

BATTLELORE

SECOND EDITION

HERNFAR GUARDIANS

fordította: BÉORN (2017)
 lektorálta: VonLadislaus
 nem hivatalos és nem
 szözerinti fordítás!

a kiegészítő áttekintése

A *Hernfar Guardians* seregdoboz a *BattleLore Second Edition* kiegészítője. Ebben a kiegészítőben a nemes Daqan Urak számára találhatsz új erőteljes egységeket, tereplapkákat, tudáskártyákat és forgatókönyv-kártyákat, melyek izgalmas választási lehetőséget biztosítanak számodra, és növelik a játékelményt is. A kiegészítő csomagban lévő összetevőket úgy terveztük meg, hogy azok zökkenőmentesen illeszkedjenek az alapjátékhoz, így azonnal elkezdhesselek vele a játékot.

a kiegészítő jele

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



Játékösszetevők

9 fellegrár-
védő



9 szürkefövenyi
csatamágus



9 fellegrár lándzsás



6 vasórzó



1 ostromgölem



4 tereplapka



2 barikád
2 kristály monolit

20 tudáskártya



2 seregkártya



4 egység-összefoglaló
kártya



5 forgatókönyv-kártya



16 telepítési kártya



14 db Daqan
2 db barikád

1 frakció
zászlójelző



2 győzelmi pont
jelző



2 db „10” GYP

2 sérülésjelző



2 db „3” sérülés

3 pajzsjelző



a kiegészítő használata

Az alábbiakban leírjuk, miként tudod a *Hernfar Guardians* játékoszeteveket beépíteni az alapjátékba.

A *Hernfar Guardians* kiegészítővel új erőteljes egységekhez, tereplapkákhoz, tudáskártyákhoz és forgatókönyv-kártyákhoz férhetsz hozzá. A kiegészítő legtöbb összetevőjét egyszerűen keverd hozzá az alapjáték megfelelő játékoszeteveioihez (lásd az alábbi „Kiegészítő előkészítése” fejezetet).

kiegészítő előkészítése

Mielőtt elkezdenél játszani ezzel a kiegészítővel, az alábbi lépéseket kell végrehajtanod:

1. **Új kártyák előkészítése:** Szedd össze a kiegészítő egység-, összefoglaló-, forgatókönyv-, sereg- és telepítési kártyáit, és keverd hozzá az alapjáték már meglévő, megfelelő Daqan kártyákhoz.

Megjegyzés: az új tudáskártyákat ne keverd hozzá az alapjáték Daqan tudáskártyáihoz (lásd a következő fejezetet)!

2. **Egyéb összetevők előkészítése:** Keverd a műanyag figurákat, a tereplapkákat, és minden más jelzőt a megfelelő játékoszetevek kupacai közé.

tudáspakli

A kiegészítőben megtalálod a *Hernfar Guardians* tudáspakliba tartozó tudáskártyákat, a Daqan frakció részére. Ez a pakli 20 tudáskártyát tartalmaz, melyek mindegyikét megjelöltük a *Hernfar Guardians* kiegészítő jelével.

Az alapszabálykönyv 14. oldalán található „Teljes előkészület” fejezet 6. lépése (a tudáspakli és a forgatókönyv-pakli kialakítása) során a Daqan játékos választhat, hogy az alapjáték Daqan tudáspakliját, vagy a *Hernfar Guardians* kiegészítő tudáspakliját akarja-e inkább használni. Ekkor a kiválasztott tudáspaklit kell képpel lefelé maga elé-, a nem használt tudáspaklikat pedig felfelé teszi.

tudáspaklik testreszabása

A sereg felállítása után lehetőségek van arra, hogy testreszabjátok a tudáspaklitokat azzal, hogy egy választott paklitokból lapokat cserélhettek ki a rendelkezésre álló kártyákkal.

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

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

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

az arany szabály

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

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

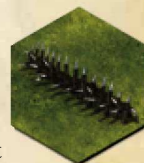
új területtípusok

A *Heralds of Dreadfall* kiegészítő 2 új tereptípust vezet be a játékba, amelyek megváltoztatják a csatatér kinézetét. A telepítési kártyák jóvoltából barikád és kristály monolit területlapkákat helyezhettek el a seregek részeként. Egyes (ehhez a kiegészítőhöz mellékel) forgatókönyvek ezeket az új tereptípusokat egyedülálló módon használják.

- Nem választhatok olyan területtípusokat a telepítési kártyákon, amelyek már nem találhatók a játék dobozában.

barikád terület (hexa)

A telepítési kártyák kiválasztása előtt vegyetek el egyforma számú barikád telepítési kártyát, és tegyetek a frakciótok választható kártyái közé.



Ha egy egység egy barikád hexára lép, akkor vagy azonnal be kell fejeznie a mozgását, vagy 1 sérülést kell elszenvednie, ha tovább mozog. Ha egy egység egy barikád hexán fejezte be a mozgását, a kör hátralévő részében tovább mozoghat egy egységképeség, vagy valamilyen más hatás következtében.

- A telepítési kártyák felfedése után az első játékoskal kezdve, mindketten tetszőleges számú barikádlapkátokat lerakhatjátok a felétek eső tábla fél bármelyik üres hexájára.
- Mindkettőtöknek maximum 3-3 barikádlapkátok lehet.
- Egy olyan egység, amelyik egy barikád területre vonult vissza, ebben az összecsapásban már nem vonulhat vissza tovább, így 1-1 sérülést fog elszenvedni minden el nem végzett visszavonulás után. Azon egység, amely egy barikád területre vonult vissza, egy másik összecsapás során már visszavonulhat innen.

kristály monolit terület (hexa)

Ha egy egység egy kristály monolit hexán kezd a mozgás lépést, akkor ebben a körben minden egyes harci dobásához +1 extra kockát kap.



- A kristály monolit lapkát egy üres hexán kell elhelyezni.

Új jelzők

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

frakció zászlójelző

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



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

pajzsjelző

Ha egy pajzsjelzővel védelt egységed ellen harci dobást hajtanak végre, el kell távolítanod a pajzsjelzőt az egységed mellől, hogy egy sérülést figyelmen kívül hagyhass. A pajzsjelzőt akkor is el kell távolítanod, ha amúgy a harci dobás egyetlen sérülést sem okozna.



- Ha egy egységed védeltté válik, tegyél egy pajzsjelzőt az egységed hexájára, jelezve, hogy ez az egységed védelt. Ha egy védelt egységed mozog, mozgassd a pajzsjelzőt is az egységeddel együtt. Ha egy védelt egységed megsemmisül, távolítsd el a tábláról a pajzsjelzőt is, az egységeddel együtt.
- Ha egy már védelt egységed még egyszer védeltté válna, annak semmilyen további hatása nincs.
- Ha egy tudáskártya, egységképesség, parancskártya, vagy tereplapka hatása sérülést okozna egy védelt egységednek (amely nem jár együtt harci dobással), távolítsd el a pajzsjelzőt az egységed mellől, és az egységed figyelmen kívül hagyhat 1 sérülést.

Szabályok tisztázása

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

páncélozott [egységképesség]

Amikor egy páncélozott (Armor) képességű egységed ellen harci dobást hajtanak végre, az egységed annyi \surd dobás eredményét hagyhatja figyelmen kívül, amekkora a páncélozott képességének értéke.

- Ha egy tudáskártya, egységképesség, vagy parancskártya \surd dobásai sérülést okoznának egy páncélozott egységednek, az egységed annyi \surd dobás eredményét hagyhatja figyelmen kívül, amekkora a páncélozott képességének értéke.

automata [egységképesség]

Amikor kijátszol egy parancskártyát, elkölthetsz 1 tudáspontot arra, hogy egy bármelyik játéktéren lévő automata (Automaton) képességű egységedet is utasíthasd. Ez az egységed egy további mozgást kap.

- Az automata képességű egységednek nem kell abban a játéktérben lennie, amire a kijátszott parancskártyád vonatkozik.
- Az automata képességű egységed viszont beleszámít a kijátszott parancskártyáddal maximális utasítható egységeid számába.

közbelépés [tudáskártya]

Amikor kijátszol egy „Közbelépés” (Intercede) tudáskártyát, válaszd ki egy olyan egységedet, amely az éppen támadó ellenséges egységgel szomszédos hexán tartózkodik. A kiválasztott egységed lesz a támadás új célpontja. Ezután a támadási dobás kockáiból kiválaszthatsz egyet. Az általad kiválasztott kocka eredményét figyelmen kívül kell hagyni.

- A kiválasztott egységednek legális célpontnak kell lennie. Ha nincs legális célpontnak használható egységed, nem játszhatod ki a „Közbelépés” tudáskártyát.



villámroham [tudáskártya]

Amikor kijátszol egy „Villámroham” (Lightning Surge) tudáskártyát, a lovag egységeid a kör végéig keresztülmozoghatnak az ellenséges egységek által megszállt hexákon. Amikor egy lovag egység egy ellenséges egység által megszállt hexába mozog, az ellenséges egység kábulttá válik.

- Egyik lovag egység sem fejezhetik be a mozgását ellenséges egység által megszállt hexán.
- A lovag egység nem mozoghat egy ellenséges egység által megszállt olyan hexába, ahol a tereplapka hatása miatt megszakadna a mozgása (mint például egy épület, vagy egy erdő tereplapka).

fordatókönyv-pakli

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



készítők

Az eredeti BattleLore játékot tervezte: Richard Borg

BattleLore Second Edition játékot tervezte: Robert A. Kouba

Ezt a kiegészítő tervezte és fejlesztette: Robert A. Kouba

Producer: Derrick Fuchs

Technikai szerkesztők: Brian Mola és Adam Baker

Lektorálta: Christopher Meyer

Grafikai tervezők: Wil Springer, Chris Beck és Michael Lanzel

Grafikai tervező menedzser: Brian Schomburg

Művészeti menedzser igazgató: Andy Christensen

Művészeti vezető: John Taillon

Figura fedés: Jon Bosco és David Kegg

Belső grafikák: Tey Bartolome, Yoann Boissonnet, Sam Manley, Diana Martinez, Jake Probelski, Firat Solhan és Wen Xiodong

Figura design: Jacob Atienza és Jon Bosco

Műanyag szobrok: Benjamin Misenar

Produkcó menedzser: Eric Knight

Produkcó koordinátor: John Britton

Társasjáték menedzser: Steven Kimball

Vezető játéktervező: Corey Konieczka

Vezető producer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Játéktesztelők: Simone Biga, Jonathan Bove, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Silvia Faeta, Tony Fung, Jonathan Hirsch, Andy Leber, Angus Lee, Josh Lewis, Scott Lewis, Samuel Newman, Niko Simmons, Samuel Stuart, Ying és Brandon Zimmer

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, BattleLore, and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. EZ NEM JÁTÉK. NE ADJA 13 ÉVESNÉL KISEBB GYERMEK KEZÉBE!

