



TALISMAN

THE MAGICAL QUEST GAME

REVISED 4TH EDITION



THE DRAGON

EXPANSION



A SÁRKÁNYKIRÁLY LEGENDÁJA

Sok száz évvel ezelőtt egy nagyhatalmú varázsló arra vetemedett, hogy megtámadja a tűzföldi Sárkánytoronyt. Erőteljes varázslatai segítségével a fekete semmibe száműzte a sárkánykirályt, a megmaradt sárkányurakat pedig messzire zavarta szét. Ezután a varázsló már szabadon beléphetett a Tűz Völgyébe, erre a megperzselt földre, ahol folyton égő, misztikus lángok lobognak. A sárkányok számára ez volt az a hőforrás, amely a keltetőben melegen tartotta a tojásait, ám a varázsló másvalamit tervezett vele.

A varázsló kegyetlen mód rabszolgájává tett pár olyan szellemet, akik képesek voltak a Tűz Völgyében lobogó misztikus lángok segítségével kikovácsolni az Uralom koronáját, és élete hátralévő részében ezen nagyhatalmú ereklje segítségével uralkodott e földek felett. Mielőtt meghalt volna, elrejtette az Uralom koronáját a Sárkánytorony összeomlott romjai közt, hogy az ott várakozzon egy megfelelően bátor és nagyhatalmú egyénre, aki megszerzi majd magának e legendás erekljét, ezáltal a birodalom új uralkodójává válván.

A sárkányok azonban nem felejtették el sosem, hogy a Tűzföld egykoron az ő birtokuk volt. És vannak olyan legendák, amik a sárkányok visszatéréséről szólnak.

A sötét, árnyfedte templomok mélyén rejtőző, gonosz sárkánykultisták tanai szerint a sárkányurak hamarosan visszatérnek, egyikük megszerzi magának az Uralom koronáját, és ő lesz az új sárkánykirály. A sárkánykirály megkoronázása lesz a hírnöke egy új, félelmetes és lángborította korszaknak, melyet csak a sárkányok legodaadóbb szolgálói élhetnek túl.

A közelmúlt jó pár sötét előjele alapján sokan úgy vélik, ez az új korszak immár közel van. Sok utazó és hajós mesél arról, hogy wyverneket és sárkányokat láttak nagyobb városok közelében, illetve valamilyen óriási lények sziluettjeit vélték felfedezni a Tűzföldek felett repülni. A sárkányok eközben folyvást azon fáradoznak, hogy újjáépítsék a Sárkánytoronyt, egy bevehetetlen erőddé alakítva át azt.

Így hát az Uralom koronája után kutató bátor kalandozók küldetése nem csupán az lesz, hogy megfelelő hatalomra és befolyásra tegyenek szert, hanem versenyzés is zajlik egyben, a föld megmentése érdekében, a zsarnoki sárkánykirály rémuralmától.

A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

Három, szinte végtelen hatalommal és rosszindulattal rendelkező sárkányúr tért vissza a Tűzföldre, hogy egyikük megkaparinthassa magának az Uralom koronáját. Velük együtt érkezett a gonosz sárkányok légiója, kiaknázva sötét uraik döbbenetes erejét. A föld szinte megremeg az igrájuk alatt, és a korona utáni hajza is sokkal félelmetesebbé és veszélyesebbé vált, mint valaha.

A **Dragon** (A sárkány) egy epikus szintű kiegészítője a játéknak, ami arra kényszeríti a karaktereket, hogy újabb, halálos kihívásokkal és félelmetes sárkányokkal nézzenek szembe kalandozásaik közben. Sárkányjelzőket fogtok húzni a fordulók kezdetén, ami általában azt eredményezi, hogy az egyik sárkányúrra egy sárkánypikkely kerül. Amint az egyik sárkányúr három sárkánypikkelyt szerez, ő lesz az új sárkánykirály, és az egyik pikkelye a játéktáblára kerül. Ha a karaktered a játéktáblán sárkánypikkellyel találkozik, egy megfelelő sárkánykártyát kell húznia a megszokott kalandkártya helyett. Megkaphatod jutalmul a meződön lévő sárkánypikkelyt, ha sikerül megölnöd a sárkánykártyán feltüntetett ellenséget. Minden általad összegyűjtött sárkánypikkely megnöveli a karaktered harci értékét a sárkányurak és csatlósai elleni harcok során. Amikor pedig úgy érzed, hogy a karaktered elegendő erőre és tudásra tett szert, el kell érned a belső régióban az Uralom koronájának mezőjét, és le kell győznöd a sárkánykirályt a játék megnyeréséhez.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy a karakterednek el kell jutnia a tábla közepén lévő Uralom koronájához, majd le kell győznie a sárkánykirályt (lásd az „Összezsapás a sárkánykirállyal” fejezetet a 14. oldalon).



JÁTÉKTARTOZÉKOK

A *Dragon* kiegészítőben az alábbi játéktartozékokat találod:

- ez a szabályfüzet
- 1 kétoldalas fedőtábla
- 168 sárkánykártya, amely részletezve:
 - » 56 Varthrax-kártya
 - » 56 Cadorus-kártya
 - » 56 Grilipus-kártya
- 3 alternatív befejezőkártya
- 3 sárkányúrlap, amely részletezve:
 - » 1 Varthrax sárkányúrlap
 - » 1 Cadorus sárkányúrlap
 - » 1 Grilipus sárkányúrlap
- 140 sárkánypikkelyjelző, amely részletezve:
 - » 40 Varthrax sárkánypikkely
 - » 40 Cadorus sárkánypikkely
 - » 40 Grilipus sárkánypikkely
 - » 6 sárkánycsapás
 - » 6 sárkánydüh
 - » 8 szendergő sárkány
- 1 koronajelző
- 19 alvójelző
- 6 karakterlap
- 6 műanyag karakterfigura

A SÁRKÁNYSZIMBÓLUM

A *Dragon* kiegészítő kártyáit egy-egy sárkányszimbólummal jelöltük meg, hogy megkülönböztethetők legyenek az alapjáték kártyáitól.



JÁTÉKTARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Az alábbiakban röviden ismertetjük az egyes játéktartozékokat.

FEDŐTÁBLA

A fedőtábla a főtábla közepére kerül, felváltva a megszokott belső régiót, új találkozásokkal és győzelmi célokkal. Az egyik oldalán a Sárkánybirodalom, a másikon a Sárkánytorony látható. A játék kezdete előtt el kell döntenetek, hogy épp melyik oldalát szeretnétek használni.



Sárkánybirodalom



Sárkánytorony

SÁRKÁNYKÁRTYÁK

A 168 sárkánykártya 3 egyforma paklira osztható: a Varthrax-, Cadorus- és Grilipus-paklikra. Minden ilyen pakli 56-56 kártyát tartalmaz, új eseményekkel, ellenfelekkel, idegenekkel, tárgyakkal, követőkkel és helyekkel. A sárkánykártyák hasonlóak a kalandkártyákhoz, de ezekkel a karakterek olyan mezőn találkozhatnak, amelyek egy sárkányúr pikkelyét tartalmazza.



Varthrax-pakli



Cadorus-pakli



Grilipus-pakli

ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Ezen kiegészítőhöz adott 3 alternatív befejezőkártya új lehetőséget kínál nektek a játék megnyeréséhez (lásd az „Alternatív befejezőkártyák” fejezetet a 15. oldalon).



SÁRKÁNYÚRLAPOK

A három sárkányurat (Varthrax, Cadorus és Grilipus) jelképezik ezek a lapok, akik mind az Uralom koronájáért versengenek. Ameddig az egyik sárkányúr uralja a koronát, egy rövid időre sárkánykirállyá válik, amíg egy másik sárkányúr el nem bitorolja azt tőle, a sárkánykirály címmel együtt.



SÁRKÁNYJELZŐK

A 140 sárkányjelző a sárkányurak dominanciáját jelképezi e földek felett. Amint egy sárkányúr 3 sárkánypikkelyt összegyűjt a lapján, ő lesz ideiglenesen az új sárkánykirály!



KORONA-JELZŐ

A koronajelző az egyik sárkányúrlapra kerül, jelezve hogy éppen ő a sárkánykirály. Amikor egy másik sárkányúr gyűjt össze 3 sárkánypikkelyt, elragadja tőle a koronát, és vele a sárkánykirály címet is.



ALVÓJELZŐK

A 19 alvójelző a sárkányokra kerülhet, bizonyos találkozások és hatások következtében. Egy alvó sárkány harci képességei csökkennek, de a támadás végén felébred, ha a karakter nem győzi le őt.



KARAKTERLAPOK

A 6 karakterlap mindegyike egy-egy új karaktert, és azok különleges képességeit ismertetik, a nagyobb változatosság érdekében.



MŰANYAG KARAKTERFIGURÁK

Minden új hőshöz (karakterlaphoz) tartozik egy-egy új műanyag karakterfigura is, mely magát a hőst jelképezi a játéktáblán.



CSAK A KIEGÉSZÍTŐ EGY RÉSZE NEK HASZNÁLATA

A fedőtáblán szereplő veszélyek túlélése, valamint a sárkánykirály legyőzése még a legerősebb hősök számára is tartogathat kihívásokat. Noha a *Dragon* kiegészítő teljes egészében az Uralom koronája utáni hajsza epikus küldetését dolgozza fel, előfordulhat, hogy csupán a kiegészítő egyes részeivel szeretnétek a *Talisman* társasjátékot játszani, hogy felgyorsítsátok a játékot, vagy csökkentsetek a szükséges győzelmi feltételeket. Az új karakterek és alternatív befejezőkártyák az új jelzők, kártyák, vagy a fedőtábla nélkül is használhatók. Használhatjátok az új sárkányúrlapokat és sárkánykártyákat is anélkül, hogy a fedőtábla valamelyik oldalát használnátok, és az azon szereplő kihívásokkal kellene a karakteriteknek szembenéznük.

További részleteket az „Opcionális szabályok” című fejezetben olvashatsz a 16. oldalon.

A SÁRKÁNY KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATA MÁS KIEGÉSZÍTŐKKEL EGYÜTT

A *Dragon* bármelyik más *Talisman* kiegészítővel együtt használható, beleértve a különböző régiótáblákat is (mint például a *Dungeon* és a *Highland*). A karakterek továbbra is beléphetnek ezekben a kiegészítő régiókba attól függetlenül, hogy a *Dragon* kiegészítő melyik jelzője, vagy kártyája került épp a bejáratul szolgáló mezőkre.

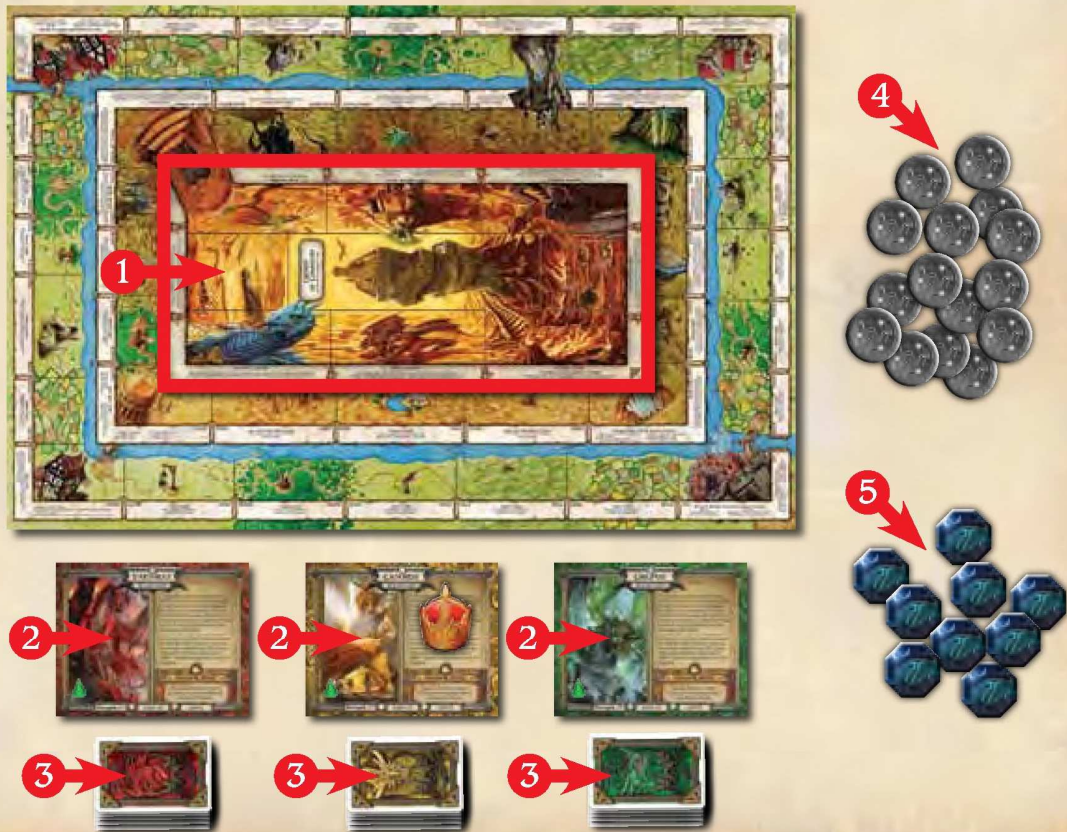
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Amikor a *Dragons* kiegészítővel játszotok, hajtsd végre az alábbi lépéseket is az alapjáték szabálykönyvében leírtakon túl:

- Fedőtábla elhelyezése:** Állapodjatok meg, hogy a fedőtábla melyik oldalát akarjátok használni. Ha elsőként játszotok ezzel a kiegészítővel, inkább a Sárkánybirodalom oldalát javasoljuk, amíg tapasztaltabbak nem lesztek ebben a kiegészítőben. A fedőtáblát a főtábla belső régiója fölé kell fektetni úgy, hogy a Hatalom kapuja mindkét táblán jó helyre kerüljön.
- Sárkányúrlapok elhelyezése:** Keverd meg képpel lefelé a három sárkányúrlapot, majd csapj fel közülük egyet véletlenszerűen képpel fölfelé a játéktábla mellé, és tedd rá a koronajelzőt. Ezután fordítsd képpel fölfelé a másik két sárkányúrlapot is, és tedd őket a már tábla mellett lévő mellé egy sorba. Minden egyes sárkányúrlapra tegyél 5-5 életjelzőt (zöld kúpot).
- Sárkánypakli előkészítése:** Válogasd szét a sárkánykártyákat a hátoldaluk szerinti három kupacba (a Varthrax-pakli piros, a Cadorus-pakli arany, míg a Grilipus-pakli zöld hátoldalú). Keverd meg külön-külön mind a három paklit, és tedd őket a megfelelő sárkányúrlapok alá, továbbra is képpel lefelé.
- Sárkányjelzők előkészítése:** Fordítsd az összes sárkányjelzőt képpel lefelé, keverd meg őket, majd tedd egy halomba a játéktábla mellé. Alternatív megoldásként egy tálkába, a doboz fedelébe, vagy egy húzózsákba is teheted őket. Ez lesz a sárkányjelző-készlet.
- Alvójelzők előkészítése:** Helyezd az összes alvójelzőt egy kupacba, valahová a játéktábla mellé. Ez lesz az alvójelző-készlet.

Ha az összes fenti, valamint az alapszabálykönyvben leírt többi lépést végrehajtottad, a játék immár készen áll a kezdésre!

PÉLDA A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉRE



ÖSSZEILLÓ JELZŐK ÉS KÁRTYÁK

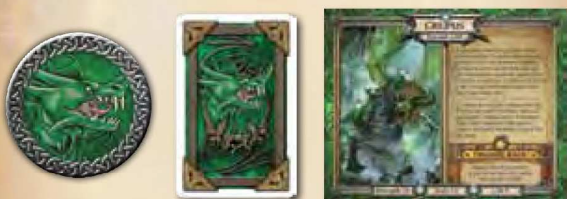
Minden sárkánypikkely és sárkánykártya az egyik sárkányúrhoz tartozik:



A piros Varthrax-pikkelyek és a piros hátlapú Varthrax-kártyák Varthrax sárkányúrhoz tartoznak.



Az arany Cadorus-pikkelyek és az arany hátlapú Cadorus-kártyák Cadorus sárkányúrhoz tartoznak.



A zöld Grilipus-pikkelyek és a zöld hátlapú Grilipus-kártyák Grilipus sárkányúrhoz tartoznak.

E KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYAI

A három sárkányúr verseng egymással az Uralom koronájáért. Amikor egyikük magához ragadja a koronát, ő lesz ideiglenesen a sárkánykirály, és magáénak tekinti a játéktábla mindazon területét, amiken egy sárkánypikkelye található. A sárkánykirályok uralma azonban rövid életű: amint egy rivális sárkányúr összegyűjti a hatalmát arra, hogy elbitorolja a koronát, ő lesz az új sárkánykirály. A sárkánypikkelyeket tartalmazó mezőkön a karakterek sárkánykártyákkal találkoznak ahelyett, hogy kalandkártyákat húznának.

A fenti szabályok kiegészítik a *Talisman* alapjáték szabályait, ha a *Dragon* kiegészítővel is játszotok.

SÁRKÁNYJELZŐK HÚZÁSA

Minden játékosnak a köre kezdetén véletlenszerűen húznia kell egy sárkányjelzőt a készletből, majd végre kell hajtania annak hatását. Miután a sárkányjelző hatása végrehajtásra került, a játékos a normál szabályok szerint folytathatja a körét. A sárkányjelzők a hatásuk szerint kétfélek lehetnek: valamilyen *speciális hatású* és *sárkánypikkely*.

SPECIÁLIS HATÁSÚ SÁRKÁNYJELZŐK

Ezeket a sárkányjelzőket a hatásuk végrehajtása után el kell dobni.

SÁRKÁNYCSAPÁS

Ha egy ilyen sárkányjelzőt húzol, azonnal húznod kell két új sárkányjelzőt a készletből, majd végre kell hajtani mindkét újonnan húzott jelző hatását egymás után, húzási sorrendben. Ha ismét sárkánycsapást húzol, akkor újból két jelzőt kell húznod. A végrehajtása után ezt a jelzőt el kell dobnod.



SÁRKÁNYDÜH

Ha egy ilyen sárkányjelzőt húzol, el kell szenvedned annak a sárkányúnak a „dühöngés” hatását, aki jelenleg épp a sárkánykirály (lásd az „Sárkánydüh” fejezetet a 15. oldalon). A végrehajtás után ezt a jelzőt el kell dobnod.



SZENDERGŐ SÁRKÁNY

Ha egy ilyen sárkányjelzőt húzol, rátehetsz egy alvójelzőt egy tetszőleges régióban lévő sárkányra. Ha nincs egyetlen sárkány egyik régióban sem, akkor egy tetszőleges ellenségre teheted rá az alvójelzőt. Ha éppen egy ellenség sincs a táblán, akkor ennek a jelzőnek nincs hatása. A végrehajtás után ezt a jelzőt el kell dobnod.



Ha egy olyan ellenséggel találkozol, akin van egy alvójelző, az ellenség ereje és tudása egyaránt 3-3 ponttal csökken, de csak a minimális 1-re (lásd az „Alvójelzők” fejezetet a 15. oldalon).

SÁRKÁNYPIKKELYEK

A sárkánypikkelyek hatása attól függően változhat, hogy azt egy sárkányúrlapra, a játéktáblára, vagy a karaktered játéktérületére kell-e éppen elhelyezned.



Varthrax
sárkánypikkelye



Cadorus
sárkánypikkelye



Grilipus
sárkánypikkelye

Amikor egy sárkánypikkelyjelzőt húzol, az a hozzá tartozó sárkányúr lapjára kerül. A sárkányúrlapokon lévő sárkánypikkelyek száma jelzi, hogy az adott sárkányúr éppen milyen közel áll ahhoz, hogy ő legyen a következő sárkánykirály (lásd „A sárkánykirály megkoronázása” című fejezetet a 8. oldalon).

Ha egy sárkánypikkely a játéktábla egyik mezőjére kerül, ezen mezőn a karaktereknek sárkánykártyákat kell húzniuk kalandkártyák helyett, amikor találkozást hajtanak végre (lásd a „Találkozás egy sárkánypikkellyel” című fejezetet a 10. oldalon).

Ha egy sárkánypikkely egy karakter játéktérületére kerül, akkor a karakter bónuszt kap a harci értékére minden nála lévő sárkánypikkely után, a megfelelő ellenfelekkel szemben (lásd a „Sárkánypikkelyhez jutás” című fejezetet a 11. oldalon).

A SÁRKÁNYURAK LEGENDÁJA

A vihar miatt sötétlő égboltról három sárkányúr ereszkedett alá a Tűzföldre, őseik otthonába, hogy megpróbálják megkaparintani maguknak az Uralom koronáját. Bár mindegyikük hatalmas és félelmetes, mind teljesen egyedi képességekkel és vérmérséklettel bír. A legendák ijesztő képet festenek ezen mitikus lényekről.

VARTHRAX

Egy óriási sárkány, elképzelhetetlen fizikai erővel, és taktikai éleslátással. Varthrax szolgálói a fizikai harcban járatosak leginkább, és általában hatalmas fegyvereket forgatnak. Ez a sárkányúr arra használja a befolyását, hogy bukott lovagokat és hatalomra éhes hadurakat vezéreljen mindazok ellen, akik veszélyeztetik uralmát, főként a kastélyokban lakó nemes lovagok ellen. Bár Varthrax általában támogatja a tisztességes harcot, ha úrrá lesz rajta a harag, egy szempillantás alatt könyörtelenül elpusztít mindent és mindenkit maga körül.

CADORUS

Ravaszság és számítás sárkány, hatalmas aranykészséggel, amelyet bonyolult terveinek megvalósítására használ fel. Cadorus szolgálói ügyesen halmoznak fel nagy vagytonokat, általában erős a politikai és gazdasági befolyásuk is. Nagyon könnyen szerez új követőket a kereskedők és azon nemesek köréből, akik gazdagságukat a vidék lakosainak éheztesítésével és elnyomásával szerzik. Cadorus rendkívüli módon megveti a falvakban élő egyszerű földműveseket, akik képtelenek szembeállni vele, ha épp megvesztegetni, vagy éheztesíteni támad kedve őket. Bár Cadorus előnyben részesíti az álnokságot és a fortélyt, ha úrrá lesz rajta a harag, fékevesztett kapzsisága révén egyszerűen magának követel minden zsákmányt, figyelmen kívül hagyva a korábban kidolgozott ravasz terveit.

GRILIPUS

Titokzatos sárkány, aki képes ellesni a körülötte élő összes élőlény varázsmesterségét. Grilipus szolgálói varázslatokat és rituálékat használnak a természet erőinek akarataikhoz hajlítására. Különös tehetséggel képes manipulálni a druidákat, kószákat, illetve minden olyan lényt, aki valamilyen módon kötődik a természethez. Grilipus folyamatosan kutat a templomokban szolgáló papok után, és próbálja őket rávenni az égben lakozó szellemek imádatára, a földben lakozókkal szemben. Bár Grilipus általában védi a természetet, amelyből az erejét is nyeri, ha úrrá lesz rajta a harag, akkor a környezetét romlottá változtatja, és mindent megmérgez, megöl és elemészt maga körül.



KARAKTERSORSOK

SÁRKÁNYVADÁSZ

Vad szerencsevadász, aki tökélyre fejlesztette a kártékony sárkányok nyomon követésének és megölésének veszélyes művészetét, hogy minél több jutalomra tehesen szert a halálra rémült falusiak révén.



TÚZVARÁZSLÓ

A pyromancia változékony és ijesztő mestere, akinek elméjében állandó harcot vív a józanság és a fortyogó, mindent elemésztő, harci düh.



SÁRKÁNYLOVAS

Rettenthetetlen és éleselméjű utazó, aki örfegyelme és bátorsága révén felfedezte a sárkányok megszelídítésének titkait, így változtatván őket kegyetlen ellenfelekből lojális útitársakká.



IDÉZŐ

A mágikus művészetek kecses és fürgé alkalmazója, aki ügyes kezeit örömmel használja mások szórakoztatására is.



SÁRKÁNYPAPNŐ

A sárkánykultusz domináns és hataloméhes matriarchája, aki ősi rituálék során élöket áldoz fel, hogy megszerezze az általa anyyira imádott sárkányok áldását.



MINOTAURUSZ

Kegyetlen, féktelenül erőszakos teremtmény, aki összezúz minden útjába kerülőt, tekintet nélkül az általa okozott pusztításra.



A SÁRKÁNYKIRÁLY MEGKORONÁZÁSA

Ha egy sárkánypikkelyjelzőt húzol a köröd kezdetén, azt a hozzá tartozó sárkányúr lapjára kell tenned. Ha a harmadik sárkánypikkelyt teszed e módon egy sárkányúr lapjára, azonnal meg kell őt koronáznod, mint az új sárkánykirályt: tedd át a koronajelzőt ezen sárkányúrlapra, hogy mutassa annak új státuszát.

Ezután vedd le a frissen megkoronázott sárkányúr lapjáról az egyik pikkelyjelzőjét, és tedd azt a karaktered mezőjére. Ha ezen a mezőn már van egy sárkánypikkely, akkor az óramutató járásával ellentétes irányba haladva, az első olyan mezőre tedd a sárkánypikkelyt, amelyen nincs még sárkánypikkelyjelző. Ha az adott régiód minden mezőjén van már egy-egy sárkánypikkelyjelző, akkor dobd el az adott jelzőt, és el kell szenvedned az adott sárkányúr „dühének” hatását (lásd a „Sárkánydüh” fejezetet a 15. oldalon). Mindezek után dobd el a sárkányúrlapon megmaradt másik két sárkánypikkelyjelzőt, majd folytasd a körödet normál módon.

Ily módon a sárkánykirály kiléte folyamatosan változni fog a játék során, miközben Varthrax, Cadorus, illetve Grilipus sárkánypikkelyei felkerülnek a játéktábla mezőire.

Fontos: A belső régióban lévő karakterek NEM tesznek sárkánypikkelyjelzőt a mezőjükre, ehelyett mind a 3 sárkánypikkelyt el kell dobniuk a megkoronázott sárkányúr lapjáról.

SÁRKÁNYELLENSÉG

Néhány kártya és különleges képesség csak a sárkányokat érinti.



A „sárkány” (Dragon) kifejezés minden olyan ellen-ségre vonatkozik, amelynek típusában a „sárkány” szó szerepel. A csak a sárkányokat érintő kártyák és különleges képességek NEM használhatók a sárkányurak, vagy a belső régió sárkányai ellen.

PÉLDA A SÁRKÁNYKIRÁLY MEGKORONÁZÁSÁRA

Az idéző a köre kezdetén egy Varthrax sárkánypikkelyjelzőt húz. A kihúzott sárkánypikkelyt ráteszi Varthrax sárkányúrlapjára, amelyen így összesen 3 sárkánypikkelyjelző lesz.



Ennek következtében Varthrax sárkányurat megkoronázzák, így ő lesz az új sárkánykirály! A koronajelzőt át kell tenni Varthrax sárkányúrlapjára, majd az egyik sárkánypikkelyjelzője a sárkányúrlapjáról az idéző karakterének aktuális mezőjére kerül - a fogadóra (Tavern), ahol épp nincs még sárkánypikkelyjelző -, a másik 2 sárkánypikkelyt pedig el kell dobni Varthrax sárkányúrlapjáról, majd az idéző folytatja a körét.





TALÁLKOZÁS EGY SÁRKÁNYPIKKELLYEL

A játék során egyre több sárkánypikkelyjelző kerül a játéktábla mezőire, vagy amikor az egyik sárkányurat megkoronázzák, vagy a különböző kártyák hatására. Ha egy karakter egy sárkánypikkelyt is tartalmazó mezőre lép, és találkozást hajt végre, akkor találkozhat magával a mezővel, egy azon a mezőn tartózkodó másik karakterrel, vagy az ott lévő sárkánypikkellyel.

Kivétel: Ha egy karakter egy olyan mezőre lép, amelyen annak a sárkányúrnak a sárkánypikkelyjelzője van, aki épp a sárkánykirály, csak és kizárólag ezzel a sárkánypikkellyel találkozhat.

Amikor egy karakter egy sárkánypikkelyjelzővel találkozik, akkor húznia kell egy sárkánykártyát a sárkánypikkelynek megfelelő pakliból, még akkor is, ha már fekszik képpel fölfelé egy, vagy több kártya az adott mezőn. Ezután a karakternek a normál szabályok szerint meg kell oldania az adott mezőn lévő ÖSSZES kártya találkozásait. (A kártyákat a találkozási értékük szerinti sorrendben kell megoldaniuk. Az azonos találkozási értékű kártyák erejét, vagy tudását össze kell adni, stb.) Ennek következtében a karakter

találkozhat egymás után akár az alapjáték egyik kalandkártyájával, majd egy sárkánykártyával, ha ez utóbbinak magasabb a találkozási értéke.

Amikor egy karakter a mezőn lévő sárkánypikkellyel találkozik, magának a mezőnek az összes utasítását figyelmen kívül kell hagynia. Más szóval, a mezőn lévő utasításoknak nincs hatása a karakterre, vagy a kártyákra. Ez drasztikusan megváltoztathat egyes mezőket, hiszen a sárkánypikkelyek megakadályozhatják, hogy például a karakterek tárgyakat vásárolhassanak a faluban, imádkozzanak a templomban, vagy gyógyuljanak a doktornál.

Ha az Őrzőn lévő sárkánypikkelyjelző épp az aktuális sárkánykirály pikkelye, akkor a karakter nem léphet át a külső régióból a középső régióba, de szabadon visszamehet a középső régióból a külső régióba.

Ha a Hatalom kapuján lévő sárkánypikkelyjelző épp az aktuális sárkánykirály pikkelye, akkor a karakter nem léphet át a középső régióból a belső régióba, de szabadon visszamehet a belső régióból a középső régióba.

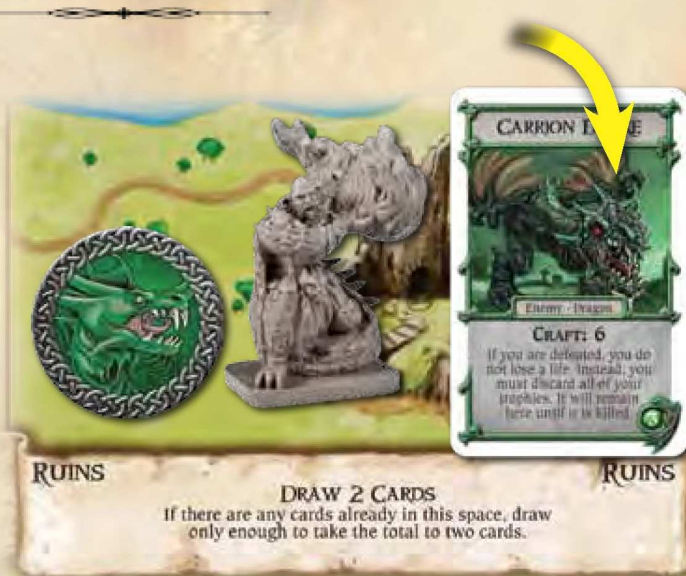
PÉLDA A SÁRKÁNYPIKKELLYEL VALÓ TALÁLKOZÁSRA

A tűzvarázsló a „Romok” (Ruins) mezőn fejezi be a mozgását, amelyen egy Grilipus sárkánypikkelyjelző van. Grilipus éppen nem a sárkánykirály, így a tűzvarázsló eldöntheti, hogy az adott mezővel, vagy a sárkánypikkellyel kíván-e találkozni.

A tűzvarázsló úgy dönt, hogy inkább a sárkánypikkellyel akar találkozni, ezért felhúzza a Grilipus-pakli legfelső sárkánykártyáját (egy dögsárkányt), majd képpel felfelé az adott mezőre fekteti azt.

Annak ellenére, hogy a „Romok” mezőn az az utasítás szerepel, hogy 2 kártyát kell húzni, a tűzvarázsló (mivel a sárkánypikkellyel találkozott) figyelmen kívül hagyja most ezt az utasítást.

A tűzvarázslónak a normál szabályok szerint pszi-harcban le kell győznie a dögsárkányt.





SÁRKÁNYPIKKELYHEZ JUTÁS

Ha a karaktered megöl egy sárkánykártyán szereplő ellenséget, akkor a most legyőzött sárkánykártya trófea mellé elveheted a meződön lévő sárkánypikkelyjelzőt is, és a játékterületre teheted azt. Egy nálad lévő sárkánypikkelynek 2 erőteljes hatása van:

- Ha egy sárkánykártyán szereplő ellenséggel, vagy egy sárkányúrral találkozol, akkor minden olyan nálad lévő sárkánypikkely, amelyik passzol az adott ellenfélhez, vagy sárkányúrhoz (azaz megfelelő színű), egy-egy ponttal növeli a harci értékedet.
- Ha egy sárkányúr „dühöngés” hatásának lennél kitéve (lásd a „Sárkánydüh” fejezetet a 15. oldalon), akkor eldobhatsz egy nálad lévő, az adott sárkányúrhoz tartozó sárkánypikkelyt, hogy ne szenvedd el a sárkányúr dühöngésének hatását.

Minden karakter tetszőleges számú sárkánypikkelyt szerezhet a játék során. A sárkánypikkelyek nem tárgyak, varázslatok, vagy követők, ezért nem lehet őket eldobni, ellopni, eladni, vagy átadni egy másik karakternek. Ha a karaktered meghal, az összes nála lévő sárkánypikkelyjelzőjét „megöröklí” az új karaktered.

SÁRKÁNYPIKKELYEK TÖBB ELLENSÉG ESETÉN

Ha egyszerre több ellenséggel harcolsz, akkor minden nálad lévő, megfelelő színű sárkánypikkely, minden hozzá passzoló ellenséggel szemben megnöveli a harci értékedet egy-egy ponttal.

Például: Ha egyszerre két Varthrax-pakliba tartozó ellenség támad rád (azonos a találkozási értékük), és 3 Varthrax sárkánypikkely van nálad, akkor összesen (2x3=) 6 pontot adhatsz a harci értékedhez.

Például: Ha egyszerre két ellenség támad rád (azonos a találkozási értékük), de az egyik a Varthrax-pakliba tartozik, a másik pedig a Cadorus-pakliba, és 2 Varthrax sárkánypikkely, valamint 1 Cadorus sárkánypikkely van nálad, akkor összesen (2+1=) 3 pontot adhatsz a harci értékedhez.

PÉLDA A SÁRKÁNYPIKKELYHEZ JUTÁSRA

A minotaurusz a „Fogadó” (Tavern) mezőjén fejezi be a mozgását, ahol az idéző és egy Varthrax sárkánypikkely is van. Mivel épp Varthrax a sárkánykirály, így a minotaurusz nem találkozhat sem a fogadó mezőjével, sem az idézővel, hanem magával a sárkánypikkellyel kell találkoznia. A minotaurusznak fel kell húznia a Varthrax-pakli legfelső lapját - egy tűzsárkány (Fire Drake) az - és a fogadó mezőjére kell azt fektetnie képpel felfelé.

A minotaurusz megtámadja a tűzsárkányt, és csatában legyőzi őt. Ezután jutalmul elveheti a fogadó mezőjéről Varthrax sárkánypikkelyét (hiszen sikerült itt egy Varthrax-ellenséget legyőznie). A Varthrax sárkánypikkely lekerül a játéktábla mezőjéről, és a minotaurusz játékterületére kerül. Ezen felül természetesen a minotaurusz még elveheti trófeaként a tűzsárkány kártyáját is.



PÉLDA A SÁRKÁNYPIKKELY HASZNÁLATÁRA

Az idéző a „Romok” (Ruins) mezőre lép, amelyen egy dögszárkány (Carrion Drake) kártya és egy Grilipus sárkánypikkelyjelző található. Mivel épp nem Grilipus a sárkánykirály, az idéző eldöntheti, hogy a mezővel, vagy a sárkánypikkellyel akar-e találcsozni. Az idéző az előbbi mellett dönt. A „Romok” mező utasítása szerint 2 kártyát kell húzni. Mivel már van egy kártya itt, csak 1 kalandkártyát húz, ami egy árny (Shadow).



Mindkét ellenségnek azonos a találkozási értéke, így az idézőnek egyszerre kell megküzdenie velük. Az idéző rendelkezik 2 Grilipus sárkánypikkellyel, ami passzol a dögszárkányhoz, így 2-vel növelheti a harci értékét. Ha az idézőnek sikerül mindkét ellenségét egyszerre legyőznie, elteheti mindkét kártyát trófeaként, majd a dögszárkány legyőzése miatt elveheti a Grilipus sárkánypikkelyjelzőt is jutalmul, amit a játékkerületére tehet.

FEDŐTÁBLA

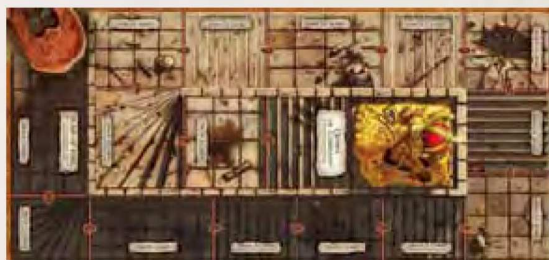
A fedőtáblának két oldala van: az egyik oldalán a Sárkánytorony, a másikon a Sárkánybirodalom. A játék megkezdése előtt közösen kell eldöntenetek, hogy melyik oldalát szeretnétek használni. A fedőtábla az elhelyezése után egy új belső régiót képez, és felváltja az alaptábla belső régió találkozásait és győzelmi céljait.

A Sárkánybirodalom elrendezése hasonlít az alaptábla belső régiójához, de az egyes mezők kihívásai veszélyesebbek lesznek, ahogy a sárkányúrlapokon egyre nő a sárkánypikkelyjelzők száma.



Sárkánybirodalom

A Sárkánytoronyban egyetlen út vezet „felfelé” egy csigalépcsőn keresztül az Uralom koronájáig, és minden mezőn bizonyos számú lapot kell húznotok az aktuális sárkánykirály paklijából.



Sárkánytorony

BELÉPÉS AZ ÚJ BELSŐ RÉGIÓKBA

A Sárkánybirodalomba és a Sárkánytoronyba ugyanúgy a Hatalom kapuján keresztül lehet belépni, teljesítve annak követelményeit. A Hatalom kapujának mezőjén található utasítások írják le, hogy miként lehet mozogni a belső régióban.



VISSZAFORDULÁS

A belső régióban dönthetsz úgy, hogy a karaktered visszafordul, és visszatér a Veszélyek síkjára ahelyett, hogy az Uralom koronája felé haladna tovább. Ha egyszer már visszafordultál, minden körben csak egy mezőt mozoghatsz, viszont a Veszélyek síkjára való visszaérkezésedig figyelmen kívül hagyhatod az egyes mezők utasításait.

Ha egyszer már kijelentetted, hogy a karaktered visszafordul, nem gondolhatod már meg magad, és egészen a Veszélyek síkjáig visszafelé kell mozognod. Azt elérve szabadon eldöntheted, hogy elhagyod a belső régiót, vagy inkább ismét elindulsz az Uralom koronája felé. Amikor a Hatalom kapuján vissza akarsz lépni a belső régióból a középső régióba, nem kell azt ismét kinyitnod: egyszerűen mozgasd a karaktered a Veszélyek Síkjáról a Hatalom kapuja mezőjére.

TALÁLKOZÁSOK A BELSŐ RÉGIÓBAN

A belső régióban lévő lények, ellenségek és sárkányurak nem lehetnek célpontjai varázslatoknak, és nem lehet elkerülni sem őket. Egy karakter csak egy másik karakterrel tud találkozni a Veszélyek síkján, illetve a Tűz völgye mezőin. A belső régióban lévő karakterek megcélozhatók varázslatokkal, vagy egyéb hatásokkal, kivéve, ha ezt a kártya szövege kifejezetten nem tiltja.

Ha egy hatás következtében egy belső régióban tartózkodó karakternek sárkánypikkelyjelzőt kellene elhelyeznie a mezőjén, a jelzőt az elhelyezés helyett el kell dobni.

A SÁRKÁNYBIRODALOM MEGHÓDÍTÁSA

Nem kell mozgásra dobni a Sárkánybirodalomban, ehelyett a karaktered egy mezőt lép előre, a nyíl irányába. A belső régió mezőinek minden egyes utasítását végre kell hajtani, mielőtt a karaktered továbbhaladhatna az Uralom koronája felé. A Sárkánybirodalom meghódítása ugyanazokat a szabályokat követi, mint az alaptábla belső régiójáé, kivéve csak az jelenti, hogy egyes mezők veszélyesebbek lehetnek, amint a sárkányúrlapokon egyre több pikkely van.

A „Bányára” (Mines) vonatkozó bármilyen utasítás, vagy hatás a „Sárkánykőbányára” (Dragonstone Mines) vonatkozik. A „Kriptára” (Crypt) vonatkozó bármilyen utasítás, vagy hatás a „Sárkánycsontkriptára” (Dragonbone Crypt) vonatkozik.

Amint egy karakter eléri a Hatalom koronáját, szembe kell néznie a sárkánykirállyal (lásd az „Összecsapás a sárkánykirállyal” fejezetet a 14. oldalon).

A SÁRKÁNYTORONY MEGMÁSZÁSA

Nem kell a mozgásra dobni a Sárkánytoronyban, ehelyett a karakterednek annyi sárkánykártyát kell húznia az aktuális sárkánykirály paklijából, ahányat az adott mező utasítása előír.

Ne felejtse el, hogy mindig **a köröd kezdetén kell** sárkánykártyákat húznod, annyit, amennyire a mező utasít. Ez határozza meg, hogy majd hány mezőt léphetsz előre, és ebben a körödben már **nem kell kártyákat húznod** azon mező utasítása szerint, **ahová lépsz**.

A Sárkánytoronyban a korábban ismertetett szabályok szerint találkozol a sárkánykártyákkal (a kártyákat a találkozási érték szerinti

sorrendben kell megoldanod, az azonos találkozási értékű ellenségek egyszerre támadnak és erejük / tudásuk összeadódik, stb.), kivéve azt, hogy az itt találkozott ellenségekre nem hatnak a varázslatok, és nem lehet elkerülni sem őket. A karakterek általában normál módon használhatják a sárkánypikkelyeiket. Ha egy karakteredet legyőzik, vagy arra kap utasítást, hogy hagyja ki a körét, akkor előfordulhat, hogy nem találkozik egyetlen kártyával sem az aktuális mezőjén.

Miután a karaktered befejezte a találkozást a felhúzott sárkánykártyákkal, egy mezőt előreléphet az Uralom koronája felé, plusz egy-egy további mezőt, minden általa ebben a körében megölt ellenség után. Viszont, ha a karakteredet egy lépcső mezőn győzik le, akkor vissza kell lépned egy mezőt a Hatalom kapuja felé, ahogy az adott mező utasításában is szerepel.

Miután a karaktered befejezte a körét, dob el a Sárkánytoronyban lévő összes kártyát és jelzőt.

Amint a karaktered eléri a Hatalom koronáját, szembe kell néznie a sárkánykirállyal (lásd az „Összecsapás a sárkánykirállyal” fejezetet a 14. oldalon).

SÁRKÁNYTORONY SZABÁLYOK PONTOSÍTÁSA

Ha egy lépcsőn legyőzöl egy ellenséget, de egy másik ellenség ezután legyőzi a karakteredet, visszafelé kell lépned egy mezőt a Hatalom kapuja felé, ahelyett, hogy előre lépnél egyet.

Ha egy lépcső mezőn a karaktered döntetlent ér el, a fenti szabályok szerint előre mozog.

Ha egy kártya a köröd kezdetén kerül a Sárkánytoronyra (például egy varázslat következtében, vagy ha eldobsz egy tárgyat, vagy követőt), akkor is annyi sárkánykártyát kell húznod, amennyire az aktuális mező utasít. Azaz minden esetben a mező utasítása szerinti számú sárkánykártyát kell húznod, függetlenül attól, hány kártya van már az adott mezőn.

Ha a karakterednek az óramutató járásával megegyező irányba kell mozognia, akkor a nyilak irányába mozog. Ha az óramutató járásával ellentétes irányba kell mozognia, akkor a nyilakkal ellentétes irányba kell mozognia.



PÉLDA A SÁRKÁNYTORONYBAN VALÓ MOZGÁSRA

A sárkányvadász a Veszélyek síkján (Plain of Peril) kezdi a körét. Ez a mező arra utasítja, hogy húzzon 1 kártyát, amely majd meghatározza, mozoghat-e extra mezőt. Éppen Varthrax a sárkánykirály, tehát a sárkányvadásznak a Varthrax-pakli tetejéről kell a felső lapot felhúznia, majd találkoznia kell az így felhúzott sárkánykártyával.

A sárkányvadász egy tűzsárkány (Fire Drake) kártyát húz, akit megöl, tehát egy extra mezőt mozoghat a körében: így két mezőt léphet előre a toronyban, majd a köre véget ér.

Ha a sárkányvadászt legyőzte volna a tűzsárkány, akkor - mivel nem lépcső mezőn áll éppen - csak egy mezőt lépett volna előre, majd a köre végén el kellett volna dobnia a tűzsárkány kártyáját.



ÖSSZECsapás a SÁRKÁNYKIRÁLYAL

Ahhoz, hogy szembe tudj nézni az aktuális sárkánykirállyal, túl kell élned a belső régió veszélyeit, és el kell jutnod a tábla közepén lévő „Uralom koronája” mezőig. Amint a karaktered belép az Uralom koronájának mezőjére, azonnal megtámadja őt az aktuális sárkánykirály. Ekkor döntened kell: az erőddel, vagy a tudásoddal kívánsz-e szembeszállni vele. Minden alkalommal, amikor legyőzöd a sárkánykirályt, el kell távolítanod a sárkányúrlapjáról egy-egy életjelzőt, és azonnal újból meg kell támadnod őt.

Az a karakter, aki eltávolítja az aktuális sárkánykirály lapjáról az utolsó életjelzőt, megnyeri a játékot!

Ha a karaktered döntetlent ér el a sárkánykirállyal bármelyik összecsapása során, vagy az legyőz téged, akkor az aktuális köröd azonnal véget ér, és a következő köröd kezdetén ismét újból meg kell támadnod majd a sárkánykirályt. Ha a sárkánykirály legyőzi a karakteredet, akkor az életvesztésen túl el kell szenvedned dühének

hatását is. Ha a karaktered meghal, és az Uralom koronája mezőn nincs egyetlen más karakter sem, akkor a sárkánykirály visszanyeri az összes (5) életét.

Amíg a karaktered az Uralom koronájának mezőjén tartózkodik, nem mozoghat, nem fordulhat vissza a Veszélyek síkja felé, hanem folytatnia kell az összecsapást az aktuális sárkánykirállyal.

Miközben egy karakter az „Uralom koronája” mezőn tartózkodik, és egy másik sárkányúr lapjára elhelyezésre kerül a 3. sárkánypikkely, akkor azok közül az egyik az azt elhelyező karakter mezőjére kerül (ha épp nem a belső régióban van), viszont ez a sárkányúr nem kapja meg a koronát. Más szavakkal: a sárkánykirály személye nem változhat, amíg van karakter az „Uralom koronája” mezőn.

Miután minden karakter elérte az „Uralom koronája” mezőt, és szembenézett a sárkánykirállyal, minden megölt karakter automatikusan elveszíti a játékot. Ne felejtsetek el, hogy ez a szabály a játék fennmaradó részében már érvényben marad.



ALTERNATÍV BEFEJEZÉSKÁRTYÁK

Az alternatív befejezőkártyák használata opcionális: meg kell egyeztetned a játék kezdete előtt, hogy használjátok-e őket. Az alternatív befejezőkártyák lehetővé teszik a számotokra, hogy valamilyen alternatív módon használjátok fel a *Dragon* kiegészítő kártyáit és jelzőt.

A játékot azonban nem játszhatjátok egyszerre a *Dragon* kiegészítő szabályaival, és az alternatív befejezőkártyákkal.

BEFEJEZÉSKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Keverjétek meg az összes rendelkezésre álló alternatív befejezőkártyát képpel lefele, majd húzzatok közülük egyet, és képpel felfelé csapjátok fel azt az „Uralom koronája” mezőre.

ALTERNATÍV BEFEJEZÉS TALÁLKOZÁSOK

Az alternatív befejezőkártyák felváltják az alapjáték győzelmi feltételét, és egy új (alternatív) lehetőséget kínálnak nektek a játék megnyerésére.

Az alternatív befejezőkártyák használatakor a karaktereknek ugyanúgy el kell érniük az Uralom koronájának mezőjét, majd egy találkozást kell végrehajtaniuk az ott lévő befejezőkártyával, betartva a kártyára írt szabályokat (azaz nem uralomvarázslatok segítségével kell legyőzni a többi játékost, mint az alapjátékban).

Az alternatív befejezőkártyákkal történő játék esetén továbbra is érvényben van a belső régióra vonatkozó összes többi szabály:

- Sem a belső régióban tartózkodó lények, sem az alternatív befejezőkártyák nem lehetnek varázslatok célpontjai. Ezeket a lényeket, és a befejezőkártyákat nem lehet elkerülni.
- Az Uralom koronájának mezőjét elérő karakter a továbbiakban már nem mozoghat, ezen a mezőn kell maradnia, kivéve, ha az alternatív befejezőkártya erről másként nem rendelkezik.
- Amint egy karakter eléri az Uralom koronájának mezőjét, az összes többi, éppen halott karakter azonnal elveszíti a játékot.

Az alternatív befejezőkártyák utasításai általában csak az Uralom koronájának mezőjén tartózkodó karakterekre vonatkoznak. Azon utasítás, ami előtt egy csillagszimbólum szerepel, minden karakterre hatással van, függetlenül attól, hogy épp melyik régióban tartózkodnak, beleértve az Uralom koronájának mezőjén lévő karaktereket is.



csillagszimbólum

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Az alábbiakban ismertetjük a *Dragon* kiegészítő új játéktartozékaira vonatkozó speciális szabályokat.

SÁRKÁNYDÜH

A három sárkányúr mindegyike rendelkezik valamilyen sárkánydüh hatással: Varthrax arra kényszerít, hogy eldobd egy követőt, Cadorus egy tárgyat dobhatja el veled, míg Grilipus dühe miatt egy varázslatodtól kell megválnod.



Ha nincs épp nálad az, amit el kellene dobnod a sárkánydüh miatt, akkor egy életet vesztesz. Ha el tudsz dobni egy, az éppen dühöngő sárkányúrhoz tartozó sárkánypikkelyjelzőt, akkor mentesülsz a düh hatása alól, és nem kell elszenvadnod annak következményeit (lásd a „Sárkánypikkelyhez jutás” című fejezetet a 11. oldalon).

ALVÓJELZŐ

A karakterek néha alvójelzőket helyezhetnek a táblán lévő ellenségek kártyáira a játék során. Amikor egy olyan ellenséggel találkozol, akin van egy alvójelző, annak ereje és tudása egyaránt 3-3 ponttal csökken (minimum 1-re).



alvójelző

Egy ellenségen egy időben csak egy alvójelző lehet. Azaz nem lehet 2 alvójelzőt egy ellenségre tenni, hogy az ereje 6 ponttal csökkenjen.

Ha a karaktered egy szendergő ellenséggel találkozik (olyan ellenséggel, amin van egy alvójelző), a jelző a köröd végén visszakerül a közös készletbe, függetlenül attól, legyőzted-e őt, vagy nem. Egy alvó ellenség legyőzése nem csökkenti annak trófeaértékét, azaz az ellenség a kártyájára nyomtatott teljes értéket éri.

KÁRTYA HÚZÁSA AZ AKTUÁLIS SÁRKÁNYKIRÁLY PAKLIJÁBÓL

Amikor a karaktered olyan utasítást kap, hogy húzzon egy sárkánykártyát, vagy húzzon egy kártyát a sárkánykirály paklijából, minden esetben az éppen aktuális sárkánykirályhoz tartozó pakliból kell kártyát húznia.



LEHELETTÁMADÁS

Néhány sárkány a leheletével támad, mielőtt a normál támadását megoldanád. Miután a karaktered elszenvedte a leheletáttámadás következményeit, utána kell megoldanod a csata, vagy pszi-harc hatását, hacsak ezt a kártya szövege kifejezetten másként nem jelzi.

Ha a karaktered olyan varázslattal, vagy képességgel rendelkezik, amit csatában, vagy pszi-harcban használhat, azt még a leheletáttámadás előtt használhatja.

Ha a karaktered elkerüli a sárkányt, a leheletáttámadását sem kell végrehajtani (azaz azt is elkerüli).

SÁRKÁNYKÁRTYÁK ÉS SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

A kalandkártyákra vonatkozó különleges képességek és hatások csak azután használhatók a sárkánykártyákkal kapcsolatban, miután azok felhúzásra és a táblán elhelyezésre kerültek.

Például: A jósnő különleges képessége úgy szól, hogy amikor kalandkártyát húz, azt eldobhatja, és húzhat helyette egy másikat. Ez a képesség NEM használható, amikor a jós egy sárkánykártyát húz, hiszen az még nem került a táblán elhelyezésre.

Például: Egy karakter belép egy olyan mezőre, ahol már van egy sárkánykártya, majd elmond egy „Pusztítás” (Destruction) varázslatot. A varázslat hatására levehet a mezőjéről minden oda felcsapott kalandkártyát, és eldobhatja azokat. A karakter ezzel a varázslattal elpusztíthat sárkánykártyákat is, hiszen azok már korábban felhúzásra, és a táblán elhelyezésre kerültek.

SÁRKÁNYJELZŐK ELDOBÁSA

Amikor eldobsz egy sárkányjelzőt, azt el kell távolítanod a játékból, azaz vissza kell raknod a játék dobozába. Ha a sárkányjelző-készlet összes jelzője elfogyott, akkor vedd vissza az összes játékból eltávolított sárkányjelzőt, keverd meg őket képpel lefelé, egy új sárkányjelző-készletet létrehozva ezáltal.

KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Ha egy hatás (mint például az aktuális sárkánykirály dühe) miatt egy tárgy-, követő-, vagy varázslatkártyát kell eldobnod, minden esetben te választhatod meg, hogy az adott típusú kártyáid közül melyik legyen az, kivéve, ha a hatás szövege kifejezetten másként nem rendelkezik.

KÁRTYÁK ELFOGYÁSA

Ha az egyik sárkányúr paklijából elfognak a sárkánykártyák, akkor képpel lefelé keverd össze az összes eldobott megfelelő sárkánykártyát, egy megfelelő új sárkánypaklit képezve ezáltal.

KÖR KIHAGYÁSA

Ha egy karakter kihagyja a körét, akkor sárkányjelzőt sem kell húznia a kihagyott köre kezdetén.

ALTERNATÍV SZABÁLYOK

Az alábbiakban azokat az alternatív szabályokat ismertetjük, amiket akkor használhattok, ha szeretnétek még tovább színesíteni a játékot. Ha az alább felsorolt szabályok valamelyikét szeretnétek használni, akkor a játék kezdete előtt győződjetek meg róla, hogy mindenki megértette, és elfogadta az adott szabályt.

A SÁRKÁNYKIRÁLY DÜHE

Az alábbi változat még veszélyesebbé teszi a sárkánypikkelyek megjelenését a játéktábla mezőin. Ha egy sárkányurat épp sárkánykirállyá koronáznak, akkor a következő hatásokat kell alkalmazni minden olyan mezőn, ahol az ő sárkánypikkelye található:

- Az ilyen mezőkön tartózkodó összes karakter elszenvedi a sárkánykirály dühöngésének hatását.
- Ezután az ilyen mezőkön lévő összes kártyát el kell dobni, beleértve a kaland-, sárkány-, varázslat- és árukártyákat, valamint minden más kiegészítő kártyáit is. A sárkánypikkelyjelző továbbra is a mezőn marad.

A sárkánykirály dühének hatását a sárkánykirály megkoronázása után azonnal végre kell hajtani, de még azelőtt, hogy a sárkányúrlapján lévő egyik pikkelyét elhelyeznétek az aktív karakter mezőjén (a másik két pikkelyt pedig eldobnátok).

AZ IGAZI KORONA-KIHÍVÁS

Az alábbi változat a lehető legnagyobb kihívás elé állítja a karaktereket a győzelmet hajszolva. A hozzáadott extra veszélyek miatt, amit a játékosoknak le kell küzdeniük a győzelem elérése érdekében, jelentősen megnőhet a játék hossza. Épp ezért, amikor ezzel a változattal játszottok, javasoljuk, hogy használjátok az alapjáték szabálykönyvének 21. oldalán feltüntetett „Erő és tudás”, illetve „Kezdőbónusz” alternatív szabályokat a gyorsabb játék érdekében.

A *Dragon* kiegészítő minden szabályával játszani fogtok, azzal az egy kivétellel, hogy a fedőtáblát (tetszőleges oldalával felfelé) a belső régióra fektetés helyett, a játéktábla mellé kell elhelyeznetek a játék kezdetén.

A játék megnyerése érdekében elsőként a karaktereknek el kell érniük a belső régió középső mezőjét. Amint egy karakter belép a belső régió Uralom koronájának mezőjére, azonnal átkerül a fedőtáblán lévő „Veszélyek síkja” (Plain of Peril) mezőre. Miután egy karakter a fedőtáblán is eljut az Uralom koronájának mezőjére, csak akkor szállhat szembe a sárkánykirállyal, és nyerheti meg a játékot.

Ha egy találkozás egy karaktert a belső régió egy megadott mezőjére teleportálja át, akkor az alapjáték táblájának belső régiójának megfelelő mezőjére kerül, és nem a fedőtábla hasonló nevű mezőjére.

Például: Ha egy karakter találkozik a Nagy Kapu (Great Portal) kártyával, az alaptábla Veszélyek síkja mezőjére kerül, és nem a fedőtábla hasonló nevű mezőjére.

SÁRKÁNSZAPORULAT

Az alábbi változat lehetőséget ad a karaktereiteknek, hogy még a játék korai szakaszában találkozhassanak sárkánypikkelyekkel.

Miután végeztetek a játék előkészítésével, a kezdőjátékos addig húzzon sárkányjelzőket a készletből, amíg egy sárkánypikkelyt nem húz (az ekkor kihúzott sárkánycsapás-, sárkánydüh- és szendergő sárkány jelzőket tegyétek egyelőre félre). Ezután a kezdőjátékos dobjon egy kockával, és a kihúzott sárkánypikkelyjelzőt helyezze el a karaktere kezdőmezőjétől számítva, az óramutató járása szerinti irányba haladva, a kidobott számnak megfelelő távolságra lévő mezőn, a sárkánypikkelyek normál elhelyezési szabályait követve (ha már van ezen a mezőn egy sárkánypikkely, akkor az óramutató járásával ellentétes irányba haladva a legelső olyan mezőre kell azt elhelyezni, ahol még nincs sárkánypikkely). A kezdőjátékos ezután húzzon egy újabb sárkánypikkelyjelzőt, ismét dobjon egyet, és ezt a kezdőmezőjétől számolva az óramutató járásával ellentétes irányba helyezze el.

A sorban következő karakter folytatja a sárkánypikkelyek húzását, és elhelyezését. A folyamat addig tart, míg minden játékos 2-2 sárkánypikkelyjelzőt nem húzott fel, és nem helyezett el a játéktáblán. Ezután az összes félretett sárkánycsapás-, sárkánydüh- és szendergő sárkány jelzőket képpel lefele keverjétek vissza a készletbe. Ha mindezzel végeztetek, a játék készen áll a kezdésre!



HASZNOS TIPPEK

Mindegyik sárkánykártya-pakli különböző kihívásokat és jutalmakat tartogat. Amint kezditek felfedezni az egyes paklik témáját, rájöhettek, hogy melyik találkozásai passzolnak leginkább a karaktereitekhez.

Ha az aktuális sárkánykirály egyik pikkelye van egy mezőn, akkor a mező utasításait figyelmen kívül kell hagyni. Ezt a karaktereitek kihasználhatják az olyan mezők elkerülésére, amiket amúgy is kihagynának annak negatív hatása miatt (mint például a középső régió sivataga). Viszont tisztában kell lennetek, hogy a sárkánykirály pikkelyei a hasznos mezők hatását is érvényteleníthetik (például a falusi gyógyítóét).

Ha egy mezőn van sárkánypikkely és egy kalandkártya is, a bátrabb karakterek dönthetnek úgy, hogy a sárkánypikkellyel akarnak inkább találkozni, az adott mező helyett. Ezáltal a karakter húzhat egy sárkánykártyát is, majd mindkét kártyával találkozhat. Egy körön belül több kártyával találkozni mindig olyan előnynek számít, mintha egy extra kört kaptál volna.

Ha egy mezőn van sárkánypikkely és egy ellenség is, az óvatosabb karakterek dönthetnek úgy, hogy a sárkánypikkely helyett a mezővel találkoznak (persze csak amíg az adott sárkánypikkely nem az aktuális sárkánykirályé). A sárkánypikkely elkerülése megakadályozza egy váratlan veszélyhelyzet felbukkanását a mezőn (például egy ugyanolyan találkozási értékű erős ellenség felbukkanását).

Mindhárom sárkányúr pikkelyeit érdemes gyűjtögetni, mert ezzel védekezhetsz egy váratlan sárkánydüh-hatástól.

Egyes sárkánykártyák hatásai erősebbek lehetnek attól függően, hogy épp melyik sárkányúr a sárkánykirály. Az aktuális sárkánykirály pikkelyével találkozni épp ezért jóval nehezebb lehet, mint egy normál sárkányúr pikkelyével.

A SÁRKÁNYTORONY LEGENDÁJA

A birodalom szívében található a Tűzföldnek nevezett vulkanikus pusztaság. Réges-régen egy hatalmas torony magasodott a Tűzföld kellős közepén, ahonnan a sárkánykirály uralkodott. A sárkánykirály egyaránt volt igen erős, és bölcs is, és bár senki nem merte átlépni a birodalma határait, a sárkányfaj sem terjeszkedett sosem a Tűzföldön túl.

Am egy nap egy nagyhatalmú varázsló megkérdőjelezte az íratlan törvényt, és belépett a Tűz völgyébe, a sárkányok szülőföldjére. A sárkánykirály éktelen haragra gerjedt a varázsló szemtelenségét látván, így vadul, lángokat okádva támadt rá. Epikus csata vette kezdetét, és bár a varázsló a misztikus tudás mestere volt, nem ért fel tudásban a sárkánykirályhoz. Hamar be kellett látnia, hogy a varázslatarzenáljában nincs egyetlen olyan ige sem, amivel megölhetné a sárkánykirályt, de van olyan erőteljes varázslata, amivel elűzhetné őt. A varázsló így végrehajtotta az eltervezett rituáléját, és kaput nyitott a sárkányok birodalma és a szörnyűséges fekete semmi közt. A Sárkánytorony körül köre omlott össze, építőkövei egymás után tűntek el a semmibe vezető kapuban, míg a heves küzdelem végén maga a sárkánykirály is átzuhant rajta. Királyuk vesztét látván a megmaradt sárkányurak a világ legtávolabbi zugaiban kerestek menedéket, félvén a varázsló haragjától, így nem is mertek visszatérni szülőföldjükre.

Látván, hogy az egykor félelmetes Sárkánytorony összedőlt rommá változott, a varázsló behatolt a Tűz völgyébe, ahol a hátkorongató misztikus tűzben kikovácsolta a nagyerejű Uralom koronáját, mely segítségével azután hosszú-hosszú éveken át uralkodni tudott.

Idővel titkos sárkányszekták jöttek létre, akik a sárkányok visszatéréért imádkoztak, hogy hatalmat és titkos tudást kapjanak tőlük hűségükért cserébe. Ezen szekták próféciaiban rendre felbukkant egy új sárkánykirály felemelkedése, aki az újjáépített Sárkánytoronyból fogja ősi ellensége koronája segítségével az egész birodalmat uralni. Az évekig folytatott titkos munka végül megjutalmazta a sárkánykultisták kitartó türelmét. Felkutattak három sárkányurat is (Varthrax, Cadorus és Grilipus), akik sok évvel ezelőtt rejtőzködtek el. A kultisták elárulták a sárkányuraknak, hogy az őket elüldöző varázsló időközben meghalt, és így a Tűzföld készen áll a visszatértükre.

Mindegyik sárkányúr meglátta a lehetőséget arra, hogy az őseik otthonába való visszatérésén túl még az Uralom koronáját is megszerezze magának. A korona félelmetes hatalmával megtámogatva, az azt megszerző sárkányúr vitathatatlanul az új sárkánykirállyá válhatna, uralkodván minden más élő, és még saját testvérei felett is. Mindegyikük meg van győződve arról, hogy egyedül csak ő érdemli meg a koronát, így folyamatosan harcolnak egymással az uralom megszerzése, és a Sárkánytorony maguknak való újjáépítése miatt.

Amint a torony elkészül, és az egyik sárkányúr megkaparintja végleg a koronát, a sárkányszekták próféciai beteljesülnek. Elkezdődik a sárkányok új kora, és minden élőlénynek fejet kell hajtania az új sárkánykirály akarata előtt!





KÉSZÍTŐK

A kiegészítő tervezője és fejlesztője: John Goodenough

A *Talisman Revised 4th Edition* alapjáték tervezői: Bob Harris és John Goodenough

Történetek írója: Tim Uren

Szerkesztő: Darrell Hardy

Korrektor: Mark O'Connor

Grafikai tervező: Chris Beck és WiL Springer

Borítógrafika: Ralph Horsley

Játéktábla grafika: Jake Murray

Figurák kinézete: Felicia Cano

Belső grafikák: Even Amundsen, Tim Arney-O'Neil, Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Christopher Burdett, Felicia Cano, Caravan Studio, Anna Christenson, Traci Cook, Trevor Cook, Julie Dillon, Empty Room Studios, Tom Garden, Paul Guzenko, Kelly Harris, Paul Prof Herbert, David Kegg, McLean Kendree, MuYoung Kim, Matt Larson, Brandon Leach, Christopher Malidore, Jeremy McHugh, Brynn Metheny, Anna Mohrbacher, John Moriarty, Andrew Olson, Hector Ortiz, Grzegorz Pedrycz, Mark Pool, Arkady Roytman, Amanda Sartor, Thom Scott, Alexandr Shaldin, John Stanko, Gabor Szugyi, Allison Theus, Cory Turner, Frank Walls, Shane Watson, Drew Whitmore, Joe Wilson és Mark Winters

Vezető művészeti igazgató: Andrew Navaro

Művészeti igazgató: Zoë Robinson

Játéktesztelők: Chris Beck, K. Kurt Bradley, Ed Browne, Felicia Cano, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin Chrostowski, David Coakley, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Darrell Hardy, James Hata, Stacy Hauser, Tim Huckelbery, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, William Ketter, Rob Kouba, Rachel Kronick, Jim Levitt, Jay Little, Tytus Ławnik, Jon New, Kevin O'Connor, Mark O'Connor, Peter O'Connor, Laramie Sasseville, Michael Schmeckle, Ronald Searby, Joshua Sleper, Christopher Springer, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley és Kevin Wilson

FFG engedélyezési- és licenz-koordinátor: Deb Beck

Termékmenedzser: Eric Knight

Játékfejlesztési menedzser: Jay Little

Vezető játéklejlesztő: Corey Konieczka

Vezető producer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Külön köszönet: Bob Harris, Richard Tatge, Jon New uraknak, valamint mindenkinek a Talizmán-szigeten!

GAMES WORKSHOP

Licenz-menedzser: Owen Rees és Graeme Nicoll

Licenzvezető: Andy Jones

Szellemi tulajdon menedzser: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. Ez a kiegészítő © Games Workshop Limited 2011. A Games Workshop, a *Talisman*, a *Dragon*, a fenti logók, valamint a *Talisman* játékhöz kapcsolódó összes név, jelölés, logó, karakter, termék és ábra ®, TM és / vagy © Games Workshop Limited 1983-2011, változtathatóan bejegyezve az Egyesült Királyságban és a világ más országaiban. Ez a kiadás a Fantasy Flight Publishing Inc. 2011. évi licenc alapján lett kiadva. A Fantasy Flight Games és az FFG embléma a Fantasy Flight Publishing, Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva a tulajdonosuk számára.

Amennyiben további anyagokat, támogatást és információkat keresel, kérünk, látogass el az alábbi honlapunkra:

www.FantasyFlightGames.com



SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ

Az alábbiakban összefoglaljuk a *Dragon* kiegészítő általános szabályait.

ÖSSZEILLŐ JELZŐK ÉS KÁRTYÁK



A piros Varthrax-pikkelyek és a piros hátlapú Varthrax-kártyák Varthrax sárkányúrhoz tartoznak.



Az arany Cadorus-pikkelyek és az arany hátlapú Cadorus-kártyák Cadorus sárkányúrhoz tartoznak.



A zöld Grilipus-pikkelyek és a zöld hátlapú Grilipus-kártyák Grilipus sárkányúrhoz tartoznak.

SÁRKÁNYPIKKELYEK

A sárkánypikkelyek hatása attól függ, hogy az épp egy sárkányúrlapra, a játéktáblára, vagy egy karakter játéktérületére kerül-e.

Amikor egy sárkánypikkelyt húzol, az a megfelelő sárkányúrlapra kerül. A sárkányúrlapokon lévő sárkánypikkelyek száma jelzi, hogy az adott sárkányúr éppen milyen közel áll ahhoz, hogy ő legyen a következő sárkánykirály (lásd „A sárkánykirály megkoronázása” című fejezetet a 8. oldalon).

Ha egy sárkánypikkely a játéktábla egyik mezőjére kerül, ezen mezőn a karaktereknek sárkánykártyákat kell húzniuk kalandkártyák helyett, amikor találkozást hajtanak végre (lásd a „Találkozás egy sárkánypikkellyel” című fejezetet a 10. oldalon).

Ha egy sárkánypikkely egy karakter játéktérületére kerül, akkor a karakter bónuszt kap a harci értékére minden nála lévő sárkánypikkely után, a megfelelő ellenfelekkel szemben (lásd a „Sárkánypikkelyhez jutás” című fejezetet a 11. oldalon).

SÁRKÁNYJELZŐK HÚZÁSA

Minden játékosnak a köre kezdetén véletlenszerűen húznia kell egy sárkányjelzőt a készletből, majd végre kell hajtania annak hatását. Miután a sárkányjelző hatása végrehajtásra került, a játékos a normál szabályok szerint folytathatja a körét.

SÁRKÁNYJELZŐK ISMERTETÉSE

VARTHRAK SÁRKÁNYPIKKELYE

Tedd ezt a jelzőt képpel felfelé Varthrax sárkányúrlapjára. Így válhat Varthrax sárkánykirállyá.

CADORUS SÁRKÁNYPIKKELYE

Tedd ezt a jelzőt képpel felfelé Cadorus sárkányúrlapjára. Így válhat Cadorus sárkánykirállyá.

GRILIPUS SÁRKÁNYPIKKELYE

Tedd ezt a jelzőt képpel felfelé Grilipus sárkányúrlapjára. Így válhat Grilipus sárkánykirállyá.

SÁRKÁNYCSAPÁS

Ha egy ilyen sárkányjelzőt húzol, azonnal húznod kell két új sárkányjelzőt a készletből, majd végre kell hajtaniod mindkét újonnan húzott jelző hatását egymás után, húzási sorrendben. Ha ismét sárkánycsapást húzol, akkor újból két jelzőt kell húznod. A végrehajtása után ezt a jelzőt el kell dobnod.

SÁRKÁNYDÜH

Ha egy ilyen sárkányjelzőt húzol, el kell szenvedned annak a sárkányúrnak a „dühöngés” hatását, aki jelenleg épp a sárkánykirály (lásd a „Sárkánydüh” fejezetet a 15. oldalon). A végrehajtás után ezt a jelzőt el kell dobnod.

SZENDERGŐ SÁRKÁNY

Ha egy ilyen sárkányjelzőt húzol, rátehetsz egy alvójelzőt egy tetszőleges régióban lévő sárkányra. Ha nincs egyetlen sárkány egyik régióban sem, akkor egy tetszőleges ellenségre teheted rá az alvójelzőt. Ha éppen egy ellenség sincs a táblán, akkor ennek a jelzőnek nincs hatása. A végrehajtás után ezt a jelzőt el kell dobnod.

Ha egy olyan ellenséggel találkozol, akin van egy alvójelző, az ellenség ereje és tudása egyaránt 3-3 ponttal csökken, de csak a minimális 1-re (lásd az „A Alvójelzők” fejezetet a 15. oldalon).

