# Mini kampány szabályok

A Trollfens küldetések egy másik kampányba is beilleszthetők a Rumor/Szóbeszéd kártyákkal, de akár önálló mini kampányként is végig lehet őket játszani.

## A mini kampány végigjátszása

A mini kampányra a Descent: Journeys in the Dark Second Edition normál kampány szabályai vonatkoznak, az alább felsorolt szabályok mellett.

A „The Shadow Rune” kapmánytól eltérően a mini kampány csak 4 küldetést tartalmaz, melyet a megfelelő sorrendben kell végigjátszani. A Rumor kártyák nem használhatók, amikor mini kampányt játszunk. A játékosok az alábbi lépések szerint járnak el a játék során:

1. **Előkészítés:** A játékot előkészítjük a szabálykönyvben leírtak szerint. Ezután minden hős kap 4 Tapasztalati Pontot és 100 aranyat. A Gonosz Nagyúr is kap 4 TP-t. Ezután a játékosok elkölthetik TP-iket, majd felszerelést vásárolhatnak a szokott módon. A játékosok megtarthatnak minden el nem költött TP-t és aranyat a kampány későbbi szakaszaira.
2. **Utazás:** Az 1. utazás a „Forest Clearing” felől indul a „Ghost Town” küldetésig.
3. **1. Küldetés:** A „Ghost Town” küldetés következik.
4. **Kampány fázis:** Hajtsunk végre egy szokványos kampány fázist, majd jöhet a következő mini kampány küldetés. Az utazást onnan hajtsuk végre, ahol az éppen aktuális küldetésnél tartózkodtak a hősök a térképen.
5. **2. Küldetés:** A „Food for Worms” küldetés következik.
6. **Kampány fázis:** Hajtsunk végre egy szokványos kampány fázist, majd jöhet a következő mini kampány küldetés. Az utazást onnan hajtsuk végre, ahol az éppen aktuális küldetésnél tartózkodtak a hősök a térképen.
7. **3. Küldetés:** A „Three Heads, One Mind” küldetés jön.
8. **Átmenet az Act II-be:** A szabálykönyv alapján.
9. **Kampány fázis:** Hajtsunk végre egy szokványos kampány fázist, majd jöhet a következő mini kampány küldetés. Az utazást onnan hajtsuk végre, ahol az éppen aktuális küldetésnél tartózkodtak a hősök a térképen.
10. **Finálé:** Ha a hősök több küldetést nyertek az eddigiek során, mint a Gonosz Nagyúr, akkor a „Source of Sickness” küldetés következik. Ha a Gonosz Nagyúr nyert több küldetést az Act I során, akkor a „Spreading Affliction” küldetést kell lejátszani.

## További küldetés jutalmak

Ezek a jutalmak a küldetések végén leírt jutalmakon felül járnak a játékosoknak, de csak akkor, ha mini kampányt játszunk.

* A mini kampány küldetései után minden játékos kap 1-1 XP-t, a nyertesek és a vesztesek is.
* Ezen kívül a hősök választhatnak egy hőst, aki kap egy véletlenszerűen kiválasztott tárgyat a vásárolható tárgyak paklijából.
* Ha a Gonosz Nagyúr nyer egy küldetést, ő további 1 XP-t kap.
* Ha egy küldetés végén egy olyan relikviát kapna valamelyik oldal (Gonosz Nagyúr vagy a hősök), amelyik már eleve meg van nekik, akkor az adott fél minden játékosa kap 1-1 XP-t (a relikvia helyett). Ha az így jutalomként kapott relikviát a másik fél birtokolja, akkor azt ilyenkor át kell adnia a másik fél játékosainak (és ilyenkor nem jár +1 XP helyette).

# Marshland Rumors – Marshföldi legendák

- Elfek voltak azok, azt hiszem. Hallottam már néhányszor, a nagyapám mesélt róluk néha. Elfek… úgy mesélte talán. Ők éltek abban a mocsárban, még azelőtt, hogy mocsár lett volna belőle. Amíg gyerek voltam, azt hittem csak butaságokkal tömi a fejem. Egy mocsár, ami nem volt mocsár mi? Na persze, inkább mesélj valami mást nagyapó…

- Mikor nagyobb lettem, és még nem pakoltam össze, hogy otthagyjam azt a kócerájt… már nem voltam meggyőzve, hogy csak mesékkel traktált az öreg. Voltam ott, jártam kint néhányszor. Na nem, nem éjszaka, nem vagyok én bolond. De láttam ott érdekes dolgokat. Kastélyok romjai, sziklák, szobrok, vagy legalábbis mintha affélék lettek volna… azt hiszem. Mintha egy másik világból, másik korszakból kerültek volna oda, érted? De ki a fene rakna ilyeneket oda egy mocsárba? Butaság az egész…

- Na… én nem tudok semmit az elfekről. Sose láttam egyet sem, nem is voltam kíváncsi rájuk. Meg aztán a mocsarat se látogattam többet. Nem volt jó érzés odakint, veszélyes volt.

- Azt gondoltam, ideje lelépni, egyre többször gondoltam erre, el kéne indulni, elköltözni, talán valamelyik nagyobb városba. Más napokon nem tűnt jó ötletnek, elhagyni a gyökereim csak így, de aztán… csak megtörtént. Egy nap meghoztam a döntést.

- Butaságnak hangzik, tudom… de néha, némely napokon úgy látszott, mintha az öreg mocsár emlékezett, s feléledt volna... Nem, nem elfek voltak azok, fogadni mernék rá, hogy valami más. Örülök, hogy elhagytam azt a helyet, örülök, hogy csak összeszedtem a bátorságom végül – mielőtt… mind meghalt, aki ott maradt!

## Valdari Marsh – Valdari mocsarak

A Valdari Mocsarak évezredekig csendes nyugalomban szenderegtek. Omladozó, a mocsárba süllyedt, a sárból meredező romok emlékeztettek csak egy hatalmas elmúlt civilizációra a sötét láposban. Akárkik is éltek ott, már rég nyomuk veszett, távoli emlékfoszlányok maradtak csak fenn. A helyiek ostoba legendákkal rémisztgették egymást valami szörnyűséges kórságról, ami talán a régiek vesztét okozhatta.

Idővel aztán feledésbe merültek a babonák, a múlt eseményeiről mit sem sejtve egyre többen és többen költöztek megint a mocsarast övező területekre. Mindenfelől érkeztek, sokan a szabad városokból, de a legjobban kedvelt báróságokból is, egész családok telepedtek a mocsár köré mindenfelé. A mocsár történeteit és rémmeséit nem ismerve, hosszú-hosszú évek óta éltek ott békességben.

Újabban azonban kereskedők, karavánok és kósza utazók hozzák-viszik a mocsár körüli falvak felelevenedett rémtörténeteit, fura megmagyarázhatatlan eseteit. Embereknek vész nyoma hirtelen, különös betegségek pusztítják őket. Még a mocsártól távolabb fekvő falvakat is fura szörnyeteg támadják.

Habár fogalmatok sincs, hogy mivel álltok majd szemben, és lehet, hogy segítségeteket visszautasítják majd a helyiek, mégis felkerekedtek, hogy segítséget nyújtsatok nekik, s utánajárjatok az egyre szaporodó, s egyre rémisztőbb eseményeknek.

# Act I Rumor/Szóbeszéd kártyák

## Scarce Goods – Szűkös javak

* Kijátszhatod ezt a kártyát bármelyik kampány szakasz Shopping/Vásárlás fázisának elején.

Végig jártok néhány kufárt, de mindegyik szűkölködik egy bizonyos termékkategóriában.

- Sajnálom fiúk! – mondja az egyik árus nektek a fejét rázva.

- Egy ifjú uraság járt erre és felvásárolta az összeset belőle, mind, amim csak volt. El sem tudom képzelni, mire kellhet neki az mind, de kell néhány nap, mire újra fel tudom tölteni a készleteimet belőle.

* A Gonosz Nagyúr kiválaszt egy termékkategóriát (Item Trait). A vásárlás fázis során mindegyik olyan felszerelés kártya, ami ebbe a kategóriába tartozik, kikerül a kínálatból é s egy másikat kell helyette húzni. A kínálat darabszáma ugyanaz marad, de nem szerepelhet a kiválasztott termékkategória benne.
* Ha már van a játékban egy küldetést tartalmazó Rumor kártya a jelenlegi Act-ra vonatkozóan, akkor azt most le kell játszani.

## Atrocities – Rémtettek

* Kijátszhatod ezt a kártyát az Act I kampányrész bármelyik Travel/Utazási fázisa során.

Heves esőzésben, bőrig ázva utaztok célotok felé. Egy elnézett kereszteződés tévútra vezet titeket, és belebotlotok egy karaván megmaradt maradványaiba.

Lemészárolt utazók és kereskedők testei hevernek szerteszét, szörnyűséges támadás áldozatai. Átnézitek a maradványokat, bele borzongtok az ártatlanokat ért brutalitás szörnyűségeibe.

* Mindegyik hősnek  próbát kell tennie. Akinek nem sikerül a próba, az nem tudja túl tenni magát a nyomasztó emlékeken, és veszít 1🌢-t és megkapja a Weakened kondíciót.
* Ezután a Gonosz Nagyúr eldobja ezt a kártyát és húz egy újabb Rumor kártyát helyette.

## Famine and Strife – Éhség és küzdelem

* Kijátszhatod ezt a kártyát az Act I kampányrész bármelyik Travel/Utazási fázisa során.

Az elmúlt időszak eseményei nyomot hagytak a közeli tájakon. A növények hervadoznak, a környékbéli farmok elhagyatottak, elnéptelenedtek. A településeken, amiken áthaladtok csak üres tekintetű, elkeseredett lakókkal találkoztok. Valami nagyon gonosz gyűjtögeti az erejét, az érzés sötét lepelként hull alá és terül el a tájon.

* A Gonosz Nagyúr a hősök számának megfelelő darab Overlord kártyát húzhat és tehet a kezében tartott lapokhoz.
* Ezután felhúzhat még egyszer ugyanannyi kártyát a pakliból és berendezheti a paklija tetejére a számára megfelelő sorrendben.
* Ha már van a játékban egy küldetést tartalmazó Rumor kártya a jelenlegi Act-ra vonatkozóan, akkor azt most le kell játszani.

## Ghost Town Rumor – Szellemváros Szóbeszéde

* Ha már lejátszottátok a „Food for Worms” vagy a „Three Heads, One Mind” Rumor káryát, akkor dobd el ezt a kártyát és húzz egy másikat helyette.
* Játszd ki ezt a kártyát egy Kampány fázis elején az Act I során. Amíg játékban van, ez a kártya egy szabadon választható küldetést jelképez.

Az átutazó vándorok rossz hírekről számolnak be a Rhynn báróságok határvidékeiről, a Valdari Mocsarasok mellett fekvő kieső települések segítségért esdekelnek az őket szorongató ismeretlen gonosz erők támadásai után. Túl messze vannak, hogy bármi segítséget kaphassanak a báróságoktól, ezért úgy hírlik jutalmat ajánlottak fel azoknak, akik hajlandók lennének a segítségükre sietni.

## Three Heads, One Mind – Három fej, Egy elme Szóbeszéde

* Ha már lejátszottátok a „Ghost Town” vagy a „Food for Worms Rumor” káryát, akkor dobd el ezt a kártyát és húzz egy másikat helyette.
* Játszd ki ezt a kártyát egy Kampány fázis elején az Act I során. Amíg játékban van, ez a kártya egy szabadon választható küldetést jelképez.

Ismeretlen kórság kezdett terjedni néhány közeli városban. Nem túl pusztító ugyan, de hirtelen feltűnése aggodalomra ad okot a helyi vezetők köreiben. Úgy fest, hogy ugyanarról a kórságról van szó, amely a közeli Valdari Mocsarak melletti településekben is régóta szorongatja az ott lakókat.

Mély dübörgést hallani a környéken mindenfelől, talán érdemes lenne utánanézni, hogy mi történik arrafelé.

## Food for Worms – Féreglakoma Szóbeszéde

* Ha már lejátszottátok a „Ghost Town” vagy a „Three Heads, One Mind” káryát, akkor dobd el ezt a kártyát és húzz egy másikat helyette.
* Játszd ki ezt a kártyát egy Kampány fázis elején az Act I során. Amíg játékban van, ez a kártya egy szabadon választható küldetést jelképez.

A Valdari Mocsarak szélein elszórt településeken élők egyre gyakoribb támadásokról számolnak be. A csapások túlélői elrabolt barátokról, az éjszaka közepén a mocsárba rángatott családokról mesélnek kétségbeesetten. Az ötlet, hogy sáron, trágyán, mocsáron át gázolhassatok, nem tűnik túl tetszetősnek, de az érkező hírek sürgető fenyegetést közvetítenek, olyat, amit nagyon nehezen tudtok figyelmen kívül hagyni.

# Act II – Adanced Quest kártyák

## Source of Sickness – A Kórság Forrása

* Amíg játékban van, ez a kártya egy szabadon választható küldetést jelképez.

Felfedeztétek, hogy egy új kórságot hoztak létre a Valdari mocsarak mélyén. Azt gyanítjátok, hogy erőfeszítéseiteknek hála lassult a terjedése, de belegondolni sem mertek, hogy milyen pusztítást hozhatna e világra, ha mégis el tudna szabadulni. Tudván hogy mi forog kockán, nagy sietségben utaztok a mocsarak mélyére.

Jutalmak

* Gonosz Nagyúr – Incurable / Gyógyíthatatlan
  + A kampány hátralévő részében a Gonosz Nagyúr kiválaszthatja a Plague worm szörnyet nyitott szörnycsapatként, függetlenül a küldetések korlátozásaitól.
* Hősök – Panacea / Csodaszer
  + Egy hős körének elején a hősök visszatehetik ezt a kártyát a játék dobozába. Ha így tesznek, mindegyik hős eldobhatja az összes rajtuk lévő kondíciós kártyát és Infekció/Infection jelölőt.

## Spreading Affliction – Terjedő Szenvedés

* Amíg játékban van, ez a kártya egy szabadon választható küldetést jelképez.

A mocsár körött fekvő települések elhagyatottan fekszenek, lakóik fejvesztve elmenekültek. Az a kevés, amit sikerült kiderítenek, a legapróbb információmorzsák világítótoronyként vezetnek titeket a teljes sötétségben. Akármilyen gonosz is munkálkodjon erre, ezen a lápvidéken, megragadjátok a legkisebb esélyt is, hogy felfedjétek a forrását és megállítsátok, mielőtt túl késő lenne…

Jutalmak

* Gonosz Nagyúr – Epidemic / Járvány
  + A Gonosz Nagyúr egy összecsapás elején vissza teheti ezt a kártyát a játék dobozába. Ha így tesz, akkor mindegyik hős veszít 1🎔-t és 1🌢-t, megkapja a Diseased és Weakened kondíciókat.
* Hősök – Safe Journey / Biztonságos utazás
  + Innentől kezdve, amikor egy hős egy Kondíciós kártyát, vagy Infekciós/Infection jelölőt kapna egy Travel Event kártya hatásaként, akkor figyelmen kívül hagyhatja a hatást.

# Act I Rumors – Act I Küldetések

## Ghost Town - Szellemváros

Túlburjánzó vadonban haladtok napok óta. Már meg is bántátok, hogy ilyen hosszú vándorlásra adtátok a fejeteket erre a távoli vidéki területre. Viharos esőkben bőrig ázva, mocsaras, saras területeken átvánszorogva nem tudjátok, hogy elértek –e valaha valami civilizáció-szerű helyre.

Egy újabb esős napon, hosszú gázolás után egy mocsár szélén üldögéltek, amikor végre megcsillan egy reménysugár… gomolygó füstöt láttok a távolban, kétségtelenül valami település lehet arra. Amennyire ismeritek a környéket, az itteniek kicsinyesek és maradiak, de egy kis piszkos kocsma, ahol egy kis meleg étel, egy korsó sör, és valami száraz hely is jutna, még mindig jobb lenne, mint egy újabb óra botladozás az esőben.

Egy kisebb dombon, majd egy kőhídon áthaladva óvatosan, de bágyadtan közeledtek. Ám a titeket fogadó sokkoló látvány felráz benneteket, s pillanatok alatt összeszeditek magatokat. A völgyben nem egy békés, patak menti nyüzsgő falut láttok, hanem csak pusztítást és romokat. Lemészárolt falusiak hevernek szerteszét a település romjai közt, az épületek többsége lerombolva, szétzúzva, füstölögve álldogál.

A szakadó esőn át sötét alakok körvonalait látjátok mozgolódni a falu maradványai között, s habár nem látni őket tisztán, kétséges, hogy azok túlélők lennének.

Térkép

Entrance, Exit, 6A/”Stream”, 7A/”Cabin”, 8A/”Campsite”, 9A/”Caravan”, 13A/”Shack”, 14A, 16A, 23A/”Path”, 27A, 30A, 43A, 45A, 1 összekötő, 2 záró

Célok

Hősök

* A túlélő kimentése a térképről az Exit vagy az Entrance mezőn át.

Gonosz Nagyúr

* A túlélő legyőzése.

Szabályok

Szörnyek

*   
* Flesh moulders (+), Hárpiák (+), 2 nyitott szörnycsoport (+).

Előkészítés

* A hárpiák a 6A/”Stream” területre kerülnek.
* Az egyik nyitott szörnycsapat a 8A/”Campsite”-ra, a másik pedig a 9A/”Caravan”-ra kerül.
* A mester flesh moulder a 23A/”Path” piros X-el jelölt területére kerül. A szolga flesh moulder-ek nem kerülnek fel a térképre egyelőre.
* 4 kék és 4 piros célzseton összekeverve és lefordítva a térkép jelölt helyeire kerülnek. Egyik játékos sem tudhatja, hogy melyik-melyik, ezek a lemészárolt falusiak.
* Egy civil zseton kerül közel a térképhez. Ez a túlélő, de egyelőre nem kerül a térképre.

Speciális szabályok

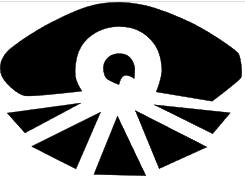
* Egy célzseton mellett álló mester szörny, vagy hős 1 akcióval felfordíthatja a célzsetont.
* Egy felfedett célzseton mellett álló flesh moulder 1 akcióval megronthatja a lemészárolt civilt. Ha így tesz, a Gonosz Nagyúr elhelyez egy FP zsetont a civil zsetonon. A Gonosz Nagyúr a következő körének az elején lecserélheti az összes megrontott civilt egy szolga flesh moulder-re, figyelmen kívül hagyva a szörnylimiteket. Az így eltávolított célzsetonok a Gonosz Nagyúr elé kerülnek.

A romok átkutatása

* Egy felfedett lemészárolt lakos mellett álló hős 1 akcióval kutatást kezdeményezhet a következők szerint:
  + Ha a célzseton kék, a hős tesztelheti  tulajdonságát. Ha a próba sikeres, a célzseton eltávolításra kerül a térképről és a hősök játékterületére kerül.

Az első kék célzseton begyűjtésekor

Habár a testet elborítják a karmolások és tompa ütésektől származó zúzódások, furcsa elszíneződések arra következtetnek, hogy valamiféle toxin, vagy méreg volt a szegény szerencsétlen áldozat halálának fő oka.

* + Ha a célzseton piros, akkor a hős tesztelheti a  tulajdonságát. Ha a próba sikeres, akkor a célzseton a hősök játékterületére kerül.

Az első piros célzseton begyűjtésekor

A küzdelem teljesen nyilvánvaló nyomai hevernek szerteszét a földön, de ez a terület úgy néz ki, mint ha bomba robbant volna. Semmi különöset nem találtok az elhullott ártatlan holtestén, de kicsit alaposabban szemrevételezitek a szilánkosra hasadt fát, a felszaggatott kövezetet és az összetúrt földet. A nyomokból ítélve valami sokkal nagyobb tombolt itt a házak között, mint azok a kisebb lények, akikkel eddig itt találkoztatok.

Az egyetlen túlélő

* A Gonosz Nagyúr köre végén, amikor már legalább 5 célzseton került le a térképről, a civil zseton felkerül a térképen jelölt 2 hely egyikére a 7A/”Cabin” vagy a 13A/”Shack” területeken. Ha a hősöknek több célzseton (piros vagy kék) van a játékterükön, mint a Gonosz Nagyúrnak, ők választhatják ki, hogy hová kerüljön a túlélő, egyébként a Gonosz Nagyúr választhatja ki.

A túlélő megtalálásakor

A förtelmes lények hörgése, visítozása és a csata zajai közepette egy férfi sikolyát, segítségkérését halljátok meg. Elképzelni sem tudjátok, hogyan élhette túl bárki is az itt történteket, de nyilvánvaló, hogy a legtöbbet tőle tudhatnátok meg az eseményekről.

* A túlélő mellett álló hős 1 akcióval felveheti és cipelheti a túlélőt.
  + Ha nem cipeli éppen hős, a túlélőt támadhatják a szörnyek.
  + A túlélő nem gyógyulhat és szerezhet vissza 🎔-t. Immunis minden kondícióra.
  + Ha a túlélőt hordozó hőst legyőzik, a túlélő a hős helyére esik a térképen.
  + A túlélőt hordozó hős 1 akcióval leteheti egy üres mezőre.
  + Életerő: 10🎔, Sebesség: 0, Védelem: 1 szürke kocka.
  + A túlélőt cipelő hős elhagyhatja a térképet az Entrance vagy Exit mezőkön át.

Erősítés

* A Gonosz Nagyúr minden köre elején elhelyezhet 1 mester flesh moulder-t vagy 1 hárpiát az Exit mezőkön, figyelembe véve a szörnylimiteket.
* Miután a túlélő felkerült a térképre, a Gonosz Nagyúr minden köre végén elhelyezhet 1 szörnyet az egyik nyitott szörnycsapatából az Entrance mezőn, figyelembe véve a szörnylimiteket.

Győzelem

Hősök

* Ha a túlélőt cipelő hős elhagyta a térképet az Entrance vagy Exit mezőkön át

A legyengült, beteg, rémült túlélő kapaszkodik a nyakadba, miközben elhagyjátok a csatateret. Összefüggéstelenül beszél, talán, mintha mesélni próbálna. Szörnyűséges fenevadakról, félelmetes mészárlásról gagyog.

Egy hideg fémgyűrűt nyom a kezetekbe azt kiáltva:

- Vegyétek el! Nekem úgy sem segíthet… vigyétek csak!

Ahogy elhagyjátok a helyszínt a túlélő egyre sápadtabb és fehérebb lesz, míg végül elájul.

A megmentett férfit nem csak az átélt szörnyűségek, hanem borzasztó sérülések is gyötrik, s az elkövetkezendő napokban csak alig néha tér magához akkor is csak néhány rövidke perc erejéig. A családjáról és barátokról motyog, akiket elhurcoltak otthonaikból a mocsárba, s mire végül elértek egy településre, állapota még rosszabbra fordul. Egy tapasztalt gyógyító kezeire bízzátok, s visszafordultok, hogy többet tudjatok meg a történtekről.

Gonosz Nagyúr

* A túlélőt legyőzték

A túlélő egy utolsót sikoltva elesik a fenevadak gyűrűjében. Minden erőtöket összeszedve próbáltok a segítségére sietni, de mielőtt odaérnétek, néhány vicsorgó bestia elvonszolja testét a mocsár felé.

A csata hamarosan véget ér, de az éjjel lezúduló sötétje, s a zúgó esőben egyre mélyebbé váló sár miatt elmosódó utak egyre nehezebbé teszik a körülményeket.

Jutalom

* Ha a hősök nyertek, megkapják a „Workman’s Ring” relikviát. Ezután a „Source of Sickness” Advanced Quest card kerül a játékba.
* Ha a Gonosz Nagyúr nyerte a küldetést, megkapja a „Taskmaster’s Ring” relikviát. Ezután a „Spreading Affliction” Advanced Quest card kerül a játékba.
* A hősök 25 aranyat kapnak minden előttük lévő kék vagy piros célzseton után.
* Ha a Gonosz Nagyúr előtt legalább 4 célzseton van, akkor megkapja a „Secrets of the Flesh” Overlord kártyát.

## Food for Worms – Féreglakoma

A rovarok kegyetlenek ezen a lápos vidéken, nem hagynak békét 1 másodpercre sem. Utatokat a kipusztult tájon kifordult fák gyökerei, víznyelők, pusztuló épületmaradványok és egyéb szomorú dolgok teszik még lehangolóbbá. A haladás gyötrően nehézkessé válik az elázott latyakos talajon, s habár ez még csak a széle a mocsárnak, azon gondolkodtok, hogy le tudjátok –e majd mosni valaha magatokról a mocskot és a bűzét.

A nehézségek ellenére tovább hajt titeket előre a tudat, hogy az elraboltak közül néhányan még életben lehetnek a mocsárban. Ha van még rá némi esély, hogy vannak túlélők, a megmentésük lehet a legfontosabb feladat a számotokra.

Nehéz a mocsár gödreiben, mélyedéseiben, buckákon, sárban, vízben nyomot olvasni, de messze magatok előtt halljátok a guruló kerekek zörejét, valami szekérfélének a hangját. A sárban cuppogva lopakodtok előrefelé, mígnem egyszer csak egy foglyokkal teli rabszállító szekeret pillantotok meg a sárban, melyet egy masszív troll vonszol.

Ahogy közeledtek, az egyik rab észrevesz titeket.

- Segítsetek! Kérlek titeket, az istenek szerelmére segítsetek nekünk! – kiáltja, azonnal lerombolva álcátokat, s felfedve ittléteteket.

A szürkebőrű óriás meglepődve fordul meg. Hortyogva, krákogva tekint végig buta szemeivel rajtatok, majd visszanéz a foglyaira. Megvonja a vállát, majd hirtelen ötlettől vezérelve nekifeszül a szekérnek, s röfögve, morogva betaszítja azt a közeli vizes posványba. A szekér riasztó gyorsasággal süllyedni kezd az iszapos vízben.

Térkép

Entrance, 12A/”Pond”, 20A/”Rocky Path”, 25A, 28A, 43A, 48A/”Fallen Log”, 49A/”Sunken Statue”, 2 összekötő, 1 záró

Célok

Hősök

* A szörnyek legyőzése

Gonosz Nagyúr

* A foglyok megölése, vagy elsüllyesztésükkel, vagy megtámadásukkal, ha esetleg sikerül őket kimenteni.

Szabályok

Szörnyek

*   
* Bol’Goreth, Plague worm, Zombik (+), 1 szabad szörnycsapat

Előkészítés

* Bol’Goreth a 48A/”FAllen Log” területére kerül a jelölt módon.
* A zombik a 49A/”Sunken Statue” területére kerülnek.
* A nyitott szörnycsapat a 12A/”Pond” területére kerül.
* 4 lefordított célzseton a 48A/”Fallen Log” területén jelzi a süllyedő börtön kocsit.
* 1 fehér zseton a jelölt helyre kerül, ez a vaslakat a rácsos kocsi tetején.
* 4 civil zseton kerül a térkép mellé, ezek a foglyok a süllyedő kocsiban.

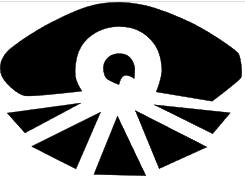
Speciális szabályok

* Miután a térképre került, a mester dögvész féreg elhagyhatja a térképet az Entrance mezőn át.

Bol’Goreth megölésekor

A bestia felüvölt fájdalmában a testén éktelenkedő mély vágás miatt. Cakkos fogsorát összeszorítva futásnak ered, szanaszét zúzza az útba eső fákat. Nem állíthatja meg semmi, miközben sajgó, vérző oldalát szorítva eltűnik előletek a ködben.

Úszni vagy elsüllyedni

* Amikor egy hős vizes mezőre kerül, dobnia kell egy  vagy egy  próbát (a hős döntése). Ha a próba sikertelen, a hős beragad a mocsár sűrű vizében, úszásra kényszerül ezért a következő körben mozdulatlan marad (=”Immobilized”).
* A süllyedő szekér nem blokkolja a mozgást és a célzást, a 4 célzseton jelölt terület nem minősül vizes mezőnek.
* A Gonosz Nagyúr minden köre elején 1 FP zsetont helyez maga elé, ez jelzi a szekér süllyedését. Ha legalább 1 figura van a szekér tetején (a 4 zsetonon), akkor +1 FP zseton kerül a Gonosz Nagyúr elé, mert a szekér így gyorsabban süllyed.
* A szekérrel szomszédos mezőn álló hős vagy hadnagy tesztelheti  tulajdonságát. Ha a próba sikeres, eltávolíthatja az összes figurát a szekér tetejéről és a szomszédos mezőkre teheti azokat.
* Ha a 9. zseton kerül a Gonosz Nagyúr elé, a szekér elsüllyedt és el kell távolítani a térképről. Az összes, még ki nem szabadított rab elsüllyed és megfullad a szekérben, ezért a zsetonjaikat vissza kell tenni a dobozba a térkép mellől.

Mentőakció

* A süllyedő kocsi tetején álló hős támadhatja a lakatot, mintha az egy szörny lenne. A lakat életereje = a hősök számával x 2🎔. Védelme 1 szürke kocka. Ha 🎔 pontjai elfogytak, a lakat megsemmisül, s a kocsi teteje nyitva áll.
* A lakat megsemmisülése után a kocsival szomszédos mezőn álló hős 1 akcióval kihúzhat 1 foglyot a szekérből és egy - a hős figurája melletti - mezőre helyezheti.
* A rabok hős figuraként kezelendők, tulajdonságaik:
  + Életerő: 6🎔, Sebesség: 4, Védelem 1 szürke kocka.
  + A rabok a hősök után aktiválhatók, az utolsóként aktivált hős fogja irányítani őket.
  + Nem gyógyulhatnak és szerezhetnek vissza 🎔-t semmilyen módon.
  + Aktiválásuk során csak 1 mozgás akciót hajthatnak végre, más akciójuk nem lehet.
  + Ha bármelyik rab annyi 🎔-t sérül, amennyi az életereje, a zsetonja a dobozba kerül (a rabot legyőzték).

Erősítés

* Amíg a rab szállító szekér a térképen van, a Gonosz Nagyúr elhelyezhet 2 szolga zombit a 49A/”Sunken Statue” mezőin, figyelembe véve a szörnylimiteket. 2 kalandozós játékban csak 1 zombit hozhat vissza.
* Miután a süllyedő szekér eltávolításra került, a dögvész férgek a 20A/”Rocky Path”-ra kerülnek. Ezután a Gonosz Nagyúr nem kap több erősítést.

Győzelem

Hősök

* Nincs több szörny a térképen.

Miután az utolsó ellenfeletek is eltűnt a színről, óvatosan átkutatjátok a környéket. Beletelik némi időbe, de megéri. Találtok néhány újabb túlélőt, egy picit távolabb egy zugban meghúzódva.

A túlélők aggódva, de hálásan lépdelnek a sarkotokban, mintha annál nagyobb biztonságban tudhatnák magukat, minél közelebb lehetnek hozzátok. Kivezetitek őket a mocsárból, vissza az otthonaikba és családjaikhoz. Ami információval szolgálhatnak az életükért cserébe hasznos, de sajnos nem túl sok. A troll szörny neve Bol’Goreth, állítólag sokszor motyogott valami nagyon fontos feladatról.

Akármi is legyen a célja, egyelőre homály fedi, de sikeretek hoz némi örömöt nektek és a helyiek számára is, akik hálásak a segítségért, s nem fukarkodnak a jutalommal sem.

Gonosz Nagyúr

* Ha az összes civilt legyőzték (elsüllyedtek és/vagy megölték őket), és zsetonjuk kikerült a játékból

A rabok sikoltozásai a szekérben abba maradnak. Azok sem sokkal szerencsésebbek, akik kijutottak, testük szerteszét hever a mocsár területén. Nincs itt már miért küzdenetek, s miközben ellenfeleitek újabb hullámban érkeznek a területre, visszavonulót fújtok és elmenekültök.

Habár gyanútok szerint a szegény elrablott falusiak nem túl sok információval tudtak volna szolgálni elrablójukról, vagy annak szándékairól, mindez mégsem segít enyhíteni a veszteség felett érzett bánatotokon.

Jutalom

* Ha a hősök nyerték a küldetést, megkapják a „Workman’s Ring” relikviát. Ezután a „Source of Sickness” haladó küldetéskártya kerül a játékba.
* Ha a Gonosz Nagyúr nyerte a küldetést, megkapja a „Taskmaster’s Ring” relikviát. Ezután a „Spreading Affliction” haladó küldetéskártya kerül a játékba.
* A hősök 25 aranyat kapnak minden túlélőért, akit sikeresen kimentettek a börtönszekérből és túlélte a küldetést.
* Ha a mester dögvész féreg élve elhagyta a pályát, akkor a Gonosz Nagyúr megkapja a „Toxic Reprisal” Overlord kártyát.

## Three Heads, One Mind – Három fej, Egy elme

A mocsarakon keresztül-kasul utazva megvizsgáltok minden nyomot, amit csak fellelhettek az elhagyatott városokban, s összeszedegettek minden információtöredéket, amit a maroknyi kevés túlélő átadhat. Pusztító kórság söpör végig a vidéken. egy újabb ocsmány eseménysor, amely kapcsolódik a környékbéli településeket érő támadásokhoz.

Friss nyomokat követve egy impozáns, masszív vasajtóval ellátott kőépülethez értek. Fekete füst gomolyog a kéményből, a köveket összetapasztó málló habarcs apró résein át kiszűrődik a bent lobogó tűz narancssárgás fénye. Szomorúan konstatáljátok, hogy nem túl sok vendégszeretetre számíthattok, az ajtó előtt egy ettin álldogál, s egyik fejét vakargatja éppen. Vaskos ócska kulcs lóg az övéhez kötve, mérete alapján talán jó is lehet az ajtó zárjához. Ahogy előrébb osontok, velőtrázó sikolyt hallotok a fejetek felett.

- Csavargók és tolvajok! Jöttment rablók! Üssed, vágjad, nincs könyörület! – sikoltja a levegőből egy rusnya madárszerű vámpírfogú teremtmény, miközben bőrszárnyaival hevesen csapkodva tartja magát a levegőben. Lábán egy szalaghoz kötözve az óriásnál látott kulcshoz hasonlót pillantotok meg.

Sejtitek, hogy az egyik kulcs nyithatja az ajtót, de nem lesz könnyű megszerezni őket.

Térkép

Entrance, Exit, 8A/”Campsite”, 17A, 18A, 29A, 43A, 44A/”Foundations”, 45A, 46A, 47A, 49A/”Marsh”, 2 Záró

Célok

Hősök

* Megszerezni a kulcsot, majd elhagyni a térképet az Exit-en át.

Gonosz Nagyúr

* 9 FP zseton begyűjtése, 9 kör

Szabályok

Szörnyek

*   
* Hárpiák (+), Ettin, 1 nyitott szörnycsoport

Előkészítés

* A szolga hárpiák a 8A/”Campsite” területére kerülnek. A mester hárpia nem kerül a térképre egyelőre.
* A mester ettin a 44A/”Foundations”-ra kerül. A szolga ettin nem kerül játékba ebben a küldetésben.
* A nyitott szörnycsapat a 49A/”Marsh” mezőire kerül.
* A mester hárpia Chi’kree. Chi’kree maximális életereje +2🎔-vel nő hősönként.
* A mester ettin Grug’nik, életereje +2🎔-vel nő hősönként.
* A Gonosz Nagyúr kiválaszt 1 zöld és 1 fehér célzsetont, majd Chi’kree és Grug’nik szörnylapjai mellé teszi őket. A hősök nem tudhatják, hogy melyik zseton melyik. A fehér célzseton lesz a rozsdás kulcs, amelyik nyitja az ajtót.
* 4 célzseton kerül a térképre a jelölt módon, ezek az eldugott csecsebecsék.

Speciális szabályok

* A Gonosz Nagyúr minden köre elején egy FP zsetont helyez maga elé. Amikor a 9. kerül oda, vége a játéknak (ld. Győzelem).
* A zárt ajtót nem lehet kinyitni, amíg a hősök nem találják meg a rozsdás kulcsot (fehér célzseton). Amint az ajtó kinyílt, a hősök elhagyhatják a térképet az Exit-en át.
* Ha Chi’kree-t vagy Grug’nik-et legyőzték, a szörnykártyáján lévő célzsetont fel kell fedni. Ha az a fehér zsetonnal jelölt rozsdás kulcs, akkor azt a legyőzött szörny helyére kell tenni a térképre. A kulcs mellett álló hős 1 akcióval felveheti azt.

Csillogó csecsebecsék

* A csecsebecsés rejtekhelyek mellett álló hős 1 akcióval összeszedheti a kincseket.

Az első csecsebecse eltávolításakor

Hirtelen jött szélfuvallat kap a hajatokba, majd fülsüketítő visítással karmos, csapkodó bőrszárnyú alak csapódik közétek a magasból.

- Nem, nem, nem, nem neeem! Az enyém, mind az enyém! Nem a tiétek, nem lehet az! – sikoltozza közben.

* Chi’kree a kincseit összeszedő hős mellé kerül a térképre, eltávolítva és áthelyezve a helyéről, ha ekkor már a térképen lenne. Chi’kree rögtön az érkezése után végrehajthat egy támadást a kincseit tolvajló hős ellen. Ezután a hős folytathatja a körét.

Földre szállva

* Amíg nincs a térképen, az egyetlen akció, amit Chi’kree végrehajthat, 1 speciális akció, mellyel leszállhat Grug’nik mellé. Amíg a térképen van, 1 akcióval Chi’kree felszállhat, s eltávolítható a térképről.
* Ha legyőzik, kikerül a játékból, figurája eltávolításra kerül a térképről.
* Ha Chi’Kree akkor pusztul el, amikor nincs a térképen és a felfedett célzseton a fehér, a rozsdás kulcsot a Gonosz Nagyúr a 49A/”Marsh” valamelyik általa választott mezőjére teheti.
* Ha Chi’Kree Grug’nik mellett van, akkor az ettin 1 akcióval eltávolíthatja a hárpiát a térképről (feldobja a levegőbe).
* Ha egymás mellett állnak, akár Chi’Kree akár Grug’nik 1 speciális akcióval elcserélheti saját kulcsát a másikkal, ilyenkor a Gonosz Nagyúr eltávolítja mindkét zsetont, majd visszateszi mindkettőt úgy, hogy csak ő tudhatja, hogy melyik-melyik.

Erősítés

* A Gonosz Nagyúr minden köre végén elhelyezhet 1 szolga hárpiát a 8A/”Campsite” vagy 49A/”Marsh” területére, figyelembe véve a szörnylimiteket.

Győzelem

Hősök

* Ha egy hős elhagyta a térképet az Exit mezőn át

A kemény munka árán megszerzett rozsdás kulcs nehezen csusszan bele a zárba, de elfordul, s hamarosan az ajtó másik oldalán találjátok magatokat. Amit bent találtok, az valamiféle laboratórium, vagy kínzókamra lehet, nehéz megmondani melyik. A tűz ég, bár mintha már semmi sem táplálná. Törött fiolák, különféle fura eszközök, néhány összepöndörödött pergamen hever szerteszét mindenhol. A földet, padokat és asztalokat törött üvegcsékből kifolyt szúrós szagú folyadékok és vérfoltok tarkítják.

Nincs nyoma fogvatartottaknak vagy ellenségnek a helyen, de felfigyeltek egy pulzáló kristályfiolára az egyik asztalon. Felemelve egy sietősen papírra vetett feliratot láttok alatta: „Ne felejtsd!”. A tűz hirtelen kialszik, s a szoba átalakul, üvegcsék törését, ropogását halljátok, ami eddig épp volt, az törötté válik, a friss vértócsák kiszáradnak, az idő mintha felgyorsulna. Mint egy álom, egy rossz rémálom az idő sebes múlásáról.

Vérfagyasztó sivítás visszhangzik a távolból a mocsár mélyéről, visszarángatva titeket a valóságba, a feladatotokhoz. Gyorsan magatokhoz ragadtok annyi papírt, amennyit csak bírtok, s távoztok, mielőtt bármi más rajtatok üthetne –e szomorú helyen.

Gonosz Nagyúr

* 9 FP zseton, 9 kör eltelt, mielőtt a hősök megtalálták volna a kulcsot és kijutottak volna

Az átkozott szörnyek erőfeszítései, hogy visszatartsanak titeket sikeresnek bizonyul, a tisztás felől újabb szörnyek lépteit, szárnycsapásait hozza felétek a szél. Ezúttal nem sikerült kideríteni mi zajlik az épületen belül. Káromkodva fordultok sarkon, mielőtt a vadonon át érkező túlerő körbevenne titeket.

Jutalom

* Ha a hősök nyertek, megkapják az „Immunity Elixir” relikviát. Ezután a „Source of Sickness” Advanced Quest kártya kerül a játékba.
* Ha a Gonosz Nagyúr nyert, megkapja a „Curative Vial” relikviát. Ezután a „Spreading Affliction” Advanced Quest kártya kerül a játékba.
* A hősök kapnak 50-50 aranyat, ha sikerült a neves szörnyeket legyőzniük (Chi’kree, Grug’nik).
* Ha Chi’Kree vagy Grug’nik életben maradt, a Gonosz Nagyúr megkapja az „Offertory Affliction” Overlor kártyát.

# Act II Rumors – Act II Küldetések

## Source of Sickness – A Kórság Forrása

Már a mocsárvidék legmélyén jártok. Ruháitokat, ételetek, felszerelésetek minden darabját és saját testeteket is átjárja a láp mocskos bűzölgő lucskos vize. Erőfeszítéseitek mégsem eredménytelenek, felfedeztétek ezt a helyet, ezt az elhagyatott pusztulófélben lévő erődöt, ahol a szörnyűséges, mindenkire szenvedést és halált hozó kísérletet elkövették a tehetetlen ártatlanok ellen.

Az erőd közelében egy odvas fa közelében egy hasadékot találtok a sziklafalban. Némi vizsgálódást követően, rájöttök, hogy egy földalatti járat indul innen az erőd felé, jó lehetőség, hogy észrevétlenül közelíthessétek meg. Egy barlangon át közeledtek az erődhöz, émelyítő szagok gyötrik orrotokat, az első csarnokba érve egy sor hordót láttok a falak mellett, sűrű zöldes-barnás folyadékkal töltötték meg őket. Falusiak testei hevernek sorban odébb. Bőrük sápadt, de színezete a hordókban lévő löttyre emlékeztet.

Halálos betegnek tűnnek, betegségük előrehaladott, bármilyen kórság is pusztítja őket. Csak remélni meritek, hogy bármi is fertőzte meg őket, megtalálhatják rá a gyógyírt is az erődben. Ha nem, akkor nem tudtok segíteni a szerencsétleneken, de legalább azt biztosítanotok kell, hogy a kórság további terjedését megállíthassátok, s véget vethessetek a pusztításnak.

Térkép

Entrance, 5B/”Cave”, 12B/”Lava Pit”, 23B, 27B(?), 28B, 43B, 44B, 45B, 46B/”Hidden Passage”, 47B, 48B/”Flooded Cavern”, 49B/”Waterfall”, 1 össszekötő, 5 Záró

Célok

Hősök

* A hősök egyikének elhagyni a térképet az Entrance mezőn át a „Mending Talisman” relikviával

Gonosz Nagyúr

* 10 FP zseton

Szabályok

Szörnyek

*    
* Bol’Goreth, Plague worms (+), 2 nyitott szörnycsapat

Előkészítés

* Bol’Goreth a 49B/”Waterfall” területére kerül a jelölt módon.
* A Plague Worms szörnyek a 12B/”Lava Pit” mezőire kerülnek.
* Az egyik nyitott szörnycsapat az 5B/”Cave”, a másik a 48B/”Flooded Cavern”-re kerül.
* 5 célzseton kerül a térképre lefordítva a jelölt módon. Ezek a dögvészt okozó folyadék hordói.
* 5 civil zseton kerül a térképre a jelölt módon, ezek a fertőzött falusiak.
* A kereső zsetonok egyike egyedi kereső zseton, semelyik játékos nem tudhatja, hogy melyik az. A Gonosz Nagyúr a játék elején kiválaszt a hősök száma – 1 kereső zsetont, hozzá adja az egyedi keresőzsetont, majd összekeveri őket és leteszi a térképre a megfelelő helyekre.
* Az egyedi kereső zseton a „Mending Talisman” relikvia.

Speciális szabályok

* Ha egy hős felfedi az egyedi keresőzsetont, akkor megtalálta a „Mending Talisman” relikviát. A megtaláló hős húzhat egy keresőkártyát a szokott módon, majd a hőslapjára teheti a relikviát is.
* Bol’Goreth egy keresőzseton mellett állva 1 akcióval felfedheti a zsetont. Ha az normális keresőzseton, akkor azt vissza kell tenni a helyére. Ha az egyedi keresőzsetont találta meg, akkor hozzá kerül a „Mending Talisman” relikvia.
* A küldetés során Bol’Goreth a hősökhöz hasonló szabályok szerint viselkedik, ha kiütik. Amikor kiütik, akkor 1 akcióval feltápászkodhat. Kiütés során minden jelölő, kondíció, hex, stb. lekerül a lapjáról. A feltápászkodás során 2 piros kockával dob és annyi 🎔 életerőt gyógyul, amennyi 🎔 a dobás eredménye volt. Hathat rá a szörnyek gyógyító hatása, Overlord kártya is, hogy gyógyuljon és így felálljon, de más szörny, vagy hadnagy nem húzhatja fel. A feltápászkodás után még egy akciója lehet! (igazolta: Justin Kemppainen, Creative Content Developer, Fantasy Flight Games, lásd: [URL1](https://www.boardgamegeek.com/thread/863073/ffg-sez-thread-link-wiki-1st-post-unofficial-answe/page/8), [URL2](https://community.fantasyflightgames.com/topic/106977-what-exactly-happens-when-a-lieutenant-stands-up/), [URL3](https://boardgamegeek.com/article/23590388#23590388)). Amikor kiütik, tegyünk egy FP jelölőt zsetonjára, vagy a figura helyére, hogy ezzel jelöljük.
* Ha a „Mending Talisman” relikviát hordozó figurát kiütik, akkor a relikvia a kiütött figura helyére esik a térképen. A földön heverő relikvia mellett álló hős vagy Bol’Goreth 1 akcióval felveheti azt.

Megőrzés

* Egy fertőzés tároló hordó mellett álló hős 1 akcióval megsemmisítheti a tárolót és eltávolíthatja a térképről.
* A fertőzött, beteg falusiak nem aktiválhatók, nem támadhatók és nem blokkolják a mozgást és célzást. Ha nála van a „Mending Talisman” relikvia, egy beteg falusi mellett álló hős 1 akcióval meggyógyíthatja őt. Ha így tesz, a gyógyult falusi civil zsetonja eltávolítható a térképről.

Az első falusi meggyógyításakor

A rongybaba rázkódik és felragyog, kellemes melengető érzés árad belőle, ahogy kezedben tartod a földön fekvő reszkető, szenvedő szerencsétlen falusi felett. Gyengéd borostyános fényben pulzál, s apró borostyános tündöklő fénynyalábok veszik körbe a szenvedő testét. Megkönnyebbült sóhaj után, lassan kinyitja szemét, s hálás tekintetét rátok szegezi.

Az immár teljesen felgyógyult falusit, lábra segítitek, majd megmutatjátok neki a biztonságba vezető utat. Nem sok győzködésre van szüksége, hogy mielőbb sietősen távozzon.

Fertőzöttség

* Bol’Goreth vagy egy mester szörny 1 akcióval felvehet egy fertőzés tárolót, vagy 1 fertőzött falusit. Ha egy tárolót vagy falusit cipelő szörnyet legyőznek, a cipelt tároló vagy civil a szörny helyére kerül a térképre. Minden figura csak 1 zsetont hordozhat legfeljebb egy időben.
* A zsetont cipelő mester szörny vagy Bol’Goreth a 46B/”Hidden Passage” piros X-el jelölt egyedi mezői mellett állva 1 akcióval eldobhatják a cipelt fertőzés tárolót, vagy beteg falusit.
* A „Mending Talisman” relikviát cipelő Bol’Goreth ugyanitt eldobhatja a relikviát.
* Minden egyes így kidobott fertőzés tároló után 1 FP zsetont helyezhet a Gonosz Nagyúr maga elé. Minden így kivont beteg falusi 2 FP zsetont ér. 3 FP zsetont kap, ha a relikviát sikerül eldobni.
* A plague worm-ok elhagyhatják a térképet a 46B/”Hidden Passage” piros X-el jelölt egyedi mezőin át. Minden egyes féreg után 1 FP zsetont kap a Gonosz Nagyúr.
* 10 FP zseton begyűjtése a győzelmet jelenti a Gonosz Nagyúrnak.
* Ha minden fertőzött lakos és fertőzés tároló eltávolításra került a térképen, akkor a „Mending Talisman” relikviát hordozó hős elhagyhatja a térképet az Entrance mezőn át.

Erősítés

* A Gonosz Nagyúr minden köre elején eltávolíthat egy fertőzött falusit (akit épp nem cipelnek), hogy egy plague worm-ot tegyen egy szomszédos üres mezőre.

Győzelem

Hősök

* Ha a „Mending Talisman” relikviát hordozó hős elhagyja a térképet az Entrance-on át, vagy a Gonosz Nagyúrnak nincs már lehetősége összeszedni a 10 FP zsetont.

A gyógyító talizmánnal a kezetekben nekifeszültök, majd felrúgjátok az utolsó fertőzés tárolót is. Zöld trutymó folydogál szét, a levegő egyre nehezebb és fojtogatóbb a felszabaduló gázoktól. sietősen hátráltok előle. Böszme ellenfeletek üvölt és sikít dühében, kemény munkájának gyümölcse összezúzva, szanaszét hever mindenfelé. Hirtelen ötlettől vezérelve a tűz gyógyító erejét vetitek be, recsegve-ropogva kapnak fel a lángok, ki gondolta volna, hogy a zöld folyadék ilyen jól ég… ha lehet még fokozni az üvöltést és sikítozást, azt a szörnyeteg most megteszi. Ám a távolodó hang és a mocsárban girbe-gurba vonalat rajzoló füstoszlop arról tanúskodik, hogy sikerült kiutat találnia a lángoló pokolból. Terve mindenesetre most dugába dőlt, a mocsár népe fellélegezhet, megnyugodhat végre. Megtaláltátok és semlegesítettétek a fenyegetések forrását.

Ám a történet még nem zárult le teljesen, még lenne elszámolnivalótok a testes troll barátotokkal, aki biztos valami új terven töri a fejét a mocsár mélyén.

Gonosz Nagyúr

* 10 FP zseton begyűjtése

Bol’Goreth vigyorogva néz vissza rátok, ahogy a kimenekített zöld trutymós hordókat és beteg falusiakat rendezgeti a szekéren az építmény hátulsó részében. Valami kart meghúzva a kőfal megremeg és félrecsúszik felfedvén egy addig rejtett átjárót. A csata még eltart egy darabig, s mire elverekeditek magatokat a rakodó térhez, a trollnak és rakományának már hűlt helye.

Elképzelni sem tudjátok mi mindenre lesz képes pusztító rakományával, s hogy vajon mi hajtja, mi lehet a valódi célja. Összeszeditek magatok, s túlélők után kutattok. Az elkövetkezendő napokban találtok néhányat, s segítetek nekik egy karavánt megszervezni a mocsárból a legközelebbi báróság felé. A mocsár túl veszélyessé vált az itt lakók számára, nincs tovább maradása itt senkinek. Ti közben a troll újabb felbukkanására vártok, hogy megfizethessetek neki az itt elkövetett bűneiért…

Jutalom

* Ha a hősök nyertek, a következő jutalmakat kapják:
  + „Mending Talisman” relikvia
  + A „Source of Sickness” Advanced Quest kártyán listázott hős jutalmak.
* Ha a Gonosz Nagyúr nyerte a küldetést, a következő jutalmakat kapja:
  + „Omen of Blight” relikiva
  + Az Overlord jutalmakat a „Source of Sickness” Advanced Quest kártyáról.

## Spreading Affliction – Terjedő Szenvedés

Azon kevés információ birtokában, amit össze tudtatok kaparni, napokba kerül, hogy eljussatok erre a helyre. Elsőre azt gondoljátok, hogy ez megint csak egy omladozó erőd, a pusztuló múlt lenyomata a mocsár mélyén, egy újabb zsákutca. Némi kutakodást követően furcsa nyomokat találtok, valami történt itt. Törött fiolák, felszáradt vérfoltok, zöldes folyadék nyomait találjátok a földön és a falakon, a levegő teli valamiféle rettenetes bűzzel. A süllyedő, pusztuló falak között sétálgatva azt gondoljátok, hogy egyedül vagytok, de csak addig, míg meg nem halljátok a dörgő, mély morgást.

Tovább haladtok, s fáklyátok fénye egyszer csak borzalmas látványra vetül. Egy rémisztő szörnyeteg fekszik láncokba tekerve a moha lepte köveken. Testén bűzölgő gennyes kelések mindenfelé, pulzáló zöld vénák dagadoznak. Szemeire sötét árnyék vetül, úgy fest, a legpusztítóbb kórság gyötri. Orrfacsaró bűze beteríti a termet, ocsmány, gyomorforgató szag ez, a közelében elviselhetetlen. Próbáljátok értelmezni, hogy mi lehetett valaha vajon a nyomorult pára, mikor az hirtelen megugrik, felétek lódul, láncai hangosan csattanva tartják vissza.

Állkapcsát nagyra nyitja, felbődül, üvöltése kísértetiesen visszhangzik végig a nyirkos folyosókon. A borzalom fokozódik, ahogy további hasonló bömböléssel folytatódik a sor a folyosók mélyéről. Fegyvert rántotok, miközben az üvöltések már-már kórusba rendeződnek… meglehetősen torz kórusba, melyek hallatlan koncerttel töltik meg a pusztuló romokat.

Térkép

Entrance, Exit, 12B, 17A, 27A, 28B, 44B/”Foundations”, 58B/”Flooded Cavern”, 43A, 43B, 45A, 47B, 49A/”Marsh”, 1 Összekötő, 6 Záró

Célok

Hősök

* FP zsetonok eldobása (6db 4 hős esetén, 5db 3 hős esetén, 4db 2 hős esetén)

Gonosz Nagyúr

* FP zsetonok begyűjtése (6db 4 hős, 5db 3 hős, 4db 2 hős esetén)
* 1-1 hős zseton begyűjtése mindegyik hős után

Szabályok

Szörnyek

*    
* Bol’Goreth, Plague worms, Hárpiák, 1-1 választható mester szörny hősönként.

Előkészítés

* Bol’Goreth a 44B/”Foundations”-ra kerül a jelölt módon. A hárpiák a 48B/”Flooded Cavern”-re kerülnek. A Plague worm-ok a 49A/”Marsh” területére kerülnek.
* 1-1 a szabadon választható mester szörnyekből a piros X-el jelölt egyedi mezőkre kerül a hősök számától függően. Ezek a fertőzött szörnyek. 1-1 FP zseton kerül a fertőzött szörnyek figuráira, ez jelöli, hogy le vannak láncolva.
* Egy 4 hősös játékban, 11 FP zseton kerül a térkép mellé, 3 hős esetén 9, 2 hős esetén 7 FP zseton. Ez a fertőzöttség ráta halom.
* 2 kék célzseton kerül a térképre a jelölt módon. Ezek jelzik a rejtett átjárót.
* 3 vörös célzsetont és 1 zöld célzsetont összekeverünk, és a térképre helyezzük a jelölt módon. Egyik játékos sem tudhatja, hogy melyik zöld és melyik vörös. A zöld célzseton egy fogantyú, amely megnyithatja a rejtett átjárót.

Speciális szabályok

* A leláncolt fertőzött szörnyek nem hajthatnak végre mozgás akciót, és figyelmen kívül kell hagyniuk minden olyan hatást, eseményt, ami mozgásra kényszerítené őket. Amíg le vannak láncolva, mindegyik szörny a szokott módon aktiválható a Gonosz Nagyúr köre során.
* Bol’Goreth egy leláncolt szörny mellett állva 1 akcióval eleresztheti őket. Az FP zseton eltávolítható a szörnyről. A kiszabadított szörny immáron mozgás akciót is végrehajthat a szokott módon.
* Ha Bol’Goreth-et legyőzték, a szörnyek még dühösebbé válnak, mérgükben eltépik láncaikat, s Gonosz Nagyúr így szabadon engedhet 1 szörnyet minden köre elején.
* Mindegyik leláncolt szörny +1🎔 maximális életerővel rendelkezik hősönként és megkapják a következő képességet:
  + 🗲: Disease, Weaken

Harcolni, vagy menekülni

* Az első alkalommal amikor Bol’Goreth vagy egy fertőzött szörny legyőz egy hőst, a legyőzött hős zsetonja a Gonosz Nagyúr elé kerül.
* Minden alkalommal, amikor a hősök legyőznek egy fertőzött szörnyet, 2 FP zsetont eldobhatnak a fertőzöttség halomból.
* Ha Bol’Goreth-et legyőzik, 3 FP zsetont dobhatnak el a fertőzöttség halomból.

Bol’Goreth legyőzésekor

Bol’Goreth felbődül, ordítva szűköl, négykézlábra ereszkedve szenved, számos sebéből vér szivárog. Szemei mérgesen villognak felétek, próbál felállni, de visszazuhan újra. Nagy nehezen feltápászkodik, mintha csak egy utolsó elkeseredett támadáshoz készülődne… de a vége tompa puffanás a földön, s immár a fejét sem bírja felemelni, mígnem teljes mozdulatlanságba merül.

Rejtett ösvények

* Egy lefordított célzseton mellett álló hős 1 akcióval felfordíthatja a célzsetont. Ha a zseton piros, akkor semmi sem történik, a zseton kikerül a játékból. Ha a zseton zöld, akkor a hősök megtalálták a rejtett kart, amelyet meghúzva megnyitották a rejtett átjárót.

A rejtett átjárókat működtető kar megtalálásakor

A kövek között elrejtve egy apró fogantyúra leltek. A föld megremeg kissé, ahogy meghúzod, és a falon egy kőtábla elfordul. Dohos levegő áramlik be a csarnokba a nyílásból, melyben egy széles kőfolyosót láttok. A járat felfelé kanyarodik, az erőd külseje felé vezet.

* Miután a rejtett átjárók megnyíltak, a figurák a kék célzsetonon állva 1 mozgáspont elköltésével a másik kék zsetonra léphetnek, mintha azok szomszédos mezők lennének. Ha a célmező nem üres, akkor az érkező figura valamely másik szomszédos üres mezőre helyezhető.

Erősítés

* Nincs.

Győzelem

Hősök

* 4 hős esetén 6db, 3 hős esetén 5db, 2 hős esetén 4db FP zsetont sikerült eldobniuk a fertőzöttség halomból.

Fegyvereitek bűzlenek az ocsmány teremtmények vérétől mire a hosszú csata végéhez közeledtek. Visszatekintve a mutáns szörnyek mozdulatlan tetemeit látjátok szanaszét a termekben és folyosókon.

Ekkor egy újabb vérfagyasztó üvöltés töri át az éjszaka csöndjét. Vajon az egyik teremtmény megszökött, vagy Bol’Goreth engedett el egy újabbat, még mielőtt ide értetek volna? Elég csak elképzelni, hogy mi mindenre lehet képes egy ilyen szörnyeteg egy védtelen városban, máris lerázzátok magatokról a fáradtságot, s újra a vadonba vetitek magatokat, hogy az ártatlanok segítségére siessetek.

Gonosz Nagyúr

* Gonosz Nagyúr előtt 6db FP zseton van 4 hős esetén, vagy 5db FP zseton 3 hős esetén, vagy 4db FP zseton van 2 hős esetén.

Levegő után kapkodva borultok a földre, ahogyan a visító, üvöltő teremtmények egyre távolabb jutnak. Minden irányba szétszóródnak, lehetetlenség mindegyik fertőző szörnyetegeket követni és levadászni. Elszántságnak nem vagytok híján, de legbelül mélyen tudjátok, hogy a legtöbbjük meg fog tudni lógni előletek. Csak reménykedni tudtok benne, hogy sosem érnek el a védtelen településekig.

* A Gonosz Nagyúr előtt mindegyik hős zsetonjából van 1.

Egyikőtök a másik után, sorban hullotok el a túlerőben lévő vad szörnyekkel szemben. Sebeitekben mintha tüzes vasat forgatnának, egyre gyengébbnek és gyengébbnek érzitek magatokat.

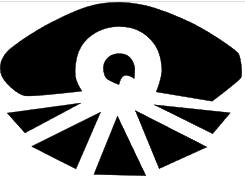
Órákkal, de lehet napokkal a csata után tértek magatokhoz. Magatok is meglepődtök, hogy életben vagytok, hogy megkíméltek titeket, de összeszeditek magatokat és az elcsendesedett lápos vidék felé indultok.

Utatok a vadonból kifelé eseménytelen, de egyre inkább azt érzitek, hogy valami nincs rendben. Látszólag minden rendben van veletek, főként egy ilyen megterhelő csatározás után. Ha nem lenne az a furcsa bizsergő érzés, a néha rátok törő émelygés, furcsa kettős látás és a szúrós érzés a gyomrotokban, akár mondhatnánk is, hogy minden rendben…

Jutalom

* Ha a hősök nyerték a küldetést,
  + Megkapják a „Mending Talisman” relikviát,
  + Megkapnak minden jutalmat a „Spreading Affliction” Advanced Quest kártyáról.
* Ha a Gonosz Nagyúr nyerte a küldetést,
  + Övé az „Omen of Blight” relikvia,
  + Megkapja a jutalmakad a „Spreading Affliction” Advanced Quest kártyáról.

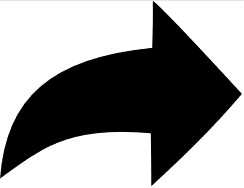
# Jelmagyarázat

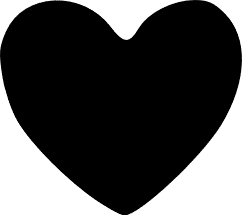
Észlelés/Awareness 

Tudás/Knowledge 

Akaraterő/Willpower 

Erő/Might 

Akció végrehajtása 

Életerő/HP 🎔, 

Védelem/Defense 

Surge/Segítség 🗲

FP/Fatique 🌢,