

PÉLDA EGY KÖRRE



Geralt az „Ahonnan nincs visszatérés” küldetést választotta. Két vörös bizonyíték-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 vívnia, ezért előre felkészül rá. Első akciójaként kotyvaszt, és elhelyez egy-egy általános tokent mindkét 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 manővert hajt végre: megoldja egy mellékküldetését; a három kék nyom elköltésével 4 DiadalPontot szerez, aztán egy általános-tokennel teljesítettésként jelöli meg ezt a mellékküldetését.

4., Majd a „főküldetés teljesítése” manővert hajtja végre, elköltve a két bizonyítékot, 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 manővert megcselekedni, így végül szembeszáll a kék régióban található akadállyal. Bár két akadály is az útjában áll, csak egyet kell megküzdnie. 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 jöhet 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:

- ✱ Költs 1 -t és 1 -t ehhez:
- ✱ Felhasznál egy harc közben is kijátszható fejlesztés-kártyát
- ✱ Felhasznál egy harc közben is kijátszható jóserencse-kártyát

Összehasonlítja a saját összes -át az ellenfél támadás-értékével (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 -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-értékével (a mellett számmal). 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.

