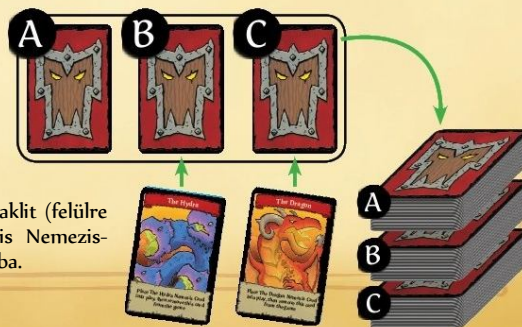
2

Szörnykártyák:

Válogasd ki, és tedd félre az összes kis Nemezis-kártyát (ugyanolyanok, mint a szörnykártyák, de kockaszimbólum nélkül). A nagy Nemezis-kártyákat majd a játék közben fogjátok használni. Oszd szét a többi szörnykártyát képpel lefelé, nagyjából 3 egyforma paklira, keverd meg őket külön-külön, a 2 alsóba véletlenszerűen válassz ki és keverd bele 1-1 kis Nemezis-kártyát. Tedd egymásra a 3 paklit (felülre kerüljön a Nemezis nélküli), így elkészítve a szörnypaklit. A megmaradt kis Nemezis-kártyákat (továbbra is anélkül, hogy megnéznéd őket), tedd vissza a játék dobozába.



FIGYELEM!





12 Ossz mindnyájatoknak véletlenszerűen 1-1 céhkártyát. Minden céhkártya valamilyen kezdőtárgyat biztosít a céhnek.

Ossz minden játékosnak 7-7 hőskártyát. Ezek a lapok lesznek a „kezdő kezetek”.

Ha 3-an vagy 4-en játszotok, akkor mindenkinek adj 1-1 királynői támogatásjelzőt is.



Összes többi kártya:

Típusonként keverd össze az összes többi kártyát, és tedd a paklikat a játéktáblára:

8

Minden helyszínkártyát:

- Emerald Valley
- Ironstone Crag
- Obsidian Wastes
- Silver Coast



4

küldeteskártyák



5

parancskártyák



6

hőskártyák



7

tárgy- kártyák



Jelzők:

8

Tedd a holdfázis-jelzőt a játéktábla holdfázis-sávjának első mezőjére (negyed hold).



9

Tedd a játéktáblára a 15 falusi jelzőt és a 11 régiójelzőt.



Kövessd a „Királyi temetés” eseménykártya instrukcióit:

10

Tedd a feltüntetett számú fenyegetésjelzőt a fenyegetés mezőkre.



11

Csapid fel a játéktábla megfelelő mezőire a megadott számú szörnykártyát.

Egyes esetekben küldj nyugdíjba néhány hőst (távolítsd el őket a hőspakliból).

A játék elkezdése:

13

Csapid fel a legfelső királynői parancskártyát, és tedd képpel felfelé a jelölt mezőre.

Véletlenszerűen válasszatok első játékost, add oda neki az elsőjátékos-jelzőt. Ez a játékos kezdi el a játékot, az első játékos körével.

JÁTÉKOS KÖR

Minden játékos köre az alábbi 3 fázisból áll:

- 1 AKCIÓFÁZIS
- 2 KÖR VÉGE FÁZIS
- 3 ESEMÉNYFÁZIS

- csak egyszer, a 4. játékos kör végén

1 AKCIÓFÁZIS

Minden játékos a saját akciófázisában az alábbi 4 akció közül választhat egyet, amit végrehajthat:

- küldetés végrehajtása
- a királynő parancsának végrehajtása
- harc a szörnyhorda ellen
- harc a Nemezis ellen

Küldetés végrehajtása

Egy küldetés végrehajtásához kövesd az alábbi lépéseket:

1. Ha éppen nincs küldetésed, húzz 2 küldeteskártyát, az egyiket tartsd meg és tedd a céhkártyád mellé, a másikat pedig tedd a küldetespakli legaljára.
2. Válassz ki a kezedből 1-4 hőskártyát, tedd őket magad elé (próbáld meg a képesség szimbólumaikat azon helyszínkártya hátoldalán lévő szimbólumokhoz illeszteni, amit majd húzni szeretnél).
3. Húzz egy olyan helyszínkártyát, amely szerepel még a küldeteskártyádon, majd oldd meg azt (lásd alább). A sikeres és sikertelen tesztek során a helyszínkártya jutalmakat ad, vagy hátrányokkal szankcionál (lásd ezek szimbólumait a 20. oldalon).
4. Tedd a teljesen megoldott helyszínkártyát a küldeteskártyád mellé, jelezve, hogyan haladsz a küldetésed megoldásában.
5. Ugorj a kör vége fázisra.



A királynő parancsának végrehajtása

Ha a felcsapott királynői parancskártyán NINCS a királynő pecsétjelzője, és éppen NINCS játékban Nemezis-kártya sem, hajtsd végre az alábbi lépéseket:

1. Válassz ki a kezedből 1-4 hőskártyát, tedd őket magad elé (próbáld meg a képesség szimbólumaikat azon helyszínkártya hátoldalán lévő szimbólumokhoz illeszteni, amit majd húzni szeretnél).
2. Húzz egy olyan helyszínkártyát, amely a parancskártyán szerepel, majd oldd meg azt (lásd alább).
Minden sikeres teszt után 1-1 sikerjelzőt kapsz, amiket tegyél a parancskártyára **ahelyett**, hogy megkapnád azokat. A büntetések a szokott módon működnek (lásd ezek szimbólumait a 20. oldalon).
3. Ezután tedd vissza a helyszínkártyát a játék dobozába.
4. Hajtsd végre a királynő parancskártyáján szereplő képesség-tesztet. Ha a teszt sikeres, tegyél 1 újabb sikerjelzőt a parancskártyára. Ha a teszt sikertelen, nem kapsz semmilyen büntetést.
5. Tedd a királynő pecsétjelzőjét a királynői parancskártyájára (az eseményfázisig más már nem próbálkozhat a parancs végrehajtásával).
6. Ugorj a kör vége fázisodra.



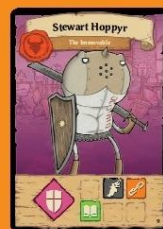
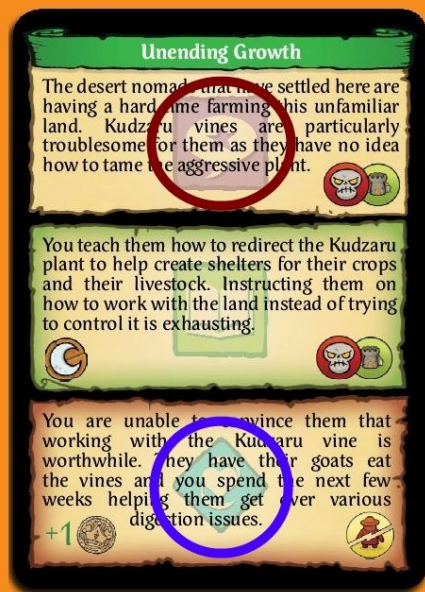
Helyszínkártya megoldása

Hajtsd végre sorban az alábbi lépéseket:

1. Olvasd fel a felső harmad szövegét hangosan.
2. Hajtsd végre a felső harmad középső felének háttérében lévő tesztet.
 - A képesség-tesztek során dobj annyi kockával, ahány megfelelő képességszimbólum van összesen a kiválasztott hőseid kártyáján (erő, ügyesség, kitartás, bölcsesség, intelligencia, vagy karizma).
 - A harci-tesztek során dobj annyi kockával, ahány különböző kaszt-szimbólum van összesen a kiválasztott hőseid kártyáján (gyógyító, közelharcos, távharcos és védelmező).
 - A kaszt-tesztek során számold meg, hogy a kiválasztott hőseid kártyáján összesen hány adott kaszt-szimbólum van, duplázd meg ezt a számot, adj hozzá 1-et, és dobj ennyi kockával.
 - Ha bármelyik dobásod 5-ös vagy 6-os lett, a teszt sikerült. Ellenkező esetben sikertelen lett.

Helyszínkártya példa

választotta ki a kezéből és tette maga elé, majd a balra látható helyszínkártyát csapta fel.



Miután hangosan felolvasta a kártya felső harmadának szövegét, a karizma-teszt végrehajtásához 2 kockával dob, mert összesen 2 hősének van karizma képessége. A dobásai: 2 és 4.



Mivel nem dobott se 5-öst, se 6-ost, a teszt sikertelen, így Panka büntetést kap: 1 fenyegetésszimbólumot kell tennie a „Confidence of the Regions” (A régiók bizalma) táblarész következő fenyegetés mezőjére.

Mivel a teszt sikertelen volt, kihagyja a kártya középső harmadát, és az alsó harmadra ugrik. Miután felolvasta hangosan a kártya szövegét, egy gyógyító-tesztet kell végrehajtania.

Csak egyetlen gyógyító kasztú hős van, ezért 3 kockával dob. (A kaszt-szimbólumok számának duplája +1).

A dobásai: 2, 6 és 5. A teszt sikeres, így jutalmul kap egy királynői támogatásszimbólumot. A befejezett „Emerald Valley” (Smaragd völgy) helyszínkártyát a küldeteskártyája mellé teszi, majd a kör vége fázisa következik.



- Ha a teszt sikeres lett, megkapod a jutalmad (a kártya bal oldalán lévő szimbólum), ha sikertelen, büntetést kapsz (a kártya jobb oldala).
- A felső harmad tesztjének sikerétől függően:
 - Ha a felső harmad tesztjét sikeresen megoldottad, olvasd fel hangosan a középső harmad szövegét, és hajts végre a tesztjét a fentieknek megfelelően.
 - Ha a felső harmad tesztje sikertelen volt, olvasd fel hangosan az alsó harmad szövegét, és hajts végre a tesztjét a fentieknek megfelelően.
- A középső harmad tesztjétől függetlenül ezzel befejezted a helyszínkártya megoldását.



További megjegyzések a helyszínkártyákhoz:

- A jutalmak és büntetések szimbólumainak magyarázatát lásd a szabályfüzet 20. oldalán.
- Az eseménykártya jutalma szimbólum biztosítja számodra az aktuális eseménykártyán feltüntetett jutalmat.



- A jutalmakat (mint például egy tárgy vagy egy királynői támogatásszimbólum) minden esetben az a játékos kapja, aki az adott tesztet sikeresen végrehajtotta.
- Ha kapsz 1 sikerjelzőt, amit egy játékban lévő szörnykártyára kell tenned, ezzel akár le is győzheted ezt a szörnyet, és megszerezheted magadnak trófeának (lásd később).
- Ha egy büntetés hatására fenyegetésszimbólumot kell elhelyezned, akkor azt tedd a játéktábla jelzett fenyegetés-dobozának egyik még üres fenyegetésmezőjére.
- Ha azt az utasítást kapod, hogy csapj fel egy új szörnykártyát, de egy Nemezis-kártyát csapsz fel, azt egyelőre tedd félre az eseményfázisig.
- Minden fenyegetés-dobozba csak 6 fenyegetésszimbólum kerülhet. Ha valamelyik már betelt, oda ne tegyél új fenyegetésszimbólumot.
- Ha egy hősöd nyugdíjba vonultatására kapsz utasítást, a kiválasztott hőseid közül kell az egyiket nyugdíjba küldened.
- Minden nyugdíjba vonult hősöd a temetőtáblára kerül.
- Egy hős visszahívása jutalom hatására egy véletlenszerű, korábban nyugdíjba vonult hős kártyát kell húznod innen. Ezt a hős kártyát tedd a hős dobópakli tetejére.

Harc a szörnyhorda ellen

A végrehajtásához kövesd az alábbi lépéseket:

1. Válassz ki a kezedből maximum 4 hős-kártyát, tedd őket magad elé. Próbáld meg a lehető legtöbb különböző kasztú hóst összeválogatni (gyógyító, közelharcos, távharcos és védelmező).
2. Hajts végre harci-tesztet az éppen játékban lévő szörnykártyák ellen (vagyis minden egyes különböző kaszt-szimbólum után dobj 1-1 kockával).
3. Minden dobásnál, ami nagyobb vagy egyenlő, mint az egyik választott szörny kockaszimbólumában szereplő szám (azaz mint a szörny ereje), tegyél 1 sikerjelzőt a szörny kockaszimbólumára.
4. Legyőzted azt a szörnyet, amelynek az összes kockaszimbólumát sikerült sikerjelzőkkel lefedned. A legyőzött szörnykártyákat tedd magad elé, a szörnytrófeáid közé. Tedd vissza a legyőzött szörnykártyákon lévő összes sikerjelzőt a közös készletbe.
5. Ha ezután még maradt akár egyetlen szörnykártya is játékban, egy hősdöt nyugdíjaznod kell. Tedd a kártyáját a temetőáblára.
6. Ugorj a kör vége fázisra.

Harc a Nemezis ellen

Csak ha egy Nemezis-kártya van játékban.

A végrehajtásához kövesd az alábbi lépéseket:

1. Válassz ki a kezedből maximum 4 hős-kártyát, tedd őket magad elé. Próbáld meg a lehető legtöbb különböző kasztú hóst összeválogatni (gyógyító, közelharcos, távharcos és védelmező).
2. Hajts végre harci-tesztet a Nemezis szörny ellen (vagyis minden egyes különböző kaszt-szimbólum után dobj 1-1 kockával).
3. Minden dobásnál, ami nagyobb vagy egyenlő, mint a Nemezis kockaszimbólumában szereplő szám (azaz mint a Nemezis ereje), tegyél 1-1 sikerjelzőt a Nemezis egyik kockaszimbólumára.
4. Minden 1-es dobásod után egy hősdöt nyugdíjaznod kell. Tedd a kártyáját a temetőáblára.
5. Ha sikerült a Nemezis összes kockaszimbólumát sikerjelzőkkel lefedned, akkor legyőzted őt. Tedd vissza a kártyáját a játék dobozába. Jutalmul távolíts el minden fenyegetés-dobozból 2-2 fenyegetésjelzőt.
6. Ugorj a kör vége fázisra.

Példaharc

mindkét példa során használni fog.



Harc a szörnyhorda ellen



A bal oldali 3 szörny van éppen játékban. Moncsi 4 hősenek 3 különböző kasztja van, így 3 kockával fog dobni.



A dobásai: 3, 3 és 5.



Úgy dönt, hogy a 3-as dobásait a „Koblin Conscript” és a „Shadow Lurker” szörnyhöz rendeli hozzá, az 5-ös

dobását pedig a „Coast Lurking” szörnyhöz. Mivel mindhárom dobása akkora vagy nagyobb, mint a kiválasztott szörnyek ereje (a kockaszimbólumban lévő számok), így 1-1 sikerjelzőt tesz ezen szörnyek első kockaszimbólumaira. Mivel sikerjelzőkkel lefedte az első két szörny összes kockaszimbólumát, így ezeket legyőzte (ezt a két szörnykártyát maga elé teszi, a szörnytrófeái közé). Maradt még azonban egy legyőzetlen szörny (a „Shadow Lurker”), ezért egyik hőst nyugdíjaznia kell (a kártyáját a temetőáblára teszi).

Harc a Nemezis ellen

A jobb oldali Nemezis van játékban, megakadályozva, hogy bármelyik játékos teljesíteni tudjon egy királynői parancskártyát. Moncsinak 3 különböző kaszt-szimbóluma van a 4 hősen, így 3 kockával dob.

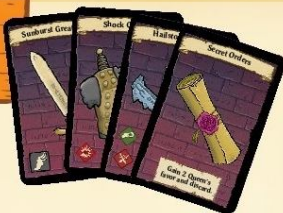


A dobása: 1, 3 és 6.

A 3-as és 6-os miatt 2 sikerjelzőt tesz a Nemezis kockaszimbólumaira. Mivel dobott egy 1-est is, az egyik hőst nyugdíjaznia kell (kiválasztja a kijátszott 4 hőse közül az egyiket, és a kártyáját a temetőáblára teszi).



Tárgy használata



- Egy teszt végrehajtása közben tetszőleges számú olyan tárgykártyát is felhasználhatsz, melyeken a megfelelő (éppen tesztelt) szimbólum szerepel.
- A teszt dobás előtt dobod el az összes felhasznált tárgykártyát. Minden eldobott tárgy után 1-1 extra kockával hajthatod végre az adott tesztet.
- A harci szimbólumokkal jelölt tárgykártyákat a helyszínkártyák harci teszt dobásai előtt használhatod fel.
- Ha egy tárgykártyán több képesség / kaszt szimbóluma is szerepel, azok közül csak az egyik általad választott tesztje előtt használhatod fel a tárgyat.
- Néhány tárgykártyán nem találsz szimbólumokat, de a szövegmezője leírja, mikor tudod az adott tárgyat használni.
- A céhek kezdeti tárgykártyáit soha nem kell eldobni.

Támogatásjelző használata

- Bármelyik teszt után eldobhatsz 1 királynői támogatásjelzőt, hogy az egyik kockát újra dobhasd.
- Csak a saját körödben használhatsz támogatásjelzőt, viszont a körödben akár több támogatásjelzőt is felhasználhatsz.
- Egy kockát csak egyszer dobhatsz újra.



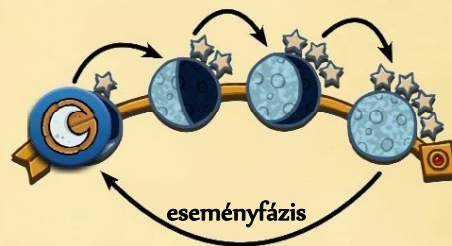
2 KÖR VÉGE FÁZIS

A végrehajtásához kövesd az alábbi lépéseket:

- Dobd el a megmaradt kijátszott hőseidet. Számold össze, hogy hány eldobott hőskártyán szerepel a saját céhed jelvénye. Megkapod a céhkártyád bónuszát, ha minimum annyi hősön szerepel a céhed jelvénye, amekora a céhkártyád „eldobási követelménye”.



- Ha van előtted aktív küldeteskártya, és mellette már összegyűjtötted a megoldásához szükséges összes helyszínkártyát, akkor befejezted az aktuális küldetessedet.
 - Ez esetben tedd vissza a befejezett küldeteskártyát és a mellette lévő helyszínkártyákat a játék dobozába.
 - Megkapod a befejezett küldetésedért járó jutalmadat.
- Húzz a kezédbe addig hőskártyákat, hogy 7 lap legyen nálad. Ha a húzópakli kifogyna, keverd össze a dobópakliban lévő hőskártyákat, egy új húzópaklit képezve ezáltal, majd folytasd a húzást, ha még szükséges.
- Mozgasd a holdfázis-jelzőt egy lépéssel előre a holdfázis-sávon.
 - Ha a holdfázis-jelző már a holdfázis-sáv 4. mezőjén (telihold) van, a lépés helyett tedd vissza a jelzőt az 1. mezőre (negyed hold), majd ugorj az eseményfázisra.



- Ha az eseményfázisra még nem kerül sor, akkor a sorrendben következő játékos kezd el a saját játékos körét.
- Megjegyzés: ez azt jelenti, hogy az eseményfázisra csak akkor kerül sor, ha már 4 játékosnak véget ért a saját köre.



3 ESEMÉNYFÁZIS

A végrehajtásához kövesd az alábbi lépéseket:

1. Nemezis képessége

Ha van a játékban Nemezis-kártya, hajtsd végre a kártyáján látható „Event Phase” képességet. Ez valamilyen negatív következménnyel jár rátok nézve.

2. Falusiak eltávolítása

A játéktáblán maradt minden egyes szörnykártya után távolíts el 1-1 falusi-jelzőt a „Growing Enemy” (Ellenség növekedése) dobozból.

3. Szörnyek szaporodása

Húzz a szörnypakliból annyi új szörnykártyát, ahány fenyegetéssel van éppen a „Growing Enemy” (Ellenség növekedése) doboz fenyegetésmezőin. Csapd fel sorba a kihúzott új szörnykártyákat a játéktábla szörnymezőire.



- Ha már 6 szörnykártya van kijátszva, ne játssz ki több szörnyet, viszont dobj el minden helyhiány miatt ki nem játszott szörnykártya után 1-1 falusi-jelzőt.
- Valószínűtlen, de ha a szörnypakliból elfogynának a lapok, akkor keverd össze az eldobott szörnykártyát, egy új szörnypaklit létrehozva ezzel.

4. Nemezis eljövetele

Ha egy (vagy nagyon ritka esetben több) kis Nemezis-kártyát húznál a szörnyek szaporodása közben, vagy az egyik játékos már félretett Nemezis-kártyát a saját körében, akkor hajtsd végre sorban az alábbi lépéseket:

- Válaszd ki a legnagyobb erejű Nemezist, majd tedd a nagy kártyáját az aktuális királynő parancskártya tetejére, jelezve ezzel, hogy addig nem hajthatjátok végre a királynő parancsát, amíg a Nemezis van játékban.
- Az esetleges többi kis Nemezis kártyát keverd vissza a szörnypakliba.
- Ha a Nemezis kártyán szerepel „When Drawn” (amikor kihúzd) hatás, akkor ezt hajtsátok végre.
- Tedd vissza a kiválasztott kis Nemezis-kártyát a játék dobozába.

5. Régiók eltávolítása

Távolíts el a „Confidence of the Regions” (A régiók bizalma) dobozból annyi régiójelzőt, ahány fenyegetéssel van a doboz melletti fenyegetésmezőkön. Ha éppen egyetlen fenyegetéssel van itt, az egyik játékos jutalmul kap egy királynői támogatásjelzőt.



6. Hősök nyugdíjazása

Minden fenyegetéssel után, amely a „Garden Sanctuary” (Szentélykert) doboz fenyegetésmezőin található, 1-1 hőskártyát kell a hőspakli tetejéről a temetőtáblára dobni. Ha egyáltalán nincs fenyegetéssel itt, az egyik játékos húzhat magának egy tárgykártyát.



7. Előrehaladás a királynő parancsainak teljesítésében

Hajtsd végre sorba az alábbi lépéseket:

- Távolítsd el a királynői parancskártyájáról a királynő pecsétjelzőjét (ha rajta van).
- Ha a királynői parancskártyán 8 vagy több sikerjelző van, az aktuális játékos sorrendben mindenki választhat magának valamilyen jutalmat a parancskártyáról. Ezután dobj el a királynői parancskártyát, tedd vissza a rajta lévő sikerjelzőket a közös készletbe, majd csapj fel egy új parancskártyát a helyére.
- Ha már a harmadik királynői parancskártyát is sikeresen teljesítették, mindnyájan megnyertétek a játékot!

8. Szörnytrófeák beváltása

Amelyik játékos eldob 4 tetszőleges szörnytrófeát (a nála lévő szörnykártyát), az húzhat egy tárgykártyát, és kap egy királynői támogatásjelzőt is.

9. Új eseménykártyák húzása

Hajtsd végre sorba az alábbi lépéseket:

- Csapj fel egy új eseménykártyát, és tedd a már felcsapott eseménykártyák tetejére. Ez lesz most az aktuális eseménykártya.
- Tedd a feltüntetett számú fenyegetéssel a fenyegetésmezőkre. Minden dobozban csak 6-6 fenyegetéssel lehet. Ha ennél többet kellene valahova tenned, azt egyszerűen ne hajtsd végre.
- Kövessd a kártyán feltüntetett összes utasítást, ami esetleg a következő játékos körére lehet már hatással.

10. Minden játékos adjon át 1-1 hőskártyát a tőle balra ülő játékosársának.

11. Az eseményfázis véget ér

Az óramutató járásával megegyező irányba haladva, a következő játékos elkezd a saját játékos körét.



SZABÁLYMAGYARÁZAT

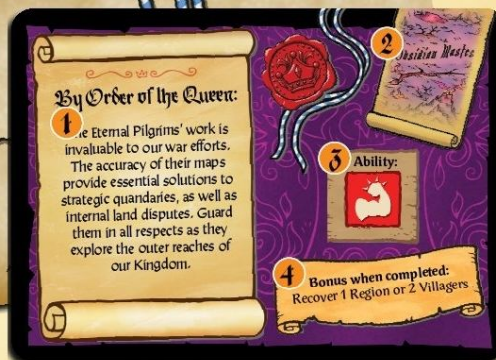
KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

hőskártya



1. hős neve
2. hős titulusa
3. hőshöz tartozó céh jelvénye
4. kaszt
5. képességek
6. kártya sorszáma

királynői parancskártya



1. színesítő szöveg
2. helyszín típusa
3. képesség-teszt
4. jutalom

céhkártya



1. céh neve
2. céhpajzs
3. hőskártya eldobási követelmény
4. hőskártya eldobási jutalom
5. céhjelvény

küldetés-kártya



1. küldetés neve
2. színesítő szöveg
3. a teljesítéséhez szükséges helyszínkártyák felsorolása
4. további szabályok (ha vannak)
5. jutalmak

SZABÁLYMAGYARÁZAT

KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE folytatás

nagy Nemezis-kártya



1. Nemezis neve
2. Nemezis kocka követelménye (ereje) és/vagy egyéb szabály szövege

szörnykártya



1. szörny neve
2. szörny kocka követelménye (ereje)

kis Nemezis-kártya



1. Nemezis neve
2. szabály szövege

tárgykártya



1. tárgy neve
2. képesség (vagy képességek)

céh tárgykártya



1. tárgy neve
2. képesség (vagy képességek)
3. további szabályok
4. céhjelvény

„Király temetése” eseménykártya



1. esemény neve
2. fenyegetésjelzők száma, és helye
3. további szabályok
4. eseménykártya jutalma
5. játékosok száma

eseménykártya



1. esemény neve
2. fenyegetésjelzők száma, és helye
3. további szabályok
4. eseménykártya jutalma

helyszínkártya

1. helyszín neve
2. képességeteszt
3. teljesítéséért kapott jutalom
4. elbukásáért kapott büntetés
5. gyakori képességeteszték jelölése



SZABÁLYMAGYARÁZAT

SZABÁLYPONTOSÍTÁSOK

Tárgykártyák

- Csak akkor használhatsz „Henchman” (zsoldos) kezdő tárgykártyát, ha a Salvere Kutyaí céh a tied, vagy az opcionális szabályok „Minden segítségére szükségünk van” könnyítésével együtt játszotok. Ha kapnál egy zsoldost, de már 4 zsoldos van játékban, nem kapsz semmit.
- Nincs maximálva a nálad lehető tárgykártyák száma.

Nemezis-kártyák

- Ne felejtse el, hogy ha egy (kis) Nemezis-kártyát húzol a körödben, azt félre kell tenned egészen az eseményfázisig. Nem kell új szörnykártyát húznod a kis Nemezis-kártya helyett.
- Ha egy kis Nemezis-kártyát akkor húzol fel, amikor már 6 szörnykártya van játékban, akkor ne dobd el, mint ahogy azt egy normál szörnykártyával tennél. Ehelyett tedd félre az eseményfázisig.
- Ha egy Nemezisnek van „When Draw” (amikor kihúzod) hatása, az csak a játékba kerülése után fog működésbe lépni.
- A játékban lévő „Worm” és „Crag Giant” hatására az eseményfázisban 2 fenyegetéssel kell tenni a „Confidence of the Regions” (A régiók bizalma) doboz fenyegetésmezőire.
- „Crag Giant” elleni harc során minden karizma képességű hősöd 1-1 extra kockát ad a harci-teszt dobásodhoz. Tökéletes csapat esetén előfordulhat, hogy 8 kockával fogsz dobni ellene.
- „Commander” ellen nem lehet harcolni. Azonban ha legyőzöl minden játékban lévő szörnyet, akkor ezzel automatikusan a „Commander”-t is legyőzöd.
- „Mockatrice” és „Doomsayer” amikor kihúzásra kerül, arra kényszeríti a játékosokat, hogy bizonyos hőskártyákat eldobjanak a kezükből. Amikor egy játékos köre véget ér, normál módon addig húz új hőskártyákat, amíg 7 nem lesz a kezében.
- „Chimera” változó büntetésekkel súlyt az eseményfázisban. A dobástól függően 2 vagy 3 falusi-jelzöt kell eldobni a játéktábláról, vagy 2 fenyegetéssel kell a „Confidence of the Regions” (A régiók bizalma) doboz fenyegetésmezőire tenni.
- Ne feledd, ha legyőzöl egy Nemezist, jutalmul 2-2 fenyegetéssel eltávolíthatsz mindegyik fenyegetés-dobozból.
- A legyőzött Nemezis-kártya nem tekinthető szörnytrófeának (a kártyáját vissza kell tenni a játék dobozába).

- Az eseményfázis során egy játékban lévő Nemezis nem számít szörnynek, így nem öl meg falusiakat, bár az eseményfázisban részletezett szankciókat el kell szenvednetek.

A királynő parancsai

- Ha a királynői parancskártya teljesítéséhez oldasz meg egy helyszínkártyát, nem kapod meg annak jutalmát. Egy sikeres teszt ekkor azt jelenti, hogy rátehetsz egy sikerjelzöt a parancskártyára. A teszt sikertelensége esetén viszont normál módon elszeneded a büntetést.
- Ha egy parancskártyára 8-nál több sikerjelző kerülne, a többlet jelzőket dobd el.

Küldeteskártyák

- Azok a küldeteskártyák, amelyek bónuszt adnak bizonyos tesztekhez, ezeket a bónuszokat csak a „küldetés végrehajtása” akcióra biztosítják.

Helyszínkártyák

- A hőseid csapatát azelőtt kell kiválasztanod, mielőtt felcsapnád a helyszínkártyát, elolvasnád annak szövegét, és megnéznéd, milyen tesztet kell végrehajtani. A helyszínkártyák hátoldalán lévő szimbólumok tájékoztatnak a leggyakrabban előforduló tesztekéről.
- Egyik helyszínkártya felső harmada sem ad jutalmat. Ha a felső harmad tesztje sikeres, elkerülsz a felső harmad büntetését, majd a középső (és egyben utolsó) szakaszra léphetsz.

Hőskártyák

- Az eldobott hőskártyák a hős dobópakliba kerülnek. Akkor térnek vissza a játékba, ha a hős húzópakliból elfogynak a lapok, és újra kell keverni a hős dobópaklit.
- A nyugdíjba küldött hőskártyák a temetőtáblára kerülnek. Ezek a hősök felhagytak a kalandozással, és nem térnek már vissza a játékba, hacsak egy helyszínkártya-, vagy királynői parancskártya jutalma lévén nem lehet őket újra a dobópakli tetejére tenni.

Fenyegetés-dobozok

- A fenyegetés-dobozok egyikében sem lehet 6-nál több fenyegetéssel jelző. Minden e feletti jelzöt el kell dobni.
- Az eseményfázisban az egyes dobozok büntetéseink végrehajtása után a fenyegetéssel jelzőket nem kell eltávolítani a dobozokból.

Szörnykártyák

- A még le nem győzött szörnykártyák kockaszimbólumain rajta maradnak a sikerjelzők, arra várva, hogy egy másik játékos legyőzze őket.

TOVÁBBI ÖSSZETEVŐK



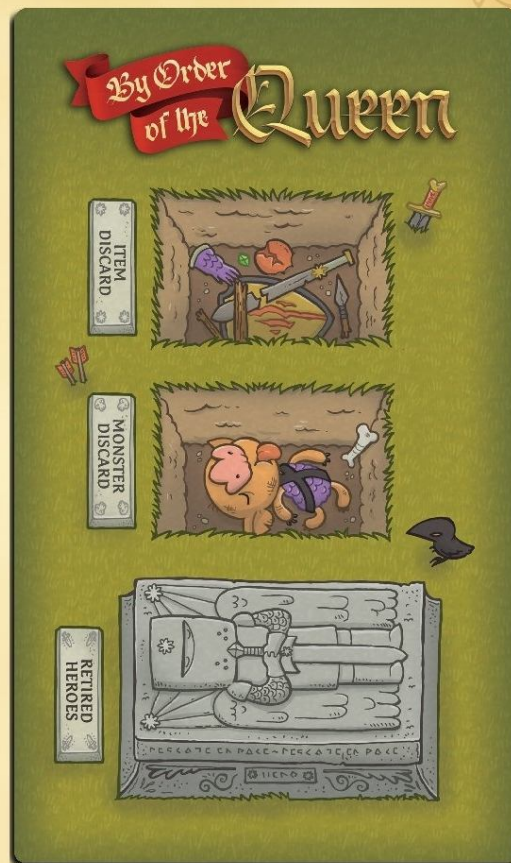
Mi ez a kártya?

Ez a +2 pontos koronakártya első játékom, a Junk King-hez való. Ezzel szeretném megköszönni a By Order of the Queen rajongóinak segítő támogatását.



Mi ez a kártya?

Ez a By Order of the Queen közösségi mediakártyája. Ha megnyertek vagy elvesztetek egy játékot a By Order of the Queen társasjátékban, készíts egy fotót a játékosokról ezzel a kártyával együtt. Ezután küld el a fotót valamely közösségi médiába, a @junkspiritgames és @dagerr (a játék tervezője) végződésű címek egyikére.



Temetőtábla

- Ezt a táblát tegyék a játéktábla közelébe, és ezen tárolják a már használt tárgykártyákat, az eldobott szörnykártyákat és a nyugdíjba vonult hőskártyákat.
- Ne felejtse el, hogy az eldobott hőskártyák a hősök dobópaklijába kerülnek, ami a hős húzópakli mellett található a játéktáblán.
- Ritkán ugyan, de előfordulhat, hogy kifognak a lapok a tárgyak- vagy szörnyek húzópaklijából. Ekkor kever össze a dobott lapokat képpel lefelé, és készíts belőlük egy új húzópaklit.
- Ha egy hős visszatér a nyugdíjból, akkor véletlenül húzz egy hőskártyát a nyugdíjas hősök közül, majd tedd a hős dobópakli tetejére.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

KÜLÖNBÖZŐ SZABÁLYVARIÁCIÓK

Túl könnyű a játék? Vagy túl nehéz? Az alábbi opcionális szabályokat bármilyen kombinációban használhatjátok, és így belóhetitek magatoknak a játék kívánt nehézségi szintjét. Nagyon fontos viszont az, hogy a **By Order Of The Queen** játék mindenképp szórakoztató maradjon amellet, hogy megfelelő kihívást is jelentsen a számotokra.

Könnnyítő szabályvariációk:

- **Minden segítségre szükségünk van!**
Minden játékos 1-1 zsoldos tárgykártyával kezdi a játékot.
- **A királynőért!**
Minden játékos 1 extra királynői támogatásjelzővel kezdi a játékot.
- **A kovács ajándékai**
Minden játékos +1 véletlenszerű tárgykártyával kezdi a játékot.
- **Csak egytől kell rettegünk...**
Amikor elkészítet a szörnypaklit, azt két nagyjából egyforma félre oszd, és csak 1 Nemezis-kártyát keverj az alsó fél pakliba.
- **A felderítők jelentése könnyű győzelemmel kecsegtet**
Az első 3 szörnykártya felcspása után közösen válasszatok ki közülük egyet, és azt dobjátok el.

Nehezítő szabályvariációk:

- **Az ellenség a legerősebbeket küldi rátok!**
A szörnypakli elkészítése előtt távolítsd el a játékból azokat a szörnykártyákat, amelyeknek 1-es az ereje.
- **Erősebb ellenséges vezérek**
A szörnypakli elkészítése előtt keverd a szörnykártyák közé a 4 szörnyhadnagy kártyáját, mielőtt a kis Nemezis-kártyákat hozzákevernéd.
- **Ellenállhatatlan rémület**
A szörnypakli létrehozásakor 4 nagyjából egyforma részre oszd el a megkevert szörnykártyákat, és mind a 3 alulra kerülő részhez adj 1-1 kis Nemezis-kártyát.
- **Elveszett emlékek**
Egyik játékos sem kap kezdő céh tárgykártyát.



- **Lehet, hogy már túl késő...**
A játék elején dobj el a játéktábláról 2 falusi-jelzőt és 1 régiójelzőt.
- **A gondok sosem érnek véget...**
Hagyjátok ki azt a szabályt, hogy minden egyes fenyegetés-dobozba maximum csak 6-6 fenyegetésjelző kerülhet. Ezáltal nem kell eldobni a 6 feletti fenyegetésjelzőket.
- **Fenyegetés-hullám**
Ha bármelyik fenyegetés-dobozban már 6 fenyegetésjelző van, és egy új fenyegetésjelző kerülne ide, ahelyett, hogy a felesleget eldobnád, tedd azt a következő fenyegetés-dobozba. Csak akkor dobhatsz el 1 fenyegetésjelzőt, ha már az összes fenyegetés-dobozban 6-6 jelző van.
- **Nincs bizalom a céhek között**
Az eseményfázis során kimarad az a lépés, amikor 1-1 hőskártyát adtok át egymásnak.
- **A királynőnek több időre van szüksége...**
A játék legelején tedd a királynő pecsét-jelzőjét a felcspott parancskártyára.
- **Az Impföldeken keresztül**
A „Crossover” kiegészítőben olyan eseménykártyákat találhatsz, amelyek nehezebbek az alapjáték eseménykártyáinál. Használd a kiegészítő eseménypakliját a játék során.



Semaphor Kollégium



A Birodalomban fellelhető ritka növények és gyógynövények általában valamilyen gyógyhatást és/vagy egzotikus hatást rejtnek. E ritka növények felismerésének és feldolgozásának titkait csak egy egész életen át tartó tanulással lehet elsajátítani. A Semaphor Kollégium néven ismert céh minden szempontból a herbalizmus kutatására és alkalmazására összpontosít.

A Kollégium tagjai sokéves tanulást követően specializálódnak csak valamely szakterületre. Egyesek inkább a különleges növények természetésére és gondozására koncentrálnak, míg mások inkább a Semaphor Varázsszal Mesterek szigorúan őrzött titkaiba mélyednek el.

A Nagy Arborétum egy csodálatos építmény, melyben hatalmas növények és fák nőnek. Csak néhány kiválasztott léphet be e masszív, üvegfalú katedrálisba, így elég sok spekuláció terjed arról, hogy pontosan mit is rejt. Az Arborétum annyira ősi - mondják -, hogy egyes máshol már rég kihalt legendás növény utolsó példányai még mindig virágoznak a falain belül. Azt is beszélnek, hogy az egyetlen fennmaradt Királyfa magot is a legmélyén őrzik valahol.

A Semaphor Kollégium diákjai gyakran utaznak el messzi tájakra, hogy igazán egzotikus, vagy ritka növények után kutassanak, melyek nagy értéket képviselnek számukra. Sokan álmodoznak arról, hogy korábban még ismeretlen példányokat fedeznek fel, és elhozzák azokat egyetemükre tanulmányozás és természetes céljából.

A Kollégium számtalan évtizede készíti már a legfinomabb italokat, melyek közül sok egyedülálló és elképesztő hatásokkal bír. Csak azok tanulhatják meg a legértékesebb koncentrátumok elkészítésének titkait, akik már bebizonyították rendheltelen hűségüket és mesterségbeli tudásukat. Az ilyen italok összetétele és elkészítése nagyon jól őrzött titok, még a Kollégium kisebb rangú tagjai előtt is. Az utóbbi aszázalós éveknek köszönhetően az egekbe szökött a varázssitalok ára, így e nagyhatalmi elixírek készítése és értékesítése évekre bebiztosította a Semaphor Kollégium gazdaságát és presztízst.

Salvere Kutyái



Több ok miatt is szükségessé válhat egy adott személy felkutatása. A gaztettek elkövetőinek kevés esélye van arra, hogy elbújjanak előlük. Ha egy gyermek elvesz, ők az utolsó reménysugár, akik megtalálhatják. A Kutyákat egy népszerű, mítikus mesefiguráról nevezték el, aki az elveszett tárgyak megtalálásáról volt híres.

Azok, akik felbúrnak egy Kutyát, biztosak lehetnek benne, hogy egy mesterien képzett kereső ered az eltűnt nyomába, aki addig nem nyugszik, míg maradéktalanul nem végzett feladatával. Néhányan briliáns nyomkeresők, akik képesek a nyomokat egy mocskos sikátoron át is követni. Mások mesteri csapdázók, vagy vadászok. Hatalmas ismeretekkel rendelkeznek a senki által nem járt területekről, mint például a Vaskó-hegység mélyén fekvő homályos támlabírintusról. A céhről azt is suttogják, hogy ők tartják fenn a Birodalom egyik legösszetettebb információ hálózatát is. Így szinte a lehetetlennel határos dolga van annak, aki megpróbál „láthatatlanná válni” a Kutyák felbélért keresői előtt.

A Kutyák természetesen nem ingyen adnak bérbe tudásukat. Persze ez a költség nagyon különböző lehet az ügyfél igényei és vagyoni helyzetétől függően. Egy gazdag nemes, aki egy lelepített adóssá keresi, jóval nagyobb összeget fog fizetni, mint az a szegény földműves, akinek az elkoborolt gyermekeit vezetik hajnalban haza. Ha egy Kutya nyomra bukkan, ritkán vesztí azt már el.

Vad Églándzások



Csak a legbátrabb, vagy legvakmerőbb kalandorok csatlakoznak a Vad Églándzásokhoz. Ők csupán újabb kihívásnak tekintik a legveszélyesebb helyzeteket, épp ezért közismert az Églándzás léghajók legénységének kockázatvállalási hajlama. Olyan veszélyes feladatokat vállalnak el kacagva, melyekbe senki más nem merne rajtuk kívül belevágni, de természetesen mindezért megkérlik az árat is.

A céh működésének legfőbb pillére a villámgyűjtés. A Vad Églándzások speciális léghajót mindig meg lehet találni a legvadabb viharok közelében. A felhők mélyén azután kinyitják a villámgyűjtő szárnyakat, melyek a belőlük csapó villámok energiáját a hajó mélyén lévő villámhengerekben tárolják el. Egy-egy ilyen feltöltött henger az egész világon nagy jelentőséggel bír a Kovácsok és a Technomancerek körében, hiszen nagyon kevesen vannak olyanok, akik eléggé bátrak (és ostobák), hogy begyűjtsék a csapkodó villámok erejét.

Megfelelő viteldíjért cserébe a léghajók urai egy kabint biztosíthatnak a merészebb utasok számára, akik a Vaskó-hegység, vagy az elhagyott Obszidián Pusztaság felett akarnak átrepülni. Azonban senkinek sem szabad elfelejtenie, hogy egy Églándzás léghajón történő repülés minden, csak épp nem pihentető kényeztetés...

Lángsörények



Néhányan nem tudják nélkülözni a harcok izgalmát. Azok, akik a harcot a test próbájának tartják, sokan elhagyják otthonukat vagy közösségüket, hogy rokonlelkükre találjanak. Akik átkelnek az Obszidián Pusztaságon, és megszerzik a Lángsörények jóváhagyását, beléphetnek a Harcosok Klánba, ha sikeresen túlélik a rituális beavatási próbát, melyet minden tagnak, még a Klánba születettnek is végre kell hajtania.

Ezek a híres harcosok gyakran vörösré és narancssárgára festik a hajukat és szakállukat az összecsapások előtt, így jelenítve meg a lelkükben tomboló tüzes lángokat. Hatalmas hűvvel küzdenek, és gyakran rátámadnak a Kolbins és Vulpin portyázó csapatokra is, ha rábukkannak egyre. Sokszor bérelnek fel egy csapatnyi Lángsörényt azok, akik valamely zűrzavaros területen át kívánnak utazni, hogy segítsenek legyőzni e nem túl vendégszerető helyeken előforduló fenyegető szörnyeket.

Míg a klán egyes tagjai gyakran tűnhetnek vadnak és civilizálatosnak, sok tagjuk igen jó neveltetést kapott. A szentként tisztelt becsületkódexük szerint harcolnak, és megesküsznek rá, hogy soha nem okoznak kárt az ártatlanoknak.



Oromanos Konzorcium

Tíz generációval ezelőtt őt nagy kereskedelmi klán hozta létre az Oromanos Konzorciumot. A befolyásuk elsősorban a Királyság belsejére terjed ki, egészen az Ezüstpart dűnéig. Hatalmukat az egymással, és a sivatagi klánokkal kötött kizárólagos kereskedelmi egyezményeknek köszönhetik. Csak az Oromanos kereskedői szállíthatják az egzotikus, igen keresett árucikkeket az Ezüstparttól a Királyság központjáig, a Smaragdölgöbbe.

Egy évszázaddal ezelőtt a Coronias klánból való Serena expedíciót vezetett a keleti sivatagba. Utazása során sikerült kapcsolatba lépnie a mélysivatagok titokzatos népeivel, és képes volt elnyerni az Ezüst-homok Törzs emíriének bizalmát is annak ellenére, hogy az ő kultúrájuk velük született gyanakvással tekint minden kívülről jövőre.

Ebből a bizalomból jött létre később a szerződés, a Konzorcium gazdaságának alapjául szolgáló kereskedelmi megállapodás. Több, a déli országokba tartó kulcsfontosságú kereskedelmi útvonalra is kizárólagos kereskedelmi jogot szereztek, illetve megadóztatják a más útvonalak mentén történő kereskedést is.

Fehérkarom Vadász mesterek



Nagyszámúak és igen változatosak a birodalomban kóboroló bestiák. Nem könnyű feladat felkutatni őket, vagy megvédeni a lakosokat egy vérengző példányuktól. Azok, akik a fehér karom jelét viselik magukon, évtizedek alatt válnak a nyomkövetés művészeivé, egész életük során vadászva vagy foglyul ejtve e hatalmas vagy apró, felmeletes vagy gyönyörűséges teremtményeket.

Gyakran gazdag állatparkok tulajdonosai kéri fel őket valamilyen igen ritka és a kihalás szélére sodródott lény felkutatására és elfogására, hogy biztonságba tudhassák őt a saját birtokukon. Ha szükséges, fogságban született lényeket telepítenek át a természetes élőhelyükre, vagy egy másik nemes menzériájába. Mások arra kéri fel őket, hogy egy elveszett vagy elkoborolt falkát hozzanak vissza, vagy vadászassanak le egy félmeletes bestiát, mely a környék lakosait veszélyeztetik.

Megtanultak olvasni az apró nyomokból, és igen kiterjedt tudással rendelkeznek a kényes és veszélyes lényekről. A táplálkozásától a fészkelő módját egészen a gyógyításáig, egy vadászmaster e ritka lények élő enciklopédiájának számít.



Hidőrzők

Tessandor útjai és folyói nem veszélytelenek. Banditák, útonálló, vadállatok, és egyéb ragadozók keserítik meg a békés utazók életét, vagy jelent a felbukkanásuk súlyos balszerencsét. Így hát a Hidőrzökre hárul a feladat, hogy a Királyság legfontosabb szárazföldi és vízi útjait biztosítsák.

A folyók és utak kereszteződéseinél megépült hidak karbantartói kiváló memóriák, de kérelhetetlen védelmezők is egyben. Az Örök a hidakat védik, az őket összekötő utakon járöröznek, és megtisztítják az utak menti területeket mindazoktól, akik veszélyt jelenthetnek. A céh mindezt úgy tudja finanszírozni, hogy útdíjat szed a rajta közlekedőktől, hídmatot az azon átkelőktől, illetve adott azon városoktól, akik biztonságos közlekedésért ők szavatolják.

Az öt legnagyobb folyó keresztezésében fekszik a legendás Folyamkapu várerőd. Ez a hatalmas, masszív építmény a vízi utak teljes szélességében épült erődítmények rendszere, mely egyben a Hidőrzők központjaként és fegyvertáráként is szolgál. Senki nem haladhat át egyik folyón, vagy a közelben futó egyik úton sem, a Mernőkmester engedélye nélkül. Természetesen vannak más útvonalak is, melyeken egyik helyről a másikra lehet jutni anélkül, hogy fizetni kellene a céhnek, de ezek jóval kockázatosabbak...



Örök Zarándokok

Az elfeledett földek - legyenek azok akár közel, akár a messze távolban - ősi tudás vesztett el. Az Örök Zarándokok szent kötelességüknek tartják a tudásuk gyarapítását, így azután minden útba eső templomban, vagy könyvtárban olyan ősi relikviák vagy tekercsek után kutatnak, melyek bármilyen módon és bármilyen témában hozzájárulhatnak az ismeretek szélesítéséhez.

A rend tagjai szinte egész életüket különböző, messzi-messzi helyekre küldött expedíciókban töltik. Épp ezért mindegyiküknek nagyszámú térkép, és különféle navigációs eszköz rejtőzik, melyet persze titokban tartanak mindenki más előtt, akik nem tagjai a céhüknek. Szinte bármelyik távoli tengeren összefuthatunk a Keresők flottájának egyik magányos hajójával, mely épp egy soha véget nem érő küldetést hajt végre.

Az Örök Zarándokok a tudásukat jól eladható árutként használják, gyakran szegődnek egy rövid időre tolmácsnak, fordítanak le ismeretlen szövegeket, azonosítanak be fura varázstárgyakat, vagy szegődnek kísérőként mások mellé, akik a veszélyes régiókban való átjutás biztonságát garantálni tudják.

TESSANDOR SZÖRNYEI



KOBLIN

Gonosz kis lényecskek, akik a Királyság szinte minden sötét zugában megtalálhatók. Annak ellenére, hogy már számtalan alkalommal igyekeztek velük békét kötni, ez sosem tartott pár napnál tovább, mert a koblinok minden esetben tovább folytatták rajtaütéseiket, fosztogatásait. Amikor elfogja őket a harc örülete, sok koblin eldobálja a fegyvereit, hogy éles fogaival és karmaival harcolhasson.



CAVELIN

Talán egy hajszálnyival kevésbé agresszívak, mint koblin rokonaik, de ugyanolyan galádak. Gyakran harcolnak a koblinok oldalán, de leginkább éjszakai felderítőként, őrszemként, esetleg sokkoló csapatként vetik be őket.



LURKLING

A lurkerek apróbb természetű rokonai. Az élőhelyükön tökéletesen el tudnak rejtőzni, így élvezettel ejtik el zsákmányukat különböző csapdákkal, vagy váratlan rajtaütés következtében. Kedvelik a magányt, ám néha a csaták kedvéért kisebb-nagyobb csapatokba is összeállnak.



VULPIN

Egykoron barátságos és befolyásos nép voltak, de egy már rég elfeledett árulás következtében a vulpinok népe hátat fordított a Királyságnak. Azóta pedig már oly sok vér hullott mindkét oldalon, hogy az egykori baráti kapcsolatot már egyetlen mesterdiplomata sem tudná helyrehozni.



VEMEN

Képezett és halálos harcosok. Annak ellenére, hogy lenyűgöző fogakkal rendelkeznek, a harcokban inkább igyekeznek nem harapdálni, mert ez túl sebezhetővé tenné őket. Ehelyett gyakran köpnek mérget ellenségeikre, vagy megkenik velük fegyvereik, nyílveesszőik hegyét.



LURKER

Teljesen észrevehetetlenek, ha a szülőföldjükön tartózkodnak. Kevesen vannak bár, de azért megtalálhatók a Királyság minden szegletében. Ha egy falusinak váratlanul nyoma vész, gyakran a lurkerek hibáztatják érte. A tény, hogy többször ők ezért a felelősök, mint hogy nem, tovább rontja már amúgy is szörnyű hírnevüket.



JORANT FARKASOK

A rettenetes szemfogú jorant farkasok falkái az Obszidián Pusztaság sík vidékein portyáznak. Amikor ezen vadállatok több falkája egyszerre egy helyen gyűlik össze, furcsa őrzöngés-szerű állapotba lovalják egymást, majd rázúdulva valamelyik szomszédos területre, mindent elpusztítanak, ami csak az útjukba kerül.



A FÉREG

A Féreg egy gigantikus teremtmény, a világ egy ősrégi, letűnt korszakából, és általában mélyen a föld alatt szunnyad. Amikor azonban felébred, a föld egy rettenetes földrengés formájában robban darabokra, elpusztítva mindent és mindenkit a felszínen.



HIDRA

A hidra hatalmas, fél-vízi teremtmény, mely szinte azonnal regenerálja a sérüléseit. Nem nagyon gondolkodik, csupán ösztönei vezérlik, hogy táplálkozzon és megvédje a területét.



KIMÉRA

A Kiméra ritka, misztikus keveréke különböző teremtményeknek. Régióról régióra folyamatosan vándorol. E hatalmas és veszélyes vadállat vérmérséklete folyamatosan változik, attól függően, hogy a három feje közül épp melyik uralkodik a lényen.



A VÉSZHOZÓ

Bruinor, a Vészhozó, a távoli Ursin klán legerősebb harcosai közé tartozott, míg egyszer el nem veszítette a törzs főnöke ellen intézett rituális párbaját, ami miatt megszégyenült és száműzték hazájából. Tessandort kutatja, hogy nagyhatalmú fegyvereket és tárgyakat gyűjtsön, amik segítségével egy nap majd visszatérhet, hogy végre magához ragadhassa a törzs vezetését, melyre leginkább méltónak tartja magát.



SÁRKÁNY

Titáni, erős és rendkívül intelligens - a sárkányok nem véletlenül tanyáznak a tápláléklánc csúcsán. Rosszindulatúak, mohók, örökkön éhesek, de szerencsére rettentő ritkák.

SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ

KÖRSORREND

Minden játékos köre az alábbi 3 fázisból áll:

1. Akciófázis
2. Kör vége fázis
3. Eseményfázis (csak egyszer a 4. játékos kör végén)

Akciófázis

A játékos az alábbi 4 akció közül választ egyet:

- küldetés végrehajtása
- a királynő parancsának végrehajtása
- harc a szörnyhorda ellen
- harc a Nemezis ellen

Helyszínkártya megoldása

1. Olvasd fel a felső harmadot és oldd meg a tesztjét.
2. Ha az első teszt sikeres volt, olvasd fel a második harmadot és oldd meg a tesztjét.
3. Ha az első teszt sikertelen volt, olvasd fel az utolsó harmadot és oldd meg a tesztjét.
4. A tesztek során jutalmakat kapsz, vagy büntetéseket szenvedsz el.
5. Ezzel megoldottad a helyszínkártyát, amit vagy dobj el (királynő parancs akció), vagy tegyél a küldeteskártyád mellé, mutatta annak haladását (küldetés akció).

Forduló vége fázis

Hajtsd végre sorban az alábbi lépéseket:

1. Dobd el a megmaradt kijátszott hőseidet.
2. Ellenőrizd a küldetésed befejezését.
3. Húzz addig hőskártyákat, amíg 7 hőskártya nem lesz a kezvedben.
4. Léptesd egy mezővel előre a holdfázis-sávon a holdfázis-jelzőt.
5. Ha a holdfázis-jelző visszakerül a negyed hold mezőre, hajtsátok végre az eseményfázist.
6. Ha nem, az óramutató járása szerinti irányba következő játékos köre veszi kezdetét.

Eseményfázis

Hajtsd végre sorban az alábbi lépéseket:

1. Nemezis képessé
2. Falusiak eltávolítása
3. Szörnyek szaporodása
4. Nemezis eljövetele
5. Régiók eltávolítása
6. Hősök nyugdíjazása
7. Előrehaladás a királynő parancsainak teljesítésében
8. Szörnytrófeák beváltása
9. Új eseménykártyák húzása
10. Minden játékos adjon át 1-1 hőskártyát a tőle balra ülő játékosának.
11. Az eseményfázis véget ér, és az óramutató járása szerinti irányba következő játékos köre veszi kezdetét.

KÉPESSÉGEK



JUTALMAK ÉS BÜNTETÉSEK SZIMBÓLUMAI

MEGSZEREZHETŐ JUTALMAK

- +1 kapsz 1 királynői támogatás-jelzőt
- +1 húzz 1 tárgykártyát
- +1 véletlenszerűen húzz 1 hőskártyát a temetőabláról és tedd a hőseid dobópakli tetejére
- megkapod az aktuális esemény-kártya esemény jutalmát
- tegyél 1 sikerjelzőt az egyik játékban lévő szörnykártyára

JELZŐK



CÉHJELVÉNYEK



ELSZENVEDETT BÜNTETÉSEK

- +1 csapj fel 1 új szörnykártyát a következő üres szörnymezőre
- dobj el 1 falusi-jelzőt
- küldd nyugdíjba az egyik kijátszott hőseidet
- tegyél egy fenyegetésjelzőt a „Growing Enemy” fenyegetés-dobozba
- tegyél egy fenyegetésjelzőt a „Confidene of the Region” fenyegetés-dobozba
- tegyél egy fenyegetésjelzőt a „Garden Sanctuary” fenyegetés-dobozba