

# A kocsmá

Mielőtt elindulnának éjszakai kalandozásaikra, a bandatagok a kocsmában felszerelést vásárolnak. Minden banda két felszerelési tárgyat választhat, de a játék végén ki kell fizetniük ezek árát összelopott kincseikből.

## A felszerelési tárgyak

9 felszerelési tárgy van, mind ilyen vagy olyan módon hasznos a tolvajoknak.

Minden felszerelési tárgynak van egy képessége, valamint egy ára - a játék végén ennyi dukátot kell fizetni érte.

**A** **Zárpiskáló**



**B**

**C** feltörésénél e karaktered elmeértékéhez +1 járul.  
Ha 6-ost dobsz, a Zárpiskáló eltörik, többé nem használható.  
Ár: 2 dukát.

**D**

## Hé, kocsmáros!

### Még egy kört!

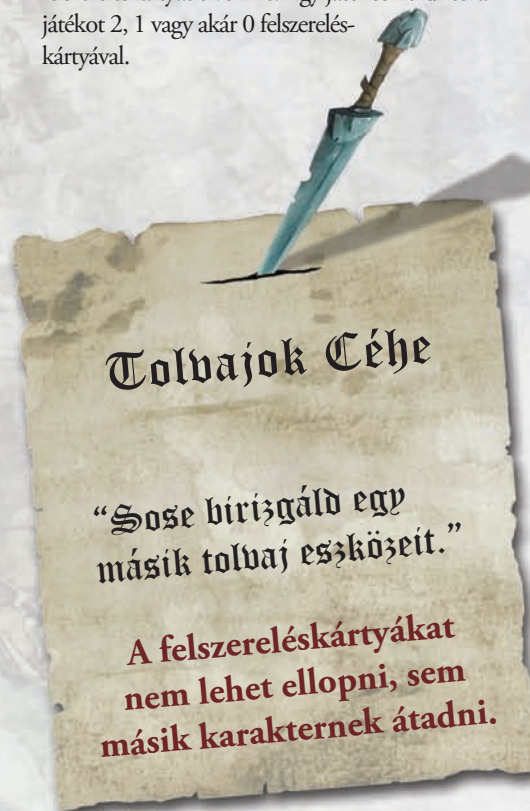
A felszerelési tárgyak elvételére még a karakterek játéktáblára történő felrakása előtt sor kerül.

**1. lépés:** A 9 felszerelőkártyát képpel felfelé ki kell rakni az asztalra.

**2. lépés:** A kezdőjátékos választ magának egy felszerelőkártyát, elvéve azt. Utána az óramutató járása szerint a többiek is választanak maguknak egyet-egyét.

**3. lépés:** A játékosok még egy felszerelőkártyát választanak maguknak, de most az óramutató járásával ellentétes sorrendben, kezdve azzal, aki utoljára választott a 2. lépés során. Így minden játékos kétszer választhat felszerelőkártyát.

Aki épp soron van, passzolhat is, nem kötelező felszerelőkártyát elvennie. Egy játékos kezdheti a játékot 2, 1 vagy akár 0 felszerelőkártyával.



## Tolvajok Céhe

“Sose bírizgáld egy másik tolvaj eszközeit.”

**A felszerelőkártyákat nem lehet ellopni, sem másik karakternek átadni.**

## A felszerelés kiosztása

Minden elvett felszerelőkártyát egy adott karakterhez kell csatolni. Egy karakterhez csak egy felszerelőkártya lehet csatolva.

A felszerelések a játék végéig segítik a karaktereket (kivéve, ha a szövegük másként rendelkezik).

## Az adósságokat meg kell fizetni, hékás!

A játék végén minden játékosnak meg kell fizetnie a kocsmáros felé fennálló tartozásait, még mielőtt kiderülne, ki is győzött.

Ekkor az összes, a játék elején elvett felszerelőkártya árát ki kell egyenlíteni - még akkor is, ha éjszakerővel nem voltak használva.

**A** Név

**B** Illusztráció

**C** Képesség

**D** Ár

### Mordály



Mielőtt támadna vagy védekezne, a karakter dob egy kockával.

1-4: Normál harc.  
5-6: A karakter azonnal győz.  
Ár: 2 dukát.

### Úti passzus



Karaktered mozgása közben használható e kártya képességét.

Ez a karaktered keresztülhaladhat egy csapórácson.  
Ár: 2 dukát.

### Zárpiszkáló



Zár feltörésénél e karaktered elméleti értékéhez +1 járul.

Ha 6-ost dobsz, a Zárpiszkáló előrik, többé nem használható.  
Ár: 2 dukát.

### Áöltözlet



Poroszló nem támadhatja meg ezt a karaktert, nem is léphet arra a mezőre, ahol ő van.

Ár: 2 dukát.

### Céhkönyv



Játékként egyszer, e katakter aktiválásakor használható.

Akciójelzők elköltése nélkül veheted el a feladatkártyát.

Ár: 2 dukát.

### Rejtekkutak térképe



Karaktered mozgása során egyik címeres\* mezőről a másikra léphet.

Ár: 2 dukát.

### a Düh kardja



Támadásnál vagy védekezésnél karaktered legjobb eredményéhez +1 járul. Ha veszít, a kard elvesz, többé nem használható.

Ár: 2 dukát.

### Pajzs



Csak védekezés közben hat. Döntetlennél a te karaktered győz.

Ár: 2 dukát.

### Lakat



Játékként egyszer e karakter aktiválásakor egy kincset rárakhatod erre a lapra. Ez a kincs nem lopható el, de továbbra is beleszámít a súlylimitbe.

Ár: 2 dukát.

\* L. a 4-es kalandot, a Hamvak Királyát.