

KOCKADOBÁSOK EREDMÉNYE

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

Néhány játékmekanikai elem megkívánja, hogy a játékos dobjon a kockáival. Harc során a hősök összesítik a kockáik 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 oldalt 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 referenciablázatot!



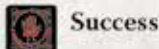
A kocka ezen oldala 1 -t ad



A kocka ezen oldala 1 -t ad



A kocka ezen oldala 1 -t és 2 -t ad



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

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 ama 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. Továbbá felhasználja az 1 -át és vele 1 -t plusz 1 eredményért.

Dobása eredményeinek módosítása után ezt a végeredményt kapja: 4 és 2 , amelyek így elegendőek 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 szenved 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 oldalán egyik, másik oldalán 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-tokent 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 játszik, ami után a játszma véget ér. A végén a legtöbb DiadalPontot elért játékos nyeri meg a játszmát.

