

AGE 14+

ELEMENTAL EVIL.

TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL™

B O A R D G A M E

DUNGEONS & DRAGONS®

KALANDFÜZET

A KALANDFÜZET HASZNÁLATA

A D&D Az Elemi Gonosz Temploma™ egy kooperatív társasjáték. Neked, és Társaidnak csapatként kell együtt dolgoznotok, hogy túléljétek az Elemi Gonosz templomának veszélyeit, egy hatalmas épületegyüttest, mely tele van az Elemi gonosz követőivel.

A legtöbb kaland során együtt nyertek, vagy veszítetek. Játsszátok végig az "1. Kalandot: Kiszabadulás" (3. oldal), hogy megtapasztaljátok milyen a játék, majd próbáljátok ki a "2. Kalandot: Az Üvöltő Gyűlölet szektája" (4. oldal). Ezek a kalandok bemutatják a játék alapjait, de a kampány még rengeteg fordulatot tartalmaz!

A Kalandok Felépítése

Mindegyik kaland a következő részeket tartalmazza:

A Kaland kezdete: Olvassátok fel hangosan 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 kaland 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 Hőst.

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

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.

Kalandok könnyítése vagy nehezítése

Hogy egy kaland még nagyobb kihívást jelentsen, távolítsatok el egy Gyógyforrást jelölőt (Healing Surge) a játékból.

A kaland könnyítéséhez, adjatok hozzá még egy Gyógyforrást jelölőt (Healing Surge) a játékhoz.

Vörösfenyves Városa

A 3. 7. és a 11. kaland városi kalandok. Ezekhez a kalandokhoz nincs szükség a Templom lapka paklira, helyette előre összeállítjátok Vörösfenyves városát, ahogy a jobb oldali képen látható:

A Kampány

Az Elemi Gonosz Temploma Társasjátékot kampány módban célszerű játszani. Ily módon, Te, és Barátaid ugyan azokkal a Hősökkel kezditek az 1. Kalanddal, és folytatjátok a játékot a 13. Kalandig, ehhez felhasználva a szabálykönyv 15. oldalát, hogy nyomon kövessétek a Hősöket a küldetések között. Úgy érezzük, ez nyújtja a legjobb Elemi Gonosz Temploma élményt. Hasonlóan a korábbi *Adventure System* játékokhoz, külön is játszhatjátok a kalandokat, mint önálló játékelmény.

Az Első Játékokot

Ha ez az első játékokot, használjátok a lent javasolt képesség kártyákat a Hősötök számára. Ha már jobban megismertétek a játékot, ti magatok is ki tudjátok választani a képesség kártyáitokat.

Alaeros, Ember Harcos: Harci fejsze, Nagybalta, Sodró Támadás, Akció Roham, Merész Kiáltás

Barrowin, Törp Papnő: Harci Kalapács, Könnyű számszerj, Mennyei Csapás, Sebgyógyítás, Fény

Talon, Ember Vadász: Hosszú íj, Szabják, Hihetetlen Íjászat, Vadász Jele, Jóbogyó

Ratshadow, Félszerzet Tolvaj: Dobó Török, Rövid Kard, Halálos Támadás, Megbízható Képesség, Alattomoság

Nymmestra, Nap Elf Varázsló: Jeges Érintés, Sokkoló Szorítás, Lángoló Kezek, Bigby Keze, Igaz Ütés



1. KALAND

Kiszabadulás

Mi történt? Az utolsó amire emlékeztek... árulás, egy rajtaütés, őrült mániákusok kőből, és tűzből készült köpenyekben. Most minden olyan homályos. De egy dologra biztosan emlékeztek — a savra, ahogy átégeti a barátaitok bőrét.

A pletykák miatt érkeztek Sumber Hills-be — a suttogások az égi tűzről, a föld morajlásáról, furcsa hangokról a szélben. A helyiek régóta arról suttognak, nyoma vész annak, aki a városon kívülre merészkedik. A társaitokkal úgy éreztétek, cselekednetek kell. Bárcsak jobban felkészültetek volna...

Feladat: Leküzdeni bármilyen felbukkanó fenyegetést, és kiszabadulni a börtönből.

Hősök száma: – (egyéni küldetés, vagy csoportos kaland).

Javasolt Hősök: Ha első alkalommal játszatok a kalandot, válasszatok Alerost. Ha már jobban megismertétek a játékot, próbáljátok ki a küldetést másik hőssel is!

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Mészárlás lapka, Őrszoba lapka, Kezdő lapka.

Helyezzétek a **Mészárlás** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.

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

A. Lapkák 1–8

Lapkák 9–12: Őrszoba lapka, és 3 véletlen Templom lapka.

C. További Templom lapkák.



Különleges Kaland Szabályok

Őrszoba: Amikor felhúzzátok az Őrszoba lapkát, olvassátok fel:

Végre napfény! Már csak pár utolsó ór áll köztetek, és a szabadság között...

Majd:

- ◆ Helyezzétek a **Kezdő lapkát** az Őrszoba legközelebbi felfedezetlen széléhez.

Kezdő lapka: Amíg az Őrszoba lapkát fel nem húzzátok, és bármilyen hatás a Kezdő lapkára vonatkozik, használjátok helyette a Mészárlás lapkát.

Győzelem: A hősök akkor győznek, ha kiszabadulnak a Börtönből. Ha bármelyik játékos Hős fázisának a végén az összes Hős a Kezdő lapkán áll, kiszabadultatok.

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

Következmény: Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok az **Elemi Áldás** Összecsapás kártyát az Összecsapás paklihoz.

Adjátok a **Láda Arany** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Rejtett Csapdák** Összecsapás kártyát az Összecsapás paklihoz.
- ◆ Adjátok a **Zsák Ezüst** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.
- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat.

2. KALAND

A Sүvöltő Gyűlölet Szektája

Végre megtaláljátok a kivezető utat a furcsa ruházatú Szektatagok barlangjából, amikor rájöttök, nem ti vagytok az egyetlenek, akik ezeknek az örültetnek a kezei között szenvedtek. Pár másik túlélő kalandor is sikeresen elérte Vörösfenyves városát, hogy újra szerveződjenek, de mielőtt még elkezdhetitek megtervezni a bosszútokat, meghalljátok, hogy a Szekta valakit fogjul ejtett. Szövetkezve a többi túlélővel, tervet eszeltek ki a kiszabadítására.

Feladat: Legyőzni a Lég Elementált, és kiszabadítani a rabokat.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Start Lapka, Levegő Oltár lapka, Elemi Levegő Forrása lapka, Mychasi Szövetséges kártya, és jelölő, Lég Elementál Gonosz kártya és figura.

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.

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

A. Lapkák 1–8

A



B. Lapkák 9–12: Levegő Oltár lapka, és 3 véletlen Templom lapka összekeverve.

B



C



C. További Templom lapkák.

Különleges Kaland Szabályok

Levegő Oltár: Amikor a Levegő Oltár lapkát felfordítjátok:

Ezeknek az elemi fanatikusoknak rengeteg szövetségesük van — és azoknak, akik a Sүvöltő Gyűlölet szektájának hívják magukat, különösen sok van. Végre elértétek a cellákat, a rácsok öntött vasból, korallból, és kőből készültek. Mindegyik cella üresen áll, de az egyiknek az ajtaja tárva-nyitva van. A korábbi foglyot, aki egy bronz sárkánynak tűnik, éppen egy üvöltő Lég Elementál fenyegeti az oltár mögött, ami dühös szél démonoka ábrázol!

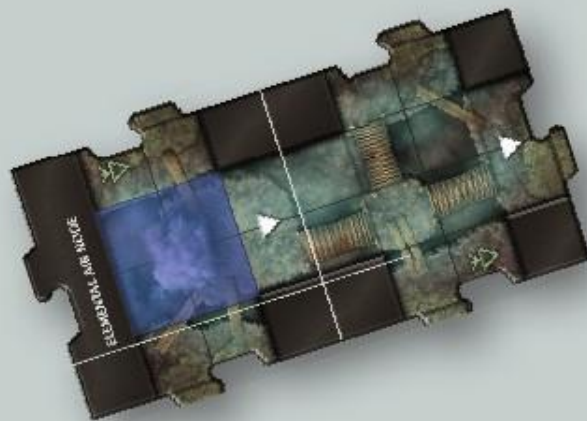
Majd:

◆ Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja a Levegő Elementál Gonosz kártyát, és helyezze a Levegő Elementál figurát a **Levegő Oltár** lapkára. Gonoszként a Levegő Elementál minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

◆ Helyezzétek az **Elemi Levegő Forrása** lapkát a Levegő Oltár lapka legközelebbi fel nem fedezett széléhez.

Helyezzétek a Mychasi jelölőt az Elemi Levegő Forrása lapkán a Levegő Forrásának ábrázolt mezőkre. Az aktív játékos vegye magához a Mychasi Szövetséges kártyát.

Mychasi a Hősök Gonosz fázisának 3. lépésében aktiválódik. A Szörnyek taktikájának és a Hősök képességeinek a szempontjából Hősnek számít. Az Összecsapás kártyák nem hatnak rá.



Győzelem: A hősök akkor győznek, ha leküzdik a Levegő Elementált.

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

Következmény: Ha Mychasi túlélte, vagy kiszabadult a börtönből, a Hősök jelentős csapást mértek a rejtéjes szektára. A következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

◆ Adjátok a **Rejtett Tárolóhely Összecsapás** kártyát az Összecsapás paklihoz.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

◆ Adjátok a **Szektatag Támadása Összecsapás** kártyát az Összecsapás paklihoz.

◆ Adjátok a **Mennydörgő Bumeráng Kincs** kártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

◆ Adjátok a **Távoli Lövés Összecsapás** kártyát az Összecsapás paklihoz.

Adjátok a **Zsák Ezüst Kincs** kártyát a Kincs paklihoz.

◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat.

3. KALAND

Rothadás Vörösfenyvesben.

Visszatértetek az első ütközetetekből a Sűvöltő Gyűlölet szektájával, de a szekta kifinomult módszerekkel már beszivárgott Vörösfenyvesbe is. Úgy tűnik, egyes városlakókat kicseréltek a szekta ügynökeire. Keressétek meg a kémeket, és számoljatok le velük.

Feladat: Felkutatni az alakváltó ügynököket.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: 5 Város lapka, 12 Városi lakos jelölő.

Ehhez a kalandhoz nincs szükség a Templom lapkáira.

Állítsátok össze a várost az 5 **Város** lapkából, a 2. oldalon feltüntetett módon.

Vegyétek elő az alábbi jelölőkből 2 példányt: Amber, Borivik, Calabria, Drusilia, Eldon, és Fodel. Válogassátok szét a két készlet Városlakó jelölőt egyforma kupacokba, győződjétek meg arról, hogy mindegyik kupacban csak egyszer szerepel mindegyik jelölő. Fordítsátok meg a két készlet jelölőt, majd véletlenszerűen távolítsátok el 3-at az egyik kupacból. Anélkül, hogy megnéznétek, tegyétek vissza a 3 jelölőt a dobozba.

Keverjétek össze a két kupac jelölőt egybe, még mindig lefordítva. Ez 9 jelölőt fog eredményezni.

Keverjétek meg a Városlakókat (anélkül, hogy megnéznétek) és helyezzétek le őket a Városlakó mezőkre.

Helyezzétek a Hősöket a **Főtér** lapkára.

Mindegyik játékos helyezzen egy új Szörnyet, egy olyan lapkára, amelyiken még nem áll Szörny.

Különleges Kaland Szabályok

Városi Kaland: A kaland során új szabályok lépnek életbe:

- ◆ A Hősök kihagyják a felfedező Fázist.
- ◆ Mindegyik játékos húz egy Összecsapás kártyát a Gonosz fázisa során.
- ◆ Ha olyan Összecsapás kártyát húztok, amelyen „Börtön”, és „Város” hatás is szerepel, a „Város” hatást hajtsátok végre.
- ◆ Ha bármilyen hatás a Kezdő lapkára hivatkozna, használjátok helyette a Főtér lapkát.

Városlakó Kivizsgálása Akció: A kaland során egy új akciót hajthatnak végre a Hősök. Amikor egy Hős végrehajtja a Városlakó Kivizsgálása akciót, a játékos felfordíthatja egy szomszédos Városlakó jelölőjét. Ha további Városlakó jelölője is fel van fordítva, ellenőrizzétek, hogy van-e egyezés. Ha van egyezés, felfedeztetek egy alakváltó ügynököt, távolítsátok el mind a két jelölőt a tábláról. Ha nem egyeznek, fordítsátok vissza az egyik jelölőt.

A Szörnyek figyelmen kívül hagyják a Városlakó jelölőket.

Amikor egy Hős felfedi az első alakváltó ügynököt, olvassátok fel:

Belépve a kovácsműhelybe, hirtelen felismeritek az egyik városlakó arcát, aki mellett nemrég elhaladtatok az utcán. Fegyvereiteket előrántva, gyorsan körbeveszitek, és lekasaboljátok a másolatot.

Győzelem: A hősök akkor győznek, ha felfedik a 3 rejtőzködő alakváltó ügynököt Vörösfenyvesben.

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

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Vegyétek ki 3 **Levegő Szektatag** Szörny kártyát a Szörny pakliból.
- ◆ Adjátok 3 **Vezető Levegő Szektatag** Szörny kártyát a Szörny paklihoz.
- ◆ Adjátok a **Bárdok Hangszere** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Zsák Ezüst** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.
- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat.

4. KALAND

Az Elhagyott Torony Támadása

Egészen a romos Vártoronyig követték az alakváltók szövetségeseit, de a Szektahívók árulkodó nyomaira mindenhol rá lehet bukkanni. Ez a fenyegetés nem maradhat válasz nélkül!

Feladat: Felfedezni az Elhagyott Vártornyot, és legyőzni Arkashic Thunnt.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Start Lapka, Kohó Terem Lapka, Arkashic Thunn Gonosz kártya és Salamander figura

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.



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

A. Lapkák 1–8

B. Lapkák 9–12: Kohó Terem Lapka és 3 véletlen Templom lapka összekeverve.

C. További Templom lapkák.



Különleges Kaland Szabályok

Kohó Terem: Amikor felhúzzátok a Kohó Terem lapkát, olvassátok fel:

Az ősi vártorony tele volt ocsmány szörnyekkel, és még több szektaggal, de az alagsora egyre melegebb lett, ahogy minél mélyebbre hatoltatok. Az utolsó terembe belépve, egy hatalmas kohót láttok, mely fojtogató hőséggel töltötte meg a levegőt. De a terem nem volt üres. A kohó mögül kiemelkedett egy hatalmas vörös és narancs pikkelyes lény, melynek az alsó teste kígyóra hasonlított, a felső teste emberszerű volt. A pattogó lángokhoz hasonlóan hangon elkiáltotta magát: "Az Örök Láng Szektájáért!" Majd támadásba lendült!

Majd:

- ◆ Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja az Arkashic Thunn Gonosz kártyát, és helyezze az Arkashic Thunn figurát a **Kohó Terem** lapkára. Gonoszként Arkashic Thunn minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

Győzelem: A hősök akkor győznek, ha leküzdik Arkashic Thunnt.

Vereség: A hősök elbuknak, ha bármelyik Hősnek 0 életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölőtök.

Következmény: Távolítsatok el 3 **Levegő Szektag** Szörny kártyát, és adjátok hozzá 3 **Vezető Levegő Szektag** Szörny kártyát a Szörny paklihoz, ha még nem tettétek meg.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Távolítsatok el 3 **Tűz Szektag** Szörny kártyát a Szörny Kártya pakliból.
- ◆ Adjátok 3 **Vezető Tűz Szektag** Szörny kártyát a Szörny kártyapakliba.
- ◆ Adjátok a **Láda Arany** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Sötét Kísértés Összezapás** kártyát az Összezapás paklihoz.
- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat

5. KALAND

Sumber Hills alatt

Elzavartátok az Elemi szektatagokat Vörösfenyvesből. Most itt az ideje, hogy az ellenfeleiteknél folytassátok a harcot. A kohók mögött, az elhagyott vártorony alatt egy titkos járatot találtatok, mely még mélyebbre vezetett Sumber Hills alá, még több szektataggal és gonosz szövetségeseikkel benépesítve. A kezük sokkal távolabb ér, mint azt elképzeltétek!

Feladat: Legyőzni a megidézett Elementált.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Start Lapka, Levegő Elementál Gonosz kártya és figura, Föld Elementál Villain Gonosz kártya és figura, Tűz Elementál Gonosz kártya és figura, Víz Elementál Gonosz kártya és figura.

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.

Keverjétek meg a Templom lapka paklit.



Különleges Kaland Szabályok

Elementál Szimbólumok: Ahogy a Hősök felfedik a lapkákat a Felfedező fázis közben, jegyezzétek fel a lapkákon felbukkanó szimbólumokat. Mindegyik szimbólum egy elemet képvisel:



Tűz



Levegő



Föld



Víz

Amikor egy hős felfedi a 4. lapkát, melyen azonos Elementál szimbólum található, (ami a 4. lapka egy vagy több levegő, föld, tűz vagy víz szimbólumokkal), olvassátok fel:

Ahogy felfedezitek ezeket az új járatokat, úgy növekszik a szekta befolyásának a jele is. Egyes termeket kavargó szél tölt be, másokban a padló rázkódik, és mozog a talpatok alatt. Az utolsó terembe belépve, egy szabálytalan alakú, mágikus portál jelenik meg. A hasadékból egy hatalmas Elementál lép elétek!

Majd:

- ◆ Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja azt az Elemi Gonosz kártyát a pakliból, amelyik megegyezik a 4. Elementál szimbólummal, és helyezze a figurát a legutoljára felfordított lapkára. Például, ha a Levegő Elementál szimbólum jelent meg, akkor a játékos megkapja a Levegő Elementál Gonosz kártyát, és helyezze a Levegő Elementál figurát az új lapkára. Gonoszként az Elementál minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

Ha egy Elementál megjelenik, további felfedezések nem idéznek meg több Elementált.

Győzelem: A hősök akkor győznek, ha leküzdik a megidézett Elementált.

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

Következmény: Távolítsatok el 3 Tűz Szektatag Szörny kártyát, és adjatok hozzá 3 Vezető Tűz Szektatag Szörny kártyát a Szörny paklihoz, ha még nem tettétek meg.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon

- ◆ Adjátok a **Levegő Elementál** Szörny kártyát a Szörny kártyapakliba.
- ◆ Adjátok a **Repülés Szárnyai** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Szörnyek Támadása** Összecsapás kártyát az Összecsapás paklihoz.
- ◆ Adjátok a **Láda Arany** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.
- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat

6. KALAND

A Tűz Ára

Olyan pletykákat hallottatok, miszerint a szektatagok olyan fegyvert hoztak létre, amely hatalmas pusztításra képes. További információ szerzéséért küldetésetek vezetett ide benneteket — az Örök Láng Szeptájának erődítményéhez. Nem tudjátok mi vár rátok, de abban biztosak vagytok, a szekta megszállottan védelmezi az új eszközét.

Feladat: Megállítani a Pusztítás Gömbjével menekülő szektatagokat, és legyőzni a Tűz Elementált.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Start Lapka, Tűz Oltár lapka, Elemi Tűz Forrása lapka, Tűz Elementál Gonosz kártya és figura, Menekülő Szektatag Kaland kártya és jelölő.

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.

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

Keressétek meg a Menekülő Szektatag kártyát, és tegyétek félre.

A. Lapkák 1–8

A

B. Lapkák 9–12: Tűz Oltár lapka és 3 véletlen Templom lapka összekeverve.

C

C. További Templom lapkák.



Különleges Kaland Szabályok

Tűz Oltár: Amikor a Tűz Oltár lapkát felfordítjátok, olvassátok:

A levegő itt forrón vibrál, mint egy sivatagi délibáb, a terem központját egy táncoló lángnyelvekkel, és égő arcokkal díszített kiemelkedő oltár uralja. Az oltár mögött egy lángoszlop magasodik, két izzó szeme fedi fel Elementál természetét. A hatalmas alak mögött, egy szektatag bámul rátok. "Támadás!" üvölti, ahogy megfordul és gyorsan menekülő utat keres. A Szektatag mögött tűzből, és füstből álló rettenetes látvány található. — A Tűz Forrása, átjáró az elemi Tűz síkjára!

Majd:

Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja a Tűz Elementál Gonosz kártyát, és helyezze a Tűz Elementál figurát a **Tűz Oltár** lapkára. Gonoszként az Tűz Elementál minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

Helyezzétek az **Elemi Tűz Forrása** lapkát a Tűz Oltár lapka legközelebbi fel nem fedezett széléhez. Az aktív játékos vegye magához a Menekülő Szektatag kártyát. Helyezzétek a Menekülő Szektatag jelölőt az Elemi Tűz Forrása lapkán a Tűz Forrásának ábrázolt mezőkre.



Győzelem: A Hősök akkor győznek, ha leküzdik a Tűz Elementált, és a Menekülő Szektatag vagy megszökik, vagy legyőzik.

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

Következmény: Ha a Menekülő Szektatag kiszabadul a börtönből a Pusztítás Gömbjével, annak súlyos következményei lesznek. Hajtsátok végre a következő változtatásokat:

- ◆ Adjátok a **Pusztítás Gömbje Támadás Összecsapás** kártyát az Összecsapás paklihoz.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Levegő Elementál Szörny** kártyát a Szörny kártyapakliba.
- ◆ Adjátok a **Lángnyelv Kard** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok az **Elemi Jel Összecsapás** kártyát az Összecsapás paklihoz.
- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat

7. KALAND

Vörösfenyves Ostroma

Visszatértetek Vörösfenyvesbe, miután legyőztétek az Örök Láng szektáját, és halálos bajnokukat, de nincs időtök pihenni. Az Elemi szektatagok és szörnyű szövetségeseik már Vörösfenyves alatt ólálkodnak, hogy elégtételt vegyenek bajkeverésükért. Már csak ti, és bajtársaitok álltok a Városlakók és a biztos halál között.

Feladat: Legyőzni a Szektatagokat, és megmenteni annyi Városlakót, amennyit csak lehet.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Város lapkák, Városi Lakos jelölők.

Ehhez a kalandhoz nincs szükség a Templom lapkáira.

Állítsátok össze a várost az 5 **Város** lapkából, a 2. oldalon feltüntetett módon.

Mindegyik **Városlakó** jelölőből helyezzetek egy példányt a Város lapkáira.

Helyezzetek a Hősöket a **Főtér** lapkára.

Mindegyik játékos helyezzen egy új Szörnyet, egy olyan lapkára, amelyiken még nem áll Szörny.

Különleges Kaland Szabályok

Városi Kaland: A kaland során új szabályok lépnek életbe:

A Hősök kihagyják a felfedező Fázist.

Mindegyik játékos húz egy Összecsapás kártyát a Gonosz fázisa során.

Ha olyan Összecsapás kártyát húztok, amelyen „Börtön”, és „Város” hatás is szerepel, a „Város” hatást hajtsátok végre.

Ha bármilyen hatás a Kezdő lapkára hivatkozna, használjátok helyette a Főtér lapkát.

Városlakó Megmentés Akció: A kaland során egy új akciót hajthatnak végre a Hősök. Amikor egy Hős, egy Városlakó melletti mezőn áll, végrehajtja a Városlakó megmentése akciót, leveheti a jelölőt a tábláról, és megmentheti a Városlakót a szektától. Amikor a Hős végrehajtja ezt az akciót, helyezze a jelölőt a karakter kártyájára.

Városlakók: A Városlakókra egy kicsit más szabályok vonatkoznak:

A Szörny támadások szempontjából a Városlakók Hősnek számítanak. A Városlakókra nem vonatkoznak az Összecsapás kártyák.

Mindegyik Városlakónak AC 12, és 2 Életerő pontja van.

Ha egy Városlakónak 0 vagy kevesebb életerő pontja van, meghal, és lekerül a tábláról.

Szörny Támadás: Minden játékos a Gonosz fázisának a végén, helyezzen egy új Szörnyet egy olyan Város lapkára, amelyiken még nincsen Szörny, egészen addig, amíg van Városlakó jelölő játéokban. Ez az új Szörny nem aktiválódik az első körben. Ha mindegyik lapkán van Szörny, nem kell új Szörny kártyát húzni.

Győzelem: A Hősök akkor győznek, ha mindegyik Városlakó jelölő, és Szörny figura lekerül a tábláról. Bármilyen módon.

Vereség: A hősök elbuknak, ha bármelyik Hősnek 0 életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölők.

Következmény: Ha a Hősök több mint 5 városlakót mentenek meg, halálból egy különleges jutalomban részesülnek Vörösfenyves lakosaitól.

- ◆ A Hősök kiválaszthatnak egy Tárgyat a Kincs pakliból, és egy Hőt, aki megkapja az adott kincset.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Pusztítás Gömbje Támadás** Összecsapás kártyát az Összecsapás paklihoz, ha még nem tettétek meg.
- ◆ Adjátok a **Védelem Köpönyege** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Szellemek Lecsillapítása** Összecsapás kártyát az Összecsapás paklihoz.

8. KALAND

Elveszett Lelkek

Vörösfenyves lerochanása borzalmas volt: A lakosok sikoltoztak és haldokoltak az üvöltő szél, a villámáradások, a földrengések, és a robbanások okozta pánikban. Voltak, akik meghaltak a támadásban, de pár lakost sikerült megmentenetek. Egyszerre félelmetes és lelkesítő fordulat, megtudtátok, hogy a szekta tagok fogjokat ejtettek, valószínűleg szörnyű rituális áldozatra szánták őket. Meg kell találnotok ezeket a szerencsétlen lelkeket, és ki kell szabadítanotok őket.

Feladat: Kiszabadítani a lakosokat, és legyőzni a Víz Elementált.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Start Lapka, Várbörtön lapka, Víz Elementál Gonosz kártya és figura, Amber, Borivik, Calabra, Drusilia, és Eldon Szövetséges kártyák és Város lakos jelölők.

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.



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

A. Lapkák 1–8

B. Lapkák 9–12: Várbörtön lapka és 3 véletlen Templom lapka összekeverve.

C. További Templom lapkák.



Különleges Kaland Szabályok

Várbörtön: Amikor a Várbörtön lapkát felfordítjátok, olvassátok:

Az Elementális szekta még több tagján küzdöttétek át magatokat, hogy elérjétek ide, a börtönhöz. A cellák rácsai furcsa, alaktalan kristálynövekmények voltak, melyek szabálytalan vasrudakat öleltek körbe. A rácsokon túl megpillantottátok a túlélő fogjok alakjait, a cella falai lágyan visszhangozták a halk, félelemmel teli sírásukat.

Majd:

- ◆ Az aktív játékossal kezdve, minden játékos húzzon egy előzőleg félrerakott Szövetséges kártyát, Amber-rel kezdve, majd tovább ABC sorrendben. Helyezzétek a jelölőket a várbörtön lapkára.
- ◆ Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja a Víz Elementál Gonosz kártyát, és helyezze a Víz Elementál figurát a **Start** lapkára. Gonoszként az Víz Elementál minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

Városlakók: A Városlakókra egy kicsit más szabályok vonatkoznak:

- ◆ A Városlakók a Gonosz fázis 3. lépésében elsőnek aktiválódnak. A Szörny támadások szempontjából a Városlakók Hősnek számítanak. A Városlakókra nem vonatkoznak az Összeceapás kártyák.
- ◆ Mindegyik Városlakónak AC 12, és 2 Életerő pontja van (ahogy a kártyájukon szerepel).
- ◆ Ha egy Városlakó a Start lapkán kezdi a körét, távolítsátok el a tábláról. Az a Városlakó már megmenekült. Helyezzétek a kártyáját és jelölőjét az aktív játékos Hős kártyájára.

Győzelem: A Hősök akkor győznek, ha legyőzik a Víz Elementált.

Vereség: A hősök elbuknak, ha bármelyik Hősnek 0 életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölők.

Következmény: A Hősök közösen nyernek 100 aranyat, minden megmentett Városlakó után.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok 3 **Vezető Víz Szektag** Szörny kártyát a Szörnykártya pakliba.
- ◆ Vegyétek ki 3 **Víz Szektag** Szörny kártyát a Szörnykártya pakliból.
- ◆ Adjátok az **Ihlet Ioun Köve** Kincs kártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Rohanó Vizek Összeceapás** kártyát az Összeceapás paklihoz.
- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat.

9. KALAND

Megtorlás

Az elemi szekta tagjainak vakmerősége, hogy megtámadták Vörösfenyvest, nem maradt megválaszolatlan. Ismételten visszazavarták őket Sumber Hills alatt elterülő templomukba, és kiszabadították fogjaikat. A lakosokat már nem fenyegeti további megtorlás, így ideje visszavágni!

Feladat: Legyőzni a Föld Elementált, és megszerezni a Pusztítás Gömbjét.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Start Lapka, Föld Elementál Gonosz kártya és figura, Pusztítás Gömbje Kincs kártya és jelölő.

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.



Vegyétek ki a **Pusztítás Gömbje** kártyát, és tegyétek félre. Keverjétek meg a többi Kincs kártyát, és anélkül, hogy megnéznétek, helyezzétek be a 8. kártya után.

Keverjétek meg a Templom lapka paklit.

Különleges Kaland Szabályok

Pusztítás Gömbje: Amikor kihúzzátok a Pusztítás Gömbje kártyát, olvassátok:

A szekta e tagja egy Pusztítás Gömbjét hordozott, egyet a szekta tömegpusztító fegyverei közül. De már tiétek a fegyver, és igazságot fogtok szolgáltatni Vörösfenyves lakosainak.

Majd:

Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja a Föld Elementál Gonosz kártyát, és helyezze a Föld Elementál figurát a **Start** lapkára. Gonoszként a Föld Elementál minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

Győzelem: A Hősök akkor győznek, ha legyőzik a Föld Elementált. A Hős, aki megszerezte a Pusztítás Gömbjét megtarthatja a 10. Kalandra.

Vereség: A hősök elbuknak, ha bármelyik Hősnek 0 életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölőtök.

Következmény: Vegyétek ki a **Víz Szektag** Szörny kártyát a Szörny pakliból, és adjátok 3 **Vezető Víz Szektag** Szörny kártyát a Szörnykártya pakliba, ha még nem tettétek meg.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Vegyétek ki 3 **Föld Szektag** Szörny kártyát a Szörnykártya pakliból.
- ◆ Adjátok a **Föld Elementál** és 3 **Vezető Föld Szektag** Szörny kártyát a Szörnykártya pakliba.
- ◆ Adjátok az Elemek Irányításának Gyűrűje Kincskártyát a Kincs paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat.

10. KALAND

A Föld Forrás elpusztítása

Súlyos csapásokat mértetek a levegő, és a tűz szektáira. Most a Fekete Föld szektája következik. A páncéljuk köből készül, és a szövetségeseik többek között ásó lények és óriások. TA fenyegetés megállítását egyszer és mindenkorra folytatni kell, és ez a feladat rátok hárul. Meg kell találnotok a Föld Forrását, és el kell pusztítanotok, mielőtt további lények kelnek át az elemi síkról.

Feladat: Elhelyezni a Pusztítás Gömbjét a Föld Forrásra, és legyőzni Swerglemergle-t.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Start lapka, Föld Oltár lapka, Elemi Föld Forrása lapka, Swerglemergle Gonosz kártya és figura, Pusztítás Gömbje Kincskártya és jelölő.

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.

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

Ha egyik Hős birtokában sincs a Pusztítás Gömbje Kincs kártya, válasszatok ki egy Hőst, aki megkapja.

Különleges Kaland Szabályok

Föld Oltár: Amikor a Föld Oltár lapkát felfordítjátok:

A Fekete Föld szektájának oltárja betöltötte a termet. Egy hatalmas, sokoldalú koszos sziklából volt kifaragva, melynek rajzolatai fenyegető, üvöltő arcokat ábrázoltak.

Majd:

Helyezzétek az **Elemi Föld Forrása** lapkát a Föld Oltár lapka legközelebbi fel nem fedezett széléhez.

Új Akciók: A Kaland során a Hősök két új akciót hajthatnak végre: Pusztítás Gömbje Továbbadása, és Pusztítás Gömbje Aktiválás Akciókat.

Pusztítás Gömbje Továbbadása Akció: A Hősnek birtokolnia kell a Pusztítás Gömbje Kincskártyát az akció végrehajtásához. Amikor a Hős végrehajtja a Pusztítás Gömbje Továbbadása akciót, és egy másik Hős mellett áll, akkor átadhajta a Pusztítás Gömbje Kincskártyát és jelölőt a másik Hősnek.

Pusztítás Gömbje Aktiválás Akció: A Hősnek birtokolnia kell a Pusztítás Gömbje Kincskártyát, és a forrás melletti mezők bármelyikén kell állnia az Elemi Föld Forrása lapkán az akció végrehajtásához.

- ◆ Amikor egy játékos ezt az akciót választja, helyezzétek a Pusztítás Gömbje jelölőt az Elemi Föld Forrása lapkára.
- ◆ A Pusztítás Gömbje kikerül a Hős tulajdonából, de játékban marad a játékos előtt.

Amikor a Pusztítás Gömbje Aktiválásra kerül, kövessétek a Kincs kártya utasításait.

Amikor egy Hős aktiválja a Pusztítás Gömbjét, olvassátok:

A gömb pusztító ereje biztosan elegendő lesz a föld forrás lerombolásához — és még másra is. Ahogy a gömb aktiválódik, a föld remegni kezd, és baljós morajlás tölti be a levegőt. A forrás mögé pillantva, egy hatalmas, két fejű árny kezd kirajzolódni a terem hátuljában! Egy Ettin, egy kétfejű óriás őrzi a föld forrást!

Majd:

- ◆ Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja a Swerglemergle Gonosz kártyát, és helyezze a Swerglemergle figurát a **Föld Oltár** lapkára. Gonoszként a Swerglemergle minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

Győzelem: A Hősök akkor győznek, ha aktiválják a Pusztítás Gömbjét, és legyőzik Swerglemergle-t.

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

Következmény: Vegyétek ki a **Föld Szektatag** Szörny kártyát a Szörny pakliból, és tegyetek 3 **Vezető Föld Szektatag** Szörny kártyát a Szörnykártya pakliba, ha még nem tettétek meg.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Sárkány Támadás** Összezapás kártyát az Összezapás paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat

11. KALAND

A Pusztító Hullám Bosszúja

Az Elemi Föld Forrása megsemmisült, és a Fekete Föld szektájának a hatalma jelentősen lecsökkent. Visszatérve Vörösfenyvesbe, nagy hálával és ingyen sörrel fogadtak benneteket a helyi fogadóban. Azonban mielőtt akár csak egy kortyot is tudtatok volna inni, egy hatalmas energia-robbanás söpört végig a városon, lelökve benneteket a székeitekről. Ahogy mindenki botladozik és igyekezett valamiben megkapaszkodni, egy kiáltás visszhangzott az utcákon: "Sárkány!" Kirohanva az utcára, egy hatalmas, fekete pikkelyes sárkány ereszkedett a háztetők fölé, savat spriccelve a szájából. "Most mindenki megfizet," ordította a sárkány. "Mindannyian meghaltok, mert az utamba álltatok!"

Feladat: Elkergetni Velathidros Vörösfenyvesből, és megmenteni annyi lakost, amennyit csak lehetséges.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Város lapkák, Velathidros (Város Támadás) Gonosz kártya és figura, Városi lakos jelölők.

Ehhez a kalandhoz nincs szükség a Templom lapkákra.

Állítsátok össze a várost az 5 **Város** lapkából, a 2. oldalon feltüntetett módon.

Mindegyik **Városlakó** jelölőből helyezzetek egy példányt a Város lapkákra.

Helyezzétek a Hősöket a **Főtér** lapkára.

Helyezzétek a fekete sárkányt az egyik felfedezetlen szélre.

Az első Hős vegye magához a Velathidros (Város Támadás) Gonosz kártyát. Gonoszként Velathidros (Village Attack) minden játékos Gonosz fázisában szerepel.

Mindegyik játékos helyezzen egy új Szörnyet, egy olyan lapkára, amelyiken még nem áll Szörny.

Különleges Kaland Szabályok

Városi Kaland: A kaland során új szabályok lépnek életbe:

A Hősök kihagyják a felfedező Fázist.

Mindegyik játékos húz egy Összecsapás kártyát a Gonosz fázisa során.

Ha olyan Összecsapás kártyát húztok, amelyen „Börtön”, és „Város” hatás is szerepel, a „Város” hatást hajtátok végre.

Ha bármilyen hatás a Kezdő lapkára hivatkozna, használjátok helyette a Főtér lapkát.

Városlakó Megmentés Akció: A kaland során egy új akciót hajthatnak végre a Hősök. Amikor egy Hős, egy Városlakó melletti mezőn áll, végrehajtja a Városlakó megmentése akciót,

leveheti a jelölőt a tábláról, és megmentheti a Városlakót a szektától. Amikor a Hős végrehajtja ezt az akciót, helyezze a jelölőt a karakter kártyájára.

Városlakók: A Városlakókra egy kicsit más szabályok vonatkoznak:

- ◆ A Szörny támadások szempontjából a Városlakók Hősnek számítanak. A Városlakókra nem vonatkoznak az Összecsapás kártyák.
- ◆ Mindegyik Városlakónak AC 12, és 2 Életerő pontja van.
- ◆ Ha egy Városlakónak 0 vagy kevesebb életerő pontja van, meghal, és lekerül a tábláról.

A Sárkány legyőzése: Miután Velathidros életeroje 5 pontra, vagy kevesebbre csökkent, olvassátok fel:

A sárkány hangosan felszisszent a legutolsó sérülésénél, majd zavart, és mániákus hangon azt mondta, "Olyan szánalmas. Gyengék vagytok, a szemetek láttára töröm össze a csontjait ezekben a nyivakoló halandóknak, majd kiszívom belőlük a velőt! Azt hiszitek, tudjátok mi a hatalom? Csak én ismerem az igazi hatalmat. Csatlakozzatok hozzám, és megosztom veletek!"

A sárkány addig harcol, amíg az életeroje 0-ra nem csökken. Ebben a kalandban ez nem öli meg Velathidros-t, de ahhoz elegendő, hogy elkergessétek. Ha ez történik, olvassátok fel:

A sárkány ordít egy utolsót, de ez alkalommal tudjátok, ez fájdalmas üvöltés. "Ez még nem a vége, halandók! A Pusztító Hullám majd belefolyt benneteket, a bánatotokba." Azzal a levegőbe emelkedett, látjátok, ahogy szárnyra kap és elrepül, miközben sárkányvér csöpög tucatnyi sebéből.

Győzelem: A hősök akkor győznek, ha leküzdik Velathidrost.

Vereség: A hősök elbuknak, ha bármelyik Hősnek 0 életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelöltek.

Következmény: Ha a Hősök több mint 5 városlakót mentenek meg, hálából egy különleges jutalomban részesülnek Vörösfenyves lakosaitól.

- ◆ A Hősök kiválaszthatnak egy Tárgyat a Kincs pakliból, és egy Hőt, aki megkapja az adott kincset.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Rémisztő Jelenlét** Összecsapás kártyát az Összecsapás paklihoz.
- ◆ Adjátok a **Robbanás Kürtje** Kincs kártyát a Kincs Paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Sav Köd** Összecsapás kártyát az Összecsapás paklihoz.

12. KALAND

Megragadni az Alkalmat

Sikeresen megnyomorították a Süvítő Gyűlölet szektáját, az Örök Láng Szektáját, és a Fekete Föld Szektáját. Most a Pusztító Hullám szektának bajnokai háborút hirdettek minden ellen, amit eddig próbáltak megvédeni. Súlyosan megsebesítették a sárkányt a vörösfenyvesi ütközet során, így már csak a vérnyomokat kellett követni, ami viszonylag egyszerű feladat volt. Azonban a víz szektájának követőit a saját otthonukban legyőzni a legnehezebb feladat lesz, amire eddig vállalkoztak.

Feladat: Legyőzni a Víz Elementált és Megszerezni a vízi szigonyt, Drown-t.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Víz Szimbólum jelölők, Olhydra Medencéje lapka, Víz Elementál Gonosz kártya és figura, Drown: Viziszigony Kincs kártya.

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.

Vegyétek ki a **Drown: Viziszigony** Kincs kártyát a Kincs kártya pakliból, és tegyétek félre.

Vegyétek ki a **Olhydra Medencéje** lapkát a Templom lapka pakliból, és tegyétek félre.

Keverjétek meg a Templom lapka paklit.

Különleges Kaland Szabályok

Terep Megváltoztatása Akció: A Kaland során a Hősök új akciót hajthatnak végre, ha olyan lapkán állnak, amelyiken nincs Víz Szimbólum. Amikor a hős végrehajtja a Terep Megváltoztatása akciót, egy olyan lapkán, amelyiken nincs Víz Szimbólum, fizethet 5 Tapasztalati pontot, hogy lehelyezhessen egy Víz Szimbólumot. Az a lapka ettől fogva úgy számít, mintha Víz szimbólum lenne rajta, az eredeti szimbólum mellett.

Olhydra Medencéje: Miután 4 lapka egy vagy több Víz szimbólummal lerakásra került, olvassátok fel:

A csepegő víz hangját, amely eddig átható volt, felváltotta a rohanó hullámok zaja, időszaként felváltva a zuhogó eső hangjával. Ahogy beléptek az utolsó terembe, jó pár pocsolópillantatot meg a padlón. Hirtelen, egy hatalmas élő vízoszlop, fénylő gonosz szemekkel emelkedik fel az egyikből!

Majd:

- ◆ Helyezzétek az **Olhydra Medencéje** lapkát az utolsó Víz lapka felfedezetlen széle mellé.
- ◆ Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja a Víz Elementál Gonosz kártyát, és helyezze a Víz Elementál figurát a **Olhydra Medencéje** lapkára. Gonoszként a Víz Elementál minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

A Hős, aki legyőzte a Víz Elementált megkapja a **Drown: Viziszigony** Kincs kártyát.

Győzelem: A hősök akkor győznek, ha leküzdik a Víz Elementált és megszerezik Drown-t.

Vereség: A hősök elbuknak, ha bármelyik Hősnek 0 életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölők.

Ha a Hősök 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok a **Víz Elementál** Szörny kártyát a Szörnykártya pakliba.
- ◆ Adjátok a **Fagy Jele** Kincs kártyát a Kincs Paklihoz.

Ha a Hősök kevesebb, mint 2 Gyógyforrás jelölővel fejezik be a kalandot, a következő változtatásokat hajtsátok végre a paklikon:

- ◆ Adjátok az **Örvények** Összecsapás kártyát az Összecsapás paklihoz.
- ◆ Mindegyik Hős nyer 100 aranyat

13. KALAND

Az Utolsó Összezsapás

A barlangjáig követték a Pusztító Hullám szektájának bajnokát. Velathidrosnak, a fekete sárkánynak sok mindenért felelnie kell, nem utolsósorban a legutóbbi vörösfenyvesi támadás miatt. A sárkány legyőzésével végre el tudják ütni az elemi szektákat erről a vidékről. Tudjátok, hogy meg kell találni az Elemi Víz Forrását, és bele kell szúrnotok Drown-t a viziszigonyt, hogy lezárjátok a forrást, és véget vessetek ennek a klonfliktusnak mindörökké. Miután mindenki látta, mekkora pusztítást végzett Velathidros Vörösfenyvesen, sokan megkérdőjelezték, hogy képesek vagytok-e legyőzni a sárkányt. Ezt a kérdést sok táborúzó körül feltették.

Feladat: Elpusztítani a Víz Csomópontot, és legyőzni Velathidrost.

Hősök Száma: – (csoportos kaland).

Kaland Előkészítése

Kalandhoz szükséges speciális játékelemek: Start Lapka, Víz Oltár Lapka, Elemi Víz Forrása Lapka, Velathidros Gonosz kártya és Figura, Időzítő jelölő.

Helyezzétek a **Start** lapkát az asztalra. Helyezzétek a Hősöket bármelyik mezőre a lapkán.

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

Különleges Kaland Szabályok

Víz Oltár: Amikor a Víz Oltár lapkát felfordítjátok, olvassátok:

Azonnal felismeritek az építményt a terem közepén: egy víz oltár. Kékes-fehér kőből tarajos hullám formájúra faragva, a felületén alig kivehetően üvöltő, örült arcokkal díszítve. Suttogásokat hallotok mögöttetek, de amint megfordultok, csak a bajtársaitok állnak ott.

Majd:

- ◆ Helyezzétek az **Elemi Víz Forrása** lapkát a Víz Oltár lapka legközelebbi fel nem fedezett széléhez.
- ◆ Ahelyett, hogy Szörny kártyát húznátok a pakliból, az aktív játékos megkapja a Víz Elementál Gonosz kártyát, és helyezze a Víz Elementál figurát a **Víz Oltár** lapkára. Gonoszként a Víz Elementál minden Hős Gonosz fázisában szerepel.

Új Akciók: A Kaland során a Hősök két új akciót hajthatnak végre: Drown Továbbadása, és a Víz Forrás elpusztítása.

Drown Továbbadása: Amikor egy Hős végrehajtja a Drown Továbbadása akciót, és egy másik Hős mellett áll, akkor átadhatja a Drown Kincs Kártyát annak a Hősnek.

Víz Forrás elpusztítása: A Hősnek rendelkeznie kell a Drown: Viziszigony Kincskártyával, és a Víz Forrással szomszédos mezőn kell állnia az Elemi Víz Forrása lapkán, hogy végrehajthassa az akciót.

- ◆ Amikor a Hős végrehajtja az akciót, a kártya többé nem lesz a tulajdonában, azonban továbbra is a Hős előtt marad. Olvassátok fel:

Beleszúrjátok Drown-t a víz forrásának a szívébe, közvetlenül az átjáróba az Elemi Víz Síkjára. Amint megteszitek, a terem sziklái heves remegésbe kezdenek, és a szigony kiálló végéből fűsüketítő éles hang árad ki. A forrás gyorsan instabillá válik. Meneküljétek, mielőtt elpusztul, magával sodorva benneteket is!

- ◆ Helyeztetek egy időzítő jelölőt a Drown: Viziszigony kártyára.
- ◆ A Hős következő Hős fázisának a végén távolítsátok el az időzítő jelölőt a Drown: Viziszigony kártyáról, és minden Hős és Szörny az Elemi Víz Forrása lapkán 20 Életerő pontot veszít.

Csábítás: Ahogy az első Hős a Víz Forrására lép, olvassátok fel:

Velathidros hangja betöltötte a víz forrását és a környező termet: "Bebizonyítottad a kiválóságodat, halandó. Biztos tudod, hogy küzdelmeddel értél el semmit sem. Nem csatlakoznál inkább a hatalom oldalára? Az erő oldalára? Csatlakozz hozzám, zúzd porrá társaidat, és én elképzelhetetlen hatalmat adok neked!"

Ezen a ponton, a Hősöknek választási lehetőségük van. Vagy elutasítják a sárkány ajánlatát ... vagy csatlakoznak Velathidrosnak, és elárulják a csapatukat. Ha egy Hős elutasítja az ajánlatot, az ajánlat tovább száll a sorban a következő Hősre, amíg valaki el nem fogadja az ajánlatot, vagy minden Hős el nem utasítja. Ha mindegyik Hős ellenáll, a kaland folytatódik a szokásos módon.

Azonban, ha egy Hős elfogadja az ajánlatot, az a Hős Árulóvá válik, és a következő szabályok vonatkoznak rá:

- ◆ Az Áruló megtámadhatja a Hóst, és a Hősök is megtámadhatják az Árulót.
- ◆ Az Áruló 1 Életerő pontot gyógyul, minden egyes játékban lévő Hős után.
- ◆ Ha az Áruló lecsökkenti egy Hős életerejét 0-ra, húzhat egy Kincs kártyát.
- ◆ Ha egy Hős lecsökkenti az Áruló életerejét 0-ra, húzhat egy Kincs kártyát.
- ◆ Az Áruló a továbbiakban nem számít Hősnek a szörnyek stratégiájában.

- ◆ Ha bármelyik Hősnél van a Drown Viziszigony kincs kártya, és az Áruló legyőzi, megszerzi a Drown-t.
- ◆ Az Áruló nem húz Összecsapás kártyákat.
- ◆ Az Áruló nem használhat Gyógyforrás jelölőket.
- ◆ Velathidros nem aktiválódik az Áruló Gonosz fázisában.

A Kaland Vége

Győzelem: A Hősök akkor győznek, ha legyőzik a Velathidrost, és elpusztítják a Víz Forrást. Ha egy Hős úgy dönt, hogy Árulóvá válik, az Áruló akkor nyer, ha legyőzi a Hősöket. Az Árulót nem szükséges legyőzniük a Hősöknek a győzelemhez, azonban nagyon kielégítő.

Vereség: A hősök elbuknak, ha bármelyik Hősnél o életpontja van a köre kezdetén, és nincs több Gyógyforrás („Healing Surge”) jelölőtök. Az Áruló elbukik, ha o Életerő pontja van a köre kezdetén.

Ha a Hősök nyerik a kalandot, olvassátok fel:

Sérülten, mégis győzedelmesen tértek vissza Vörösfenyvesbe, hogy ünnepeljete a túlélő lakosokkal. A csata nem múlt el veszteség nélkül, de a végén győzedelmeskedtetek. Kérdemeltétek a helyeteket a Hősökről szóló énekekben, de mindenekelőtt jól megérdemeltétek a pihenést, amikor segítettetek újjáépíteni Vörösfenyvest, és felkészíteni az elkövetkező kihívásokra.

Ha az Áruló nyeri a kalandot, olvassátok fel:

Ezek a halandók nem is sejtették, hogy te voltál az, aki elárulta őket. Egész idő alatt a szekta titkos terveit hajtottad végre, míg ezek a hitványak „győzelmeket” értek el. Most már semmi sem áll az utadba, hogy elérd a hatalmat, ami egész idő alatt szinte a markodban volt. . . .



U.S., Canada, Asia Paci e & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa
wizards@hasbro.co.uk
Wizards of the Coast LLC
c/o Hasbro UK Ltd.
Caswell Way, Reevesland Industrial Estate,
Newport NP19 4YH
UK
Tel: +44(0)8457 12 55 99

All Other European Countries
custserv@hasbro.be
Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA
Industrialian 1
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277
Please retain these addresses for future reference.

A
D&D ADVENTURE SYSTEM
COOPERATIVE GAME



TM & ©

Wizards of the Coast LLC.