

DOOM

®



SZABÁLYMAGYARÁZAT



nem hivatalos fordítás!

fordította: Beom (2017)

lektorálta: Adim

A SZABÁLYMAGYARÁZAT FÜZET HASZNÁLATA

Ebből a füzetből nem tudjátok elsajátítani a **Doom: The Board Game (2016)** társasjáték szabályait. Ahhoz elsőként a „Játékszabály” füzetet olvassátok végig. Azután, ha játék közben bármilyen szabályt, vagy kifejezést szeretnétek bővebben megismerni, akkor vegyétek csak elő ezt a füzetet, és olvassátok el belőle a megfelelő szócikket.

ÁTTÉKINTÉS

Ez a füzet tartalmazza az összes szabály részletes leírását. Találsz benne egy szógyűjteményt, amely az angol ABC-nek megfelelő sorrendben tartalmazza a kifejezéseket, valamint két részletes függelékkel a mozgásról és rálátásról.

SZÓGYŰJTEMÉNY 2-20. OLDAL

Ez a szakasz az egyes kifejezéseket pontosítja, valamint részletesen tartalmaz minden szabályt.

MŰZGÁS PÉLDA 21. OLDAL

Ez a függelék részletes ábrákon mutatja be a kis és nagy figurák mozgását és forgását.

RÁLÁTÁS ÉS AKARÁS PÉLDA 22. OLDAL

Ez a függelék részletes ábrákon mutatja be a láthatóságot (rálátást), valamint a takarást.

TÁRGYMUTATÓK 23-24. OLDAL

A füzetben előforduló összes kifejezést, valamint az adott kifejezés oldalszámát is megtalálod az angol és magyar ABC sorrendbe rendezett tárgymutatókban.

ARANSZABÁLYOK

Az alábbiak olyan alapszabályok, amelyekre az összes többi játékszabály épül, és amiket minden esetben be kell tartani.

- A „szabálymagyarázat” füzetben a szabályok végleges formája szerepel. Ha valamiben ellentmondana a „játékszabályok” füzetben leírtakkal, az itt leírtak élveznek elsőbbséget.
- Ha egy kártyán szereplő szöveg és bármelyik füzetben leírtak ellentmondanak egymással, a kártya szövege élvez elsőbbséget.
- Ha egy kártya szövegében a „nem tud” (cannot) kifejezés szerepel, az abszolút nemnek értendő, és nem írható felül más szabályokkal.
- A „kell” (must) szó azt jelenti, hogy egy hatás kötelező jellegű.
- A „lehet” (may) szó azt jelenti, hogy a hatása nem kötelező, minden ilyen használata szabadon választható.

SZÓGYŰJTEMÉNY

A szógyűjtemény részletesen tartalmazza az összes játékbeli kifejezést és fázist. Ha valamit szeretnél itt megtalálni, keresd ki a 23-24. oldalon lévő angol vagy magyar tárgymutatókból.

KÉPESSÉGEK (ABILITÉS)

A különböző képességek hatással vannak a játékra. Démonkártyákon, eseménykártyákon, akciókártyákon, kasztkártyákon és kivégzéskártyákon találkozhatsz velük.

- Minden képesség leírásánál szerepel, hogy pontosan miként kell azt használni.
- Néhány kártyát el kell forgatnod a képesség használatakor. Egy elforgatott kártyát nem tudsz addig ismét elforgatni, amíg nem forgatad azt vissza az aktiválódásod letelezéséig.

Továbbra is használhatod viszont az elforgatott kártyádon szereplő minden olyan képességet, amelynek használata nem igényli a kártya elforgatását.

- Az olyan démonkártyákon szereplő képességek esetében, amelyek neve előtt egy energia szimbólum (▲) is található, a képesség használata előtt az Overlordnak el kell költenie (el kell dobnia) a szimbólum számának megfelelő energiajelzőt. Az energiajelzőket csak az adott démonkártyáról dobhatja el.
- Nem használhatod ugyanazt a képességedet többször egymás után, ugyanabban az időben.

Az Overlord sem költhet el a démonkártyáról több energiajelzőt, hogy a démon képességét egymás után többször is használhassa.

Ha az Overlord két ugyanolyan eseménykártyát játszik ki ugyanarra a célpontra, akkor is csak az egyik hatását hajthatja végre (vagyis az egyforma lapok hatása nem adódik össze ugyanazon célpontra). *Például: az Overlord hiába játszik ki még egy „Demonic Resilience” (Démoni reflex) kártyát, a védekező démona nem kap még egy pajzsot ♥.*

- A kaszt-, esemény- és démonkártyák képességei minden esetben szabadon választhatók.
- Egyes képességeket fő-, vagy bónuszakcióként lehet használni. Ezeket a képességeket egy főakció (▲), vagy bónuszakció (●) szimbólummal jelöltük meg, és akkor tudod őket használni, ha egy főakció-, vagy egy bónuszakció kártyát játszol ki.
- Egy tengerészgyalogos használhatja a kasztkártyáján szereplő, elforgatást nem igénylő képességet még akkor is, ha legyilkolták és még nem éledt újjá.

Kapcsolódó kifejezések: démoni energia (Argent Power), bónuszakciók (Bonus Actions), kasztkártyák (Class Cards), démonkártyák (Demon Cards), elforgatott (Exhausted), kivégzés (Glory Kill), főakció (Main Action).

AKCIÓKÁRTYÁK (ACTION CARDS)

Minden tengerészgyalogos rendelkezik egy pakli akciókártyával, amely a fegyvereit és páncélját képviseli. Ezen akciókártyák segítségével mozoghat a tengerészgyalogos a térképen és hajthat végre különböző akciókat. A tengerészgyalogosok egy akciókártyát fednek fel védekezőkártyaként.

- Háromféle akciókártya létezik: főakció, bónuszakció és reakció.



Főakció: Az aktivációd során egyetlen főakció kártyát játszhatsz ki. Minden főakció kártya tartalmaz egy támadó dobozt, amely lehetővé teszi, hogy végrehajts a kártyával egy támadást.



Bónuszakció: Az aktivációd során tetszőleges számú bónuszakció kártyát játszhatsz ki. Egy bónuszakció kártyát kijátszhatsz önmagában, vagy egy főakció kártyával együtt.



Reakció: Az ilyen kártyákat nem csak a saját aktivációd során játszhatod ki, hanem egy másik játékos körében is. Minden reakció kártyán szerepel, hogy mikor és milyen módon lehet kijátszani.

- Az akciókártya végrehajtásakor a tengerészgyalogos először annyi mozgáspontot kap, mint amekkora a kártya sebesség (Speed) értéke (ha van ilyen). Ezután végrehajthat egy támadást (ha van rajta támadó doboz), majd végrehajthatja a kártya képességét (ha van ilyen).

- Ha egy akciókártyát játszol ki, a kártya összes hatását végre kell hajtaniod egy másik kártya kijátszása előtt.

- A kijátszott akciókártyáidat képpel felfelé hagyd magad előtt, és majd együtt dobd el őket az aktivációd legvégén, hacsak egy kártya másként nem rendelkezik.

- Minden akciókártya rendelkezik egy jellemzővel a neve alatt (**Például:** „*Combat Shotgun*”), amelynek nincs hatása a játékra, de néhány hatás utalhat egy konkrét jellemzőre.

- Alapesetben maximum 3 akciókártyát tarthatsz a kezdedben. Ez az úgynevezett **kézlimit**.

- Lehet több akciókártya is a kezdedben, mint az aktuális kézlimited. Ez esetben az aktivációd végén egyszerűen nem húzol új kártyákat.

- Ha az aktivációd végén kevesebb akciókártya van a kezdedben, mint az aktuális kézlimited, akkor húzz annyi új akciókártyát, hogy a kézlimiteddel egyenlő számú kártya legyen a kezdedben.

- Ha fel kell csapnod, vagy fel kell húznod egy akciókártyát, de az akciópaklid már üres, keverd össze az eldobott kártyáidat képpel lefelé, és készíts egy új paklit magadnak.

Ha már az összes akciókártyád a kezdedben van, nem húzhatsz új lapot.

- A játék előkészítése során készíti el minden tengerészgyalogos a saját akciópakliját.

- Ha a játék közben új fegyvert szerzel, annak akciókártyáit a már meglévő akciópaklidba kell keverned.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), támadás (Attack), bónuszakciók (Bonus Actions), tengerészgyalogos (Marine), mozgáspont (Movement Point), jellemzők (Traits).

AKTIVÁLÓDÁS (ACTIVATE)

Lásd a „Tengerészgyalogos aktiválódás” és a „Démon aktiválódás” kifejezéseket!

AKCIÓFÁZIS (ACTION PHASE)

Az akciófázisban a játékosok egymás után aktiválják a figuráikat. A figurák aktiválódásának sorrendjét a kezdeményezés-pakliban lévő kezdeményezéskártyák sorrendje határozza meg. Az aktiválást a következő 2-2 lépésben kell végrehajtani, egymás után annyiszor, amíg a kezdeményezés-pakli ki nem ürül:

1. **Kezdeményezéskártya felcsapása:** Csapd fel a kezdeményezés-pakli legfelső lapját úgy, hogy minden játékos jól láthassa.

Ha már nincs több kártya a kezdeményezés-pakliban, az akciófázis véget ér.

2. **Aktiválódás:** Ha egy tengerészgyalogos kezdeményezés-kártyája kerül felcsapásra, a megfelelő tengerészgyalogos aktiválódhat. Ha egy behatoló (Invader) kezdeményezés-kártya kerül felcsapásra, az Overlord elforgatja az egyik tetszőleges, még nem elforgatott, képpel felfelé néző démonkártyáját, majd aktiválja az összes ilyen típusú démonfiguráját szép sorban, egyesével.

Kapcsolódó kifejezések: démon aktiválása (Demon Activation), kezdeményezés-pakli (Initiative Deck), behatoló (Invader), tengerészgyalogos aktiválása (Marine Activation), behatolófázis (Status Phase).

SZŐMSZÉDOS (ADJACENCY)

Ha a tereplapkák két mezője határos egymással, vagy sarkosan érintkezik, akkor azok szomszédosak egymással.

- Két mező nem szomszédos egymással, ha a közös határukon fal, ajtó, blokkoló terep, vagy járhatatlan terep található.

- Ha két átlósan szomszédos mező egyik sarkánál található csak fal, ajtó, blokkoló terep, vagy járhatatlan terep, a két mező szomszédosnak számít. Ha mindkét átelles saroknál található ilyen akadály, már nem számítanak szomszédosnak. Lásd a 21. oldalon lévő mozgás példákat!

- Figurák és jelzők szomszédosnak számítanak minden más figurával és jelzővel, amelyek egy szomszédos mezőn találhatók.

- Ha két mező határán egy ajtó található, egy figura elfoglalhatja az ajtóval szomszédos mezőt és ezáltal magával az ajtóval is szomszédos lesz.

- Egy tengerészgyalogos mozgása során minden aktív teleport mezője szomszédosnak számít egymással.

Kapcsolódó kifejezések: blokkoló terep (Blocking Terrain), repülés (Flying), járhatatlan terep (Impassable Terrain), térkép (Map), teleportok (Teleporters), terep (Terrain), fal (Wall).



DÉMONI ENERGIA (ARGENT PÖWER)

A behatoló démonoknak démoni energiát kell elkölteniük az energia szimbólummal (▲) jelölt képességeik használatához. A démoni energiát az energiajelzőkkel tudod jelezni, amelyet a démonkártyáidra, illetve az inváziókártyádra helyezhetsz.



- Ha te vagy az Overlord, akkor a behatolófázis során, az eseménykártyák húzása után eldobhatsz maximum 3 eseménykártyát a kezedből, hogy minden egyes eldobott lap után 1-1 energiajelzőt vehess el a közös készletből.
- Minden ilyen energiajelzőt az inváziókártyára, vagy bármelyik, képpel felfele néző démonkártyára kell raknod. Mind az inváziókártyádon, mind a képpel felfele néző démonkártyáidon tetszőleges számú energiajelző lehet.
- Ezután már használhatod a démonkártyáid azon képességeit, ami előtt energia szimbólum szerepel (▲). Ehhez el kell tudnod dobni a démonkártyádról annyi energiajelzőt, ahány energia szimbólum (▲) látható a használni kívánt képesség neve előtt.
- Az inváziókártyáidon sok inváziós csoportnál szerepel 1-4 energia szimbólum (▲) is. Amikor egy ilyen inváziós csoportot idézel meg, akkor rá kell tenned az inváziókártyára a jelzett számú energiajelzőt a közös készletből.
- Az idézés befejeztével tetszőleges számban eloszthatod a most megidézett démonaid démonkártyái között az inváziókártyádon lévő összes energiajelzőt (amik akár korábban is odakerülhettek az eseménykártyák eldobása után). Ha nem osztod el mindet, akkor az idézés legvégén az inváziókártyádon maradt energiajelzőket el kell dobnod.
- Ha egy démonkártyádat képpel lefelé kell fordítanod (mert az összes olyan típusú démonfigurád lekerül a tábláról), a rajta maradt összes energiajelzőt el kell dobnod a közös készletbe.
- Nem tehetsz energiajelzőket a képpel lefelé fordított démonkártyáidra.

Kapcsolódó kifejezések: eseménykártyák (Event Cards), inváziókártyák (Invasion Cards), démonidézés (Summoning Demons).

TÁMADÁS (ATTACK)

A támadás akció az elsődleges módja, hogy a tengerészgyalogosok és démonok megsebezzen egymást. A támadást végző tengerészgyalogos vagy démon lesz a **TÁMADÓ**. A támadás során a támadónak ki kell választania egy ellenséges figurát, aki a támadásának célpontja lesz. Ez a figura lesz a **VÉDEKEZŐ**.

A támadásodat az alábbi lépésekben kell végrehajtanod:

1. **Célpont (védekező) kijelölése:** Mint támadónak ki kell jelentened, hogy melyik ellenséges figurát akarsz megtámadni. Ez a figura lesz a védekező.

Fontos, hogy a támadó rálásson a védekezőre, és annak hatótávolságon belül kell lennie.

Csak ellenséges figurára támadhatsz.

2. **Támadódobás:** Dobj a megfelelő számú és színű támadókockával.

Ha tengerészgyalogossal támadsz, a kijátszott akciókártyád támadódobozában szerepel a támadókockák száma és színe. Használhatod a tengerészgyalogosod kaskártyáját, a kijátszott bónuszakció-kártyát, vagy a kivégzéskártyád képességeit arra, hogy több kockával dobhass, vagy a dobásod eredményét megváltoztathasd.

Ha démonnal támadsz, a démonkártyádon lévő támadódobozban szerepel a támadókockák száma és színe, melyet kijátszott eseménykártyákkal módosíthatsz.

3. **Védekezőkártya felcsapása:** A védekező felcsap 1 kártyát a paklijából. Ez lesz az ő védekezőkártyája.

Ha egy tengerészgyalogos védekezik, az akciopaklija legfelső lapját kell felcsapnia. Ha egy démon védekezik, akkor az eseménypakli legfelső lapját.

Ha a védekező takarásban van, a védekezőkártya felcsapása után dönthet úgy, hogy eldobja azt, és egy újat csap fel helyette.

Ha a védekező nem tud már kártyát felcsapni, mert az adott pakliban már nincs egyetlen lap sem, meg kell kevernie a dobott kártyáit és egy új paklit készíteni belőlük.

Ha a pakliban sincs már lap és dobott lapok sincsenek, a védekező nem csaphat fel védekezőkártyát.

4. **A védekezés közben használható képességek alkalmazása:** A védekező használhatja a védekezés közben használható képességeit, ezáltal módosíthatja a támadás eredményét.

5. **A támadás közben használható képességek alkalmazása:** Használhatod a támadás közben használható képességeid, ezáltal módosíthatod a támadás eredményét.

6. **Sérülés elszenvédése:** A két fél közösen állapítsa meg a támadás eredményét. Ezután el kell dobni a kijátszott kártyákat.

A védekező annyi sérülést szenved el, azaz annyi sérülésjelzőt kap, amennyi a támadó által dobott sérülés szimbólumokból (☠) megmarad, miután levonták belőle a védekező által kijátszott védekezőkártyán látható pajzs szimbólumok (♥) számát.

Ha a védekező egy kitérés szimbólumos lapot (☘) játszott ki, akkor az összes sérülést elkerüli.

A támadásod közben nem hajthatsz végre egy másik támadást.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), akciófázis (Activation Phase), sérülés (Damage), rálátás (Line of Sight), főakció (Main Action), hatótávolság (Range).

TÁMADÓDOBOZ (ATTACK BOX)

A támadódobozban találsz a támadásod maximális hatótávolságát (Range), valamint a támadásod során használható támadókockák színét és számát (piros és fekete négyzetek).



tengerészgyalogos
támadódoboz



démon
támadódoboz

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), támadás (Attack), démonkártyák (Demon Cards), hatótávolság (Range).

TÁMADÓ (ATTACKER)

A „támadó” kifejezés egyaránt jelenti a táblán lévő figurát, aki épp egy támadást hajt végre, illetve a játékost, aki ezt a figurát irányítja.

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), rálátás (Line of Sight).

BLÖKKOLÓ TEREP (BLOCKING TERRAIN)

A blokkoló terepet vastag piros vonal jelzi, általában két mező közös határán.

- A figurák nem mozoghatnak blokkoló terepen keresztül.
- Két mező nem számít szomszédosnak egymással, ha a közös határuk blokkoló terep.
- Ha két átlósan szomszédos mező egyik sarkánál található csak blokkoló terep, a két mező szomszédosnak számít. Ha mindkét átlósan sarkánál található ilyen akadály, már nem számítanak szomszédosnak. Lásd a 21. oldalon lévő mozgás példákat!
- Ha a játékban egy hatás elmozdít (például: ellök) egy figurát, azt nem lehet blokkoló terep mezőre mozgatni.
- A blokkoló terep blokkolja a rálátást, és takarást is ad.
- A nagyméretű figurák figyelmen kívül hagyhatják a blokkoló terepet: be tudnak mozogni ilyen területre, és a mozgásukat is befejezhetik a vastag piros vonallal jelölt mezőkön.
- A repülés (flying) képességgel rendelkező démon figurák is figyelmen kívül hagyhatják a blokkoló terepet: be tudnak mozogni ilyen területre, és a mozgásukat is befejezhetik a vastag piros vonallal jelölt mezőkön.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), repülés (Flying), rálátás (Line of Sight), térkép (Map), mozgáspont (Movement Point), fal (Wall).

BÓNUSZAKCIÓK (BONUS ACTIONS)

Egy tengerészgyalogos az aktiválódása alatt tetszőleges számú bónuszakciót hajthat végre.



- A bónuszakció-kártyákat egy bónuszakció szimbólummal (D) jelöltük meg.
- Amikor egy bónuszakció-kártyát játszol ki a kezedből, tedd a lapot képpel felfelé magad elé!
- Ha a bónuszakció-kártya tartalmaz egy sebesség (speed) értéket, a tengerészgyalogosod ennyi mozgáspontot kap. Ezeket a mozgáspontokat az aktiválódásod alatt bármikor elköltheted, és nem kell az összes mozgáspontodat egyszerre elköltened.
- Ha a bónuszakció-kártyádon szerepel egy támadódoboz, a tengerészgyalogosod végrehajthatja ezt a támadást.
- Sok bónuszakció-kártyán egy olyan képesség szerepel, amelyik egy támadásodat módosítja, vagy egyéb egyedi játékhatást biztosít a tengerészgyalogosodnak. Ezen képességek végrehajtásához egyszerűen kövesd az adott képesség leírását!
- Ha a képesség mellett egy bónuszakció szimbólum (D) is szerepel, ezt a képességet bármikor használhatod, mikor a tengerészgyalogosod bónuszakciót hajthatna végre.
- Akkor is kijátszhatasz egy vagy több bónuszakciót, ha az aktiválódásod alatt főakciót egyáltalán nem játszol ki.
- A főakciók és bónuszakciók eltérnek egymástól. Ha egy szabály vagy játékhatás a főakciókra hivatkozik, az nem vonatkozik a bónuszakciókra. Ha egy szabály vagy játékhatás a bónuszakciókra hivatkozik, az nem vonatkozik a főakciókra.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), akciókártyák (Action Cards), támadás (Attack), főakciók (Main Action), tengerészgyalogos aktiválása (Marine Activation), mozgáspontok (Movement Point).

KASZTKÁRTYÁK (CLASS CARDS)

A kasztkártyák jelentik a tengerészgyalogosok egyedi képességeit.

- Miután választottál a tengerészgyalogosodnak egy kasztkártyát, tedd azt a tengerészgyalogos-kártyád kasztkártya helyére! A kasztkártyád képessége (vagy képességei) a játék egész időtartama alatt elérhető lesz a tengerészgyalogosod számára.
- A kasztkártyád képességének használatához általában el kell forgatnod a kasztkártyádat. Az elforgatott kasztkártyádat majd az aktiválódásod legelején fordíthatod vissza. Használhatod a kasztkártyád elforgatást nem igénylő képességét még akkor is, ha a kasztkártyád el van fordítva.
- A játék során tetszőlegesen alkalommal használhatod a kasztkártyád képességét.

Kapcsolódó kifejezések: elforgatott (Exhausted), tengerészgyalogos-kártya (Marine Card).

JÁTÉKÖSSZE+EVŐ LIMIT+ (COMPONENT+ LIMITATION)

Az összes figura, kártya, fegyverjelző és energiajelző csak korlátozott számban áll rendelkezésedre. Minden más játékösszetevő korlátlan.

- Ha mint Overlord egy bizonyos típusú démont akarnál megidézni, de már nincs a közös készletben ilyen démonfigura, mert mindegyik a táblán van, nem tudod megidézni ezt a démontípust.
- Nem kaphatsz több energiajelzőt, ha már nincs energiajelző a készletben.
- Ha olyan összetevő fogyna el, ami korlátlanul felhasználható a játék során (például: a sérülésjelző), azokat ideiglenesen bármilyen más dologgal helyettesíthetitek (például: pénzérme).

Kapcsolódó kifejezések: démoni energia (Argent Power), figura (Figure), behatoló (Invader).

TAKARÁS (COVER)

A takarás azt jelenti, hogy a védekező figura „elrejtőzik” egy fal, valamilyen megfelelő tereptípus, illetve más figura mögé. A támadás 3. lépése (védekezőkártya felcsapása) során a takarásban lévő védekező eldobhatja a felcsapott kártyáját, teljesen figyelmen kívül hagyva azt, és egy újat csaphat fel helyette. Ha így tett, akkor is már a másodiknak felcsapott kártyát kell használnia védekezésre, ha az esetleg kedvezőtlenebb rá nézve, mint az első lap volt.

- Amikor mint támadó meghatározod, hogy a figurád rálát-e a védekező figurára, akkor egyúttal azt is meg kell állapítanod, hogy a védekező figura takarásban van-e.
- A takarás meghatározásához a támadó figurád által elfoglalt mező bármelyik sarkából képzeletbeli vonalakat kell húznod a védekező figura által elfoglalt mező összes sarkába.

Ha ezen képzeletbeli vonalak bármelyike átmegy egy falon (vastag fekete vonal), egy nehéz terepen (vastag szaggatott kék vonal), blokkoló terepen (vastag piros vonal), vagy egy másik figurán, akkor a védekező takarásban van.

Ha egyik képzeletbeli vonal sem megy át falon, nehéz terepen, blokkoló terepen, vagy egy másik figurán, akkor a védekező NINCS takarásban.

Ha a támadó figurád és a védekező figura által elfoglalt mezők sarkosan érintkeznek egymással, és szomszédosak, a védekező nem lehet takarásban.

- A járhatatlan terep NEM ad takarást.
- Ha a takarásban lévő védekező egy második védekező-kártyát is felcsap, ezt az újabb kártyát kell használnia. Ebben az esetben az elsőként felcsapott kártyát teljesen figyelmen kívül kell hagyni.
- Nagy méretű figurák nem lehetnek takarásban. Ha egy nagy figura védekezik, hagyjátok figyelmen kívül a takarásra vonatkozó szabályokat!
- Kábult figurára nem vonatkoznak a takarás szabályai, mert kábult állapotban a lény nem tudja kihasználni a takarás előnyeit. Ha egy kábult figura védekezik, hagyjátok figyelmen kívül a takarásra vonatkozó szabályokat!

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), támadó (Attacker), védekező (Defender), figura (Figure), rálátás (Line of Sight), térkép (Map).

SÉRÜLÉS (DAMAGE)

A játékban sok hatás okozhat sérülést a figuráknak. Bár elsősorban a támadások okozhatnak sérülést, a különböző képességek és hatások is ezzel járhatnak.



- Az elszenvedett sérüléseket a sérülésjelzők segítségével lehet nyomon követni. Minden sérülésjelző értéke 1-es, vagy 3-as, mely az elszenvedett sérülések számát mutatja.
- Minden alkalommal, amikor a tengerészgyalogosod sérülést szenved el, annyi sérülésjelzőt kell a kártyájára tenned, ahány sérülést elszenvedett.
- Minden alkalommal, amikor a démonod sérülést szenved el, annyi sérülésjelzőt kell a démonfigurád mellé, a táblára tenned, ahány sérülést elszenvedett.
- A tengerészgyalogos-kártyán lévő sérülésjelzők, vagy egy démonfigura mellé tett sérülésjelzők összegzett értéke mutatja meg azt a számot, ahány sérülést a figura az eddigi játék során összesen elszenvedett.
- Ha ez az érték nagyobb, vagy egyenlő, mint a figura életpontjainak száma, a figurát ellenfele legyilkolta.
- Ha egy démonfigura nagyobb vagy egyenlő sérülést szenvedett már el, mint a támolygási értéke (és még él), a démon támolyogni fog.
- Ha egy figura kártyáján, vagy egy figura mellett sérülésjelzők vannak, és a figura visszanyer (gyógyul) valamennyi életerőt, akkor maximum a visszanyert életerővel megegyező számú sérülésjelzőt a lény kártyájáról, vagy mellőle vissza kell tenni a közös készletbe.

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), démon (Demon), figura (Figure), legyilkolt (Fragged), tengerészgyalogos-kártya (Marine Card), gyógyulás (Recovering Damage).



VÉDEKEZŐ (DEFENDER)

A „védekező” kifejezés egyaránt jelenti a táblán lévő figurát, aki épp egy támadás célpontja, és védekezik, illetve a játékost, aki ezt a figurát irányítja.

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), rálátás (Line of Sight).

DÉMON (DEMON)

A démonokat az Overlord irányítja. Minden démont egy-egy démonfigura képvisel a térképen. Minden azonos típusú démon ugyanazt a démonkártyát használja, tehát azonosak a tulajdonságaik és képességeik is.

Kapcsolódó kifejezések: démonkártyák (Demon Cards), figura (Figure), behatoló (Invader).

DÉMON AKTIVÁLÁSA (DEMON ACTIVATION)

Egy démonod az aktiválódása során végrehajthat egy támadást, és elköltheti a kapott mozgáspontjait.

- Amikor egy démonodat aktiválsz, annyi mozgáspontot kapsz, amennyi a démonkártyáján szereplő sebesség (speed) értéke.
- A démonod az aktiválódása során bármikor elkölthet mozgáspontokat arra, hogy mozoghasson, kivéve a támadása alatt. Az el nem költött mozgáspontok az aktiválódás végén elvesznek.
- Egy démontípus aktiválásához el kell forgatnod a hozzá tartozó démonkártyát. Az ilyen típusú démonokat nem aktiválhatod újra addig, amíg a démonkártyájukat vissza nem fordítod.
- Az ugyanabba a típusba tartozó démonfiguráidat egyesével, egymás után, sorban kell aktiválnod.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), akciófázis (Activation Phase), támadás (Attack), mozgáspont (Movement Point).

DÉMONKÁRTYÁK (DEMON CARDS)

Minden egyes démontípusodnak külön démonkártyája van a játékban. Az egyes démonkártyák az adott démontípus tulajdonságait, képességeit és támadódobozát tartalmazzák.

- Minden egyes démonkártyád az alábbi értékeket tartalmazza: sebesség, hatótávolság, életpont és támolygás.

Sebesség (Speed): A démonod az aktiválásakor a sebesség értékével egyenlő mozgáspontot kapsz.

Hatótávolság (Range): Ez a szám mutatja meg, hogy maximum hány mező távolságra lehet a célpont (védekező) tengerészgyalogos a támadást végrehajtó démonodtól.

Életpont (Health): Ez a szám mutatja meg, hogy a démonod maximum mennyi sérülést szenvedhet el, mielőtt legyilkolnák.

Támolygás (az életpont alatti piros körbe írt szám): Ez a szám megmutatja, hogy a démonod maximum mennyi sérülést szenvedhet el, mielőtt támolyogni kezdene.

Minden démonkártyádon szerepel egy speciális védelem szimbólum is (☹), mellette pedig egy vagy több pajzs (♥), vagy egy kitérés szimbólum (☹). Ha a felcsapott védekezőkártyádon egy speciális védelem szimbólum szerepel, akkor a démonod megkapja a kártyáján felsorolt számú pajzsot (♥), vagy egy kitérés szimbólumot (☹), mellyel az egész támadást figyelmen kívül hagyhatja.



- Sok démonkártyádon szerepelnek képességek is. Az egyes képességek leírása tartalmazza, hogy azokat mikor és hogy tudod használni. Ha a képesség neve előtt egy vagy több energiaszimbólum (⚡) szerepel, akkor a képesség használata előtt a feltüntetett számú energijelzőt el kell tudnod költeni (dobnod) a démonkártyádról.
- Amíg az adott típusból legalább egy démonfigurád a játéktáblán tartózkodik, a hozzá tartozó démonkártyád képpel felfele néz. Ha az adott típusból nincs már egyetlen démonfigurád sem a játéktáblán, a hozzá tartozó démonkártyádat képpel lefelé kell fordítanod.
- Ha a táblán lévő, legutolsó démonfigurádat is legyilkolja az ellenfeled az egyik típusból, a hozzá tartozó démonkártyádat azonnal képpel lefelé kell fordítanod, és vissza kell tenned minden, esetleg még rajta lévő energijelzőt a készletbe.
- A behatolófázis során, az eseménykártyák húzása után eldobhatsz maximum 3 eseménykártyát a kezedből, hogy minden egyes eldobott lap után 1-1 energijelzőt vehess el a készletből. Minden ilyen energijelzőt az inváziókártyádra, vagy bármelyik, képpel felfele néző démonkártyádra kell raknod.
- Miután aktiváltad egy démontípusod összes figuráját, el kell forgatnod a démonkártyádat.

Amíg a démonkártyád el van forgatva, nem aktiválhatod az ilyen típusú démonjaidat.

- Az elforgatott démonkártyáidat a következő behatolófázisban forgathatod vissza.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), támadás (Attack), démoni energia (Argent Power), sérülés (Damage), eseménykártya (Event Cards), elforgatott (Exhausted), figura (Figure), legyilkolt (Fragged), térkép (Map), mozgás (Movement).

NEHÉZ TEREP (DIFFICULT TERRAIN)

A nehéz terepet szaggatott kék vonal jelzi.

- Egy mező nehéz terepnek számít, ha megfelel az alábbi követelmények valamelyikének:

Az adott mezőt minden oldalról szaggatott kék vonal határolja, vagy szaggatott kék vonalak és falak tetszőleges kombinációban.

Egy összefüggő, egymással szomszédos mezőkből álló mezőcsoportot minden oldalról szaggatott kék vonal határol, vagy szaggatott kék vonal és falak tetszőleges kombinációban.

- A figurának minden alkalommal el kell költenie 1 további mozgáspontot ahhoz, hogy ráléphessen egy nehéz terep típusú mezőre.

A figurának nem kell újabb bónusz mozgáspontot elköltenie, amikor elhagy egy nehéz terep mezőt, kivéve, ha ezzel egy másik nehéz terep mezőre lép.

- A nehéz terep nem blokkolja a rálátást, de takarást ad.
- Ha egy figura nehéz terep mezőn áll, egy ellenséges figurának 2 további mozgáspontot (azaz összesen 3-at) kell elköltenie ahhoz, hogy a mezőjére léphessen (1 bónusz mozgáspontot a nehéz terep miatt, további 1 bónusz mozgáspontot az ellenséges figura által elfoglalt mezőre lépés miatt).

- A nagyméretű figurák a mozgásuk közben figyelmen kívül hagyják a nehéz terepet.
- A repülés (Flying) képességgel rendelkező démon figurák bónusz mozgáspont elköltése nélkül mozoghatnak be egy nehéz terep mezőjére.

Kapcsolódó kifejezések: repülés (Flying), rálátás (Line of Sight), térkép (Map), mozgáspont (Movement Point).

ELDÖBÁS (DISCARD)

A kártyákat és jelzőket el kell dobni a használatuk után.

- Minden pakli mellett ki kell alakítani egy dobópaklit is, ahová a dobott lapok kerülhetnek.
- Minden jelző a közös készlet megfelelő jelző kupacába kerül vissza, amikor eldobásra kerül.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), démoni energia (Argent Power), sérülés (Damage), eseménykártyák (Event Cards).

KITÉRÉS (DODGE)

A kitérés a tengerészgyalogos- és démon kártyákon szereplő kitérés szimbólummal (☒) ábrázoltuk, és arra lehet használni, hogy egy adott támadás által okozott összes sérülést figyelmen kívül lehessen hagyni.

- Ha egy támadás „Védekezőkártya felcsapása” lépése során a tengerészgyalogosod egy kitérés szimbólumos kártyát csap fel, az összes sérülést figyelmen kívül hagyhatja.
- A speciális védelem szimbólum (⚔) némely demontípusnak kitérésbiztosít. Ez esetben a démonod az összes sérülést figyelmen kívül hagyhatja.

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), tengerészgyalogos (Marine), speciális védelem (Special Defense).

AJTÓK (DOORS)

Az ajtók műanyag talpba helyezett, a játéktáblára merőlegesen felállított jelzők, melyek a térképlapok egyes mezői közé kerülnek még a játék előkészítése során.

- Ha bármelyik tengerészgyalogos, vagy démon figura, egy ajtójelzővel szomszédos mezőn tartózkodik, 1 mozgáspont elköltésével kinyithat egy bezárt ajtót.

Ha két mező között egy ajtójelző áll, akkor az a figura szomszédos az ajtóval, aki ezen két mező egyikén tartózkodik.

- A kinyitás után az ajtójelzőt el kell távolítani a játéktábláról.
- A kinyitott ajtókat többé már nem lehet bezárni.
- Egy bezárt ajtót úgy kell tekinteni, mintha fal lenne: azaz blokkolja a rálátást és a figurák nem tudnak keresztül-mozogni rajta.

Kapcsolódó kifejezések: térkép (Map), mozgáspont (Movement Point), fal (Wall).

Fordítói megjegyzés: az ajtók eltávolítása a játékból taktikailag nem javasolható elem. Az ajtók nyitása, zárása (esetleg a mesélővel egyeztetett módon - végleges beheszesítése) szerintem fontos része a játéknak.

ELLENSÉGES FIGURA (ENEMY FIGURE)

Ellenséges figurának számít minden olyan figura, amelyiket az ellenfeled irányítja.

- Minden tengerészgyalogos ellensége az összes démon figura, és viszont.
- Egy figurának további 1 mozgáspontot kell elköltenie, ha egy olyan mezőre akar lépni, amit egy ellenséges figura foglal el.
- Bármelyik figura csak ellenséges figura ellen hajthat végre támadást.

Kapcsolódó kifejezések: figura (Figure), mozgás (Movement).

ESEMÉNYKÁRTYÁK (EVENT CARDS)

Overlordként az eseménykártyák jelentik az egyedi képességeidet, illetve arra is használhatod őket, hogy energiajelzőkhöz juss.

- Minden eseménykártyán szerepel egy képesség, ami azt is leírja, hogy pontosan mikor és mi módon használhatod az adott lap képességét.
- A behatolófázisban annyi eseménykártyát húzol az eseménypakliból, hogy 6 lap legyen a kezdedben.
- Az eseménykártyák húzása után eldobhatsz maximum 3 eseménykártyát a kezdeből, hogy minden egyes eldobott lap után 1-1 energijelzőt vehess el a közös készletből.
- Ha egy démonod védekezik, akkor védekezőkártyaként az eseménypaklid legfelső lapját kell felcsapnod.

A felcsapott eseménykártyádon lévő minden egyes pajzs szimbólum (♥) semlegesít 1-1 sérülést.

Ha a felcsapott eseménykártyádon egy speciális védelem szimbólum (⚔) látható, akkor meg kell nézned a védekező démonod démonkártyáját, hogy mit ad ez a szimbólum (pajzsot, vagy kitérés).

- Ha fel kéne húznod, vagy csapnod egy eseménykártyát, de már nincs több lap az eseménypaklidban, keverd össze a dobott lapokat, egy új paklit képezve belőlük! Ez után húzz, vagy csapj fel egy eseménykártyát.
- Az alapjáték 6 készletnyi eseménykártyát tartalmaz, készletenként 6-6 lappal. A készletek nevét a kártya legalján találod.

- A játék előkészítése során tetszőlegesen 3 készletnyi eseménykártyát választhatsz. Javasoljuk, hogy válaszd a Küldetésfüzet egyes bevetéseinek ismertetésénél, a „Javasolt behatoló kártyák” résznél felsorolt készleteket.

A nem választott eseménykártya-készleteket tedd vissza a játék dobozába!

Ne feledd, hogy az általad választott eseménykártyákat titkosan kell kezelned a játék előkészítése során, így sem a választott lapjaidat, sem a dobozba visszatett készleteket ne mutasd meg a játékosársaidnak!

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), démoni energia (Argent Power), támadás (Attack), behatoló (Invader), behatolófázis (Status Phase).

ELFØRGATØTT (EXHAUSTED)

Egy elforgatást igénylő képesség használatához el kell tudnod forgatni 90°-al a kártyádat, ami így vízszintes állásba kerül. Az elforgatott kártyát „kimerült” kártyának is nevezzük. Egy el nem forgatott kártya függőleges állású. Az ilyen kártyát „pihent” kártyának is nevezzük.

- Egy kimerült kártyát már nem tudsz elforgatni, így nem használhatod az elforgatást igénylő képességét.
- Mint Overlordnak, el kell forgatnod az aktivált démon-típusodhoz tartozó démonkártyádat.

A behatolófázis elején az összes elforgatott démonkártyád visszafordul „pihent”, azaz függőleges állásba.

- Mint tengerészgyalogosnak, el kell forgatnod a használat-hoz a kasztkártyádat, ha ezt a kártya szövege megköveteli. A kasztkártyádat nem tudod elforgatni, ha már kimerült.

Továbbra is használhatod viszont az elforgatott kártyádon szereplő minden olyan képességet, amelynek használata nem igényli a kártya elforgatását.

Az aktiválódásod legelején az összes elforgatott kártyád visszafordul „pihent”, azaz függőleges állásba.

Kapcsolódó kifejezések: démon aktiválása (Demon Activation), démonkártyák (Demon Cards), kasztkártyák (Class Cards), behatolófázis (Status Phase).

FIGURA (FIGURE)

Az összes tengerészgyalogost és démont egy-egy figura jelképezi a térképen.

- Minden tengerészgyalogos játékos csak egyetlen tengerészgyalogos figurát irányít, és egy tengerészgyalogos-kártyával rendelkezik.
- Az Overlord több, különböző típusú démonfigurát irányít. Minden azonos démonfigurához ugyanaz a démonkártya tartozik.
- Kétféle figuraméret van: kicsi és nagy.

A kis figurák egyetlen mezőt foglalnak el a térképen.

A nagy figurák (Mancubus, Baron of Hell és Cyberdemon) több mezőt foglalnak el a térképen.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), nagy figurák (Large Figures), térkép (Map), tengerészgyalogos-kártya (Marine Card).

REPÜLÉS (FLYING)

Egyes démonok (Cacodemon, Revenant) rendelkeznek a repülés képességgel. Ez a képesség lehetővé teszi ezeknek a démonoknak, hogy figyelmen kívül hagyjanak bizonyos tereptípusokat, miközben mozognak.

- A repülő figurák sem mozoghatnak keresztül falon, vagy bezárt ajtón.
- Mozgás szempontjából egy repülő figurának szomszédos-nak számít két olyan mező, amelynek határán, vagy közös sarkukon blokkoló, vagy járhatatlan tereptípus található.

- Egy repülő démon beléphet nehéz terepre anélkül, hogy ezért +1 extra mozgáspontot kellene fizetnie.
- Egy repülő démon befejezheti a mozgását egy blokkoló, vagy járhatatlan terepmezőn is.
- Egy repülő démon beléphet egy olyan mezőre, amelyet már egy ellenséges figura foglal el, anélkül, hogy ezért +1 extra mozgáspontot kellene fizetnie.

Viszont egy repülő démon sem fejezheti be a mozgását egy ellenséges figura által elfoglalt mezőn.

- Ha egy repülő démon olyan mezőn tartózkodik, amelyet minden oldalról a blokkoló terepet jelölő vastag, piros vonal határol (vagy egy blokkoló terepcsoport egyik mezőjén tartózkodik), a tengerészgyalogosok rálátnak erre a démonra és ha a hatótávolságukon belül van, támadást is végrehajtható ellene. A blokkoló terep határai (vagy a határoló mezők) nem nyújtanak takarást a repülő démonnak.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), szomszédos (Adjacency), blokkoló terep (Blocking Terrain), démonkártyák (Demon Cards), nehéz terep (Difficult Terrain), járhatatlan terep (Impassable Terrain), mozgás (Movement).

SKALPJELZØ (FRAG +ØKEN)

Egy küldetés során az Overlord skalpjelzőket gyűjtöget a saját célkitűzésének teljesítése érdekében.



- Az Overlord nyeri meg a küldetést, ha sikerül összegyűjtenie a meghatározott számú skalpjelzőt.
- Az Overlord minden alkalommal kap egy skalpjelzőt, amikor legyilkol egy tengerészgyalogost.
- Egyes küldetések során az Overlord más módokon is szerezhet skalpjelzőket - azt az adott küldetés leírásánál ismertetjük.

Kapcsolódó kifejezések: behatoló (Invader), legyilkolt (Fragged), tengerészgyalogos (Marine), küldetés (Mission).

LEGYILKØLT (FRAGGED)

Amikor egy tengerészgyalogos, vagy démon legalább annyi sérülést szenved el, amennyi az életpontja, a figura azonnal legyilkoltnak számít.

- Ha egy démon figura legyilkolásra kerül, a figurát el kell távolítani a térképről, és az összes mellette lévő sérülésjelző visszakerül a közös készletbe.
- Ha egy démontípus utolsó figurája is legyilkolásra kerül, az Overlordnak képpel lefelé kell fordítani a hozzájuk tartozó démonkártyáját.

Ha volt a démonkártyán energiajelző, az visszakerül a készletbe.

- Ha egy tengerészgyalogos figura kerül legyilkolásra, el kell távolítani a térképről, és ideiglenesen a tengerészgyalogos-kártyája mellé kell helyezni. A tengerészgyalogos-kártyán lévő összes sérülésjelző visszakerül a közös készletbe. Ezután a játékos összekeveri a kezében, a paklijában és a dobott lapjai közt lévő akciókártyáit, egy új paklit készítve belőlük, majd annyi kártyát húz, mint az aktuális kézlímitje.

A legyilkolt tengerészgyalogos figura újraéled a következő aktiválódása legelején.

- Minden alkalommal, amikor egy tengerészgyalogos figurát legyilkolnak, az Overlord kap 1 skalpjelzőt.
- Egy tengerészgyalogos használhatja a kasztkártyáján szereplő, elforgatást nem igénylő képességet még akkor is, ha legyilkolták és még nem éledt újjá.
- Egy legyilkolt tengerészgyalogos nem veszíti el az addig összegyűjtött fegyverkészlet akciókártyáit.

Kapcsolódó kifejezések: sérülés (Damage), figura (Figure), életpont (Health Value), újraéledés (Respawn), telegyilok (Telefragging).

BARÁTI FIGURA (FRIENDLY FIGURE)

Egy tengerészgyalogos baráti figurának számít egy másik tengerészgyalogos számára, egy démon pedig egy másik démon számára.

Kapcsolódó kifejezés: figura (Figure).

KIVÉGZÉS (GLORY KILL)

A kivégzés egy olyan különleges akció, amivel egy tengerészgyalogos támadás nélkül legyilkolhat egy démont. A kivégzéshez a tengerészgyalogosnak egy támolygó démonnal azonos mezőre kell mozognia. A támolygó démon ekkor azonnal legyilkolásra kerül. Ezután a tengerészgyalogos jutalmul húz 1 kivégzéskártyát, és maximum 2 életpontot gyógyulhat (a kártya utasításának megfelelően).

- Minden démonkártyán az életpont alatt szerepel egy piros körbe írt fehér szám is, ami az adott démon támolygási értéke. Ha egy démon sérülései eléri, vagy meghaladják a démon támolygási értékét, a démon támolyogni fog.
- Egy démon támolygási értéke különböző kártyákkal csökkenthető. Ezek a hatások összeadódnak, kivéve azokat, melyek a démon nyomtatott támolygási értékét csökkentik, mert azok közül csak a legnagyobb érvényesül.
- A démon által elfoglalt mezőre való mozgáshoz a tengerészgyalogosnak 1 extra mozgáspontot kell elköltenie.
- A kivégzéskártyák képpel lefelé kerülnek a játékos elé, amíg úgy nem dönt, hogy felhasználja azokat.
- A tengerészgyalogos elköltheti a fel nem használt mozgáspontjait egy kivégzés után.
- A kivégzéskártyákon olyan speciális képességek találhatóak, melyek tartalmazzák, hogy mikor és hogyan lehet őket felhasználni.
- Tetszőleges számú kivégzéskártya lehet egy játékosnál.
- A kivégzéskártyákat nem kell eldobni, ha a tengerészgyalogos legyilkolja.
- Telegyilokkal legyilkolt démon is kivégzésnek számít.
- Ha egy tengerészgyalogosnak egy kivégzéskártyát kellene húznia, de már nincs lap a kivégzéspakliban, meg kell keverni az eldobott kivégzéskártyákat, egy új paklit készítve belőlük. Ez után kell a kártyát felhúzni.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), démonkártyák (Demon Cards), ellenséges figura (Enemy Figure), legyilkolt (Fragged), mozgás (Movement), gyógyulás (Recovering Damage), telegyilok (Telefragging).

GRÁNÁTOK (GRENADES)

Háromféle gránátot találsz az alapjátékban: repesz-, lélekszívó- és csaligránát.

- Minden gránáthoz tartozik 1 gránátjelző és 1 fegyverkártya (akciókártya).
- Amikor a tengerészgyalogosod egy gránát akciókártyát kever az akciópaklijába, tedd a gránátjelzőt képpel felfele magad elé. Amikor kijátszod a gránát akciókártyádat, tedd a gránátjelzőt képpel lefelé a térképre úgy, ahogy a kártyája szövege rendelkezik. Ez a gránátjelző nem számít fegyverjelzőnek (tehát más nem tudja fegyverként felvenni).



képpel felfele

Amikor visszaveszed a tábláról a gránátjelződet (a kártyája utasításának megfelelően), ismét képpel felfelé tedd azt magad elé.



képpel lefele

- Nem lehet több példányod ugyanabból a gránátjelzőből.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), fegyverkészlet (Weapon Set), fegyverjelző (Weapon Token).

KÉZLIMIT (HAND SIZE)

Minden játékos rendelkezik maximális kézben tartható lapok tulajdonsággal (azaz röviden: kézlímittel). Az Overlord alap kézlímitje: 6, a tengerészgyalogosoké: 3.

- Egyes képességek (kártyák) növelhetik egy játékos kézlímitjét. A kézlímit egyel növekszik minden olyan képesség után, melynek leírásában ez szerepel: +1 maximális kézben tartható lap.
- A behatolófázisban az Overlord addig húz eseménykártyákat, amíg az aktuális kézlímitjének megfelelő mennyiségű kártya nem lesz a kezében.
- Az aktivációja végén egy tengerészgyalogos addig húz akciókártyákat amíg az aktuális kézlímitjének megfelelő mennyiségű kártya nem lesz a kezében.
- A kézlímit tetszőleges nagyságúra növelhető.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), eseménykártyák (Event Cards), behatolófázis (Status Phase).

GYÓGYCSOMAG (HEALTH PACK)

Lásd a **Tárgyak** kifejezésnél!

ÉLETPONT (HEALTH VALUE)

Minden tengerészgyalogos és démontípus rendelkezik egy számszerűsített életponttal, amely megmutatja, hogy az adott figura maximum hány sérülést képes elszenvetni, mielőtt legyilkolnák.

- Egy tengerészgyalogos 10 életponttal rendelkezik, ahogy az a tengerészgyalogos-kártyákon is szerepel.
- Minden démon életpontja a típusának megfelelő démonkártyán szerepel (a „Health” felirat feletti, fekete körben lévő, nagy fehér szám).

- Ha egy tengerészgyalogos, vagy démon sérülésjelzőinek száma eléri, vagy meghaladja az életpontjainak számát, legyilkoltnak számít.
- Egyes démonok életpont értéke mellett egy pajzs szimbólum is látható. Ez a démon szívóssága.

Kapcsolódó kifejezések: sérülés (Damage), démonkártyák (Demon Cards), legyilkolt (Fragged) tengerészgyalogos-kártya (Marine Card), szívósság (Toughness).

REJTELT INFORMÁCIÓ (HIDDEN INFORMATION)

A játék során a tengerészgyalogosok nem nézhetik meg az Overlord inváziókártyáit, vagy a képpel lefelé fordított démonkártyáit. Nem mutathatják meg egymásnak a kezükben lévő akció-, vagy kivégzéskártyáikat, de szabadon beszélhetnek róluk.

- A tengerészgyalogosok a dobozba visszatett invázió- és démonkártyákat sem nézhetik végig.

Kapcsolódó kifejezések: démonkártyák (Demon Cards), behatoló (Invader), inváziókártyák (Invasion Cards), tengerészgyalogos (Marine).

JÁRHAATLAN TEREP (IMPASSABLE TERRAIN)

A járhatatlan terepet vastag szaggatott piros vonal jelzi.

- A figurák nem mozoghatnak keresztül járhatatlan terepen.
- Két mező nem számít szomszédosnak egymással, ha a közös határuk járhatatlan terep.
- Ha két átlósan szomszédos mező egyik sarkánál található csak járhatatlan terep, a két mező szomszédosnak számít. Ha mindkét átlósan szomszédos saroknál található ilyen akadály, már nem számítanak szomszédosnak. Lásd a 21. oldalon lévő mozgás példákat!
- Ha egy játékos elmozdít (például: ellök) egy figurát, azt nem lehet járhatatlan terep mezőre mozgatni.
- A járhatatlan terep nem blokkolja a rálátást és nem ad takarást.
- A nagyméretű figurák figyelmen kívül hagyhatják a járhatatlan terepet: be tudnak oda mozogni és a mozgásukat is befejezhetik a szaggatott piros vonallal jelölt mezőkön.
- A repülés (flying) képességgel rendelkező démon figurák is figyelmen kívül hagyhatják a járhatatlan terepet: be tudnak oda mozogni és a mozgásukat is befejezhetik a szaggatott piros vonallal jelölt mezőkön.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), repülés (Flying), rálátás (Line of Sight), térkép (Map), mozgáspont (Movement Point).

KEZDEMÉNYEZÉS-PAKLI (INITIATIVE DECK)

Mint Overlordnak, a te feladatod minden forduló elején, a behatolófázisban elkészíteni a kezdeményezés-paklit. Ez a pakli biztosítja, hogy minden egyes fordulóban véletlenül kövessék egymást a játékosok.

- Hozzáadhatsz újabb behatoló kártyákat a kezdeményezés-paklihoz, vagy eltávolíthatsz belőle kezdeményezés-kártyákat attól függően, hogy milyen újabb démon típus jelent meg a táblán, vagy tűnt el a tábláról teljesen az előző fordulóban. Ez után meg kell keverned a paklit, majd képpel lefelé az asztalra tenned úgy, hogy mindenki elérje.

- A kezdeményezés-paklinak tartalmaznia kell minden játékban lévő tengerészgyalogos kezdeményezéskártyáját, valamint minden játékban lévő eltérő démontípus után 1-1 behatoló (Invader) kezdeményezéskártyát is.

A játék során további behatoló kezdeményezéskártyákat adhatsz, vagy távolíthatsz el a pakliból.

A tengerészgyalogosok kezdeményezéskártyáit már nem kell eltávolítani a játék kezdete után.

- Minden akciófázis kezdetén csapd fel a legfelső kezdeményezéskártyát.

Ha a felcsapott kártya egy tengerészgyalogos kezdeményezéskártyája, akkor az ennek megfelelő tengerészgyalogos aktiválódik. Ha egy behatoló kezdeményezéskártya, akkor választanod kell egyet a táblán lévő, ebben a fordulóban még nem aktivált démontípusok közül, majd sorban aktiválnod kell az ehhez a típushoz tartozó összes démonfigurát.

Ha elfogynak a kezdeményezés-pakli lapjai, akkor az aktuális forduló véget ér, és a következő forduló kezdődik, ismét a behatolófázissal.

Kapcsolódó kifejezések: akciófázis (Activation Phase), démon aktiválása (Demon Activation), behatoló (Invader), tengerészgyalogos aktiválása (Marine Activation), behatolófázis (Status Phase).

BEHATÓLÓ (INVADER)

A behatolókkal lévő játékos, az Overlord irányítja a játék során az összes démont. Az Overlord skalpjelzőket kap, amikor legyilkol egy tengerészgyalogost, vagy végrehajt valamilyen, a küldetésben meghatározott feladatot.

Kapcsolódó kifejezések: démon aktiválása (Demon Activation), skalpjelző (Frag Token), feladatjelző (Objective Token).

INVÁZIÓKÁRTYÁK (INVASION CARDS)

Minden inváziókártya tartalmaz egy felsorolást az inváziós csoportokról, amiket mint Overlord megidézhet a játék során. Az inváziókártyát képpel lefelé kell magad elé tenni, hogy a többi játékos ne láthassa, milyen típusú démonokat tudsz megidézni (te persze bármikor megnézheted).

- Minden inváziókártya 6 inváziós csoportot tartalmaz, mind a 3 idézőkapuhoz 2-2 csoportot.
- Ha energijelzőhöz jutsz a behatolófázis során, mert eseménykártyákat dobtál el, akkor ezek az inváziókártyádra kerülnek.

Tetszőleges számú energijelző lehet az inváziókártyádon.

- Az inváziókártyádon sok inváziós csoportnál szerepel 1-4 energia szimbólum (⚡) is. Amikor egy ilyen inváziós csoportot idézel meg, akkor rá kell tenned az inváziókártyára a jelzett számú energijelzőt a közös készletből.

- Az idézés befejeztével tetszőleges számban eloszthatod a most megidézett démonaid démonkártyái között az inváziókártyádon lévő összes energiajelzőt (amik akár korábban is odakerülhettek az eseménykártyák eldobása után). Ha nem osztod el mindet, akkor az idézés legvégén az inváziókártyádon maradt energiajelzőket el kell dobnod.

Kapcsolódó kifejezések: démoni energia (Argent Power), eseménykártyák (Event Cards), inváziós csoport (Invasion Group), démonidézés (Summoning Demons).

INVÁZIÓS CSOPORT+ (INVASION GROUP)

Az inváziós csoport egy lista az inváziókártyádon azokról a démoncsoportokról, amiket a küldetés során megidézhetsz.

- Minden inváziókártya 6 inváziós csoportot tartalmaz, mind a 3 idézőkapuhoz 2-2 csoportot.
- Minden ilyen inváziós csoportban szerepel a megidézhető démonok típusa és száma, melyeket az Overlord egy adott idézőkapu segítségével tud játékba hozni.
- Sok inváziós csoportnál szerepel 1-4 energia szimbólum (▲) is. Amikor egy ilyen inváziós csoportot idézel meg, akkor rá kell tenned az inváziókártyára a jelzett számú energiajelzőt a közös készletből, majd az idézés befejeztével ezeket tetszőleges számban eloszthatod a most megidézett démonaid démonkártyái között.

Kapcsolódó kifejezések: behatoló (Invader), idézőkapu-jelző (Portal Token), démonidézés (Summoning Demons).

+ÁRGYAK (ITEMS)

A térképen lévő tárgyjelzők (gyógycsomag- és fegyverjelzők) különböző tárgyakat képviselnek, amiket a tengerészgyalogosok használhatnak a küldetés során. Minden tárgyjelző 1 mezőt foglal el. Amikor egy tengerészgyalogos aktív, felvehet olyan tárgyat, amivel egy mezőn áll.

- A tengerészgyalogos nem vehet fel tárgyat, amikor éppen támadást hajt végre.

Kétféle tárgyjelzőt találsz az alapjátékban:

- **Gyógycsomag-jelző:** Ha a tengerészgyalogos egy ilyen jelzőt vesz fel, akkor azt azonnal el kell dobnia, majd begyógyíthatja maximum 5 sérülését (eldobhat a tengerészgyalogos-kártyájáról maximum 5 sérülésjelzőt).
- **Fegyverjelzők:** Ha egy tengerészgyalogos egy olyan fegyver jelzőjét veszi fel a játéktábláról, amilyennel még nem rendelkezett, akkor el kell vennie a színének és szimbólumának megfelelő fegyverkészlet kártyákat is, amit hozzá kell keverni az akciopaklijához. Egy fegyverkártyához legfeljebb háromféle lap tartozhat, ám adott lapokból több példány is szerepelhet a fegyverkészletben.



Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), sérülés (Damage), térkép (Map), tengerészgyalogos (Marine).

NAGY FIGURÁK (LARGE FIGURES)

A nagy figurák kettő, vagy több mezőt foglalnak el.

- Az alapjátékban a Mancubus, Baron of Hell és Cyberdemon figurák számítanak nagyoknak.
- A nagy figurák nem tudnak átlósan mozogni, csak merőlegesen.

Minden egyes mezőnyi mozgás után, a nagy figura talpának legalább a felének el kell foglalnia ugyanazokat a mezőket, amiket a lépése előtt a figura talpa elfoglalt. Lásd a 21. oldalon lévő mozgás példákat!

- A nagy figurák egy mozgáspont elköltésével elfordulhatnak 90°-al. A fordulás után legalább a figura talpa felének el kell foglalnia ugyanazokat a mezőket, amiket a fordulása előtt a figura talpa elfoglalt.
- A nagy figurák figyelmen kívül hagyhatnak bizonyos tereptípusokat, és nem lehetnek takarásban.

Két mező, melynek határán, vagy közös sarkainál blokkoló, vagy járhatatlan terep van, szomszédosnak számít egy nagy figura mozgásakor.

Nagy figurák be is fejezhetik a mozgásukat blokkoló, vagy járhatatlan terepre.

Nagy figurák bemozoghathatnak nehéz terepre anélkül, hogy 1 extra mozgáspontot kellene elkölteniük.

- Nagy figurák bemozoghathatnak egy ellenséges figura által már elfoglalt mezőre anélkül, hogy 1 extra mozgáspontot kellene elkölteniük.
- Egy nagy figura befejezheti úgy is a mozgását, hogy egy vagy több kis figurával azonos mezőt foglal el. Ez után ezeket a kis figurákat hátra kell löknie.

Minden hátralökött kis figura a legközelebbi üres mezőre kerül a jelenlegi helyéről.

A legközelebbi üres helyhez meg kell számolni az üres mező és a jelenlegi helye közötti lépéstávolságot úgy, mintha a kis figura a normál mozgás szabályai szerint odamozogna.

Ha több lehetséges legközelebbi üres mező is van, a kis figurát irányító játékos döntheti el, hogy melyikre kerüljön a figurája.

Ha egy nagy figura több kis figurával azonos mezőn fejezi be a mozgását, elsőként a kis démon figurákat kell hátralökni, és ez után a tengerészgyalogos figurákat.

Egy nagy figura megidézésekor viszont nem lehet a nagy figurát elhelyezni egy idézőkapu-jelzőn és/vagy a vele szomszédos mezőkön akkor, ha azokat már elfoglalja egy vagy több másik figura és ezek bármelyikét nem lehet hátralökni. Ebben az esetben tedd a nagy figurát minél közelebb az idézőkapuhoz úgy, hogy ne kelljen hátra löknie figurákat.

- Nagy figura nem fejezheti be a mozgását egy másik nagy figurával azonos mezőn.
- Nagy figura nem lehet takarásban. Ha egy nagy figurád védekezik, hagyd figyelmen kívül a takarásra vonatkozó szabályokat.

- Ha egy nagy figura teljesen elfoglal egy blokkoló terepcsoportot, akkor a többi ellenséges figura ráláthat és ha a hatótávolságán belül van, támadhat is rá.

Kapcsolódó kifejezések: démon aktiválása (Demon Activation), figura (Figure), behatoló (Invader).

RÁLÁTÁS (LINE OF SIGHT)

A rálátás egy absztrakt fogalom, mely a figurák egymáshoz viszonyított pozícióját vizsgálja. A támadónak egy támadás sikeres végrehajtásához rá kell tudnia látnia a védekező figurára. Ugyanekkor kell eldönteni azt is, hogy a védekező a támadótól nézve takarásban van-e.

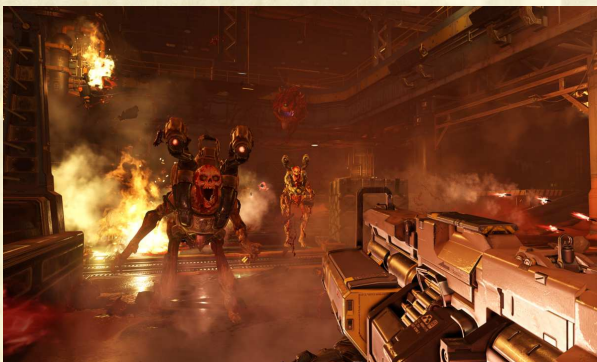
- A rálátás ellenőrzéséhez a támadó kiválasztja a térképen az aktuális mezőjének egyik sarkát. Ezután húz egy képzeletbeli egyenes vonalat a védekező által elfoglalt mező bármelyik sarkához.

Ha ez a képzeletbeli vonal keresztez egy falat (vastag fekete vonal), egy ajtót, vagy egy rálátást gátló akadályt (piros vonal), a rálátás blokkolt, így a támadónak egy másik célpontot kell választania (ha van).

Ha a támadó a saját mezőjének bármelyik sarkát össze tudja kötni egy képzeletbeli vonallal a védekező mezőjének bármelyik sarkával úgy, hogy az nem megy át sem fekete, sem piros vonalon, a rálátás megvan.

- Más figurák nem blokkolják a rálátást.
- Amikor egy nagy figura támad vagy védekezik, a nagy figura talpa által elfoglalt bármelyik mező bármelyik sarkától mérhető a rálátás. (Nagy figura nem lehet takarásban.)
- A nehéz terep (kék szaggatott vonal) és járhatatlan terep (piros szaggatott vonal) nem blokkolja a rálátást.
- A rálátást nem blokkolja, ha a képzeletbeli vonal egy fal, ajtó, vagy blokkoló terep mező sarkán megy csak keresztül.
- A rálátás viszont blokkoltnak számít, ha ez a képzeletbeli vonal egy olyan ponton halad keresztül, amelynek két átellenes sarkán is fal, ajtó, vagy blokkoló terep mező van.
- Bármikor ellenőrizheted a rálátást, így minden esetben tisztában lehetsz vele, hogy a figurád melyik ellenséges figurára lát rá, és melyikre nem.

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), támadó (Attacker), takarás (Cover), védekező (Defender), figura (Figure), térkép (Map).



FŐAKCIÓ (MAIN ACTION)

A tengerészgyalogosod aktivációja alatt egyetlen főakciót hajthatsz végre. Egy főakció lehetővé teszi a számodra, hogy mozgáspontokat költs el, végrehajts egy támadást, vagy akár mindkettőt. A főakcióid általában az akciókártyáidon szerepelnek, bár minden tengerészgyalogos-kártyán megtalálod a futás (sprint) főakciót is.



- Az akciókártyákon szereplő főakciókat a főakció szimbólummal (▶) különböztettük meg.
- Amikor egy főakció-kártyát játszol ki a kezedből, tedd a lapot képpel felfelé magad elé!
- Ha a főakció-kártya tartalmaz egy sebesség (speed) értéket is, a tengerészgyalogosod ennyi mozgáspontot kap.

Ezeket a mozgáspontokat az aktiválódásod alatt bármikor elköltheted, és nem muszáj az összes mozgáspontodat egyszerre elköltened.

- Ha a főakció-kártyádon szerepel egy támadódoboz, a tengerészgyalogosod végrehajthatja ezt a támadást.

A támadódoboz mutatja meg a támadásod hatótávolságát, valamint azt, hogy mennyi és milyen színű kockákkal kell dobnod.

- Ha az aktivációd véget ér, dobd el az összes kijátszott akciókártyádat, kivéve azokat, amelynek a szövege másképp nem rendelkezik. Ez utóbbi kártyákon „a kártya az aktivációd végéig játékban marad” („Keep this card in play”) szöveg olvasható.
- Sok főakció-kártyán egy olyan képesség szerepel, amelyik egy támadásodat módosítja, vagy egyéb egyedi játékhatást biztosít a tengerészgyalogosodnak. Ezen képességek végrehajtásához egyszerűen kövesd az adott képesség leírását!
- Ahelyett, hogy kijátszanál egy főakció-kártyát, használhatod a futás (sprint) képességedet is: eldobhatsz a kezedből egy akciókártyát, amiért cserébe 6 mozgáspontot kapsz.
- A főakciók és bónuszakciók eltérnek egymástól. Ha egy szabály vagy játékhatás a főakciókra hivatkozik, az nem vonatkozik a bónuszakciókra. Ha egy szabály vagy játékhatás a bónuszakciókra hivatkozik, az nem vonatkozik a főakciókra.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), akciókártyák (Action Cards), támadás (Attack), bónuszakciók (Bonus Action), tengerészgyalogos (Marine), mozgáspontok (Movement Point).



†ÉRKÉP (MAP)

Egy küldetés térképe több térképlapkából készül el. Minden térkép tartalmazza a tengerészgyalogosok és démonok kezdő mezőit. A térképlapokon különböző színes vonalakkal határolt tereptípusokat is találhatsz.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), rálátás (Line of Sight).

†ENGERÉSZGYALOGOS (MARINE)

A „tengerészgyalogos” kifejezés egyszerre jelent egy tengerészgyalogos figurát a térképen, és a játékost, aki ezt a figurát irányítja.

- A tengerészgyalogos egy megfelelő tengerészgyalogos-kártyával is rendelkezik.
- A tengerészgyalogosok kis figurák.

Kapcsolódó kifejezések: figura (Figure), tengerészgyalogos aktiválása (Marine Activation), tengerészgyalogos-kártya (Marine Card).

†ENGERÉSZGYALOGOS AKTIVÁLÁSA (MARINE ACTIVATION)

Ha a tengerészgyalogosod aktiválódik, elsőként forgasd vissza az esetleg elforgatott kasztkártyádat. Ezután végrehajthatsz egyetlen főakciót és tetszőleges számú bónuszakciót. A legtöbb fő- és bónuszakciót a kezdedben lévő akciókártyáid segítségével hajthatod végre, lehetővé téve a számodra, hogy mozgáspontokat költs el, végrehajts egy támadást, vagy akár mindkettőt. Az aktiválásod végén húzz annyi új akciókártyát, hogy az aktuális kézlimiteddel egyenlő számú lap legyen a kezdedben.

- A fő- és bónuszakcióidat az általad választott sorrendben tudod végrehajtani.
- Az aktiválásod során bármikor elköltheted a mozgáspontjaidat, de az el nem költött mozgáspontjaid az aktivációd végén elvesznek.
- Ha a figurádat legyilkolták, akkor az aktivációd kezdetén újraéled egy aktív teleportjelzőn, vagy mellette.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), akciófázis (Activation Phase), támadás (Attack), mozgáspont (Movement Point), újraéledés (Respawn).

†ENGERÉSZGYALOGOS-KARTYA (MARINE CARD)

Mind a 4 tengerészgyalogos saját tengerészgyalogos-kártyával rendelkezik: Alpha, Bravo, Charlie és Delta.

- A tengerészgyalogos-kártya tartalmazza a tengerészgyalogos figura életpontját (10), és szerepel rajta a futás (sprint) képesség is.
- A tengerészgyalogos-kártyán találhatsz még egy kártyahelyet is, ahová a kasztkártyád kerül.
- Ha a tengerészgyalogosod sérülést szenved el a játék során, a sérülésjelzői erre a kártyára kerülnek.

Kapcsolódó kifejezések: kasztkártyák (Class Cards), sérülés (Damage).

KÜLDETÉS (MISSION)

A **Doom: The Board Game (2016)** társasjátékban 12 küldetést találhatsz, melyeket a Küldetésfüzet tartalmaz.

- Minden küldetéshez tartozik egy térkép, egy feladatkártya és egy fenyegetéskártya.
- Mint Overlord, a Küldetésfüzetben minden küldetésnél megtalálod a javasolt eseménykártya-készleteket és az ajánlott inváziókártyát. A kezdő Overlordoknak ajánlott ezeket használni, de a tapasztaltak szabadon választhatnak maguknak kártyákat a játék előkészítése során.

Kapcsolódó kifejezések: eseménykártyák (Event Cards), hadműveletek (Operations), fenyegetéskártya (Threat Card).

MOZGÁS (MOVEMENT)

A démon és tengerészgyalogos figurák elkölthetik a mozgáspontjaikat, hogy mozoghassanak a térképen.

- Bármelyik figura 1 mozgáspontot elköltve bármelyik üres, szomszédos mezőre tud mozogni.
- Bármelyik figura +1 (összesen 2) mozgáspontot elköltve bármelyik üres, szomszédos, kék szaggatott vonallal jelölt, nehéz terep mezőre tud mozogni.

A nehéz terepről normál módon ki lehet mozogni, azaz nem kell a +1 extra mozgáspontot elkölteni, kivéve, ha a figura egy másik nehéz terep mezőre mozog be.

- Egy figura nem mozoghat keresztül blokkoló terep, járhatatlan terep, fal, vagy bezárt ajtó határoló vonalán.
- Ha két átlósan szomszédos mező egyik sarkánál található csak valamilyen mozgást gátló terep, a figura az egyik mezőről a sarkosan szomszédos másik mezőre szabadon mozoghat. Ha mindkét átellenes saroknál található ilyen akadály, már nem számítanak szomszédosnak, így a figura sem tud ezen két mező között átlósan mozogni. Lásd a 21. oldalon lévő mozgás példákat!
- Egy figura bemozoghat egy olyan mezőre, amit már elfoglal egy másik figura.

Ha ez egy ellenséges figura, +1 extra mozgáspontot kell elkölteni a mezőre való mozgásra.

Kis figura nem fejezheti be a mozgását egy másik figura által elfoglalt mezőn, további mozgáspont elköltésével tovább kell mozognia.

- Ha egy tengerészgyalogos egy már támolygó démon mezőjére mozog, kivégezheti azt.
- A nagy figurák speciális mozgási szabályait lásd a 12. oldalon!
- A teleportokon keresztüli mozgás speciális szabályait lásd a 18. oldalon!

Kapcsolódó kifejezések: szomszédos (Adjacency), blokkoló terep (Blocking Terrain), nehéz terep (Difficult Terrain), figura (Figure), járhatatlan terep (Impassable Terrain), behatoló (Invader), nagy figurák (Large Figures), tengerészgyalogos (Marine), mozgáspont (Movement Point), teleportok (Teleporters).

MOZGÁSPONT (MOVEMENT POINT)

Amikor egy figura aktiválódik, mozgáspontokat költhet el, hogy mozoghasson a térképen.

- Egy figura többféle módon is kaphat mozgáspontot az aktivációja során.

Egy démon általában annyi mozgáspontot kap, amekkora a hozzá tartozó démonkártya sebesség értéke (speed), de ezen felül a képességei, illetve a kijátszott eseménykártyák hatására is kaphat további mozgáspontokat.

Egy tengerészgyalogos általában annyi mozgáspontot kap, amekkora az általa kijátszott akciókártya sebesség értéke (speed), de ezen felül a képességei, illetve a kaszkártyája hatására is kaphat további mozgáspontokat.

- Egy figura bármikor elköltheti a mozgáspontjait amikor épp aktív, kivéve a támadása közben, vagy ha egy képesség ezt kifejezetten megtiltja.
- Egy figura összes mozgáspontja a saját „tartálékába” kerül, ahonnan az aktivációja során költhet.

Ha egy tengerészgyalogos mozgáspontokat kap a főakciókártyája kijátszása után, további mozgáspontokra tehet szert a bónuszakció-kártyái kijátszásával.

- Az el nem költött mozgáspontok elvesznek a figura aktivációja legvégén.
- Egy figura elkölthet 1 mozgáspontot, hogy kinyisson egy szomszédos bezárt ajtót.
- Ha egy figura mozgáspontokat nyer, de éppen nem ő van soron, azonnal el kell költenie a mozgáspontjait. Ezután az el nem költött mozgáspontjai elvesznek.

Kapcsolódó kifejezések: démon aktiválása (Demon Activation), ajtók (Doors), figura (Figure), tengerészgyalogos aktiválása (Marine Activation), mozgás (Movement).

FELADATKÁRTYA (OBJECT CARD)

Minden feladatkártyán megtalálható a tengerészgyalogosok és az Overlord által teljesítendő célokat, valamint az adott küldetésre vonatkozó speciális szabályokat. A Küldetésfüzetben minden egyes küldetésnél megadtuk, hogy melyik feladatkártyát kell használnotok.

- Ha a feladatkártyán szereplő szabály ütközne bármely más kártyával, minden esetben a feladatkártya élvez elsőbbséget.

Kapcsolódó kifejezések: behatoló (Invader), tengerészgyalogos (Marine), küldetés (Mission), hadműveletek (Operations).



FELADATJELZŐ (OBJECTIVE TOKEN)

A feladatjelzőket az egyes küldetések feladatainak követésére tudjátok használni.



- Ha egy feladatjelzőt birtokló figurát legyilkolnak, a feladatjelző a figura által utoljára elfoglalt mezőre kerül.

Ha ez egy nagyméretű figura volt, a tengerészgyalogos dönti el, hogy a nagy figura talpa által korábban elfoglalt mezők közül melyikre kerüljön a feladatjelző.

- Ha a feladatjelző egy blokkoló-, vagy járhatatlan terepmezőre kerülne, a tengerészgyalogos döntheti el, hogy melyik legközelebbi üres mezőre kerüljön helyette.

Kapcsolódó kifejezések: behatoló (Invader), legyilkolás (Fragged), küldetés (Mission), hadműveletek (Operations).

HADMŰVELETEK (OPERATIONS)

A Küldetésfüzet 2 hadműveletet tartalmaz.

- Mindkét hadművelet 6-6 küldetésből áll, melyek egy egybefüggő történetet mesélnek el.
- Egy hadműveletet sorrendben, az 1. küldetéstől kezdve a 6. küldetésig kell végigjátszanotok. Minden küldetés végén olvassátok fel a megfelelő szövegdobozt, attól függően, hogy melyik fél nyerte meg az adott küldetést.
- A tapasztaltabb játékosok szívesebben játszanak olyan egyedi hadműveletet, amelyben véletlenszerűen követik egymást a küldetések. Az Overlord válasszon egyet az ebben a füzetben szereplő 12 küldetés közül, amely az egyedi hadművelet legelső küldetése lesz. Az összes többi küldetést az előző küldetés veszteségének kell kiválasztania. Nem választható viszont az a küldetés, ami már egyszer szerepelt a hadjáratban.
- Függetlenül a végeredménytől, a tengerészgyalogosoknak a küldetés végén el kell dobniuk a játék során szerzett összes kivégzés- és fegyverkártyájukat.
- A tengerészgyalogos csapat és az Overlord közül az nyeri meg a hadműveletet, aki elsőként megnyer 4 küldetést. Ha sem a tengerészgyalogosok csapata, sem az Overlord nem győz 4 küldetésben, akkor az a fél nyeri meg az adott hadműveletet, aki a legutolsó küldetésben győzni tud.

Kapcsolódó kifejezések: kivégzés (Glory Kill), küldetés (Mission).

JÁTÉKTER (PLAY AREA)

Minden játékos előtti terület a játéktér része. Ez az a terület, ahová a játéktáblán kívül eső összes játéktartozék kerül: a tengerészgyalogos-kártyák, a démonkártyák, az akciopaklik, az eseménypaklik, illetve mindenféle jelző, stb.

- Az összes képpel felfelé lévő kártyád (beleértve az eldobott akciókártyáidat) nyílt információnak számít, és bármikor bárki átnézheti őket.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), kaszkártyák (Class Cards), démonkártyák (Demon Cards), eseménykártyák (Event Cards), tengerészgyalogos-kártya (Marine Card), fegyverjelző (Weapon Token).

IDÉZŐKAPU-JELZŐ (PORTAL +OKEN)

Az idézőkapu-jelzőidet használhatod a démonjaid megidézésére.

- Háromféle idézőkapu-jelzőt találsz a játékban, egyedi színekben és szimbólumokkal.
- Csak a képpel felfelé néző (aktív) idézőkapukat használhatod.
- Az aktuális fenyegetéskártyád írja le, hogy mikor fordíthatod képpel felfelé az inaktív idézőkapu-jelzőidet.



aktív



inaktív

Kapcsolódó kifejezések: szomszédos (Adjacency), inváziós csoport (Invasion Group), démonidézés (Summoning Demons), fenyegetéskártya (Threat Card).

HALADÁSJELZŐ (PROGRESS +OKEN)

Lásd a „Fenyegetés- és haladásjelző” kifejezésnél!

HATÓTÁVOLSÁG (RANGE)

A hatótávolság az a legnagyobb távolság, amelyre az adott támadás még végrehajtható. A támadás végrehajtásához a védekezőnek hatótávolságban belül kell lennie a támadóval.

- Minden démonkártya és a támadódobozzal rendelkező akciókártya tartalmaz egy „Range” feliratú, nagyméretű számot, ami a hatótávolságot jelenti.
- A hatótávolság úgy mérhető, hogy egyszerűen meg kell számolni a támadó és védekező közötti mezők számát.
- A számolást a támadóval szomszédos mezőn kell elkezdni, egyesével az egymással szomszédos mezőkkel folytatva, és a védekező által elfoglalt mezővel befejezve.

A lehető legkevesebb „lépésben” kell „eljutni” a támadóval szomszédos mezőtől a védekező által elfoglalt mezőig.

A számolás során a sarkosan, vagy oldalukkal érintkező járhatatlan terepmezők szomszédosaknak számítanak egymással.

Ha a megszámlált mezők száma kevesebb, vagy egyenlő, mint az adott támadás hatótávolsága, akkor a támadás végrehajtható. Ha több, a támadás az adott célpont ellen nem hajtható végre, és a támadónak egy új célpontot kell keresnie (ha van ilyen).

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), szomszédos (Adjacency), támadás (Attack), támadó doboz (Attack Box), démonkártyák (Demon Cards), járhatatlan terep (Impassable Terrain), figura (Figure), térkép (Map).



REAKCIÓ (REACTION)

A reakció egy olyan speciális akció, amely lehetővé teszi, hogy a tengerészgyalogosod megszakítsa a játékot, és kártyát játssz ki akkor is, amikor éppen nem te vagy soron.



- A reakciókártyákat a reakciószimbólummal (⚡) különböztettük meg.
- Minden reakciókártyán szerepel, hogy mikor és hogyan tudod az adott lapot kijátszani.
- Amikor kijátszol egy ilyen kártyát, tedd azt magad elé, majd hajtsd végre az utasításait. Ez után dobd a kártyát a dobott lapjaid közé.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards).

PIHEN+ (READYED)

Lásd az „Elforgatott” kifejezésnél!

GYÓGYULÁS (RECOVERING DAMAGE)

Néhány játékhatalás lehetővé teszi, hogy a figurádnak, hogy gyógyulhasson. Amikor ez megtörténik, vegyél el a tengerészgyalogos-kártyádról, vagy a démonfigurád mellől maximum annyi sérülésjelzőt, amekkora a gyógyulás mértéke, és tedd vissza őket a közös készletbe.

- Minden alkalommal, amikor a tengerészgyalogosod kivégez egy demont, és felhúzol egy kivégzéskártyát, maximum 2 életpontot gyógyulhat.
- Minden alkalommal, amikor a tengerészgyalogosod felvesz a tábláról egy gyógycsomag-jelzőt, maximum 5 életpontot gyógyulhat.

Kapcsolódó kifejezések: sérülés (Damage), kivégzés (Glory Kill), életpont (Health Value), tárgyak (Items).

ÚJRAÉLEDÉS (RESPAWN)

A tengerészgyalogosod aktivációjának lelegején újraéledhet a figurád, ha nincs a térképen, mert előzőleg legyilkolták.

- Amikor a tengerészgyalogos figurád újraéled, tedd a figurádat bármely aktív teleportjelző mezőjére, vagy bármelyik vele szomszédos mezőre.
- Amikor a tengerészgyalogos figurád újraéled, és az újraéledésének mezőjét egy démon figurája foglalja el, a demont azonnal legyilkolod még akkor is, ha az egy nagy méretű figura.
- Amikor a tengerészgyalogos figurád újraéled, és az újraéledésének mezőjét egy másik tengerészgyalogos figurája foglalja el, a te figurádat az egyik legközelebbi mezőre kell tenned.

A legközelebbi mező célszerűen a teleportjelzővel szomszédos egyik mező.

A legközelebbi üres mező kiválasztásához egyszerűen számold meg, hogy a lehetséges helyeket hány szabályos lépésből tudnád elérni a teleportjelzőtől kiindulva.

Kapcsolódó kifejezések: szomszédos (Adjacency), legyilkolt (Fragged), tengerészgyalogos (Marine), telegyilkok (Telefragging), teleportok (Teleporters).

KÜLDE+ÉS ELŐKÉSZÍ+ÉSE (SET+UP)

Lásd a hasonló című fejezetet a Küldetésfüzet 3. oldalán!

PAJZS (SHIELD)

Az akciókártyák és eseménykártyák jobb felső sarkában található pajzs szimbólumokat. Ezeket akkor kell használni, mikor védekezőkártyát csapsz fel egy támadás során.

- A „Védekezőkártya felcsapása” lépés során a védekező felcsapja a legfelső akciókártyáját a saját akciopaklija tetejéről (tengerészgyalogos esetén), illetve a legfelső eseménykártyát az eseménypakli tetejétől (Overlord esetén). A felcsapott kártyán szereplő minden egyes pajzs-szimbólum (♥) semlegesít 1-1 pontnyi védekezőt ért sérülést.
- Ha a védekezőkártyádon egy speciális védelem szimbólum (♣) szerepel, akkor a démonod megkapja a démonkártyája alján feltüntetett számú pajzsot (♥), vagy egy kitérés szimbólumot (⚡), mellyel a rá irányuló támadás teljes sebzsét figyelmen kívül hagyhatja.
- Ha egy démonod rendelkezik a szívósság képességgel, akkor is kap egy pajzsot, ha a védekezőkártyádon amúgy nem szerepel egyetlen pajzs szimbólum sem.

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), sérülés (Damage), speciális védelem (Special Defense), szívósság (Toughness).

KIS FIGURA (SMALL FIGURE)

Lásd a „Figura” kifejezésnél!

MEZŐK (SPACES)

A térképlapok számos különálló játékmezőzt tartalmaznak. Egy játékmezőzt (röviden: mezőt) a 4 oldala és a 4 sarka határoz meg. A kis figurák és jelzők egyetlen mezőt foglalnak el, a nagy figurák többet.

Kapcsolódó kifejezések: blokkoló terep (Blocking Terrain), nehéz terep (Difficult Terrain), járhatatlan terep (Impassable Terrain), figura (Figure), térkép (Map), mozgás (Movement).

SPECIÁLIS VÉDELEM (SPECIAL DEFENSE)

Minden démonkártyád alján szerepel egy speciális védelem szimbólum (♣), mellette pedig egy vagy több pajzs (♥), vagy egy kitérés szimbólum (⚡).

- Ha a „Védekezőkártya felcsapása” lépés során felcsapott védekezőkártyádon egy speciális védelem szimbólum látható, akkor meg kell nézned, hogy a démonkártyád alján mi szerepel ezen szimbólum mellett.

Ha itt egy vagy több pajzsot (♥) látsz, akkor a démonod minden egyes pajzsért 1-1 sérülést figyelmen kívül hagyhat.

Ha itt egy kitérés szimbólumot (⚡) látsz, a rá irányuló támadás teljes sebzsét figyelmen kívül hagyhatja.

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), démonkártyák (Demon Cards), pajzs (Shield).

SEBESSÉG ÉR+ÉK (SPEED VALUE)

Lásd a „Mozgáspont” kifejezést!

OSZTAGKÁR+YA (SQUAD CARD)

Amikor négynél kevesebb tengerészgyalogossal játszotok, a tengerészgyalogosok csapata osztagkártyákat kap a játék előkészítése során. Ezek a kártyák elősegítik a játék egyensúlyát és különböző módon növelik a tengerészgyalogosok hatékonyságát.

A játék előkészítése során a tengerészgyalogos játékosok számától függően az alábbi osztagkártyákat kapják:

- 3 tengerészgyalogos esetén: az egyik tengerészgyalogos megkapja az „elővéd” (Taking Point) osztagkártyát.
- 2 tengerészgyalogos esetén: mindkét tengerészgyalogos megkapja a „harci veterán” (Combat Veteran) kártyát.
- 1 tengerészgyalogos esetén: a tengerészgyalogos megkapja a „magányos bevetés” (Solo Operative) kártyát. Még egy tengerészgyalogos kezdeményezőkártyát kell belekeverni a kezdeményezés-pakliba, így a tengerészgyalogos játékos kétszer fog aktiválódni egy forduló során.

Kapcsolódó kifejezések: akciófázis (Activation Phase), kézlimit (Hand Size), kezdeményezés-pakli (Initiative Deck), főakció (Main Action), tengerészgyalogos (Marine).

+ÁMΘLYGÁS (S+AGGER)

Lásd a „Kivégzés” kifejezést!

BEHA+ΘLŐFÁZIS (S+A+UE PHASE)

A behatolófázis az alábbi 4 lépésből áll:

1. **Kezdeményezés-pakli elkészítése:** Mint Overlord, hozzáadhatsz újabb behatoló kártyákat a kezdeményezés-paklihoz, vagy eltávolíthatsz belőle kezdeményezés-kártyákat attól függően, hogy milyen újabb démon típus jelent meg a táblán, vagy tűnt el a tábláról teljesen az előző fordulóban. Ezután keverd meg a paklit, és tedd képpel lefelé az asztalra úgy, hogy mindenki elérje.

A kezdeményezés-paklinak tartalmaznia kell minden játékban lévő tengerészgyalogos kezdeményezőkártyáját, valamint minden játékban lévő eltérő démontípus után 1-1 behatoló (Invader) kezdeményezőkártyát is.

Ha egyetlen tengerészgyalogos játszik, akkor egy másik tengerészgyalogos kezdeményezőkártyát is bele kell keverned a pakliba.

2. **Démonok előkészítése:** Forgasd vissza az összes elforgatott démonkártyádat.
3. **Eseménykártyák húzása:** Addig húzz eseménykártyákat az eseménypakliból, amíg 6 lap nem lesz a kezdedben.
4. **Energiajelzők begyűjtése:** Eldobhatsz maximum 3 eseménykártyát a kezdedből, hogy minden egyes eldobott lap után 1-1 energiajelzőt tehess a közös készletből az inváziókártyádra.

Kapcsolódó kifejezések: démoni energia (Argent Power), eseménykártyák (Event Cards), kezdeményezés-pakli (Initiative Deck).

KÁBULT (S+UNNED)

A kábulat egy olyan állapot, amikor a tengerészgyalogos, vagy démon figura jobban ki van téve a támadásoknak.



- Ha egy tengerészgyalogos lesz kábult, el kell vennie egy kábulatkártyát, és el kell azt helyezni a tengerészgyalogos kártyáján.
- Ha egy démon lesz kábult, egy kábulatjelzőt kell a figurája mellé elhelyezni a térképen.
- Egy kábult figura a következő hátrányokat szenved el:

Nem csaphat fel védekezőkártyát, amikor védekezik, és nem lehet takarásban.

Mielőtt dobna a támadására, ki kell választania és el kell távolítania az egyik támadókockáját.
- Ahogy az a kábulatkártyán is szerepel: a kábult állapot megszűnik a figura támadása után, vagy egy támadás elleni védekezés után.
- Egy figurán csak egy kábulatjelző lehet: hiába éri őt kábult állapotban újabb kábító hatás, annak már semmilyen újabb hatása nincs.

Kapcsolódó kifejezések: akciófázis (Activation Phase), támadás (Attack), fedezék (Cover), védekező (Defender), démon (Demon), tengerészgyalogos (Marine).

DÉMONIDÉZÉS (SUMMONING DEMON)

A démonidézéssel mint Overlord, új démon figurákat helyezel el a térképen. A démonjaidat a következő lépéseket követve tudod megidézni:

1. **Válassz egy idézőkaput:** Válassz egy képpel felfelé lévő (aktív) idézőkapu-jelzőt a térképen.

Az aktuális fenyegetéskártyád írja le, hogy mikor fordíthatod képpel felfelé az inaktív idézőkapu-jelzőket.

2. **Válassz egy inváziós csoportot:** Válassz az inváziókártyádról az idézőkapu-jelző színével (kék, sárga, vagy piros) megegyező 2 inváziós csoport közül egyet.

3. **Démonfigurák elhelyezése:** A választott inváziós csoportnál leírt sorrendben, típusban és számban helyezd el a térképen a démonfiguráidat. A démonjaid az idézőkapu-jelző mezőjére, vagy a vele szomszédos mezőkre érkeznek.

A démonjaidat egyesével kell a térképre elhelyezned.

Amikor egy olyan típusú démon figurát teszel a térképre, amelyből egy sincs jelenleg, akkor fordítsd képpel felfelé a hozzá tartozó démonkártyát is.

4. **Démoni energiához juthatsz:** Ha az általad választott inváziós csoportban szerepel az energiajelző szimbóluma (⚡), akkor tedd a jelzett számú energiajelzőt az inváziókártyádra.

Ezeket a most megidézett démonjaid démonkártyái között kell majd elosztanod.

5. **Dobd el az idézőkapu-jelzőt:** Az idézés befejeztével dobd el az idézésre használt idézőkapu-jelzőt, hacsak valamilyen kártya másként nem rendelkezik.

- Az idézés végeztével az inváziókártyádon lévő összes energiajelzőt oszd el tetszőlegesen a most megidézett démonjaid démonkártyái között. Ezután minden energiajelzőt, amely esetleg az inváziókártyádon maradt, dobj el.
- Ha egy démonfigurát nem tudsz elhelyezni sem az idézőkapu mezőjén, sem a vele szomszédos mezők bármelyikén, akkor tedd az idézőkapuhoz legközelebbi, üres mezőre.

A legközelebbi üres mező kiválasztásához egyszerűen számold meg, hogy a lehetséges helyeket hány szabályos lépésből tudnád elérni az idézőkapu-jelzőtől kiindulva.

Ha ez egy nagy méretű figura, akkor tedd az idézőkapu-jelzőhöz olyan közel, amennyire csak tudod, anélkül, hogy a többi figurával azonos mezőre kerülne.

- Ne feledd, hogy a nagy méretű figuráid, és a repülés képességgel rendelkező démonjaid figyelmen kívül hagyhatják a különböző tereptípusok mozgáskorlátozásait.

Kapcsolódó kifejezések: démoni energia (Argent Power), démon (Demon), behatoló (Invader), nagy figura (Large Figures), idézőkapu-jelző (Portal Token).

+ELEGYILOK (+ELEFRAGGING)

A telegyilok segítségével egy tengerészgyalogos speciális módon tud egy vele azonos mezőt elfoglaló démonnal végezni.

- Ha a tengerészgyalogosod egy aktív teleport mezőjéről egy másik aktív teleport mezőjére mozog, melyen épp egy démon tartózkodik, azonnal legyilkolod azt a démont.
- Nem kell +1 bónusz mozgáspontot elköltened a démon által elfoglalt mezőre lépéshez.
- Ha a tengerészgyalogosod egy démon által elfoglalt mezőn születik újjá, akkor is legyilkolja azt a démont.
- A nagy figurákat is le lehet telegyilkolni.
- Ha egy támolygó démont telegyilkol le a tengerészgyalogosod, jutalmul ugyanúgy húzhatsz egy kivégzéskártyát.

Kapcsolódó kifejezések: kivégzés (Glory Kill), legyilkolt (Fragged), nagy figura (Large Figures), teleportok (Teleporters).

+ELEPOR+OK (+ELEPOR+ERS)

A teleportokat teleporthely jelzők képviselik a játékban. A tengerészgyalogosok arra használhatják ezeket a teleportokat, hogy gyorsan tudjanak a térkép két távoli pontja közt mozogni.



aktív

- Minden teleport vagy aktív, vagy inaktív.
- Minden aktív teleport mezője a mozgás szempontjából szomszédosnak számít egymással.
- Ha a tengerészgyalogosod egy inaktív teleporthely jelző mezőjére lép, a jelzőt azonnal át kell fordítanod a másik oldalára, ezáltal ez a teleport aktívvá, és ettől kezdve használhatóvá válik.



inaktív

- Ha egy tengerészgyalogosod egy olyan mezőre teleportál, vagy olyan mezőn születne újjá, ahol már van egy másik tengerészgyalogos, a legközelebbi üres mezőre kerül.

A legközelebbi üres mező általában a teleporthely jelzővel szomszédos mezők egyike.

A legközelebbi üres mező kiválasztásához egyszerűen számold meg, hogy a lehetséges helyeket hány szabályos lépésből tudnád elérni, a teleporthely jelzőtől kiindulva.

- Ha a tengerészgyalogosod egy olyan mezőre teleportál, vagy olyan mezőn születne újjá, ahol már van egy démon, azonnal legyilkolja azt a démont, bármekkora is legyen.

Nem kell +1 bónusz mozgáspontot elköltened a démon által elfoglalt mezőre lépéshez.

Kapcsolódó kifejezések: szomszédos (Adjacency), legyilkolt (Fragged), tengerészgyalogos (Marine), mozgás (Movement), újraéledés (Respawn).

TEREP (TERRAIN)

A különböző tereptípusok olyan fizikai jellemzőket és akadályokat képviselnek a térképen, amelyek befolyásolhatják a mozgást és a rálátást.

- A különböző színes vonalak háromféle tereptípust jelentenek:

A szaggatott kék vonal a nehéz terepet,

a szaggatott piros vonal a járhatatlan terepet,

a folyamatos piros vonal pedig a blokkoló terepet.

- Az egymással szomszédos mezőkből álló speciális tereprészeket az adott tereptípusra jellemző színes vonalak, vagy a falakat jelentő vastag fekete vonalak határolják. A mezőcsoport összes határán húzódik ilyen vonal.

Kapcsolódó kifejezések: blokkoló terep (Blocking Terrain), nehéz terep (Difficult Terrain), járhatatlan terep (Impassable Terrain), rálátás (Line of Sight), mozgás (Movement).

FENYEGETÉS- ÉS HALADÁSJELZŐK (THREAT AND PROGRESS TOKENS)



fenyegetésjelző



haladásjelző

Ezeket a kétoldalas jelzőket az egymással szemben álló játékosok használják az adott küldetés célkitűzéseinek nyomonkövetésére.

Kapcsolódó kifejezések: feladatkártya (Objective Card), fenyegetéskártya (Threat Card).

FENYEGETÉSKÁRTYA (THREAT CARD)

Minden küldetés a 3 fenyegetéskártya egyikét használja, amelyen szerepel, miként lehet az idézőkapu-jelzőket újból aktiválni, amik segítségével az Overlord démonokat idézhet.

Kapcsolódó kifejezések: küldetés (Mission), idézőkapu-jelző (Portal Token), démonidézés (Summoning Demons).

IDŐZÍTÉS (+TIMING)

Ha több játékhatást kellene egyidejűleg végrehajtanotok, akkor az aktiváció dönt a végrehajtás sorrendjéről.

- Ha több játékhatást kell végrehajtanotok két aktiválódás között, az Overlord hathatja végre a saját hatásait, és őt követi az összes tengerészgyalogos hatás.

- Ha egy játékos hajthat végre több hatást is egyszerre, neki kell ezen hatások sorrendjéről döntenie.

Az Overlord nem hajthatja végre egymás után több ugyanolyan nevű eseménykártyájának a hatását.

Kapcsolódó kifejezések: képességek (Abilities), eseménykártyák (Event Cards), behatoló (Invader), tengerészgyalogos (Marine).

SZÍVŐSSÁG (TOUGHNESS)

Egyes démonok rendelkeznek a szívósság különleges képességgel, amely egy állandó pajzsot biztosít a számukra, amikor védekeznek.

- A szívósság képességet a démon életpontja mellett egy pajzs szimbólummal (♥) jelöltük. A szívós démonok a „védekezőkártya felcsapása” lépés során akkor is kapnak egy pajzsot, ha a védekezőkártyájukon egyetlen pajzs szimbólum sem szerepel.

Kapcsolódó kifejezések: támadás (Attack), életpont (Health Value), pajzs (Shield).

FEGYVERTÍPUS (TRAITS)

Minden egyes fegyverkártyán a fegyver neve alatt kisebb betűkkel szerepel a fegyver típusa is. A fegyver típusának nincs különösebb hatása a játékban.

- Egyes játékhatások azonban utalhatnak bizonyos fegyvertípusokra. Ha egy hatás minden „puska” típusú fegyverre utal, akkor ez vonatkozik a „plazmapuska”, a „rohampuska”, stb. fegyverkártyákra is.

Kapcsolódó kifejezés: akciókártyák (Action Cards).

FAL (WALL)

A fal egy mező határán húzódó vastag fekete vonal. A figurák nem mozoghatnak falon keresztül, illetve a fal akadályozza a rálátást is.

- Az egyes tereplapkák szélein falak találhatóak.
- Ha két átlósan szomszédos mező egyik sarkánál található csak fal, a két mező szomszédosnak számít. Ha mindkét átellenes saroknál található fal, már nem számítanak szomszédosnak. Lásd a 21. oldalon lévő mozgás példákat!
- Sem a nagy testű, sem a repülés képességgel rendelkező démonok nem mozoghatnak falon keresztül.

Kapcsolódó kifejezések: blokkoló terep (Blocking Terrain), nehéz terep (Difficult Terrain), járhatatlan terep (Impassable Terrain), repülés (Flying), rálátás (Line of Sight), térkép (Map), mozgás (Movement).

FEGYVERKÉSZLET (WEAPON SET)

Egy fegyverkészlet az egyes fegyverekhez tartozó akciókártyák teljes sorozata.



- Minden fegyverkártya jobb alsó sarkában található a fegyverkészlet azonosítója, mely a fegyver jelzőjével azonos színű háttér előtt mutatja a fegyver szimbólumát, és a kártya számát.

A fegyver szimbóluma és alapszíne azonosítja a készletet. Minden tengerészgyalogos akciókártya valamelyik fegyverkészletbe (vagy az UAC-készletbe) tartozik.

A perjel utáni szám mutatja meg, hogy az adott készlet összesen hány kártyából áll; a perjel előtti szám pedig azt, hogy az adott kártya hányadik a sorozatban. Néhány kártyának ugyanaz a neve, de más a sorszáma, azaz egy fegyverkészletben előfordulhatnak azonos lapok is.

- Ha a játék során teszel szert egy fegyverjelzőre, vagy a játék előkészítése során választasz egy alapszintű fegyverjelzőt magadnak, vedd el egyet a fegyverhez tartozó kártyasorozatból, és keverd őket az akciópaklidba, majd tedd a megkevert paklidat képpel lefelé magad elé.
- Egy fegyverkészletből csak egy lehet az akciópaklidban, azaz nem választhatsz olyan fegyverjelzőt, amellyel már rendelkezel.
- Az akciópaklid mérete így a játék során talált fegyverjelzők után elvett fegyverkártyákkal folyamatosan nőhet.
- Minden fegyverjelzőt, amit a játék előkészítése, vagy a játék során szereztél, tarts magad előtt, hogy a többi játékos pontosan tudja, milyen akciókártyák lehetnek az akciópaklidban.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), tengerészgyalogos (Marine), fegyverjelző (Weapon Token).

FEGYVERJELZŐ (WEAPON TOKEN)

A fegyverjelzők képviselik a játékban előforduló összes fegyvert, amik közül a tengerészgyalogosok a játék előkészítése során választhatnak, illetve amiket a küldetések közben zsákmányolhatnak. Az összes fegyverjelzőt megtekintheted a Játékszabály, és ezen füzet utolsó oldalán lévő összesítésben.



- Minden fegyverjelzőhöz tartozik egy teljes fegyverkészlet is, amely kártyákat az akciópaklidba kell keverned, amikor hozzájutsz a fegyverjelzőhöz.

Minden fegyverjelzőt, amit a játék előkészítése, vagy a játék során szereztél, tarts magad előtt, hogy a többi játékos pontosan tudja, milyen akciókártyák lehetnek az akciópaklidban.

A játék előkészítése során minden tengerészgyalogos 2 különböző, alapszintű (a jelzőjén szürke csíkozást nem tartalmazó) fegyverjelzőt választhat, és veheti el a hozzájuk tartozó fegyverkészlet kártyáit. Ezen felül minden tengerészgyalogos egy-egy 4 lapból álló UAC-készletet (▲) is magához kell vennie, amelyhez nem tartozik fegyverjelző.

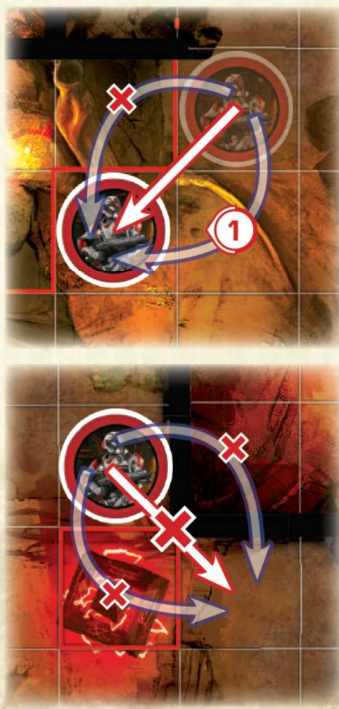
- Ha a tengerészgyalogos figurád olyan mezőn tartózkodik, amin egy olyan fegyverjelző van, amellyel még nem rendelkezel, felveheted ezt a jelzőt, és elhelyezheted magad előtt.

Ez után vedd el egyet a fegyverjelzőhöz tartozó fegyverkészletből, és keverd a kártyákat az akciópaklidba.

- A csíkozott speciális fegyverjelzőkhöz csak egy küldetés során juthatsz hozzá.
- Minden küldetés legvégén el kell dobnod a küldetés során begyűjtött fegyverjelzőidet, és a hozzájuk tartozó fegyverkészlet kártyáidat a közös készletbe. A következő küldetést is az alapfegyvereiddel és az UAC-készlettel kezded.

Kapcsolódó kifejezések: akciókártyák (Action Cards), tárgyak (Items), tengerészgyalogos (Marine), fegyverkészlet (Weapon Set).

I. FÜGGELÉK: MŰZGÁS PÉLDÁK

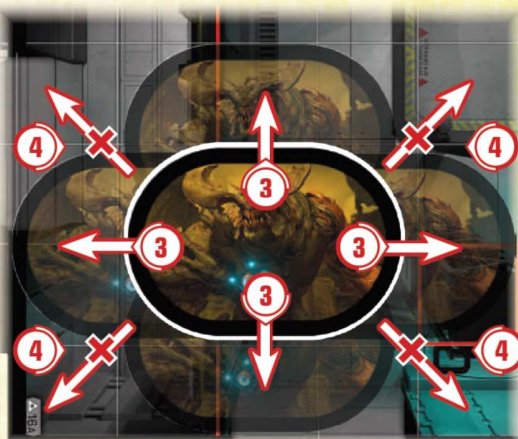


Alpha csak akkor tud átlósan mozogni egy járhatatlan terep sarka mellett, ha az áttellenes sarokban nincs blokkoló terep, járhatatlan terep, vagy fal (1). A második ábrán Alpha nem tud átlósan mozogni, mert mind a két áttellenes sarokban mozgást gátló akadály található (fal és blokkoló terep).

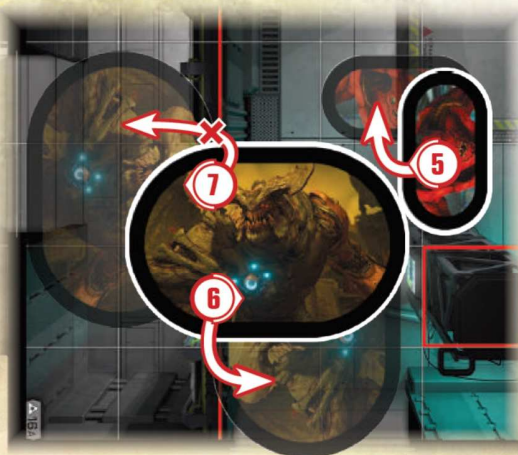


Az egyik sarkot egy fal blokkolja, a másik sarokban egy ellenséges figura áll. Az ellenséges figura nem számít mozgást blokkoló akadálynak. Alpha így mozoghat átlósan, és a +1 extra mozgáspontot sem kell kifizetnie, mert valójában nem lépett az ellenséges figura által elfoglalt mezőre.

NAGYMÉRETŰ FIGURA MŰZGÁSA

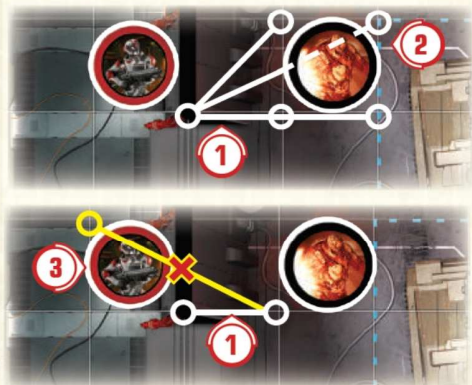


A nagy méretű kiberdémon léphet függőlegesen vagy vízszintesen (3), de nem mozoghat átlósan (4). Ne felejtse el, hogy a nagy méretű figurák figyelmen kívül hagyják a mozgást akadályozó tereptípusokat, de ők sem hagyhatják figyelmen kívül a falakat és az ajtókat.



A 2 mezőt elfoglaló (5), és a 6 mezőt elfoglaló démon (6), egyetlen mozgáspont elköltésével elfordulhat 90°-al. A nagy méretű figura nem fordulhat olyan pozícióba, hogy a talpa a felénél kevesebb mezőt foglaljon el, mint kiinduló helyzetében, így a (7) fordulás nem engedélyezett.

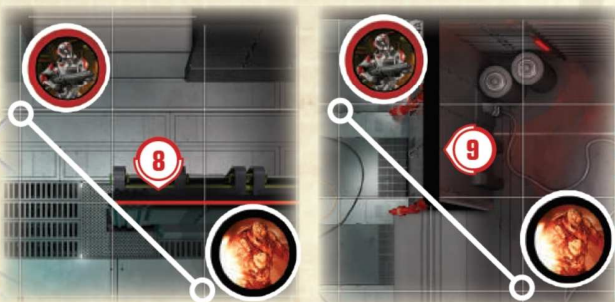
II. FÜGGELÉK: PÉLDÁK A RÁLÁTÁSRA ÉS A TAKARÁSRA



Ha a támadó Alpha rálát a védekező Possessed Soldierre (1), akkor a Possessed Soldier is rálát Alphára (1). A takarás azonban már eltérő. A Possessed Soldier nincs takarásban Alphától nézve (2), míg Alpha takarásban van a Possessed Soldiertől nézve (3).



Alpha és a Possessed Soldier látják egymást (4). A két figura egy fal két áttellenes oldalán tartózkodik, ez a 2 mező viszont nem szomszédos egymással (5). Alpha és a Possessed Soldier épp ezért csak akkor támadhatják egymást, ha a támadásuk hatótávolsága 2, vagy nagyobb (6). Mivel a védekező mezőjének és a támadó mezőjének azonos sarka van, így egyikük sincs takarásban a másiktól nézve (7).



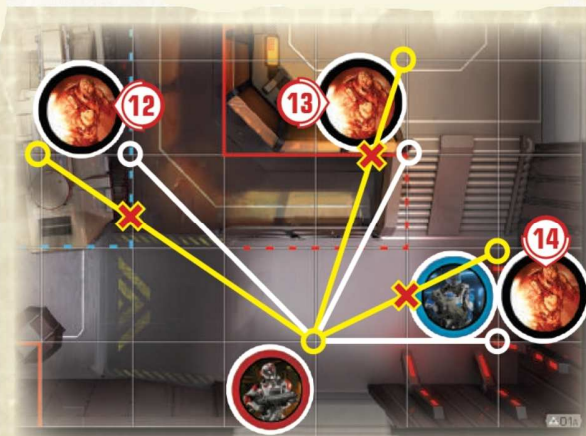
Alpha és a Possessed Soldier által elfoglalt mezők sarkai között lehet olyan vonalat húzni, ami csak egy blokkoló terep (8), illetve egy fal (9) sarkán megy keresztül, így mindketten rálátanak a másikra. Ellenben mindketten takarásban vannak a másiktól nézve.



A rálátást és a takarást a figura által elfoglalt mező bármelyik sarkától lehet ellenőrizni, így Alpha rálát a Cacodemonra, és az nincs is takarásban felőle nézve (10). Alpha viszont takarásban van a Cacodemon felől nézve.



A rálátást a két áttellenes sarkon lévő blokkoló terep, illetve fal megakadályozza (11), így Alpha nem lát rá a Possessed Soldierre (és viszont).



Alpha mindhárom Possessed Soldier figurára rálát, de mindhárom takarásban van felőle nézve, mert nem tud az általuk elfoglalt mező összes sarkához olyan képzeletbeli vonalat húzni, ami nem megy át nehéz terepen (12), blokkoló terepen (13), vagy egy másik figurán (14). A takarást ugyanígy megadta volna egy fal, vagy egy zárt ajtó is.



Alpha rálát a repülő Cacodemonra, aki egy 1 mezős blokkoló tereptípuson tartózkodik. A Cacodemon nincs takarásban Alphától nézve.

ANGOL NYELVŰ TÁRGYMU+ATÓ

A	D	S
abilities.....2	damage.....6	set identifier
action cards.....3	defender.....6	lásd: weapon set.....20
Activation Phase.....3	defense card	set number
active teleporters	lásd: attack.....4	lásd: weapon set.....20
lásd: teleporters.....18	demon.....7	setup.....17
adjacency.....3	demon activation.....7	shield.....17
Argent Power.....4	demon card.....7	spaces.....17
attack.....4	dice	special defense.....17
attack box.....5	lásd: attack.....4	speed value
attacker.....5	lásd: attack box.....5	lásd: movement points.....15
	difficult terrain.....7	squad cards.....17
B	discard.....8	stagger
blocking terrain.....5	displacement	lásd: Glory Kill.....10
bonus actions.....5	lásd: large figures.....12	Status Phase.....17
borders	dodge.....8	stunned.....18
lásd: spaces.....17	doors.....8	suffering damage
		lásd: damage.....6
C	E	summoning demons.....18
canceling damage	enemy figures.....8	
lásd: dodge.....8	event cards.....8	T
lásd: shield.....17	exhausted.....9	telefragging.....18
card		teleporters.....18
action card.....3	F	terrain.....19
bonus action card	figure.....9	threat cards.....19
lásd: bonus actions.....5	flying.....9	threat token.....19
class card.....5	four-player game	three-player game
defense card	lásd: squad cards.....17	lásd: squad cards.....17
lásd: attack.....4	fraggged.....9	timing.....19
demon card.....7	frag token.....9	toughness.....19
event card.....8	friendly figures.....10	traits.....19
Glory Kill card.....10		two-player game
initiative card.....11	G	lásd: squad cards.....17
invasion card.....11	Glory Kill.....10	
main action card	grenades.....10	W
lásd: main action.....13		wall.....19
marine card.....14	H	weapon set.....20
objective card.....15	hand size.....10	weapon token.....20
reaction card	health pack	
lásd: reaction.....16	lásd: items.....12	
squad card.....17	health value.....10	
threat card.....19	hidden information.....11	
card number		
lásd: weapon set.....20	I	
class cards.....5	impassable terrain.....11	
component limitation.....6	inactive teleporters	
corners	lásd: teleporters.....18	
lásd: spaces.....17	initiative	
cover.....6	lásd: initiative deck.....11	
	initiative cards	
	lásd: Activation Phase.....3	
	initiative deck.....11	
	invader.....11	
	invasion cards.....11	
	invasion group.....12	
	items.....12	
	L	
	large figures.....12	
	line of sight.....13	
	M	
	main action.....13	
	map.....14	
	marine.....14	
	marine activation.....14	
	marine card.....14	
	mission.....14	
	movement.....14	
	movement points.....15	
	O	
	objective cards.....11	
	objective token.....15	
	one-marine game	
	lásd: squad cards.....17	
	operations.....15	
	P	
	play area.....15	
	player number	
	lásd: squad cards.....17	
	portal token.....16	
	printed stagger value	
	lásd: Glory Kill.....10	
	progress token	
	lásd: threat and progress	
	tokens.....19	
	R	
	range.....16	
	reaction.....16	
	readied	
	lásd: exhausted.....9	
	lásd: Status Phase.....17	
	recovering damage.....16	
	respawn.....16	



MAGYAR NYELVŰ TÁRGYMU+TÁ+T

1, 2...

1 játékos esetén	
lásd: osztagkártyák	17
2 játékos esetén	
lásd: osztagkártyák	17
3 játékos esetén	
lásd: osztagkártya	17
4 játékos esetén	
lásd: osztagkártyák	17

A

ajtók	8
akciófázis	3
akciókártyák	3
aktív teleport	
lásd: teleportok	18

B

baráti figurák	10
behatoló	11
behatolófázis	17
blokkoló terep	5
bónuszakció	5

D

démon	7
démon aktiválása	7
démoni energia	4
démonidézés	18
démonkártyák	7

E, É

eldobás	8
elforgatás	
lásd: nagy figurák	12
elforgatott	9
ellenséges figurák	8
eseménykártyák	8
életpont	10

F

fal	19
fegyverjelző	20
fegyverkészlet	20
feladatjelző	15
feladatkártya	11
fenyegetésjelző	19
fenyegetéskártya	19
figura	9
főakció	13

G

gránátok	10
gyógycsomag	
lásd: tárgyak	12
gyógyulás	16

H

hadjáratok	15
haladásjelző	
lásd: fenyegetés- és	
haladásjelzők	19
hatótávolság	16

I

idézőkapu-jelző	16
időzítés	19
inaktív teleport	
lásd: teleportok	18
inváziókártya	11
inváziós csoport	12

J

járáhatatlan terep	11
játékosok száma	
lásd: osztagkártyák	17
játékkészítő limit	6
játéktér	15

K

kasztikártyák	5
kábult	18
kártya	
akciókártyák	3
bónuszakció kártya	
lásd: bónuszakció	5
kasztikártya	5
védekezőkártya	
lásd: támadás	4
démonkártyák	7
eseménykártyák	8
kivégzéskártyák	10
kezdemenyezés-kártyák	11
inváziókártya	11
főakció kártya	
lásd: főakció	13
tengerészgyalogos-kártya	14
feladatkártya	15
reakciókártya	
lásd: reakció	16
osztagkártya	17
fenyegetéskártya	19

kártyák száma

lásd: fegyverkészlet	20
keret	
lásd: mező	17

kezdemenyezés

lásd: kezd.-pakli	11
kezdemenyezés-kártyák	
lásd: akciófázis	3
kezdemenyezés-pakli	11
képességek	2
készlet azonosítók	
lásd: fegyverkészlet	20
készlet száma	
lásd: fegyverkészlet	20

készlet száma

lásd: fegyverkészlet	20
kézlimit	10
kitérés	8
kivégzés	10
kocka	
lásd: támadás	4
lásd: támadódoboz	5
küldetés	14
küldetés előkészítése	17

L

legyilkolt	9
------------	---

M

mezők	17
mozgás	14
mozgáspont	15

N

nagy figurák	12
nehéz terep	7
nyomtatott támolygási érték	
lásd: kivégzés	10

O

osztagkártyák	17
---------------	----

P

pajzs	17
pihent	
lásd: elforgatott	9
lásd: behatolófázis	17

R

rálátás	13
reakció	16
rejtett információ	11
repülés	9

S

sarkok	
lásd: mezők	17
sebesség érték	
lásd: mozgáspontok	15
sebzés elszenvedése	
lásd: sebzés	6
sérülés	6
sérülés figyelmen kívül	
hagyása	
lásd: kitérés	8
lásd: pajzs	17
skalpjelző	9
speciális védelem	17
szívósság	19
szomszédos	3

T

takarás	6
támadás	4
támadó	5
támadódoboz	5
támolygás	
lásd: kivégzés	10
tárgyak	12
telegyilok	18
teleportok	18
tengerészgyalogos	14
tengerészgyalogos aktiválása	14
tengerészgyalogos-kártya	14
terep	19
térkép	14
típus	19

U

újraéledés	16
------------	----

V

védekező	6
védekezőkártya	
lásd: támadás	4

GYORSMU+ATÓ

Ez az oldal egy gyors áttekintést tartalmaz a fontosabb szabályokról.

FORDULÓ MENETE

Minden játékforduló a következő 2 fázisból áll:

1. Behatolófázis

- kezdeményezés-pakli elkészítése
- démonok előkészítése
- eseménykártyák húzása, energiajelzők szerzése

2. Akciófázis

Oldjátok meg a következő lépéseket, amíg a kezdeményezés-pakli ki nem ürül:

- kezdeményezéskártya felcspása
- aktiválódás (démon vagy tengerészgyalogos)

TENGERÉSZGYALOGOS AKTIVÁLÓDÁSA

A tengerészgyalogos visszaforgatja az elforgatott kártyáit. Ezután, ha tud, végrehajthat egy főakciót és tetszőleges számú bónuszakciót. Az akciójához kijátszott akciókártyákon látható az adott akció szimbóluma:



főakció



bónuszakció



reakció

Az akciók végrehajtása után addig húz új akciókártyákat, hogy 3 kártya legyen a kezében.

DÉMON AKTIVÁLÓDÁSA

Az Overlord elforgatja egy démonkártyáját, majd sorban egyesével aktiválja az ilyen típusú démonfiguráit. Minden démon annyi mozgáspontot kap, amennyi a démonkártyáján szerepel, és végrehajthat egy (szintén itt szereplő) támadást is.

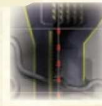
TÉREP ÉS FALAK

A térképlapkákon szerepelnek vastag színes, vagy fekete vonalak, melyek a mozgást, vagy a rálátást akadályozhatják:

Fal: Vastag fekete vonal jelzi, leggyakrabban a térképlapkák szélein. A fal blokkolja a rálátást, takarást ad és nem lehet rajta átmozogni.



fal



járhatatlan



blokkoló



nehéz

Járhatatlan: Vastag, szaggatott piros vonal jelzi, általában két mező között. A járhatatlan terep nem blokkolja a rálátást, nem ad takarást, viszont nem lehet rajta átmozogni.

Blokkoló: Vastag piros vonal jelzi általában két mező között. A blokkoló terep blokkolja a rálátást, takarást ad, és nem lehet rajta átmozogni.

Nehéz: Vastag, szaggatott kék vonal jelzi általában két mező között. A nehéz terep nem blokkolja a rálátást, takarást ad, és a nehéz terep mezőjére való mozgás egy további mozgáspontba kerül.

TÁMADÁS ÁTTEKINTÉSE

Egy figura támadását a következő lépésekben kell végrehajtani:

- Célpont (védekező) kijelölése:** a védekezőre a támadónak rá kell látnia, és a hatótávolságon belül kell lennie.
- Támadódobás:** a támadó annyi és olyan színű kockával dob, amennyi a támadódobozban szerepel.
- Védekezőkártya felfedése:** a védekező felfed 1 kártyát (tengerészgyalogos akciókártyát, Overlord eseménykártyát).
- A védekezés közben használható képességek alkalmazása:** a védekező használhatja a védekezés közben használható képességeit.
- A támadás közben használható képességek alkalmazása:** a támadó használhatja a támadás közben használható képességeit.
- Sérülés elszenvedése:** a védekező annyi sérülésjelzőt kap, amennyi a dobás után a sérülés szimbólumokból (☠) megmarad, miután levontuk belőlük a pajzs szimbólumok (♥) számát. Ellenőrizni kell, hogy a védekezőt nem gyilkolták-e le.

FEGYVERJELZŐK



harcis sörétes



szuper sörétes



nehéz rohampuska



plazmapuska



repszuska



energiavető



rakétavető



gépgyű



láncfűrész



Gauss ágyú



BFG 9000



repszgránát



lélekszívó gránát



csaligránát