

## ◆ TOVÁBBI SZABÁLYOK ◆


Ez a szekció a játék szempontjából fontos további szabályokat taglalja:

### DIADALPONTOK

A játékosok a megszerzett DiadalPontjaikat a tábla szélén körbefutó DP-skála segítségével követik nyomon. Amikor a játékos DP-ot kap, előre mozdítja a DP-jelölőjét a szalagon annyi mezőt, amennyi DP-ot szerzett. Amikor DP-ot veszít, a veszített DP-ok számával megegyező mezőnyit lépteti visszafelé a jelölőjét.

### FEJLESZTÉS-KÁRTYÁK

Fejlesztés-kártyák által a hősök erőteljes hatások birtokába juthatnak. Ezen hatásokat azonban csak azokban a helyzetekben érvényesíthetik, amely helyzetek az adott kártyán fel vannak tüntetve (pl.: „Harc előtt”).

Ha az áll a fejlesztés-kártyán, hogy „**költs 1**  **-t** erről a kártyáról”, akkor a hatása csak 1 token levétele által érvényesül. Minden hős más és más módon helyezhet el általános tokent a fejlesztés-kártyáin, Geralt például a „kotyvasztás” speciális képessége révén, akciót végrehajtva.

Minden egyes fejlesztés-kártyán egy időben legfeljebb három általános-token lehet. Bizonyos kártyákat a jelölők elfogyása után el kell dobni.

### TÁMOGATÁS-JELZŐ

A támogatás-jelzőt a játékosok hőseik aktuális támogatás-küldetésének jelölésére használják. Ezáltal azonnal látható, hogy miképp oldhatják meg az ellenfelek egymás támogatás-küldetéseit.

Amikor a játékos új küldetés teljesítésébe kezd, a hős-tokenkjét az aktuális küldetése támogatás-küldetésének megfelelő lobogóra helyezi át.

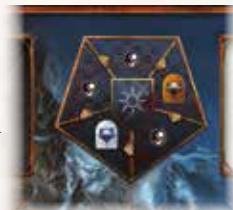


A támogatás-jelző

### A HÁBORÚ MENETE

A háború menete-jelző szimbolizálja mindazt a felfordulást és zűrzavart, amit Nilfgaard okoz, és egyben akadályokkal népesíti be a világot.

Néhány hatás „előmozdítja a háború menetét”. A háború menetének előmozdításakor a játékos egy mezőnyit lépteti az óra járásával megegyezően az általános jelölőt, majd elveszi a jelölt akadályt az annak megfelelő pakliból (vagy készletből), végül lehelyezi azt az aktuális régiója akadály-zónájába.



A háború menete-jelző

### JELLEMZŐK

Néhány fejlesztés-, és jó néhány nyomkeresés-kártyának van jellemzője, ami félkövér kiskapitális betűkkel szedve jelölődik. Önálló hatása a jellemzőknek nincsen, de más kártyák hatása aktiválódhat általuk.

### FELADATOK

Néhány nyomkeresés-kártya további feladatokkal is megbízhatja a hőst, amely feladatok nem kötelező jellegűek, ám kisebb jutalom jár értük. A hős ezen kártyákat a feladat elvárásainak és jutalmának emlékeztetőjéül mindaddig megtartja, amíg végre nem hajtja a választható küldetést.

Számos nyomkeresés-kártya feladattal is rendelkezik, és jellemzővel is bír. A játékosoknak a már teljesített és a még teljesítetlen feladataikat érdemes külön tartaniuk, hogy követni tudják egyiket is, másikat is.


## JÓSZERENCSE-KÁRTYÁK

Némely hatások jószerencse-kártya húzására utasíthatják a játékosokat. Amikor a játékos jószerencsét húz, megnézi azt, és lefordítva lehelyezi maga elé. Minden jószerencse-kártya leírásában szerepel, hogy mikor játszható ki, és a játékos döntheti el, számára mikor a legelőnyösebb.


### HÁTRÁLTATOTT HŐSÖK


Némely hatások feltartóztathatják a hősöket. Amikor feltartóztatnak egy hőst, akkor a soron következő akciója elvész. Ezt a játékos aképp jelzi, hogy a karaktere figuráját eldönti. Következő alkalommal, amikor akciót hajthatna végre, helyette csak felállítja a figuráját.

### SZÖRNYEK LEHELVEZÉSE

Némely hatások szörnyeket () helyeznek le a régiókban. Egy szörny lehelyezéséhez a játékos húz egy lapot a jelzett fajtájú (bronz, ezüst vagy arany) szörny-pakli tetejéről, és lefordítva az adott régió akadály-zónájára helyezi le. Amennyiben abban a zónában már van szörny, úgy az újabb szörnyet a korábbi(ak) tetejére helyezi.

### BALSORS

Némely hatások balsorssal () sújthatnak régiókat. Balsors lehelyezése során a játékos az adott régió akadály-zónájának balsors-mezőjére tesz egy balsors-tokenet.

A hősök karakterlapján mindegyik akció-mező mellett található egy balsors-mező is. Egyes hatások sújthatják balsorssal a hősöket is, például: „**szenvedj el 1**  **-ot**”. Balsors elszenvedésekor a hős egy balsors-jelölőt helyez el a hőslapja bármelyik szabad balsors-mezőjén.

Amikor a hős olyan akciót hajt végre, amely akció mellett balsors-token is van, akkor előbb eldobja a balsors-tokenet, húz egy balsors-kártyát, és rögtön meg is oldja azt. A balsors-kártya által okozott hatás megoldása után eldobja a kártyát, aztán hajtja végre a választott akciót.



Foglalt  
balsors-mező

## ÉS HOGY HOGYAN TOVÁBB?

Most, hogy végigolvastad ezt a füzetet, készen állsz játszani az első játszmadat. Ha közben kérdésed adódna, ne szégyellj a szabályok összefoglalóját is segítségül hívní! Alább néhány válasz a leggyakrabban előforduló kérdésekre:

- ✦ Tengeri úton való utazáshoz a hősnek előbb ki kell fizetnie az útvonalon feltüntetett viteldíjat aranyban.
- ✦ Ha a hős sérülést szenved, de már minden sebezhető akció-mezője foglalt, úgy nem megsebesül, hanem a sebesülés-token elhelyezése helyett 2 DiadalPontot veszít.
- ✦ Amennyiben egy hatás arra utasítja a játékos, hogy helyezzen le balsors-tokenet egy olyan régióra, amelyen már van balsors, úgy a régió helyett a hőslapjára helyezi el azt (ha lehetséges!).