

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



A FENEVAD

A NAGY VADÁSZAT[®]



ÜDVÖZLÜNK BENNETEKET A NAGY VADÁSZATON

Rémálom kúszik át az Északi Területeken, káoszt és zűrzavart hozva a telepések közé. A különös jelenségek kivizsgálásával megbízott Assar, Esmeria és Iona az üres Queenstownba tart, ahol csak halált és kétségbeesést találnak. Itt kezdik meg a Tollas Király rejtélyeinek feltárását, és egy olyan összeesküvés felgöngyölítését, amely nemcsak őket, hanem az egész emberiséget veszélyezteti.

A ti játékkalkalmaitok fogják alakítani az Északi Területek jövőjét.

ARANYSZABÁLYOK

A FENEVAD alapjátékhoz hasonlóan A Nagy Vadászat is három aranyszabályra épül:

Először is a játékelemekre – beleértve ezt a könyvet is – írt játékhatások mindig elsőbbséget élveznek az alapjáték szabálykönyvében leírt szabályokkal szemben.

Másodszor, ha vadászként nyerni akartok, együtt kell működnötök. A játék bármely pontján beszélgethettek és megmutathatjátok a kártyáitok a többi vadásznak.

Végezetül pedig minden eldobott kártya nyílt információnak számít, ami azt jelenti, hogy bármikor megnézhetitek az összes eldobott kártyát (kivéve a mozgáskártyákat).

Ha először játszotok A FENEVAD társasjátékkal, győződjetek meg róla, hogy értitek az alapjáték alapvető játékmechanikáit, mielőtt belevágnátok A Nagy Vadászatba. Biztosítsatok némi időt arra, hogy megismerjétek a szabályokat és a stratégiákat, vagy olvassatok néhány tippet a játékmenettel kapcsolatban az angol nyelvű studiomidhall.com oldalon.

A KIEGÉSZÍTŐ TARTALMA



Ez a szimbólum megkönnyíti A Nagy Vadászat tartalmának azonosítását és elkülönítését az alapjátéktól. Bár ezt a kiegészítőt az alapjátékkal együtt kell játszani, lehetséges más kiegészítő tartalmainak, például A Pusztulás Szigeteinek a használata – de vegyétek figyelembe, hogy a több kiegészítő hozzákeverése felboríthatja a játékegyensúlyt.



A TOLLAS KIRÁLY

Hideg járja át a levegőt, amikor rémálom sújtja az Északi Területeket. A városlakók kialvatlanul és rémülten mesélik visszatérő álmaikat, amelyben egy palotába érkeznek, ahol rothadó húsból álló lakoma várja őket.

Itt áll a Tollas Király az eget magára öltve. Csábító dolgokat ígér az embereknek, menedéket a világ rideg valósága elől és helyet az álompalotájában.

Ehhez csak odaadóan kell szolgálni őt...



ESMERIA

A NAGY VADÁSZAT KAPITÁNYA

Esmeria a Queenstown fölött uralkodó Hjaltar-háznak, a Régi Királyság leghatalmasabb családjának leszármazottja.

Esmeriának a kortársai között nincsen párja, legendás alak, akit tisztelet és csodálat övez. A kegyetlenség megtestesítőjeként tisztelik, ha a fenevadak üldözéséről van szó, hiszen képes megingás nélkül a szemükbe nézni.

Most a Nagy Vadászat kapitányaként hideg és sötét tekintettel indul útra, hogy megölje a Tollas Királyt.

GYIK

Íme néhány gyakori kérdés, amely a kampány során felmerülhet:

Játszhatok Tollas Királyként vagy Esmeriaként a normál alapjátékban vagy A Pusztulás Szigeteiben?

Igen! Sőt, bátorítunk, hogy A Nagy Vadászaton kívül is játsszatok ezekkel a karakterekkel.


Az Egy király suttogásában ha vadászként 2 lépést teszel, és az első lépésem egy befolyást tartalmazó helyszínre esik, akkor is felveszem a befolyásjelölőket?

Igen, ha vadászként 2 lépést teszel, és az első lépésed egy befolyásjelölt tartalmazó helyszínre esik, felveszed a befolyásjelölőket az első lépésnél. Ezután a második lépésed előtt hajtsd végre a Nyomozási gyanúk hatásait.

Az álom még mindig él során ha a Tollas Király nem oldotta fel a Feltámadást a fejlesztés fázisában, akkor is az éjszaka 2. lépése következik?

Nem. Ebben az esetben már végrehajtottátok ezt a fázist, és azonnal a hajnal következik.

Az álom még mindig él során mi történik, ha a fenevad kijátssza az Alkalmazkodást vagy az Ösztönzést?

Amikor kijátssza az Alkalmazkodást vagy az Ösztönzést, a Szuverén uralom a kijátszott  miatt aktiválódik, és a fenevad választ egy vadászt. Ez a vadász mostantól megidézettnek számít, amíg a kártyát teljesen végre nem hajtjátok.

Az Alkalmazkodás segítségével a fenevad ezután 1 lépés távolságra mozoghat, mivel van megidézett a térképen.

Az Ösztönzés segítségével a fenevad 1 lépés távolságra mozgathatja a vadászt, aki megidézettnek számít.

A Nagy Vadászat fejezetben a korábban megölt telepések beleszámítanak a fenevad céljába?

Igen. Ha például egy telepest megölték az Egy király suttogása során, a fenevadnak csak 3 további telepest kell megölnie a győzelemhez.

A Nagy Vadászat fejezetben fenevadként több befolyásjelölt is helyezhetek ugyanarra a telepesre?

Nem. Mindig különböző telepésekre kell a befolyásjelölőket helyezned, aszerint, hogy milyen közel vannak a fenevadhoz.

A Nagy Vadászat fejezetben helyezhetek befolyásjelöltöt olyan helyszínre, ahol az ellenfél csapatnak már van 3 jelölője?

Nem. Amint egy helyszínen 3 befolyásjelölt van bármely színből, arra a helyszínre már nem lehet több befolyásjelöltöt helyezni.



A Nagy Vadászat fejezetben, amikor befolyást távolítok el a játékból, akkor is megkapom a Sötét csillagkép hatásait?

Igen. Akkor is megkapod a hatásokat, ha a jelölt nem kerül a térképre.

A Nagy Özönvíz vagy A Nagy Megidézés esetében mi történik, ha a húzott mozgáskártyával nincs megegyező helyszín?

Ebben az esetben a húzott kártyát Nincs mozgás kártyaként kell kezelni.

A Mélység Orákulumában és A Nagy Tisztogatásban mit jelent az, hogy a fenevadat nem lehet megsebezni?

Ha a fejezet bármelyik pontján a fenevad -t kapna, helyette dobja el azt a -t.

A Nagy Tisztogatásban az Esmeriát irányító játékosnak kell fenevadként játszania?

Nem, bármelyik játékos átveheti a fenevad szerepét.

A Nagy Tisztogatásban mozgathatók-e egy vadászt az Alkalmazkodás, a Titkos átjáró vagy a Vadászat segítségével, ha egyazon helyszínen tartózkodik egy váltott gyermekkel?

Nem, a vadász nem mozoghat addig, amíg a váltott gyermek nem mozog vagy meg nem ölik.

Az utolsó bástya fejezetben, ha a Raaga fej 3 sebesülést szenved el, melyik fejlesztést veszíti el Raaga?

A Raaga fej nem kapcsolódik semmilyen fejlesztéshez, és nem veszít semmilyen további hatást, kivéve A három fejben leírtakat.

Az utolsó bástya fejezetben ha Eirtir vagy Mendr meghal, akkor az Eirtir átka vagy a Mendr tombolása fejlesztéseket is elveszítem a karaktertábláról?

Igen. Amikor a vadászok gyilkos csapatát mérnek Eirtirre vagy Mendrre, Raaga nem használhatja többé az adott hatást A három fejben, és el kell távolítania a megfelelő mezőről a fejlesztésjelölőt.

Az utolsó bástya fejezetben Raaga összesen 6 életerővel rendelkezik? A karaktertáblán csak 5 van.

Raagának, Eirtirnek és Mendrnek összesen 6 sebesülést kell elszenvednie ahhoz, hogy a vadászok nyerjenek.

Az utolsó bástya fejezetben helyezhetek-e befolyásjelölőt olyan településre, ahol nincs telepes vagy vadász?

Nem, nem helyezhetsz. Ha a hozzád legközelebbi településen nincs telepes vagy vadász, Az ágyúk készenlétbe helyezése nem aktiválódik.

A végső csata/Az utolsó bástya fejezetekben, ha településen állok, de nincs ott telepes, aktiválhatom-e a Riadóláncot vagy a Hjaltar-ház ágyúit azzal, hogy én magam játszom ki képességekártyákat?

Igen, megteheted. Amíg nem mozdulsz el az adott településről, addig te és csapattársaid továbbra is aktiválhatjátok a Riadóláncot vagy a Hjaltar-ház ágyúit azon a helyszínen.

A játék túl nehéz! Lehetetlen vadászként/fenevadként nyerni!

Nézzétek meg ennek a könyvnek a végén található **A mérleg nyelve** fejezetet, ahol tippetek találtok arra vonatkozóan, hogyan igazíthatjátok a játékot a csoportotok ízléséhez.



További megválaszolatlan kérdéseid vannak?

Olvasd be ezt a QR-kódot és csatlakozz az angol nyelvű Discord szerverünkhöz, ahol közvetlenül a játékfejlesztőktől kérdezhetsz.

ÚJ SZABÁLYOK



Osztott akciók: Az osztott akció szimbólumos kártyák piros  vagy kék akcióként  játszhatók ki.

Amikor osztott akciót játszol ki, azonnal meg kell határoznod, hogy piros vagy kék akcióként játszod ki. A megosztott akció kijátszása a megadott szimbólumnak számít minden olyan fejlesztésnél, kártyánál vagy egyéb hatásnál, amelyet egy bizonyos akciótípus aktiválna.



Következő oldal: Ha teljesítitek a szimbólum előtti feltételt, lapozzatok a szimbólumban látható oldalszámra.

Győződjetek meg róla, hogy a könyv mindig úgy van nyitva, hogy egyszerre két oldalt lássatok.



A fenevad kijátszik egy képességkártyát: Ez a szimbólum azt jelenti, hogy valami történik, amikor a fenevad kijátszik egy képességkártyát. A hatás a különböző fejezetszabályoktól függ.



A vadászok kijátszanak egy képességkártyát:

Ez a szimbólum azt jelenti, hogy valami történik, amikor egy vadász kijátszik egy képességkártyát. A hatás a különböző fejezetszabályoktól függ.



Befolyásjelölők: Bizonyos hatások előrehaladásának nyomon követésére szolgálnak ezek a jelölők. Általában ebben a könyvben vagy a térképen kell elhelyezni őket. Konkrét szabályaik a különböző fejezetszabályoktól függenek.



Erőteljes idézések: Ebben a könyvben is találkozhattok az erőteljes idézés szimbólumával. Amikor ezt a szimbólumot látjátok, az idézéseknek a különböző fejezetszabályoktól függően további hatásai vannak.



Szerződésjutalmak: Egyes fejezetek különleges jutalmakat biztosítanak, ha teljesítitek a követelményeket. A jutalmakat az éjszaka 1. lépése során kapjátok meg.



Fogytán az idő: A legtöbb fejezetnek vannak időzített hatásai, amelyek a forduló fázisainak meghatározott pillanataiban következnek be.

Vadásztárgy- és bestiálisösztön-paklik: Ha valamelyik pakli üres, keverjétek meg a megfelelő dobópakliban lévő kártyákat, és képezetek belőlük egy új, képpel lefelé fordított paklit.

Haladás a fejezetek között: Ahogy haladtok a történetben, és a következő oldalra lapoztok, a **játék állapotát**, például a térképen lévő elemeket, a karaktertábláitokat vagy a kezetekben lévő kártyákat, a **cselekmények és a fejezetek között tartásatok meg – hacsak valami másképp nem rendelkezik**. Az alapjáték összes többi szabálya és előkészülete továbbra is érvényben van.

ÚJ JÁTÉKELEMEK



A TOLLAS KIRÁLY
KARAKTERTÁBLA



ESMERIA
KARAKTERTÁBLA



A TOLLAS KIRÁLY
KÉPESSEGGKÁRTYÁK



ESMERIA
KÉPESSEGGKÁRTYÁK



A TOLLAS KIRÁLY
KARAKTERLAPKA



ESMERIA
KARAKTERLAPKA



3 ÁLMODÓ
KARAKTERLAPKA



30
BEFOLY ÁSJELŐLŐ



10 TOLLAS KIRÁLY
NYOMJELŐLŐ

A TÖRTÉNET VÉGIGJÁTSZÁSA

Ez a könyv a játék masszív történet szerződéseként funkcionál. A Nagy Vadászat egyedülálló játékelményt nyújt, amelyben a fejezetek kimenetele alakítja a történet előrehaladását és azt, hogy a könyv mely részeit játszhatjátok tovább.

Mielőtt belevágnátok

Pontosan 4 játékosra van szükségetek ahhoz, hogy végigjátszhassátok A Nagy Vadászat történetét. Számítsatok arra, hogy a játékidő 4 és 6 óra között alakul. Lejátszhatjátok egyben, vagy tarthattok szünetet a különböző fejezetek között.

Ha megvan a négy játékos, készen álltok a játéokra!

08