

THE WITCHER® KALANDJÁTÉK

ÚTMUTATÓ A JÁTÉKHOZ

„Ezt biztos Triss is érezte” – gondolta magában Geralt. A vaják medálja rágatóni kezdett a mellkasán. Mágia forrása lehet a közelben, vagy egy másik szférából jött teremtmény. Akárhogy is, csak egy varázsigényi kellemetlenség egyik is, másik is. De vajon Triss miért nem szólt előre?

– Csak megérkeztünk! Ideje volt már. A nyereg elgyötörte nem épp nemes alfelemet, amely már lázadással fenyegetett. – Kökörcsin mindig az énekhangján sopánkodott. Panaszáradata azonban ezúttal különösen hangosnak hatott: mintha csak egy bizonyos valaminek kiabálta volna bele a barlang homályába. Ami barlang egykor egy jövedelmező aranybánya lehetett, ám most már évtizedek óta egy szörnyektől hemzsegő, sötét torok csupán. Falusiak tűntek el nyomtalanul, ha valami okból kifolyólag erre tévedtek.

Aztán a homály visszahúzódott, és már hónapok óta nem nyelt el senkit sem. A falu elöljárói egy jól megtömött erszényt ajánlottak fel Geraltnak, ha utánajár a dolognak. Attól tartanak, hogy a hirtelen beállt változás csak valami rosszabbnak az előjele lehet.

Yarpen végigsimított a szakállán, és dörmögött valamit a bajsa alatt. Már az elejtől fogva sejtette, hogy a falu öregjei eltítkolnak valamit; ennek ellenére a csapattal tartott. Vajon miért? És Triss? Miért volt hajlandó egy udvari varázslonő elhagyni a királyát, csak hogy egy régi bányában kutakodjon, ki tudja mi után? Mi lehet pont ebben a barlangban olyan különleges?

Miközben ereszkedtek alá a sötétbe, Geralt tudta, hogy a válasz majd csak odalent várja. Az ürességből előkészű nekkerek éhes tekintete azt ígérte, hogy jó darabig nem lesz ideje gondolkodni ilyesmiken...

AZ ÚTMUTATÓ HASZNÁLATA

Ezen útmutató célja, hogy az új játékosoknak megánítsa, miképp kell játszani a The Witcher Kalandjátékot. Továbbá tartalmazza minden olyan szabály leírását, ami szükséges lehet a játék elkezdéséhez, ám nem tesz említést néhány szabály alól kivételeiről, valamint bizonyos kártyák interakcióról. Az újdonsült játékosoknak érdemes jelen útmutató egészét tanulmányozniuk az első játszmájuk megkezdése előtt. A játékhoz tartozó különálló szabálykönyv minden olyan helyzet, kivétel és interakció leírását tartalmazza, amelyekről ez a rövid útmutató nem tesz említést. Lásd: a szabálykönyv 1. oldalát!

◆ A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ◆

A The Witcher Kalandjátékban minden játékos egy hős bőrébe bújik, és minden hősnek megvan a maga egyedi, csak a rá jellemző képessége. A játék során a hősök bebarangolják a The Witcher világának jó részét, ellenfelekkel harcolnak és nyomokat keresnek azért, hogy küldetéseket teljesítseken és DiadalPontokat (azaz DP-t) szerezzenek. A játék végére a legtöbb DiadalPonttal rendelkező játékos győz.

JÁTÉKOSOK ÉS HŐSÖK

A The Witcher Kalandjátékban minden játékos egy hőst irányít. A játék fogalmai szerint a „hős” egyaránt utal a játékosra is, aki a hőst irányítja, valamint a játékból szereplő hősre. Ezáltal a „játékos” és „hős” kifejezések egyenértékűen használjuk.

◆ A JÁTÉK KELLÉKEI ◆

1 játéktábla



1 szabálykönyv



4 hős karakterlap



MINDEN HŐSNEK 1

4 hős figura



8 akció-token



MINDEN HŐSNEK 2

48 küldetés-kártya



16 DIPLOMÁCIA



16 MÁGIA



16 HARC

9 hős-kocka



1 LILA HŐS-KOCKA
(KÓKÖRCSIN)



1 KÉK HŐS-KOCKA
(TRISS)



1 SÁRGA HŐS-KOCKA
(YARPEN)



3 VÖRÖS HŐS-KOCKA
(GERALT)



3 HARCKOCKA

120 nyomkeresés-kártya



40 DIPLOMÁCIA



40 MÁGIA



40 HARC



8 ARANY



11 EZÜST



11 BRONZ

30 szörny-token



8 DIPLOMÁCIA



8 MÁGIA



8 HARC

24 bizoníték-token



40 balsors-kártya



120 jóserencse-kártya



4 bajtárs-kártya

(YARPEN)



27 arany-token



21 balsors-token

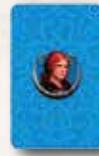


36 általános token

60 fejlesztés-kártya



15 GERALT



15 TRISS



15 KÓKÖRCSIN



15 YARPEN

48 nyom-token



MINDEN SZÍNBŐL
16

8 hős-token



MINDEN HŐSNEK
2

A JÁTÉKTÉR ELRENDEZÉSE (2 JÁTÉKOS ESETÉN)



◆ ALAPFELÁLLÁS ◆

Mielőtt a *The Witcher Kalandjátékkel* játszani kezdenél, kövesd az alábbi lépéseket:

- 1., **Játéktábla lehelyezése:** hajtogasd szét a táblát, és helyezd a játéktér közepére úgy, hogy minden játékos kényelmesen elérje.
- 2., **Harc-kockák elvétele:** fogd a három harc-kockát, és helyezd a játéktábla mellé.
- 3., **Paklik előkészítése:** szín és típus szerint válogasd szét az egyes paklikat, majd külön-külön keverd meg őket. A fejlesztés-paklikat tessződ felre, a balsors- és a jószerencse-paklikat pedig helyezd lefordítva a táblán található helyükre. A három küldetés-paklit és a három nyomkeresés-paklit pedig helyezd a tábla mellé, annak átellenes széleihez, szintén lefordítva.
- 4., **Szörny-tokenek előkészítése:** keverd meg minden egyik paklit, és lefordítva helyezd őket a játéktábla mellé.
- 5., **Token-(jelölő)-készlet előkészítése:** típus szerint válogasd szét a tokeneket, és külön kupacokba helyezd őket a tábla mellé.
- 6., „**Háború menete**-jelző előkészítése: helyezz el egy általános-tokent a háború menete-jelző legfelső mezőjén.
- 7., **Akadályok lehelyezése:** helyezz egy-egy bronz szörny-tokent lefordítva a fenti három (szürke, lila és vörös) akadály-zónába, majd helyezz egy-egy balsors-tokent a lenti három (kék, sárga és zöld) akadály-zónába.
- 8., **Kezdőjátékos eldöntése:** az a játékos kezdi a játszmát, aki az eddigi pályafutása során a legtöbb szörnyet írtotta el.
- 9., **Hősök kiválasztása:** a kezdőjátékkal kezdve, majd az óramutató járásával megegyezően haladva a többi játékos is választ egy hőslapot, amit aztán maga elé helyez, a tábla széle mellé.

- 10., **Hős-kellékek elhelyezése:** minden játékos fogja a hőse figuráját, kockáit, hős- és akció-tokenjeit, fejlesztés-kártyáit, és annyi aranyat, amennyi a hőslapján olvasható. A játékon kívüli hőst és annak kellékeit tegyétek vissza a játék dobozába.
- 11., **DP-tokenek lehelyezése:** minden játékos egy hős-tokenjét a DiadalPont-skála nulladik, azaz kezdő mezőjére helyezi.
- 12., **Hős-figura lehelyezése:** minden játékos a hőse figuráját a tábla azon helyszínének valamely kör alakú mezőjére helyezi le, amely helyszín a hőslapjának bal alsó sarkában jelölve van.
- 13., **Kezdő küldetés húzása:** minden játékos a hőslapja által jelölt típusú küldetés-pakliból húz két lapot; az egyiket megtartja, és a hőslapja mellé helyezi felfordítva, a másikat pedig eldobja.
- 14., **Támogatás-küldetés jelölése:** minden játékos a támogatás-jelző azon lobogójára helyezi egyik hős-tokenjét, amely típusával megegyezik az aktuális támogatás-küldetése (lásd: 8. oldal).

MIKÉPP JÁTSSZ YARPENNEL?

Amennyiben valamely játékos Yarpent, a törpöt választja hősének, úgy a 10. lépés során a négy bajtárs-kártyát is magához veszi, és a hőslapja közelébe helyezi őket felfordítva.

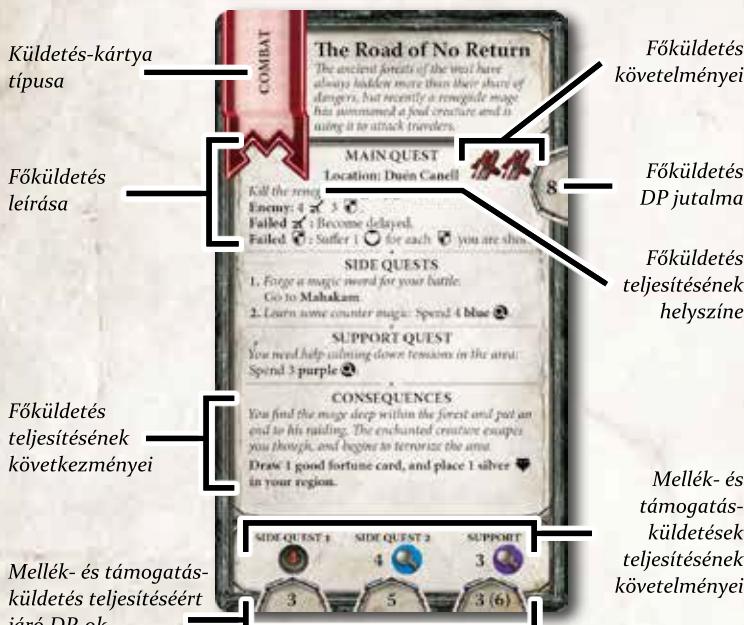
Yarpen hőslapján kétféle küldetés-pakli típus látható: amikor küldetés-kártya húzására kerül sor, előbb a két (harc- [vörös] vagy diplomácia- [lila]) pakli közül választ egyet, és mindenkét küldetés-kártyáját abból a pakliból húzza.

Yarpen egyéb tekintetben is különbözik a másik három hőstől; a játékosnak, aki Yarpent választja hőséül, mindenképp ajánlott a szabálykönyv Yarpenre vonatkozó, 10. oldalát áttanulmányoznia.

◆ KÜLDETÉSEK ◆

A játékban a fő hangsúly a küldetéseken van, a játékosok legfőbb célja a küldetéseik teljesítése. A játszma ideje alatt minden van egy felfordított küldetés-kártya a játékos előtt, amely több részküldetést is felsorol, amelyek teljesítése DiadalPontokkal (DP), valamint egyszer előnyökkel, mászor hártráltató hatásokkal jutalmazza a hőst. minden hős csak azon pakli(k)ból húzhat, amely pakli a hőslapján fel van tüntetve.

A teljesítéshez a játékosnak különböző feladatokat kell megoldania: úgy mint szerzemények elköltése, harrok megvívása, vagy adott helyszínre utazás. A követelmények leírását, és a feladatok teljesítéséért, valamint a következmények megoldásáért járó DP-jutalmakat a kártya taglalja.



◆ ÍGY JÁTSZD ◆

A *The Witcher Kalandjátékban* a játékosok a tábla helyszíneit bejárva teljesítenek küldetéseket, és szereznek DiadalPontokat. Egy játszma több körön át tart, a játékosok az óramutató járásával megegyezően követik egymást. Az aktív játékos a köre során két akciót hajthat végre, majd szembeszáll a régiójában található akadályal, és a köre véget ér.

AKCIÓK

Akciók végrehajtásával utazzák be a hősök a játék világát, kutatnak lehetséges nyomok és bizonyítékok után, és teljesítenek küldetéseket.

Akció végrehajtásakor a hős egy akció-tokenet helyez el a karakterlapja bármely szabad akció-mezőjén. Ez után végrehajtja az akciót a hőslap által meghatározottak szerint. Ugyanazon körben ugyanazt az akciót a hős kétszer nem hajthatja végre.



A köre végeztével a játékos leveszi az akció-tokenet a hőslapjáról, és visszahelyezi azt a maga előtt található token-készletébe.

Az alábbi szekció az egyes akciókat taglalja röviden:

Utazás & gyorsutazás

A hős utazás által járja be a játék helyszíneit, valamint ez is egy módja a nyomok megszerzésének. A játékos a hősét vagy utazás során egy úton, vagy gyorsutazással két útszakasz mentén mozdítja el. Majd megkapja a végcél után járó, az odaérkezéskor választható színű nyomot (lásd az 5. oldalon: „Mik a nyomok és a bizonyítékok?”). Végül, ha két út mentén haladt, húz egy balsors-kártyát is, és megcselekszi a következményeit.

Nyomkeresés

Nyomkeresés során a hős nyomok szerzése mellett akár összetűzsbe is keveredhet. Ezen akció végrehajtásakor a játékos húz egy lapot bármely nyomkeresés-pakliból, majd vállalja a következményeit. Végül a lapot a dobópaki tetejére helyezi - hacsak a kártya másképp nem utasítja.

Fejlesztés

A hős felszerelése és képességei fejlesztés révén fejlődnek. Fejlesztéskor a játékos két kártyát húz a hőse fejlesztés-paklijából, választ egyet, amelyet megtart, a másikat pedig eldobja.

Pihenés

A hős pihenés során regenerálódik. Pihenés-akció végrehajtásával a hős eltávolíthat két kisebb sebesülés-tokent, vagy egy súlyos sérülés-tokent a hőslapjáról.

Kotyvasztás (Geralt speciális képessége)

Geralt a vajárfőzletek készítésének mestere, kotyvasztással minden felfordított „főzet” fejlesztés-kártyáján 1 általános tokent helyez el.

Felkészülés (Triss speciális képessége)

Trissnek a varázsigéi kivetése felkészülést igényel, amellyel 1 általános tokent helyez el egy felfordított „varázsi” fejlesztés-kártyáján.

Dalolás (Kökörcsin speciális képessége)

Kökörcsin az utazásairól szóló költeményeivel és balladáival keresi a betevőre valót. Dalolásért két „aranyat” vételez magának a készletből.

Vezényszó (Yarpen speciális képessége)

Négy hűséges bajtársa várja minden tettre készen Yarpen utasításait. A vezényszóval kiválasztja két „bajtársa” kártyáját, és végrehajtja a kártyák által kiváltott hatásokat.

MIK A HELYSZÍNEK, AZ UTAK ÉS A RÉGIÓK?

A játéktábla a The Witcher világának több helyszínét is ábrázolja.

Minden egyes helyszínt egy névvel és szimbólummal ellátt színes lobogó, és négy kör alakú mező szimbolizál. A hősök a helyszínek között a sárgával jelölt utak mentén közelednek.

Az egyes helyszínek egy-egy régióhoz tartoznak, amely régiót a lobogó színe és szimbóluma jelöli. minden régióhoz tartozik egy neki megfelelő akadály-mező is, amely a tábla bal szélén található (lásd az 5. oldalon: „Mik azok az akadályok?”).



Duén Canell a jelölése szerint a kék régióhoz tartozik. Más helyszínekkel három út révén is összeköttetésben áll. Duén Canellbe érkezvén a hős egy sebesülését meggyógyíthatja - ezt jelöli a „szív” szimbólum ezen a helyszínen.

MANŐVEREK

Manőverek nevezünk minden olyan cselekvést, amit a játékos a köre során végrehajthat, és nem akció. Manővert minden egyes akció előtt és után is végrehajthat, tehát két akció között is. Az alábbi szekció röviden bemutatja az egyes manővereket:

Nyomok bizonyítékokra váltása

A játékos megadott számú nyom-tokent egy bizonyíték-tokenre vált a készletből a hőse karakterlapján szereplő váltási ráta alapján (ez oda-vissza is lehetséges!).



Geralt váltási rátaja

Mellékküldetés teljesítése

A játékos teljesíti egy mellékküldetése küldetés-kártyán feltüntetett követelményeit, ami például lehet szerzemények elköltése, vagy adott helyszínek felkeresése. Amint ez teljesül, azonnal megkapja az érte járó DP-ot, aztán elhelyez egy általános tokent a küldetés-kártya mellékküldetést jelölő mezőjén, jelezvén, hogy teljesítette azt.



Teljesített mellékküldetés

Támogatás-küldetés teljesítése

Ez a manőver csak akkor hajtható végre, amikor a játékos hőse azonos helyszínen tartózkodik egy ellenfelével. A játékos elkölti az ellenfele támogatás-küldetésénél jelölt szerzeményeket. A támogató játékos így azonnal 6 DP-ot, míg a küldetés tulajdonosa 3 DP-ot zsebelhet be. A támogatott játékos a támogatás-küldetés mezőjén egy általános-tokent is elhelyez, ezzel jelezve, hogy egy másik játékos már teljesítette azt.

Főküldetés teljesítése

A játékos ezt a manővert csak abban az esetben hajthatja végre, ha hőse a főküldetésnél megadott helyszínen tartózkodik. Ekkor elkölti az adott küldetésnél feltüntetett szerzeményeket. Amennyiben a főküldetés során ellenféllel is össze kell csapnia, úgy harcba bonyolódik az említett ellenféllel. Ám a küldetés teljesül a harc kimenetelétől függetlenül is! Ez után megkapja a főküldetés leírása mellett jelölt DiadalPontokat. Aztán végrehajtja a kártyán taglalt következményeket, majd a küldetés-kártyát áforránya a másik oldalára. Végül húz két lapot hőse küldetéspaklijából, az egyiket megtartja és maga elé helyezi, a másikat pedig eldobja.

NYOMOK ÉS BIZONYÍTÉKOK

Küldetés teljesítéséhez a hősnek bizonyítékokat kell szereznie. A bizonyítékokhoz pedig nyomokra van szükség, amelyeket később bizonyítékokra válthat a szerzemények váltási rátaja szerint.



Vörös nyom



Vörös bizonyíték

Nyomokat a különböző helyszínekre történő utazással, valamint nyomkeresés-kártyák feladatainak megoldásával szerezhet a hős.

Az alábbi ábrák azt mutatják, mennyi és milyen típusú nyomat kaphat a hős, amikor egy helyszínre megérkezik.



1 nyomat kap
a jelzett
színból.
1 nyomat kap a
jelzett színek
valamelyikéből.

1 nyomat kap a
jelzett színek
bármelyikéből.
1-1 nyomat kap a
jelzett színek
mindegyikéből.

Kereskedés szerzeményekkel

A játékosnak lehetősége van nyomok és aranyak cseréjére egy másik játékossal, ha ugyanazon helyszínen tartózkodnak épp. A váltási ratája ezen szerzeményeknek csak a játékosok között alkun műlik.

Barát felfogadása (csak Kökörcsin cselekedheti)

Kökörcsin 1 arany elköltésével egy általános tokent helyezhet el egy felfordított „barát” fejlesztés-kártyáján.

MIK AZOK AZ AKADÁLYOK?

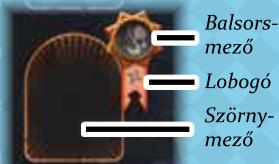
A játékos kétféle akadállyal találhatja szembe magát a játszma során: szörnyekkel (és emberi „szörnyetegekkel”) és a balsorssal.



Balsors-
token

Szörny-token hátlapok (bronz, ezüst és arany)

Az akadályok az egyes akadály-zónák nekik megfelelő mezőit foglalják el. Egy szörny-mezőt tetszőleges számú szörny-token foglalhat el, de egy balsors-mezőt csak egy balsors-token birtokolhat. Egy időben minden két akadálytípus jelen lehet az akadály-zónában.



A piros régió
akadály-zónája

AKADÁLYBA ÜTKÖZÉS

Két akciója és egyéb manőverek végrehajtása után a játékos a köre végén leküzd a régiójában található akadályt. Ehhez az adott régió akadály-mezőjében található akadályok közül kiválaszt egyet. Ha nem található semmilyen akadály a régiójában, a háború menetét mozdítja előre helyette (lásd a 8. oldalon: „A háború menete”).

Amennyiben a leküzdendő akadály a „balsors” maga, úgy a játékos eldobja a balsors-tokent, húz egy balsors-kártyát, és végrehajtja azon kártya következményeit.

Szörnyekkel a hős aképp küzd meg, hogy felfordítja a választott szörny-kártyát (ha még nincsen felfordítva), és harcba bocsátkozik az ellenfelével (lásd a 6. oldalon: „Harcok”). Amennyiben a régiójában több szörny is található, úgy azok közül csak egyet választ, és azzal küzd meg.



PÉLDA EGY KÖRRE



Geralt az „Ahonnan nincs visszatérés” küldetést választotta. Két vörös bizonysték-tokennel már rendelkezik, így a főküldetése teljesítéséhez Duén Canellbe kell utaznia. Ezen felül már van két kék színű nyoma.

- 1., Mert a fő küldetése teljesítéséhez egy harcot is meg kell vínia, ezért előre felkészül rá. Első akciójaként kotyvaszt, és elhelyez egy-egy általános tokent minden főzet fejlesztés-kártyáján, amik még jól fognak jönni neki a harc során.
- 2., Második akciójaként gyorsutazást hajt végre, amellyel két utat is haladhat: Vizimából Brokilonba, majd onnan Duén Canellbe. Ez után Duén Canellben szerez egy kék nyomot a már meglévő két kék mellé. A „szív” szimbólum miatt itt gyógyulhat, ezért levesz a hőslapjáról egy kisebb sebesülés-tokent. Majd, mert két utat is haladt, húz egy balsors-kártyát, és végrehajtja a következményeit.
- 3., Következő lépésként manövert hajt végre: megoldja egy mellék-küldetését; a három kék nyom elköltsével 4 DiadalPontot szerez, aztán egy általános-tokennel teljesítettként jelöli meg ezt a mellékküldetését.

4., Majd a „főküldetés teljesítése” manövert hajtja végre, elköltve a két bizonystéköt, és megküzdve a főküldetés leírásában szereplő ellenféllel. Az küzdelem után (függetlenül annak kimenetelétől) 8 DP-ot kap a küldetés teljesítéséért, utána megcselekszi a kártya leírásában szereplő következményeket. Aztán a küldetés-kártyát átfordítja, majd két új küldetés-kártyát húz, és kiválasztja közülük a következő küldetését.

5., Két akciót már véghezvitt, és nem szándékozik több manövert megcselekedni, így végül szembeszáll a kék régióban található akadálytal. Bár két akadály is az útjában áll, csak egyel kell megküzdenie. A lefordított ezüst szörnyet választja: felfordítja a választott szörny-kártyát, és megküzd az ellenféllel.

A harc után Geralt köre véget ér. Eltávolítja az akció-tokenjeit a hőslapjáról, ami után a bal keze felé eső játékos megkezdheti a saját körét.

❖ HARCOK ❖

Amikor a hős ellenféllel kerül szembe, harcba bocsátkozik vele. Ellenfél jöhét szembe nyomkereséskor, balsors révén, a főküldetése egyik feltételeként, vagy az aktuális régió akadályaképp.

A harc megkezdése előtt a hős végrehajt minden „dobás előtt” hatást. Ez után a harc- és a hős-kockáival együttesen dob, majd összegzi a dobása eredményeit.

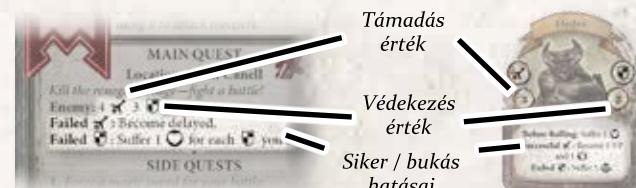
Lehetősége lehet a dobás eredményének módosítására az alábbiak által:

- * Költhet 1 ♦ -t és 1 ✪ -t ehhez: ♦
- * Felhasznál egy harc közben is kijátszható fejlesztés-kártyát
- * Felhasznál egy harc közben is kijátszható jószerencse-kártyát

Összehasonlíta a saját összes ✪ -át az ellenfél támadás-értékkel (a ✪ mellett látható számértékkel). Ha a két ✪ -érték egyenlő, vagy nagyobb az ellenfele támadásánál, úgy a hős támadása sikeres, és végrehajthatja a „sikeres ✪ ” hatást (pl.: „Sikeres ✪ : szerzel 1 O -t”); viszont ha a hős ✪ -értéke kisebb, mint az ellenfél támadás-értéke, akkor a játékos támadása sikertelen, és a „sikertelen ✪ ” hatást viszi véghez.

Majd összehasonlítja minden ♦ -ét az ellenfele védekezés-értékkel (a ♦ mellett látható számértékkel). Ha a két ♦ -érték egyenlő vagy nagyobb, mint az ellenfelé, a hős sikeresen védekezett, és a „sikeres ♦ ” hatást oldja meg; viszont ha a ♦ -értéke kisebb, mint ellenfelének védekezés-értéke, úgy a játékos védekezése sikertelen, és a „sikertelen ♦ ” hatást viszi véghez.

Végül, ha az akadály egy szörny, és a hős támadása sikeres volt, akkor a szörny legyőzött, és a tokenjét el kell dobni. Amennyiben a hős nem diadalmaskodott a szörny fölött, az felfordítva az aktuális akadály-zónájában marad.



Harc ellenféllel a főküldetés leírásában

Ezüst szörny-token

KOCKADOBÁSOK EREDMÉNYE

A kockák minden oldala egy vagy akár több eredményt is adhat.

Néhány játékmechanikai elem megkívánja, hogy a játékos dobjon a kockáival. Harc során a hősök összesítik a kockák által adott eredményeket, ami eldönti, győzedelmeskedtek, vagy elbuktak-e. Egyes eredmények fejlesztés-kártya hatásokat is kiválthatnak.

Némely nyomkeresés-kártyák utasíthatják a hőst, hogy dobjon a hős-kockájával, és a dobás eredményétől függően hatással lehetnek a hősre. Siker dobásához a hőslapon látható szimbólumot ábrázoló oldalat kell kivetnie a játékosnak. minden hős számára más és más szimbólum az, ami sikeres dobásnak számít.

Minden lehetséges kockadobás eredményért lásd a szabálykönyv 16. oldalán látható referenciaablázatot!



Geralt számára a sikert egy vajákkel (az „Igni”) jelenti



A kocka ezen oldala 1 ♠ -t ad



A kocka ezen oldala 1 ♡ -t ad



A kocka ezen oldala 1 ♠ -t és 2 ♡ -t ad

PÉLDA A HARCRA

Geralt egy lefordított ezüst szörny-akadályba ütközik. Felfordítja a tokent, és konstatálja, hogy egy fléderrel kell megközdenie. Előbb a „harc előtt” hatást végrehajtva szerez egy könnyebb sebesülést, és elhelyezi a tokent a hőslapján. Aztán dob a harc-kockáival és a hős-kockáival, a következő eredményeket kapva:



A kockák ezeket az eredményeket adják: 3 ♠, 1 ♡, 1 ♠, és 1 ♡

Geralt felhasználja 1 ♠ -ét az „Igni” fejlesztés-kártyája hatásának kiváltására, ami további 2 ♠ -t eredményez. Tovább felhasználja az 1 ♡ -át és vele 1 ♠ -t plusz 1 ♡ eredményt.

Dobása eredményeinek módosítása után ezt a végeredményt kapja: 4 ♠ és 2 ♡, amelyek így elegendők a sikeres támadáshoz, és a sikeres védekezéshez a fléder ellen.

Geralt sikeres támadása 1 aranyat és 1 DP-ot jelent számára. Mivel nem bukott el a védekezés során, ezért annak hatását sem szenvedi el. És mert legyőzte a flédert, eldobja a szörny-kártyát.



MILYEN SEBESÜLÉSEK VANNAK?

A hősök sérülésének két fajtája van: a könnyebb sebesülések (○), és a súlyos sérülések (◎). minden sebesülés-token kétoldalú, az egyik oldalon egyik, másik oldalon a másik fajta sérülés ábrájával.

Bár a hősök nem halhatnak meg, ám csak korlátozott mértékű sérülés elviselésére képesek, amely mértéket a hőslapon található „sebezhető akció-mezők” száma határozza meg.

Vannak hatások, amelyek a hős sérülését okozhatják. Sebesülés elszenvedésekor a játékos a hatás által leírt számú sebesülés-token vesz ki a készletből, majd a megadott oldalával (könnyebb sebesülés- vagy súlyos sérülés-oldalával) felfordítva elhelyezi azokat bármely, még szabadon álló sebezhető akció-mezőjén.

Amíg egy akció-mezőt egy sebesülés-token foglal el, addig a hős nem helyezheti el az akció-tokenjét ugyanazon mezőn; így azt az akciót végre sem hajthatja, míg a sérülést meg nem gyógyítja.

Hőslapjáról sebesülést a hős többféleképpen is eltávolíthat, mint például pihenés-akció végrehajtásával, „szív” szimbólummal jelölt helyszín felkeresésével, vagy egyes kártyák hatása által.



Sebezhető akció-mező



Könnyebb sebesülés



Súlyos sérülés

◆ A JÁTSZMA MEGNYERÉSE ◆

Amint valamely játékos teljesíti a harmadik küldetés-kártyáját, a többi játékos még egy kört lejátszik, ami után a játszma véget ér. A végén a legtöbb DiadalPontot elérő játékos nyeri meg a játszmát.



◆ TOVÁBBI SZABÁLYOK ◆

Ez a szekció a játék szempontjából fontos további szabályokat taglalja:

DIADALPONTOK

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

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 tokenet 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 elfogása után el kell dobni.

TÁMOGATÁS-JELZŐ

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

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



A támogatás-jelző

A HÁBORÚ MENETE

A háború menete-jelző szimbolizálja minden a felfordulást és zürzavart, amit Nilfgaard okoz, és egyben akadályokkal népesít be a világot.



A háború menete-jelző

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 helyezi azt az aktuális régiója akadály-zónájába.

JELLEMZŐK

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

FELADATAK

Néhány nyomkeresés-kártya további feladatakkal is megbízhatja a hőst, amely feladatak nem kötelező jellegűek, ám kisebb jutalom jár értük. A hős ezen kártyákat a feladat elvárásainak és jutalmának emlékeztetőjével minden daddig megtartja, amíg végre nem hajtja a választható küldetést.

Számos nyomkeresés-kártya feladatait 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 elő. 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 LEHELYEZÉSE

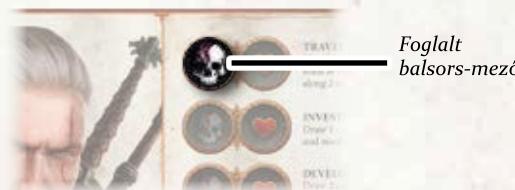
Némely hatások szörnyeket (✿) helyeznek le a régiókban. Egy szörny lehelyezéséhez a játékos húz egy lapot a jelzett fajtájú (bronz, ezüst vagy arany) szörny-pakli tetejéről, és lefordítva az adott régió akadály-zónájára helyezi le. Amennyiben abban a zónában már van szörny, úgy az újabb szörnyet a korábbi(ak) 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: „szenvédj el 1 ⚡-ot”. Balsors elszenvendésekor a hős egy balsors-jelölőt helyezi 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.



ÉS HOGY HOGYAN TOVÁBB?

Most, hogy végigolvastad ezt a füzetet, készen állsz lejátszani az első játszmádat. Ha közben kérdésed adódna, ne szégyell a szabályok összefoglalóját is segítségül hívni! 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 játékest, hogy helyezzen le balsors-tokenet egy olyan régióra, amelyen már van balsors, úgy a régió helyett a hőslapjára helyezi el azt (ha lehetséges!).