

MANŐVEREK

Manővernek nevezzük minden olyan cselekvést, amit a játékos a köré 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-token egy bizonyíték-tokenre vált a készletből a hőse karakterlapján szereplő váltási ráta alapján (ez oda-vissza is lehetséges!).



Geralt váltási rátája

Mellékküldetés teljesítése

A játékos teljesíti egy mellékküldetés küldetés-kártyán feltüntetett követelményeit, ami például lehet szerzemények elköltése, vagy adott helyszínek felkeresése. Amint ez teljesül, azonnal megkapja az érte járó DP-okat, aztán elhelyez egy általános token 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 elkölte 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 elkölte 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 átfordítja 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 rátája szerint.



Vörös nyom



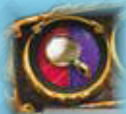
Vörös bizonyíték

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

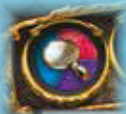
Az alábbi ábrák azt mutatják, mennyi és milyen típusú nyomot kaphat a hős, amikor egy helyszínre megérkezik.



1 nyomot kap a jelzett színből.



1 nyomot kap a jelzett színek valamelyikéből.



1 nyomot kap a jelzett színek bármelyikéből.



1-1 nyomot kap a jelzett színek mindegyikéből.

Kereskedés szerzeményekkel

A játékosnak lehetősége van nyomok és aranyak cseréjére egy másik játékoskal, ha ugyanazon helyszínen tartózkodnak épp. A váltási rátája ezen szerzeményeknek csak a játékosok közötti alkun múlik.

Barát megfizetése (csak Kökörcsin cselekedheti)

Kökörcsin 1 arany elköltésével egy általános token 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.

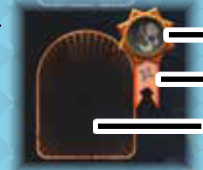


Szörny-token hátlapok (bronz, ezüst és arany)



Balsors-token

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 mindkét akadálytípus jelen lehet az akadály-zónákban.



A piros régió akadály-zónája

Egy akadály-zóna egy régióhoz tartozik, amely régiót a lobogó színe, és a lobogón látható szimbólum azonosít.

AKADÁLYBA ÜTKÖZÉS

Két akciója és egyéb manőverek végrehajtása után a játékos a köré 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 mozditja 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.

