



KÁRTYAFORDÍTÁSOK

by Beorn (2016)

Megjegyzés: az alábbiakban elsőként a kártyán lévő szöveg szerepel, majd kék színnel az eredeti szabálykönyv végén lévő magyarázat (ha van).

HŐSÖK

GALEAN

Miután megállítottad a játékot, a hős 1 sebzést szenved el minden levegő szimbólum után. Minden föld varázslatot egy szabad erősítéssel játszhat ki.

SELYA

Miután megállítottad a játékot, a hős 1 sebzést szenved el minden föld szimbólum után. Minden levegő varázslatot egy szabad erősítéssel játszhat ki.

VOYNAROTH

Miután megállítottad a játékot, a hős 1 sebzést szenved el minden víz szimbólum után. Minden tűz varázslatot egy szabad erősítéssel játszhat ki.

XANTIANA

Miután megállítottad a játékot, a hős 1 sebzést szenved el minden tűz szimbólum után. Minden víz varázslatot egy szabad erősítéssel játszhat ki.

GALEAN FÖLD LÉNYEI

DWARF (törpe)

Állandó képesség.

Minden alkalommal, amikor a törpe mágikus sebzést szenved el, 1-el csökkenteni kell azt.

EARTH DRAGON (földsárkány)

Válassz 4 szomszédos mezőt (2x2-es négyzetben) az ellenfeled tábláján. Minden itt lévő teremtmény 2 (mágikus) sebzést szenved el.

EARTH ELEMENTAL (födelementál)

Minden játékban lévő állandó föld varázslatot erősíthetsz egyel.

Ha használod az elementáloд különleges képességét, akkor csak azokat a már játékban lévő állandó varázslataidat erősítheted egyel, amelyek eleme megegyezik az elementáloд elemével. Az azonnali varázslatokra nincs hatással. Ez a képesség az összes elementálra vonatkozik: a föld, tűz, levegő és vízelementálok mindegyikére.

GNOME (gnóm)

Bármelyik gölemedet aktiválhatod, akit még nem aktiváltál ebben az akcióban.

Ha használod a gnómod különleges képességét, akkor aktiválhatod a kiválasztott gölemedet, aki végrehajthat egy alap támadást. Egy gölemedet csak egyszer aktiválhatsz egy akciód során, bármilyen módon is próbálkozol (két különböző gnóm révén, vagy hadvezetés szimbólumok segítségével majd egy gnómmal). Egy gnómmal csak egyetlen gölemedet aktiválhatsz.

GOLEM (gólem)

Igen, mester...

HYDRA (hidra)

Teljesen fel tudod gyógyítani a hidrát.

SELYA LEVEGŐ LÉNYEI

AIR ELEMENTÁL (légelementál)

Minden játékban lévő állandó levegő varázslatot erősíthetsz egyel.

DJINN (dzsinn)

Mit parancsolsz, édes gazdám?

GRIFFIN (griff)

Állandó képesség.

Amikor a griffet megtámadja egy lény, a támadó 2 (fizikai) sebzést szenved el, mielőtt megsebezhetné a griffet.

Amikor egy lény megtámadja a griffet az alap támadását használva (nem egy különleges képességgel), a támadó lény 2 (fizikai) sebzést szenved el, mielőtt megsebezne a griffet. Ha a támadó ettől megsemmisül, akkor nem tud sérülést okozni a griffnek (a lény aktiválásához felhasznált kockák azonban elvesznek).

STORM DRAGON (viharsárkány)

Csak ha szabad.

Válassz egy ellenséges teremtményt, aki 3 (mágikus) sérülést szenved el. Ezen túl minden szomszédos teremtmény 1 (mágikus) sérülést szenved el.

Csak akkor használhatod a viharsárkányod különleges képességét, ha ő maga szabad. Célpontul bármelyik ellenséges teremtményt választhatod, függetlenül a viharsárkány támadási irányától, illetve attól, hogy a célpont szabad-e, vagy nem.

SYLPHID (széltündér)

Állandó képesség.

Nem sérül a fizikai támadásoktól.

Ezeket a lényeket nem sérülnek a fizikai támadásoktól (ha a széltündér fizikai sebzést szenvedne el, azt hagyd figyelmen kívül). Őket csak olyan varázslatokkal, vagy különleges képességekkel lehet megsebezni, amelyek mágikus sebzést okoznak.

THUNDERBIRD (viharmadár)

3 (mágikus) sebzést okozhat az ellenfél bármelyik teremtményének.

A viharmadár különleges képességét akkor is tudod használni, ha ő maga nem szabad. Célpontul bármelyik ellenséges teremtményt választhatasz, függetlenül a viharmadár támadási irányától, illetve attól, hogy a célpont szabad-e, vagy nem.

VOYNAROTH TŰZ LÉNYEI

FIRE ELEMENTAL (tüzelementál)

Minden játékban lévő állandó tűz varázslatot erősíthetsz egyel.

GLIMMER (lánglidérc)

Távolítsd el a lánglidércet a játékból, és válassz egy ellenséges szabad teremtményt. A célpont 3 (mágikus) sérülést szenved el, az ellenfél összes többi lény 1 (mágikus) sérülést szenved el.

A lánglidérc különleges képességét akkor is tudod használni, ha ő maga nem szabad. Miután használtad a különleges képességét, távolítsd el a játéktábláról, majd válassz egy ellenséges szabad teremtményt (függetlenül a lánglidérc támadási irányától). A célpont 3 (mágikus) sebzést szenved el, az összes többi ellenséges lény pedig 1-et.

IFRIT (ifrit)

Láb lángokból.

PHOENIX (főnix)

Csak az után aktiválhatod a képességét, ha a főnix megsemmisül. Tedd vissza a főnixet a játékba, tedd a táblád valamelyik szabad mezőjére, és tegyél rá 4 sérülés jelzőt.

Miután a főnix megsemmisült, helyezd el a kártyáját a játéktáblád mellett. Csak ekkor lehet használni a főnix különleges képességét. A főnix különleges képességét úgy lehet aktiválni, mintha a játéktáblán lenne még. Amikor használod a különleges képességét, tedd a játéktáblád egyik szabad mezőjére. A főnix fél élettel feltámadt - tegyél rá 4 sebzés jelzőt. Ugyan az a főnix csak egyszer támadhat fel a játék során.

RED DRAGON (vörös sárkány)

Csak ha szabad.

Az ellenfél összes szabad teremtménye 2 (mágikus) sebzést szenved el.

SALAMANDER (szalamandra)

2 (mágikus) sebzést okozhat az ellenfél bármelyik teremtményének.

Akkor is használhatja a különleges képességét, ha a célpontja nem szabad. Bármelyik ellenséges teremtmény lehet a képességének célpontja, függetlenül a szalamandra támadási irányaitól, illetve attól, hogy a célpont szabad-e, vagy nem.

XANTIANA VÍZ LÉNYEI**ICE DRAGON** (jégsárkány)

A tél közelg.

LEVIATHAN (leviatán)**Csak ha szabad.**

Eltávolíthat sz a játékból egy ellenséges lényt, akinek az ára 2, vagy kevesebb.

Csak akkor használható a leviatán különleges képességét, ha ő maga szabad. Célpontul bármelyik ellenséges teremtményt választhat sz, függetlenül a leviatán támadási irányától, illetve attól, hogy a célpont szabad-e, vagy nem. A célpont lényt el kell távolítani a játékból.

NYMPH (nimfa)

Teljesen felgyógyíthat egy nimfával szomszédos lényt.

A nimfa különleges képessége csak lényekre hat. A hős nem lehet célpontja a különleges képességének még akkor sem, ha szomszédos a nimfával.

SIREN (szirén)

A választott ellenfelednek az összes kockáját újra kell dobnia.

A szirén képessége arra kényszerít egy játékost, hogy az összes kockáját egyszer újra dobja. Nyilván, ha szerencsés, az új dobásai eredményeit is tudja használni.

TRITON (sellő)

2 (fizikai) sebzést okozhat az ellenfél bármelyik teremtményének.

A sellő különleges képességét akkor is tudod használni, ha ő maga nem szabad. Célpontul bármelyik ellenséges teremtményt választhat sz, függetlenül a sellő támadási irányától, illetve attól, hogy a célpont szabad-e, vagy nem.

WATER ELEMENTAL (vízelementál)

Minden játékban lévő állandó víz varázslatot erősíthetsz egyel.

ALAPVARÁZSLAT KÁRTYÁK**COMMAND** (parancs)**Bármelyik saját lény.**

Azonnali. Aktiválható a lényt, vagy mozgathatod egy mezőnyit.

DISPEL (mágiasemlegesítés)**Bármelyik állandó varázslat.**

Azonnali. Dobd el a választott varázslatot, függetlenül attól, hogy hány hatalom jelző van rajta.

A varázslat kijátszásához 5 azonos szimbólumra van szükség, bármelyik elemből. A mágiasemlegesítés lehetővé teszi, hogy megsemmisíts egy játékban lévő állandó varázslatot, függetlenül attól, hányszor lett az a varázslat erősítve (azaz hány hatalom jelző van a varázslat kártyáján). A megcélzott állandó varázslat kártyáját a tulajdonosa dobó paklijába kell eldobni, ugyan úgy, mintha egy sikeres varázslat semlegesítése akciót hajtottál volna végre.

MAGIC MISSILE (mágikus lövedék)**Bármelyik szabad teremtmény.**

Azonnali. A teremtmény 1 (mágikus) sebzést szenved el.

A mágikus lövedék kijátszásához 3 azonos elem szimbólum szükséges, bármelyik elemből. Hasonlóan a többi alapvarázslathoz, a mágikus lövedéket sem lehet tovább erősíteni.

SPECIÁLIS VARÁZSLAT KÁRTYÁK**BLESSING** (áldás) - Selya**Bármelyik játékos.**

Állandó. A játékos kap egy további kockát. ÁLLANDÓ +1

Amikor ez az állandó varázslat játékba jön, a célpont játékos megkapja a 7. kockáját. Amint a varázslatot semlegesítik, a játékos elveszíti az extra kockáját is.

ENERGY DRAIN (energiaszívás) - Xantiana**Bármelyik játékos.**

Azonnali. Húzz egy kártyát. Válassz egy játékost, majd dobjon el a kezéből egy általa kiválasztott kártyát. LAPDOBÁS +1

FIRE-RAISING (lángba borítás) - Voynaroth**Bármelyik teremtmény.**

Állandó. A teremtmény 2 (mágikus) sebzést szenved el. Miután a teremtményt irányító játékos megállítja a játékot, a teremtmény 1 sebzést szenved el, a játékos kockáin lévő minden tűz szimbólum után.

ÁLLANDÓ +1

Miután ezt a varázslatot kijátszottad, a célpont teremtmény 2 (mágikus) sebzést szenved el. Ettől kezdve, minden alkalommal, amikor a célpont teremtmény irányítója megállítja a játékot, a teremtmény 1-1 sebzést szenved el az őt irányító játékos kidobott kockáin szereplő minden egyes tűz szimbólum után.

REGENERATION (regenerálódás) - Galean**Bármelyik játékos.**

Állandó. Minden alkalommal, amikor a játékos egy varázslatot játszik ki, 1 életpontot gyógyíthat bármelyik teremtményén. ÁLLANDÓ +1

Ez a varázslat akkor aktiválódik, amikor a célpont játékos egy varázslat kártyát játszik ki (varázsol). Ekkor a célpont játékos kiválaszthatja az egyik játékban lévő teremtményét, aki 1-et gyógyul.

FÖLD VARÁZSLAT KÁRTYÁK**HEALING** (gyógyítás)**Bármelyik teremtmény.**

Azonnali. A teremtmény 3-at gyógyul. GYÓGYÍTÁS +1

LIFE DRAIN (életszívás)**Bármelyik teremtmény.**

Azonnali. A teremtmény 1 (mágikus) sebzést szenved el. A hősöd 1-et gyógyul. GYÓGYÍTÁS +1

METEOR (meteor)**Bármelyik teremtmény.**

Azonnali. A teremtmény 4 (mágikus) sebzést szenved el. SEBZÉS +1

POISON (méreg)**Bármelyik teremtmény.**

Állandó. A teremtmény 1 (mágikus) sebzést szenved el minden alkalommal, amikor az irányító játékosa egy varázslatot játszik ki. ÁLLANDÓ +1

STONE SKINS (kőbőr)**Bármelyik teremtmény.**

Állandó. Amikor a teremtmény fizikai sebzést szenved el, azt 1-el csökkenteni kell. ÁLLANDÓ +1

TŰZ VARÁZSLAT KÁRTYÁK**BLOODLUST** (vérszomj)**Bármelyik játékos.**

Állandó. A játékos összes lényének ereje 1-el megnő. ÁLLANDÓ +1

FIRE ARROW (tűznyíl)**Bármelyik teremtmény.**

Azonnali. A teremtmény 2 (mágikus) sebzést szenved el. SEBZÉS +1

FIREBALL (tűzgolyó)**Bármelyik szabad teremtmény.**

Azonnali. A teremtmény 3 (mágikus) sebzést szenved el. Minden mellette lévő teremtmény fele annyi (mágikus) sebzést szenved el, lefelé kerekítve. SEBZÉS +1

RAGE (örjögés)**Bármelyik saját szabad teremtmény.**

Azonnali. A varázslat célpontja 1 (fizikai) sebzést szenved el. Ez után megtámadhatja az ellenfél egyik szabad lényét, és annyi (fizikai) sebzést okoz neki, ahány sebzés jelző van ezen a lényen. SEBZÉS +1

A varázslat kártya kijátszása után célpont lény 1 (fizikai) sebzést szenved el. Ha túlélte, akkor megtámadhatja az ellenfél egyik szabad lényét, annyi sebzést okozva neki, ahány sebzés jelző éppen az örjögő lényen van. A sebzések számát növelni lehet a varázslat erősítésével.

WALL OF FIRE (tűzfal)**Bármelyik játékos.**

Állandó. Minden lény, aki megtámadja a játékos teremtményeit, 2 (mágikus) sebzést szenved el, még a támadása előtt. ÁLLANDÓ +1

Amennyiben az ellenséges lény az alap támadását kívánja használni a célpont játékos egyik teremtménye ellen, 2 (mágikus) sebzést szenved el még a támadása előtt. Ez azt jelenti, hogy ha a támadót megöli a tűzfal, nem is tud semmilyen sebzést okozni (a lény aktiválásához felhasznált kockák azonban elvesznek).

LEVEGŐ VARÁZSLAT KÁRTYÁK

CHAIN LIGHTNING (láncvillám)

Bármelyik szabad teremtmény.

Azonnali. A teremtmény 4 (mágikus) sérülést szenved el. Minden további célpont (szomszédosnak kell lennie) 1 sérüléssel kevesebbet szenved el, mint az előző célpont. TOVÁBBI CÉLPONT

Ha erősíted ezt a varázslatot, akkor dönthetsz úgy, hogy a varázslat további célpontokra is hasson. A varázslat eredeti célpontja csak egy szabad teremtmény lehet, aki 4 (mágikus) sebzést szenved el. Minden következő célpontnak az előző teremtmény melletti mezőn kell lennie (szomszédos mezőn vízszintesen, vagy függőlegesen, átlósan szomszédos mezőn nem lehet). Minden következő célpont egylet kevesebb (mágikus) sérülést szenved el, mint az előző célpont. A varázslatot maximum háromszor lehet erősíteni, ami négy szomszédos teremtményre fog irányulni (az első 4, a második 3, a harmadik 2, míg a negyedik 1 sebzést szenved el). Nem lehet olyan teremtményt további célpontnak kiválasztani, akit ez a *láncvillám* már megsebzett egyszer, azaz a *láncvillám* nem tud „visszatérni” egy korábbi célpontjához.

HASTE (gyorsítás)

Bármelyik lény.

Állandó. A lény aktivációs költsége 1-el csökken (egyetlen lény aktivációs költsége sem csökkenhet 1 alá). ÁLLANDÓ +1

A célpont lényt egy hadvezetés (sisak) szimbólummal (aktivációs ponttal) kevesebbet lehet aktiválni. Ha ennek a varázslatnak egy olyan lény a célpontja, amelynek 3 volt az aktivációs költsége, az 2-re csökken; ha pedig egy olyan lény, aminek 2 volt az aktivációs költsége, az 1-re csökken. Figyelem! Mivel az aktivációs költség soha nem csökkenhet nullára, ha ennek a varázslatnak egy olyan lény a célpontja, amelynek 1 volt az aktivációs költsége, úgy a varázslatnak nem lesz semmi hatása.

LIGHTNING (villámcsapás)

Bármelyik szabad teremtmény.

Azonnali. A teremtmény 2 (mágikus) sebzést szenved el. Egy közvetlenül mögötte lévő teremtmény fele ennyi (mágikus) sebzést szenved el, lefelé kerekítve. SEBZÉS +1

Ha a célpont teremtmény mögötti mezőn is van egy másik teremtmény, akkor az fele annyi (mágikus) sebzést szenved el, mint a célpont (ha nincs mögötte senki, akkor nincs a varázslatnak ilyen másodlagos hatása). A varázslat erősítésével növelhető a célpont, és a mögötte lévő másodlagos célpontot érő sebzés nagysága is.

MISFORTUNE (balszerencse)

Bármelyik játékos.

Állandó. A játékos hőse 2 (mágikus) sebzést szenved el minden alkalommal, amikor megállítja a játékot, és van legalább egy kártya szimbólum a kockáin. ÁLLANDÓ +1

Amikor a célpont játékos megállítja a játékot, és a célpont játékos kockáin van legalább egy kártya szimbólum, a célpont játékos hőse 2 (mágikus) sebzést szenved el. Nem számít, hogy hány kártya szimbólum van a célpont játékos kockáin (lehet 5 is, de lehet csupán 1), mint ahogy az sem, hogy milyen akciót kíván majd velük végrehajtani, a hőse minden alkalommal 2 sebzést fog elszenvedni.

TELEPORT (teleportálás)

Bármelyik saját teremtmény.

Azonnali. A célpont teremtményedet a játéktáblád egy másik szabad mezőjére mozgathatod. TOVÁBBI CÉLPONT

Áthelyezheted a játéktábládon a célpont lényedet egy másik, szabad mezőre. Ha fejlesztet a varázslatot, további teremtményeket helyezhetsz át másik szabad mezőkre, miután az előbbi már átteleportáltad.

VÍZ VARÁZSLAT KÁRTYÁK

CONCENTRATION (koncentráció)

Bármelyik játékos.

Állandó. Egy varázslat kijátszása után a játékos húzhat 1 kártyát, ha van legalább egy kártya szimbólum a kockáin. ÁLLANDÓ +1

Ez a varázslat akkor aktiválódik, amikor a játékos kijátszik egy varázslatot. Ha a kidobott kockáin van legalább egy kártya szimbólum, húzhat egy kártyát a saját húzó paklijából.

DAZE (kábitás)

Bármelyik játékos.

Állandó. A játékos összes lényének aktivációs költsége 1-el megnő. ÁLLANDÓ +1

A célpont játékos összes lényének aktivációs költsége egylet megnő. Ez azt jelenti, hogy azon teremtményeinek aktiválásához, amelynek aktivációs költsége 3, 4 hadvezetés szimbólumra lesz szükség; a 2-es aktivációs költséű lények aktiválásához 3 hadvezetés szimbólumra lesz szükség; míg

az 1-es aktivációs költséű lények aktiválásához 2 hadvezetés szimbólumra lesz szükség. Ha egy játékoson egyik lényén egyszerre hat a *gyorsítás* és a *kábitás* varázslat is, akkor nem változik annak lénynek az aktivációs költsége. Azaz egy felgyorsított és elkábitott lény aktivációs költsége annyi, amennyi a kártyájára rá van nyomtatva.

FREEZING (fagyasztás)

Bármelyik lény.

Állandó. A lény 1 (mágikus) sebzést szenved el. Amíg a fagyasztás játékban van, a lényt nem lehet aktiválni, vagy mozgatni. ÁLLANDÓ +1

A varázslat játékbba jöveletekor a célpont lény 1 (mágikus) sebzést szenved el. Ettől kezdve a befagyasztott lény semmilyen akciót nem hajthat végre: azaz nem tud támadni, nem tud mozogni, és nem használhatja a különleges képességét sem (ha van neki). A lény állandó képessége ettől még kifejti hatását (ha van ilyen a lénynek). A megfagyasztott lényt normál módon lehet célpontja támadásoknak, varázslatoknak, vagy egyéb különleges képességeknek.

ICE MISSILE (jéglövedék)

Bármelyik szabad teremtmény.

Azonnali. A teremtmény 3 (mágikus) sebzést szenved el. SEBZÉS +1

WEAKNESS (gyengeség)

Bármelyik lény.

Állandó. A lény ereje 1-el csökken. ÁLLANDÓ +1

JÁTÉKTÁBLA ALJÁN LÉVŐ SZIMBÓLUMOK

MÁGIASEMLEGESÍTÉS



Erősítheted 2 kártya eldobásával.

ÚJ VARÁZSLAT TANULÁSA



Elvehetsz egy kártyát az alsó sorból.



Elvehetsz egy kártyát az alsó sorból, vagy a felső sorból.

VARÁZSLAT HÚZÁSA



Húzz egy kártyát a pakliból, és további egyet minden 3 feletti kártya szimbólum után.

VARÁZSLAT KIJÁTSZÁSA

A varázslat kijátszása után használhatod a hadvezetés szimbólumokat (amiket nem használtál a varázslathoz), hogy aktiváld / mozgasd a teremtményeidet.