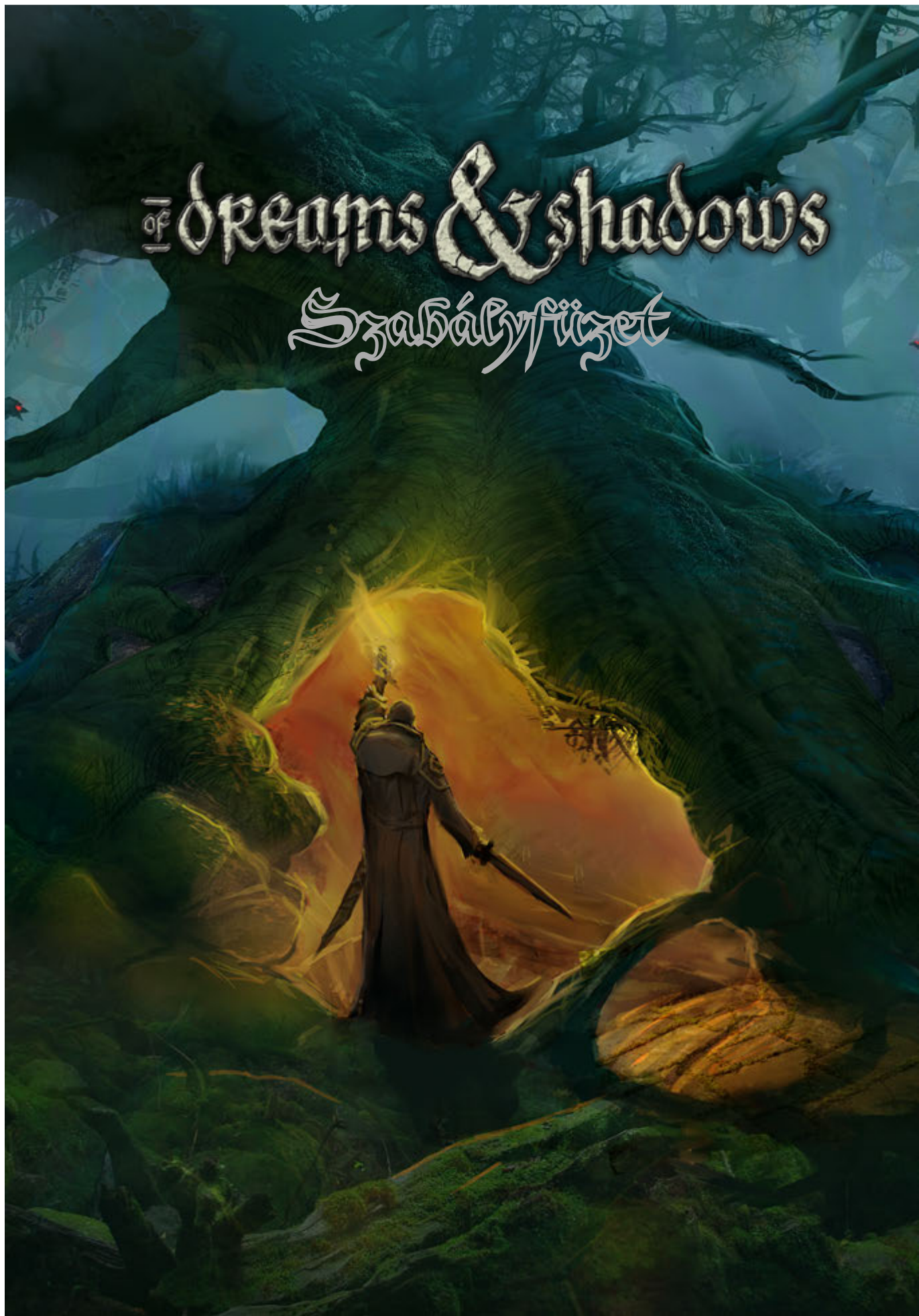


of Dreams & Shadows

Szabályfüzet



TARTALOMJEGYZÉK

1. Tartozékok
2. Előkészületek
3. A játék menete
4. Kártyák és jelzők

KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező Gordon Alford

Grafikus Matt Forsyth
Steven Preisman
Simon Buckroyd

Web Design Crispen Smith

Fordító Thaur (thaur@freemail.hu)

TARTOZÉKOK

játéktábla

41 karakterkártya

- 8 bajnok
- 3 főellenség
- 30 ellenség

100 történetkártya

- 64 világgártya
- 36 küldetés-kártya

48 erőforráskártya

40 csapáskártya

15 eseménykártya

6 lezáráskártya

72 lapka (talpakkal)

95 jelző

- sorsjelző
- 18 árnyékjelző
- 24 aranyjelző
- 12 segélyjelző
- 8 életerőjelző (bajnokoké)
- 8 akaraterőjelző (bajnokoké)
- 12 életerőjelző (ellenségeké)
- 12 küldetésjelző

ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek során az alábbi lépéseket hajtsátok végre:

A játéktábla

A játéktáblát rakjátok ki az asztal közepére.

A sorscsillag

A sorsjelzőt rakjátok a játéktábla jobb felső sarkában található sorscsillag 1-es mezőjére.

A főellenség

Közösen válasszatok egy főellenséget. A kártyájának előoldalán leírtakat követve rakjátok fel a térképre küldetés- és árnyékjelzőket, valamint az ellenségek lapkáit a megfelelő helyekre. A megmaradt küldetés- és árnyékjelzőket, lapkákat kupacoljátok a játéktábla bal oldala mellé.

A paklik

Fajták szerint válogassátok szét és keverjétek meg a kártyákat. A paklikat rakjátok le a játéktábla alá, illetve a játéktáblától jobbra. A paklik sorrendje balról jobb felé haladva: erőforráspakli, csapáspakli, a négy világpakli (főváros-, ország-, vadon- és mélységpakli), az adott főellenség küldetésapaklija, valamint az ellenség- és az eseménypakli. Az ellenségpakliban csak a normál ellenségek kártyái legyenek. A veszélyesebb ellenségek kártyái közül keressétek ki az adott főellenséghez tartozókat és ezeket képpel lefelé rakjátok le a főellenség kártyája mellé. A másik két főellenség küldetéseit és veszélyesebb ellenségeit rakjátok vissza a játék dobozába.

A bajnokok

Mind válasszatok magatoknak egy bajnokkártyát, utána pedig keressétek ki az erőforráspakliból a kezdő erőforrásait. Aranyatokat (**ha kaptok**) rakjátok rá bajnokotok kártyájára, a bajnok lapkáját pedig rakjátok a térkép megjelölt helyszínére. Végül rakjátok le bajnokotok életerő- és akaraterőjelzőjét a játéktábla alsó részén lévő két sáv megfelelő mezőire.

A kincstár

A megmaradt aranyakat rakjátok le a játéktábla mellé, attól balra.

A Kéz

Csapjátok fel az erőforráspakli legfelső 5 lapját, és ezeket egymás mellé rakjátok le az erőforráspakli alá.



A játéktábla alatt legyenek az erőforrás-, világ- és küldetésapaklik. Az esemény-, főellenség- és ellenségpaklik pedig a játéktáblától jobbra legyenek.

A JÁTÉK MENETE

Felvonások, fordulók

A játék két felvonásból áll. Az 1. felvonás öt fordulóból áll, amelyek mindegyike négy fázisból: akciók, harc, történet és események. Minden eseményfázis végén egy mezővel előrébb mozog a sorsjelző, és amikor eléri az 5-ös mezőt, az jelzi az 1. felvonás utolsó fordulójának kezdetét. A föllenség csak a 2. felvonás kezdetén jelenik meg. A 2. felvonásban már csak két fázisból állnak a fordulók, az akció- és a harci fázisból. A 2. felvonás is öt fordulóból áll, bár előbb is véget érhet, ha akár a föllenség, akár a bajnokok vereséget szenvednek.

Ha véget ér a játék, a megfelelő lezáráskártyáról olvassátok le, mi lett bajnokaitok sorsa.

Kezdeményezés

Minden forduló legelején vessétek össze bajnokaitok gyorsaságát, hogy meghatározzátok a kezdeményezési sorrendet - ez vonatkozik majd mind az akció-, mind a harci, a történet- és az eseményfázisra. Az kezd, akinek a legnagyobb a gyorsasága. Ha itt holtverseny van, az ebben érintettek dobznak, és aki a legnagyobb dobás, azé a kezdeményezés. A kezdeményezési sorrend mindig a kezdeményezést nyerő játékos bal oldali szomszédjával folytatódik és így, az óramutató járása szerint halad.

Az akciófázis

Az akciófázisban a soron lévő játékos legfeljebb három akciót hajthat végre, ami lehet: utazás, pihenés, varázslás, erőforrásgyűjtés, ajándékozás/elvétel, a bajnok egyedi akciójának használata, valamint árnyéküzés. Az egyedi akciókat leszámítva ugyanazt az akciót többször is végrehajthatjátok. Az akciófázist a kezdeményezés nyertese kezdi, és őt az óramutató járása szerinti sorban követitek. Miután már mind végrehajtottátok akcióitokat, az akciófázis befejeződik.

A végrehajtható akciók:

Utazás

Bajnokod lapkáját átrakod a térképen egy olyan szomszédos mezőre, amit útvonal köt össze azzal, ahol most van. A folyamatos vonalak föld feletti, a szaggatottak föld alatti útvonalakat jelölnek.

Pihenés

Bajnokod szusszan egyet, ellátja a sebeit, gyógyulva legfeljebb 2 életerőt - ezt a játéktáblán, az életerősávon jelöld. Bajnokod kártyáján látható, mennyi a maximális életereye, ennél nem lehet több az életerőd.

Varázslás

Válassz ki egyet bajnokod varázslatai közül és kövesd a kártya instrukcióit.

Erőforrásgyűjtés

Ha bajnokod főváros vagy ország mezőjén van, válassz a Kézből egy lapot. Vagy fizess meg annak aranyköltségét, vagy teljesítsd a próbáját, hogy utána az erőforráskártyát bajnokodhoz csatold (ami azt jelenti a gyakorlatban, hogy lerakod bajnokod kártyája mellé). Végül pótolod ki a Kezet, felcsapva az erőforráspakli legfelső lapját. Erőforrásgyűjtésnél - akkor is, ha elrontod a próbát és nem sikerül lapot szerezned - utána eldobhatsz a Kézből egy kártyát (visszakeverve azt a pakliba), de persze helyett is új lapot kell felcsapnod az erőforráspakli tetejéről.

Ajándékozás/elvétel

Bajnokod bárhány fegyver-, páncél-, tárgy- és ereklyekártyáját, valamint aranyát és küldetésjelzőjét átadhatod egy másik, a tiéddel egy mezőn tartózkodó bajnoknak. Vagy helyett elvehetsz erőforrásokat egy olyan bajnoktól, aki ugyanazon a mezőn tartózkodik, mint a tiéd - ha a játékos a ebbe beleegyezik. Harci képességek, varázslatok és társak nem cserélhetnek így gazdát.

Egyedi akció

Hajtsd végre a bajnokkártyádon írottakat.

Árnyéküzés

Arról a mezőről, ahol bajnokod van, távolíts el egy árnyékjelzőt.

A próbák

A játék kihívásai, erőforrásgyűjtéstől történetek teljesítéséig, próbákat igényelnek. Minden próbánál szerepel a nehézség, valamint a próbára teendő tulajdonság.

Próba során dobsz egy kockával és az eredményt hozzáadod az adott tulajdonságodhoz: ez az összeg a próba eredménye. Ha a próba eredménye legalább annyi, mint a nehézség, sikerült a próbád. Ha viszont a próba eredménye kisebb a nehézségnél, elbukta a próbát, és ilyenkor elszenveded a kártyán felsorolt negatív hatásokat. A történetek próbáinál lehetőség van arra, hogy segélyjelzőket költve megnöveljed a dobásod értékét - egészen 6-ig -, így könnyebben teljesítheted az adott próbát.

A harci fázis

Miután véget ért az akciófázis, minden olyan bajnok harcra kényszerül, akinek lapkája olyan mezőn van, ahol van ellenség lapkája is.

Harci körök

A harc körökből áll, ebben kezdeményezési sorrendben jönnek egymás után a játékosok - persze kimarad az, akinek nem harcol a bajnoka. Addig tart a harci fázis, amíg minden ellenség vagy bajnok le nem győzetik.

Támadás

A harci körben minden játékos választ egy ellenfelet, akivel harcolni fog és megtámadja azt: *támadópróbát* dob ellene, vagyis dob egy kockával és az eredményhez hozzáadja bajnoka erejét (amit erőforrás- vagy csapáskártyák csatolása módosíthat). Harci körében egyszer mindenki újradobhatja egy kockáját 1 akaraterőért. A próba eredményét az ellenség védekezőértékével kell összevetni. Ha sikeres a próba, az ellenség annyi életerőt veszít, amennyivel több a próba eredménye védekezőértékénél.

Védekezés

Támadása után minden bajnoknak védekeznie kell a vele harcoló ellenség támadása ellen - még az az ellenség is visszatámad egy utolsót, akit a bajnok támadása legyőzött. A *védekezőpróbánál* a játékos dob egy kockával és az eredményhez hozzáadja bajnoka gyorsaságát. A támadásnál felhasznált erőforráskártyák módosíthatják a gyorsaságot. Ha a játékos nem dobta újra támadását, most 1 akaraterő elköltésével újradobhatja védekezőpróbáját. A próba eredményét az ellenség támadóértékével kell összevetni. Ha sikeres a próba, a bajnok nem veszít életerőt, elrontott próbánál viszont a bajnok annyi életerőt veszít, amennyivel kevesebb a próba eredménye az ellenség támadóértékénél. A játékosok elveszített életerejüket a játéktáblán, az életerősávon jelzik, mozgatva ott bajnokuk jelzőjét.

Egyesült erővel

Ha egy mezőn több bajnok, ellenség is tartózkodik, a bajnokok támadhatják ugyanazt az ellenséget, sőt ezek játékosai még azt is eldönthetik, milyen sorrendben támadnak. Ha már mind végrehajtottak egy támadást, ki kell választaniuk maguk közül egy bajnokot, aki egy ottani ellenség ellen védekezést dob (az ellenségek is egyszer támadnak harci körönként). Minden ottani ellenség támad - a sorrendjüket megint az ottani bajnokok játékosai határozzák meg -, és minden ellenség ellen ki kell jelölni egy bajnokot, aki védekezik ellene. Ugyanakkor egyes ellenségek esetében ezt a szabályt felülbírlják saját célpontválasztásos képességeik.

Visszavonulás

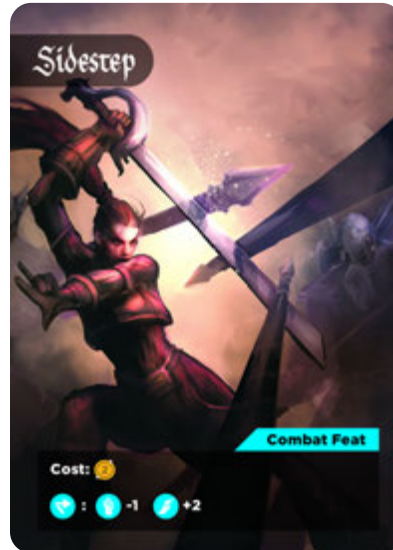
A harci kör végén minden játékos eldöntheti, visszavonul-e. Aki így tesz, az bajnokának lapkáját visszarakja arra a mezőre, ahol ezt a mezőt megelőzően volt. Azonban nem lehet visszavonulni olyan mezőre, ahol van ellenség. Emellett bizonyos történetek, csapások és ellenségek is megtilthatják a visszavonulást. Az a bajnok, aki visszavonult, az ebben a fázisban már nem harcol.

Rajtaütés

Bizonyos kártyáhatások, akciók rajtaütéssel kezdődnek, ami harcot jelent a harci fázison kívül. Egyetlen harci körre kerül sor ilyenkor a támadó (rajtaütő) és a megtámadott között. Ha bajnok üt rajta valakin, támadópróbát dob csak, védekezőpróbára nem kerül sor. Ha bajnokon ütnek rajta, védekezőpróbát dob csak, támadópróbára nem kerül sor. A harci kör befejeztével a rajtaütés is véget ér - bár alkalmasint normál harc követheti, így a történetek rajtaütései általában teljes harci fázist indítanak (ahogy az a történetkártyán olvasható). Ugyanakkor képesség, egyedi akció miatti rajtaütést nem követ rendes harc.

Párbaj

Egyes történetek, ellenségek párbajt jelentenek. A párbaj pont ugyanúgy folyik, mint a rendes harc, azonban a bajnok nem kapja meg társártyái bónuszait. Emellett a bajnok nem válthat ellenfelet párbaj során, valamint a párbajban harcoló ellenségre nem támadhat másik bajnok. A párbaj akkor ér véget, ha a bajnok legyőzi az ellenséget, ha veszít, vagy ha visszavonul.



Győzelem, vereség

Ha egy ellenség életereje 0-ra csökken, legyőztek. A legyőzött normál ellenség lapkáját vegyék le a térképről, a kártyáját keverjék vissza az ellenségpakliba. A legyőzött veszélyesebb ellenség kikerül a játékból. Bajnok akkor győztek le, ha életereje vagy akaratereje 0-ra csökken.

Az 1. felvonás során a legyőzött bajnok játékos a következő forduló elején új bajnokot választhat magának. Ellenben elveszíti a játékot az, akinek a bajnokát legyőzik a 2. felvonás során. Emellett a főellenség kártyáján is olvashatók bizonyos feltételek, amelyek teljesülte az összes bajnok vereségét jelenti. A 2. felvonás legfeljebb 5 fordulóból áll, és ha a bajnokok nem győzik le az 5. forduló végéig a főellenséget, elveszítik a játékot. Ha viszont sikerül legyőzni a főellenséget, akkor az összes túlélő bajnok a játék nyertesének tekintendő.

Történetfázis

A harci fázis befejeztével elkezdődik a történetfázis. A kezdeményezés győztesével kezdve mindenki sorra felhúz egy kártyát egy történetpakli tetejéről, és azt - olvasatlanul! - átadja egy tetszőleges játékosársának. Az illető hangosan felolvassa neki a kapott lapot - ez gyakran választás elé állítja vagy próbádobásra szólít fel. Azt, hogy mi a következő lépés az elbukott, illetve sikeres próbának, csak a próba megtörténte után olvassátok fel, és ugyanígy választásnál is csak a választás megtörténte után olvassátok fel a következő lépéseket. Egyes történeteknél nincs bukásrész, ezeknél nem jár semmilyen büntetéssel az elrontott próba.

Egyes világtörténeteknek és szinte az összes küldetésnek két része van: csak akkor kerül sor a második részre, ha teljesítették az elsőt.

Mindenkinek meg kell néznie, milyen mezőn van bajnok a lapkája, és az ennek megfelelő történetpakliból kell húznia. Ha az adott helyen van küldetésjelző, dönthet úgy, hogy inkább a küldetésapakliból húz. Ha nem húzhat vagy nem akar húzni a küldetésapakliból, a tartózkodási helyének megfelelő világpakliból (főváros-, ország-, vadon- vagy mélységpakli) húz.

Ha a történet miatt harcba kezdtek egy ellenséggel, a harci fázisnál leírt szabályok szerint tegyék azt. Ha az adott mezőn más bajnokoknak is ott a lapkája, ők is segíthetnek titeket - a küldetések veszélyesebb ellenségeit nem is nagyon győzhetitek le másképpen.



Egyes történeteknél az első rész sikeres teljesítése juttat el a második részhez, ahol újabb próbára kerül sor.



Minden főellenségnek saját küldetésapaklija van, a hátlapok szerint tudjátok megkülönböztetni ezeket. Balról jobbra: a Sárkány, Arawn, Morrigan.

A történet befejezése

A történet befejezése, a jutalmak és büntetések kiosztása után a történetkártyát képpel felfelé a paklija aljára tegyék. Amikor egy pakliban már csak képpel felfelé lévő lapok vannak, az adott fajtájú történet többé nem szerepelhet a játékban. Miután minden bajnok befejezte saját történetét, következik az eseményfázis.

Eseményfázis

Az eseményfázis kezdetén az a játékos, a forduló elején megnyerte a kezdeményezést, felcsapja az eseménypakli legfelső lapját és hangosan fel is olvassa azt. Ezután az eseménykártyát képpel lefelé visszarakja a pakli aljára, utána pedig átrakja a sorsjelzőt a sorscsillag következő mezőjére. Végül elolvassa a föllenség kártyájának 1. felvonásos oldalán az utasításokat és aszerint új ellenségeket és/vagy árnyékjelzőket rak le. Ezzel a forduló véget is ért, máris kezdődik a következő forduló.

A sorscsillag 5-ös mezője az 1. felvonás utolsó, ötödik fordulóját jelzi. Amikor ez a forduló véget ér, elkezdődik a 2. felvonás. Ekkor forgassátok át a föllenség kártyáját és hajtsátok végre az ott olvasható utasításokat - ezek a 2. felvonás első fordulójának legeslegelején történnek meg. Mostantól a fordulók már csak akció- és harci fázisból állnak (nincs se történet-, se eseményfázis). Legfeljebb 5 fordulóra kerülhet sor, de előbb is véget ér a játék, ha legyőzitek a föllenséget - vagy ha ő győzi le a bajnokokat.



Kártyák és jelzők

A bajnokok

Minden bajnok kártyáján olvasható rövid leírás magáról a bajnokról, valamint megtalálható rajta a kezdőhelyszíne és statisztikái. A játék során, a bajnokok utazásait, fejlődését jelképezve, erőforrásokat, aranyat, csapásokat és más tartozékokat csatoltok bajnokkártyáitokhoz. Minden bajnokkártyához tartozik egy lapka, azzal jelölték a térképen, hogy épp hol jár a bajnok.

A kártya jobb oldalán található a bajnok élet- és akaratereje, tulajdonságainak listája. A kártya alsó részén többek között ott vannak a kezdőfelszerelések - ezek közül a nevesítettek a játék kezdetén keressétek ki a megfelelő pakliból és csatoljátok ezeket a bajnokkártyához. Minden bajnok rendelkezik egy speciális, *egyedi akció*val, ami fordulónként egyszer használható, valamint szintűgy rendelkezik egy másik, folyamatosan ható, passzív képességgel. Emellett egyes bajnokokat *megérintették a szellemek*, vagyis kártyájukhoz hozzácsatolhatók varázslatok, amiket azután ez a bajnok használni is tud.

A tulajdonságok mindegyikének saját ikonja van:

életerő		akaratéro	
erő		gyorsaság	
intuíció		észlelés	
rábészélőképesség		határozottság	
		megérintették a szellemek	

Élet- és akaratéro

Ha egy bajnoknak magas az életereje, több sebet kibír, nagyobb eséllyel éli túl a harcot a legnagyobbakat sebző ellenségekkel. Akaratéro költséssel újradobható harc közben egy dobókocka (harc körönként egyszer) - ha egy bajnok két kockával dob, akaratéro költséssel csak az egyiket dobhatja újra. Csapások miatt, illetve bizonyos történetek elbukásokor is csökken az akaratéro.

Az élet- és akaratéro visszanyerhető, de senkinél sem haladhatják meg a kártyáján látható maximumot. Az elveszett életerő könnyen visszagyógyulható a pihenés akció során, az elhasznált akaraterot már nehezebb visszaszerezni. Ha egy bajnok életereje 0-ra csökken, a bajnok meghal. Ha egy bajnok akaratereje 0-ra csökken, kishitűvé válik, többé nem kíván harcolni a sötétség ellen. Mindkét esetben a bajnok le lett győzve: a lapkáját vegyék le a játéktábláról, a kártyájához csatolt összes kártyát és jelzőt dobjátok el.

Erőforrások

Az erőforrások továbbfejleszik, erősítik a bajnokokat. Minden forduló akciófázisában az olyan bajnok, akinek lapkája főváros vagy ország mezőjén van, megpróbálhat erőforráshoz jutni a Kézből. Emellett a történetek során is hozzájuthattok erőforrásokhoz, ekkor a történet arra utasíthat titeket, hogy a Kézből vagy pakliból vegyetek el magatoknak adott erőforrásokat. Hétféle erőforráskártya van: *harciképességek*, *varázslatok*, *társak*, *fegyverek*, *páncélok*, *tárgyak* és *ereklyék*.



Nora bajnokkártyájáról leolvashatók statisztikái, kezdőhelyszíne, kezdőerőforrásai.

Erőforrásszerzés

A legtöbb erőforrás aranyért vásárolható meg, de a társakat sikeres rábeszéléspróbák segítségével lehet megszerezni, ereklyéket pedig csak bizonyos történetek teljesítésével. Emellett azok a bajnokok, akiket megérintettek a szellemek, szerezhetnek és használhatnak varázslatokat.

Amikor valaki elvesz **(vagy sikertelenül próbál meg elvenni)** egy erőforráskártyát a Kézből, utána eldobhat onnét egy kártyát - persze az elvett és az eldobott lapot is pótolni kell a pakli tetejéről. Bármikor, amikor eldobtok egy erőforráskártyát, azt azonnál keverjétek vissza az erőforráspakliba.

Erőforrások használata

Bajnokaitok tulajdonságait módosíthatják a bajnokkártyákhoz csatolt erőforrások, azonban az ugyanolyan fajtájú erőforrások bónuszai nem adódnak össze. A bónuszok szempontjából az ereklyék fegyvernek, páncélnak vagy tárgynak számítanak - ez a kártyán szerepel.

Célszerű tehát különböző fajtájú erőforráskártyákat csatolnotok bajnokaitokhoz.

Ha egy bajnokhoz mégis több ugyanolyan fajtájú erőforrás van csatolva, egy próbánál, harci körben csak egyet használhat közülük. Tegyük fel, hogy egy bajnokhoz három fegyver van csatolva (ebből az egyik ereklye). A harci körben játékos kiválaszt egy fegyvert a háromból, és mind a támadásnál, mind a védekezésnél csak annak a fegyvernek a bónuszai érvényesülnek. Egy adott varázslat bónusza is csak egyszer hathat egy bajnokra, még akkor is, ha több bajnok mondja el ugyanazt a varázslatot.



A harci képességek taktikai előnyt jelentenek a harcban. A harci képesség hatása az aktiválószimbólum mellett olvasható. Egy forduló során egy harci képesség csak egyszer használható és egy harci képesség hatása csak egy harci körig tart. A harci képességet még az adott harci kör elején, a dobások előtt kell aktiválni, és ezt a lap elforgatásával kell jelölni.

Küldetések, történetek

A térkép minden helyszíne (mezője) a négy típus egyikébe tartozik: főváros, ország, vadon, mélység. Minden mezőti-pushoz saját történetpakli tartozik. A világtörténetek olyan fontosabb események, kihívások, amikkel az utazgató bajnokok találkozhatnak. A teljesített világtörténetek kártyáit képpel felfelé rakjátok vissza paklijuk aljára. Ha egy világpakliban már csak képpel felfelé lévő történetkártyák vannak, az adott típusú történetre többé nem kerülhet sor.

Minden főellenségnek saját küldetési vannak, ezért az előkészületek során, a főellenség kiválasztása után a többi főellenség küldetéseit a küldetéspakliból vissza kell raknotok a dobozba. A küldetések általában két részből állnak, és ahhoz, hogy egy bajnok belekezdhesen a második részbe, teljesítenie kell az első rész próbáját.

Bizonyos küldetések miatt a bajnokok harcba keverednek veszélyesebb ellenségekkel. Ezzel csak olyan bajnoknak érdemes próbálkoznia, aki jól fel van fegyverezve és társak, szövetségek támogatják. Ha küldetés során a bajnok visszavonul a harcból, a többi ott lévő bajnok még folytathatja a harcot, és ha közülük valaki beviszi a halálos találatot a veszélyesebb ellenségnek, ő folytathatja a küldetést, ő kapja a jutalmat.

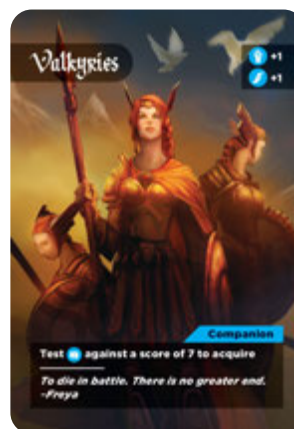
Ha teljesítetek egy küldetést, a kártyáját képpel felfelé rakjátok a pakli aljára. Ha a küldetéspakliban már csak képpel felfelé lévő lapok vannak, többé nem kerülhet sor küldetésekre.

Csapások

A csapások olyan hatások, amelyek gyengítik, akadályozzák bajnokaitokat. Ha egy bajnok csapáskártyát kap, azt hozzá kell csatolnia bajnokkártyájához (vagyis amellé le kell raknia). A csapások módosítói összeadódnak, még az ugyanolyan csapások módosítói is. Háromféle csapás van: *mentális*, *fizikai* és *mágikus*. Ha sikerül a kártyán olvasható feltételeket teljesíteni, az eldobott csapáskártyát utána vissza kell keverni a csapáspakliba - azonban egyszerre csak egy csapáskártyától lehet megszabadulni.

Események

Az események a bajnokoktól függetlenül történnek, de rájuk is hatással vannak. Az 1. felvonás során minden forduló végén egy játékos felcsapja az eseménypakli legfelső lapját és felolvassa ezt a kártyát. Miután végrehajtottátok az utasításokat, a kártyát képpel lefelé rakjátok vissza az eseménypakli aljára.



Ez a társ, a valkür, bónuszt ad az erőhöz és a gyorsasághoz.



Egyes események, mint például a Samhain, katasztrófával érnek fel.

Az ellenségek

Minden főellenség saját csatlósokkal rendelkezik, ezek hajtják végre az akaratát. A leghalásosabb szolgálók a veszélyesebb ellenfelek, ezek küldetésekhez kapcsolódnak. Amíg nem rendelkeztek elég erőforrással, inkább ne keressétek a találkozást a veszélyesebb ellenségekkel.

Az ellenségek értékei

Az ellenségek kártyáiról olvashatók le statisztikáikat, harcban alkalmazható képességeiket. Minden ellenség négy értékkel bír: *védekezőérték*, *támadóérték*, *életerő*, *kincs*, ezeket a kártyán az alanti ikonok jelölik:

Védekezőérték



Ez jelzi azt, hogy az ellenség mennyire képes ellenállni a bajnokok támadásainak. A harc során ezt kell összevetni a bajnok támadópróbájával, hogy kiderüljön, veszít-e életerőt az ellenség.

Támadóérték



A támadóérték a maximális sebzés, amit az ellenség okozni képes. A harc során ezt kell összevetni a bajnok védekezőpróbájával, hogy kiderüljön, veszít-e életerőt a bajnok.

Életerő



Az ellenség állóképessége, életerege. Ha ez nullára csökken, sikerült legyőzni az ellenséget.

Kincs



Ennyi aranyat kap az ezt az ellenséget legyőző bajnok - ez mindig az, aki bevitte az utolsó, halálos ütést.

Speciális képességek

Egyes ellenségek speciális képességekkel rendelkeznek, amelyek ártanak a bajnokoknak. A képesség leírása az adott ellenség kártyáján olvasható. A speciális képességek harc közben aktiválódhatnak.

Ellenségpakli, ellenséglapkák

Az ellenségpakliba nem kerülnek be a veszélyesebb ellenségek kártyái, mivel azok csak bizonyos küldetéseknél jelennek meg. Ezért a veszélyesebb ellenségek kártyáit képpel lefelé rakjátok le a főellenség kártyája mellé, ott fogják kivárni, amíg egy küldetés játékba nem hozza őket. Ha ez megtörténik, az adott veszélyesebb ellenség kártyáját csapjátok fel, a hozzá tartozó lapkát pedig rakjátok fel a térképre.

A játék elején az összes közönséges (nem veszélyesebb) ellenség kártyáját keverjétek bele az ellenségpakliba. Ha egy hatás miatt egy meghatározott ellenséget kell felraknotok a térképre, egyesével kezdjétek el felcsapni az ellenségpakli lapjait, amíg rá nem találtok egy ilyen ellenségre.

Ezután ezt az ellenségkártyát képpel felfelé rakjátok a főellenség kártyája mellé, a lapkáját pedig rakjátok fel a térkép megfelelő mezőjére. Végül keverjétek meg az ellenségpaklit. A főellenség táborában bármikor lehet egynél több ellenség.

Ha harcban legyőztök egy ellenséget, a lapkáját vegyétek le a játéktábláról. Ha egy adott ellenségnek már nincs lapkája a játéktáblán, a kártyáját keverjétek vissza az ellenségpakliba.

A főellenség

Minden főellenségnek kétoldalas kártyája van, egy-egy oldal tartozik minként felvonáshoz. A főellenség lapkája arra szolgál, hogy megmutassa, hol tartózkodik a 2. felvonás során. A kártya mindkét oldalán speciális események és harci képességek olvashatók, emellett a 2. felvonás oldalán megtalálhatók a főellenség statisztikái (úgy működnek, mint az ellenségek ugyanilyen statisztikái). Ha azt olvassátok, hogy feleannyi jelzót rakjatok fel a játéktáblára, mint amennyi a bajnokok száma, mindig felfelé kerekítsetek (pl. 3 bajnoknál 2 jelzót kell felraknotok). Ha a főellenség lapkája a játéktáblán van, minden ellenségre ható hatás és képesség rá is hat.

Minden főellenségnek van két saját lezárskártyája, és a játék végén a kezdeményezés győztese olvassa fel a megfelelő lezárskártya szövegét.

A jelzők

A jelzők különféle hatásokat, lehetőségeket jelképeznek:

Sorsjelző



A sorsjelzővel tartjátok számon az eltelt fordulókat. A játék kezdetén a sorsjelzót a sorscsillag 1-es mezőjére rakjátok, majd minden forduló végén átrakjátok a következő mezőre.

Segélyjelzők



A segélyjelzőkkel a történetek, küldetések során megnövelhetitek a kidobott eredményt - de legfeljebb 6-ra. Kétféle segélyjelző van, az egyik 1-gyel, a másik 2-vel növeli meg az eredményt.

Arany



Az aranyakkal vásárolhattok erőforráskártyákat a Kézből. Aranyhoz történeteket teljesítve, illetve ellenségeket legyőzve juthattok. Ha egy történet teljesítéséért arany jár, a kártyájáról leolvashatjátok, hogy pontosan mennyi.

Küldetésjelzők



A küldetésjelzők előlapján fehér szarvasbika van, a hátoldalukon pedig egy-egy helyszín. Ezek a jelzők azt mutatják meg, hogy hol zajlik a küldetés. Ha egy véletlenszerűen választott küldetésjelzót kell leraknotok, vegyetek el egyet a készletből, majd fordítsátok meg, hogy lássátok, hová kell lerakni. Ha egy bajnok sikeresen teljesít egy küldetést, a küldetésjelzót rakjátok át a bajnok kártyájára. Utóbb az így szerzett küldetésjelzőket elköltethetitek bajnokotok támogatására - ahogy azt a főellenség kártyáján, a 2. felvonás oldalán olvashatjátok.

Árnyékjelzők



Az árnyékjelzők mutatják, hogy a sötétség hogyan nyeli el a királyságokat. A küldetésjelzőkhöz hasonlóan ezek hátoldala is helyszíneket jelöl, ez határozza meg a véletlenszerű lerakást. A bajnokoknak törekedniük kell az árnyékjelzők számának csökkentésére, mert különben nagy bajba kerülhetnek a 2. felvonás során.

A bajnokok jelzői



Minden bajnoknak két jelzője van, ezek a játéktábla alsó részére, az életerő- illetve az akaratérsávra kerülnek. Mígözben a bajnokok történeteket teljesítenek és ellenségekkel csatáznak, a jelzőkkel tartják számon, mennyire épek testben és lélekben.

Az ellenségek életerőjelzői



Az ellenségek életerőjelzőit a kártyájukra kell rakni, majd ezek elvételével jelezni, ha sebet kap az ellenfél a harc során.



Arawn kártyájának 1. felvonásos oldala az előkészületeket és az 1. felvonás játékmenetét befolyásolja.