



A FENEVAD

A PUSZTULÁS SZIGETEI

JÁTÉKSZABÁLY

Tervezte: Aron Midhall, Elon Midhall,

Assar Pettersson és Albin Larsson

Illusztrálta: Aron Midhall



ÜDVÖZLÜNK A PUSZTULÁS SZIGETEIN...

...egy sötét múltú sújtott, széttöredezett világban. Miután az embereknek sikerült megölniük a Tollas Király néven ismert fenevadat, a világot katasztrófa sújtotta. A Nagy Tisztogatásként emlegetett kataklizma a fél világot vízbe fojtotta, és számos emberéletet követelt. Hogy visszavághassanak a fenevadaknak és megakadályozzák a borzalmakat, amelyek egy istenség megölésével járnak, az emberek a titokzatos Pusztulás Szigetei felé vették az irányt.

A MÉLYSÉGI TORONY

Valami történt itt régen. Egy korábbi emberi civilizáció maradványai találhatóak meg szinte mindenhol: egy fanatikus népcsoporté, amely egyszerre érzett félelmet és csodálatot a világot uraló fenevadak iránt. Az ősi múlt romjai egy tragikus eseményről árulkodnak: egy mindent átfogó rituáléban az emberek megpróbálták megszerezni az irányítást, de ehelyett mind eltűntek. A Mélységi Torony nevű, hatalmas építmény belsejében a múlt sötét titkai rejtőznek. Az ide érkező emberek úgy hiszik, hogy a torony olyan tudást és hatalmat őriz, amelyre szükségük van ahhoz, hogy egyszer s mindenkorra megszabaduljanak a fenevadaktól. De eközben mindenki elől rejtve valami sokkal baljósabb dolog van a belsejébe zárva.

ZENE:

Albin Larsson

Fokozátok A FENEVAD és A PUSZTULÁS
SZIGETEI játékelményt a hivatalos játékzenével,
amit a mi Albin Larssonunk komponált.



TARTALOMJEGYZÉK

TARTALOMJEGYZÉK. 3

JÁTÉKELEMEK 4

ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓK . 5

KULCSSZAVAK 6

JÁTÉKMECHANIKAI ELEMEK . 7

A Pusztulás Szigetei

kártyaválasztás 7

Aranyszabályok. 7

 Túlcsordulás. 8

 Osztott akciók. 8

 Élőhelykorlátozás. 8

 Rejtett ösvények 9

 Romok 10

 Pajzs 10

Félrevezető mozgás. 11

Vérsáv 12

Feltöltődő képességek 12

 Mélységi mocsarak 13

ÖTJÁTÉKOS MÓD 14

Ülésrend és játékosrend . . 14

TANÁCSOK ÉS GYIK. 15

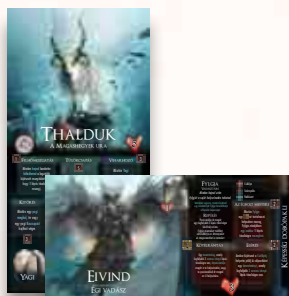
KARAKTERISMERTETŐ 16

ALKOTÓI CÉH 18

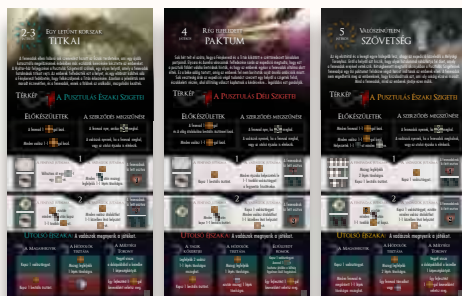
IMPRESSZUM 19



JÁTÉKELEMEK



KARAKTERTÁBLÁK
(3 fenevad és 3 vadász)



3 KÉTOLDALAS SZERZŐDÉS



4 AKCIÓKÁRTYA



3 PAJSZJELŐ



KARAKTERLAPKÁK
(3 fenevad és 3 vadász)



**14 MÉLYSÉGI
MOCSÁR**



9 VADÁSZKÉPESÉG-KÁRTYA



3 KARDFOG



6 MEGIDÉZETTLAPKA
és 1 vadásztárs



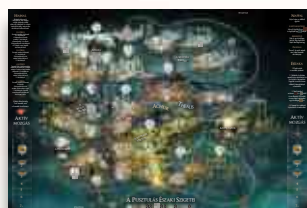
12 ÉLŐHELYJELŐ



12 FENEVADKÉPESÉG-KÁRTYA



3 ROMJELŐ



**1 KÉTOLDALAS
JÁTÉKTÁBLA**



24 NYOMJELŐ



13 VADÁSZTÁRGYKÁRTYA



**1 MINITÉRKÉP, 1 PARAVÁN
ÉS 1 FILCTOLL**



ENNEK A KIEGÉSZÍTŐNEK A SZIMBÓLUMA

Ez a szimbólum segít megkülönböztetni A Pusztulás Szigetei játékelemeit az alapjáték játékelemeitől. Ennek a kiegészítőnek a játékelemeit szabadon keverhetitek más kiegészítők, illetve az alapjáték játékelemeivel.



12 BESTIÁLISÖSZTÖN-KÁRTYA



4 SEBESÜLÉSJELŐ
1-es értékben



ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓK



AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

Ha még nem játszottatok A FENEVAD alapjátékkal, először ismerjétek meg alaposan az alapjáték működését, mielőtt belevetnétek magatokat A Pusztulás Szigeteibe. Játsszatok néhányszor kizárólag az alapjátékkal, hogy magabiztosan alkalmazzátok a szabályokat, megismerjétek a stratégiai lehetőségeket, ha pedig néhány tippre lenne szükségetek, látogassatok el a studiomidhall.com (angol nyelvű) oldalra.



A 16–17. oldalakon általános tippeket olvashattok az új karakterekkel és szerződésekkel kapcsolatban, illetve megtaláljátok az összetettségi besorolásukat is.

HOGYAN ÉRDEMES HASZNÁLNI EZT A SZABÁLYKÖNYVET?

A Pusztulás Szigetei kiegészítő új játékmechanikákat és -szabályokat kínál. A szabálykönyvben ismertetett játékmechanikai elemek alapműködése felülírja az alapjáték szabályait: **kártyák, fejlesztések és a szerződések szabályai.**



ÚJ ÁLLAT: KARDFOG

A Pusztulás Szigetei kiegészítőben az alapjáték medvéjét cseréljétek le kardfogra. -es életerővel és -as haragjutalommal rendelkezik.

ARRA BIZTATUNK BENNETEKET, HOGY KÍSÉRLETEZZETEK!

A Pusztulás Szigetei kiegészítő számos módon kiterjeszti A FENEVAD alapjáték „szabadjáték” elemeit. Arra biztatunk benneteket, hogy kísérletezzetek, és aknázzátok ki az új elemek nyújtotta lehetőségeket. Próbáljátok ki új stratégiákat, és ne csüggedjétek, ha a korábbi taktikák nem mindig működnek.

A Pusztulás Szigetei tervezése során nagy hangsúlyt fektettünk a kiegyensúlyozottságra, de ne lepődjétek meg, ha sokszor az nyeri meg a játékot, aki a legváratlanabb, legkreatívabb tervvel áll elő.

KULCSSZAVAK

A Pusztulás Szigetei új kulcsszavakat vezet be, másokat pedig egyértelműsít. Néhány kártya, szerződés és karakterképesség esetében a következő kulcsszavakkal találkozhattok:

HELYETTE

Ha egy fejlesztésen vagy túlcserélésen (lásd 8. oldal) a *helyette* kulcsszó szerepel, akkor a rajta szereplő hatás felülírja az eredeti hatást.


ÁTPOZICIONÁLÁS


Amikor a mozgás *átpozicionálás* kulcsszót tartalmaz, akkor a játékos válasszon egy helyszínt a hatótávon belül, és helyezze a karakterlapkáját arra a helyszínre. Ebben az esetben úgy kell venni, hogy a karakter nem mozgott át egyetlen más helyszínen, sem az útvonalon.

TEREMTMÉNYEK

Minden telepés, vadász, vadásztárs, állat, megidézett és lelepleződött fenevad teremtménynek számít.

VADÁSZTÁRS

Eivinneknél van egy társa, Fylgja, akinek saját karakterlapkája van. A vadásztársak a térképet járva nyomokat fednek fel a helyszínükön. Ugyanúgy, mint a vadászok esetében, a vadásztársaknak a  az előnyben részesített élőhelye.

Azok a hatások vagy képességek, amelyek kifejezetten vadászt jelölnek ki célpontként, nincsenek hatással a vadásztársakra. Ha a fenevad megöl egy vadásztársat, nem kap -ot ezért.





JÁTÉKMECHANIKAI ELEMELK



A PUSZTULÁS SZIGETEI KÁRTYAVÁLASZTÁSA (DRAFT)

A Pusztulás Szigetei kiegészítő 4 új akciókártyát hoz játékba: Setét felajánlás, Kiszorítás, Pillantás, Mozgás alakzatban.



Ha ezeket a kártyákat belekeveritek a pakliba, akár alapjátékhoz, akár A Pusztulás Szigeteihez tartozó szerződést használtok, kövessétek az alábbi kártyaválasztási szabályokat:

2 FŐS KÁRTYAVÁLASZTÁS

A 2 fős kártyaválasztás során az egyik játékos egyidejűleg 2 vadászt irányít, az ő kártyáikat kezelje úgy, mintha két külön kézben lennének. A vadászokat tulajdonképpen 2 különálló játékosként kell tehát kezelje, még ha 1 játékos is irányítja őket.

Osszatok 6-6 kártyát mindkettőtöknek.

A kártyaválasztás során a vadászokat irányító játékos 1 helyett 2 akciókártyát válasszon. A kártyaválasztás után a vadászokat irányító játékos ossza szét a kártyákat egyenlően a két vadászkaraktere között.

Végül **el kell dobni 3 kártyát a nem használt akciókártyák közül.**

3 FŐS KÁRTYAVÁLASZTÁS

Osszatok minden játékosnak 5-5 akciókártyát.

A kártyaválasztás után **minden játékos dobjon el 1-1 kártyát a kezéből.**

ARANYSZABÁLYOK

Ne feledjétek: A FENEVAD 3 alapszabályra épül. **Első:** minden eldobott kártya nyílt információ, tehát bármelyikőtök bármikor megnézheti az eldobott kártyákat azok típusától függetlenül. **Második:** ha vadászként szeretnétek nyerni, együtt kell működnetök. Bármikor bármit megbeszélhettek egymással, és a kártyáitokat is megmutathatjátok a többi vadásznak. **Harmadik:** a játékelemek szövege mindig felülírja a szabálykönyvekben olvasható szabályokat.

4 FŐS KÁRTYAVÁLASZTÁS

A kártyaválasztás előtt a fenevadat irányító játékos húzzon véletlenszerűen 1 akciókártyát, nézze meg, és tegye félre. Ezt követően osszatok minden játékosnak 4-4 kártyát, és válasszatok kártyákat a megszokott módon.

A kártyaválasztás utána a fenevadat irányító játékos vegye kézbe a félretett kártyát, majd **minden játékos dobjon el 1-1 kártyát a kezéből.**

5 FŐS KÁRTYAVÁLASZTÁS

Osszatok minden játékosnak 4-4 akciókártyát.

A kártyaválasztás után **minden játékos tegyen vissza 1-1 kártyát a kezéből képpel lefelé a nem használt akciókártyák közé.**




TÚLCSORDULÁS

Bizonyos kártyákon (mint pl. a **Vihar** vagy a **Lángpengé**) piros és kék akciószimbólum egyaránt látható, ezek az úgynevezett **túlcorduláskártyák**.

A kártya alaphatása a felső részben található, és a megszokott módon kijátszható. Ezenfelül a kártyát kijátszó játékos érvényesítheti a kártya alsó hatását is, ha a túlcordulást választja. A túlcordulás azt jelenti, hogy a kártyát piros és kék akcióként is kijátszod, ezzel minden hatást érvényesítesz, azonban a teljes körödet fel kell használnod erre. A kártya kijátszásakor egyértelműen be kell jelentened, hogy a kártyánál érvényesítet-e a túlcordulást.

Fontos, hogy egy túlcorduláskártya esetében a kártya alsó részét nem játszhatod ki önmagában.

PÉLDA: VIHAR



Amikor kijátszod a Vihart, kijátszhatod csupán  **piros akcióként** és támadhatsz, vagy a **túlcordulást** érvényesítve egyidejűleg  **piros** és  **kék** akcióként egyaránt kijátszhatod, ezzel további sebzést okozva és minden közelben lévő helyszínt átalakítva.



ÉLŐHELYKORLÁTOZÁS

Az élőhelykorlátozást tartalmazó kártyákat kizárólag akkor lehet kijátszani, ha a fenevad jelenleg az előnyben részesített élőhelyen áll.

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.

Az osztott akció kijátszása meghatározott szimbólumnak számít a fejlesztések, kártyák vagy szerződések hatásai szempontjából, így aktiválja azokat.



REJTETT ÖSVÉNYEK

A rejtett ösvények olyan rövidített útvonalak, amelyek két megegyező élőhely között húzódnak, és amelyek által nagy távolságokat lehet megtenni. Egy rejtett ösvény nyitottnak számít, ha a hozzá legközelebb eső bejárata megegyezik az általad előnyben részesített élőhellyel, és ilyenkor az ösvény másik oldala közelben lévő helyszínnek számít. Minden bejáratnak, amely rejtett ösvényhez tartozik, különböző típusú élőhelye lehet, így előfordulhat, hogy az egyik irányban nyitott, a másik irányból viszont zárt.

A telepések akkor mozoghatnak rejtett ösvényen keresztül, ha a bejárat . Mivel az állatok nem rendelkeznek előnyben részesített élőhellyel, nem használhatják a rejtett ösvényeket. Az aktív őrtornyok a  típusú rejtett ösvények által fednek fel nyomokat – ez a vadászok előnyben részesített élőhelye.



ÁTALAKÍTÁS

A rejtett ösvények bejáratai megváltoztathatók átalakításkártyákkal, mint a Kiszorítás.

MEGIDÉZETEK

A fenevad megidézettet helyezhet egy nyitott rejtett ösvény másik végére. A lehelyezés során be kell tartani az alap hatótávot és a megidézettek élőhelyfeltételeit.

LENDÜLET

Az olyan kártyákon, mint a Tombolás vagy a Lángpenge – ahol több lépést mozogsz ugyanabba az irányba, tartsd meg ugyanazt az irányt, miután áthaladtál egy rejtett ösvényen. A mozgás irányát az ösvény bejáratának iránya határozza meg.



MEGÉRZÉS

Bár utal a helyszínére, a rom elfoglalása nem leplezi le a fenevadat.

TÁMOGATÁS

A vadásztársak vagy megidézettek is elfoglalhatnak romokat. Ilyenkor az őket irányító játékos kapja meg a jutalmat.



ROMOK

A romok a térképen felbukkanó tereptárgyak. A vadászok és a fenevadak jutalmat kapnak az irányításukért.

Ha egy fenevad, megidézett, vadász vagy vadásztárs üres vagy a saját csapata által nem irányított romon kezdi a körét, elfoglalhatja azt egy romjelölő lehelyezésével az adott helyszínre, vagy egy ott lévő romjelölő megfordításával. A vadászok fordítják a jelölőt a **kék oldalra**, a fenevadak pedig a **piros oldalra**.

A romokat többször is meg lehet szerezni, de **kizárólag akkor fordíthatja meg egy játékos a jelölőt, ha előtte az a másik csapathoz tartozott.**



Minden romnak egyedi elnevezése van, a hozzájuk tartozó jutalmak pedig A Pusztulás Szigetei kiegészítőhöz tartozó szerződések alján láthatók. Amikor egy játékos átveszi az irányítást egy rom fölött, a romjelölő lehelyezésével vagy átfordításával egyidejűleg azonnal érvényesítse a romhoz tartozó jutalmat.



PAJZS

A pajzsjelölő kivéd 1 -t egy támadás során, azt követően pedig el kell dobni. Nem frissül az éjszaka fázis során.

Ha egy pajzzsal rendelkező teremtményt támadnak meg, előbb a pajzs felfog egy sebesülést, és csak utána kell -t lehelyezni.



FÉLREVEZETŐ MOZGÁS

A félrevezető mozgásra kizárólag a fenevad képes: mindig képpel lefelé, egy hagyományos mozgáskártyával együtt kell kijátszani, egymás mellé, azt pedig egyértelműsíteni kell, hogy melyik a félrevezető mozgás. Mindkét mozgást a fenevad aktuális helyszínétől kell figyelembe venni. **A félrevezető mozgás a hagyományos mozgáskártyához hasonlóan mindenre ugyanúgy hat, többek között tehát nyomokat hagy.**

Ha egy hatás keretében több félrevezető mozgást is kijátszik a fenevadat irányító játékos, mindegyiket az aktuális helyszínétől kell figyelembe vennie, nem pedig láncolatban, az előző félrevezető mozgástól számolva.

Ha a vadász olyan kártyát játszik ki, amely felfedi a legutóbbi mozgáskártyát (ilyen a **Természetfölötti** vagy a **Látnok**), és az érintett kártya mellett félrevezető mozgás is van, **mindkét kártyát fel kell fedni.**





PÉLDA

Ebben a helyzetben a fenevad kijátssza a Tükörlépés kártyát, ami lehetővé teszi, hogy egy igazi és egy félrevezető mozgást hajtson végre. A fenevad Nyugat kártyát játszik ki félrevezető mozgásként és Északot igaziként. **Mivel egy telepes van a nyugati helyszínen, egy nyomot kell fel kell fedni.**

FELTÖLTŐDŐ KÉPESSÉGEK

Egyes karakterek, mint pl. Vacker és Valdi egyedi erőforrásokat gyűjthetnek, amelyekkel feltölthetik a képességkártyáikat. Az ilyen kártyák alján egy másodlagos hatás és a hozzá tartozó költség látható.

VÉRSÁV

Valdi az egyetlen vadász a játékban, aki állatokat támadhat. Amikor Valdi megöl egy állatot, nem kap -ot jutalomként. Ehelyett Valdi vérsávján kell ugyanannyit lépni, mint amennyi  jutalmat kapott volna az állat után.

Valdi akkor fizethet vérrel egy kártya feltöltéséért, amikor egy **akkor** vagy **ha** hatás aktiválódik. Ez azt jelenti, hogy kijátszhatod a Vérvadászatot, végrehajthatsz egy keresést, majd utána eldöntheted, hogy fizetsz-e vérrel a feltöltődő hatásért.



Vérnyomkövetés és vérvadászat


Ezek a kártyák ugyanúgy hagyományos Nyomkövetés vagy Vadászat kártyának számítanak a fejlesztések aktiválásakor.






VACKER LÉLEKMASZKJA







Vacker nyomai alapvetően ugyanúgy működnek, mint más fenevadak nyomai, azonban ő elköltheti azokat erőforrásként is, hogy a képességeit lélektöltődéssel erősítse.

Más fenevadakkal ellentétben Vackernek korlátozott mennyiségű -a van (8 darab), amelyeket a saját játékosablájának aljára kell helyeznie a játék elején.

Minden alkalommal, amikor lélektöltődést használ egy képességénél, **mozgasson meghatározott számú nyomot az aktív lelkek mezőre a kimerült lelkek mezőre.**

Hasonlóképpen, amikor egy -ot kellene a térképre helyeznie: távolítsa el az aktív lelkek mezőre és helyezze a helyszínre. A térképen vagy a kimerült lelkek mezőn lévő  nem használható lélektöltődésre. Vacker lelepleződéskor minden térképen lévő -ot az aktív lelkek mezőre kell helyeznie.

Amikor Vacker -ot kap, mozgasson ugyanannyi -ot a kimerült lelkek mezőről az aktív lelkek mezőre.

Továbbá, amikor Vacker **hódoló** megölnek egy célpontot, helyezzen vissza -ot az aktív lelkek mezőre. Ha az aktív lelkek mezője üres, Vacker azonnal lelepleződik, és nem rejtőzhet el újra, amíg az aktív lelkek mezőn legalább 1  nem lesz.

Lélektöltődő képességek

Amint Vackerrel egy képességet játszol ki, el kell döntened, hogy használod-e lélektöltődést vagy sem. Ha igen, mozgass meghatározott mennyiségű nyomot az aktív lelkek mezőről a kimerült lelkek mezőre.


Mozgás üres aktív lelkek mezővel

A megszokott mozgási szabályok akkor is érvényben vannak, amikor az aktív lelkek mezője üres. Ugyanakkor, amint a mozgás befejeződik, Vacker automatikusan lelepleződik.





MÉLYSÉGI MOCSARAK





A Pusztulás Szigetei kiegészítőben egy új élőhely jelenik meg, a mélységi mocsarak. Minden élőhelyfeltétel szempontjából -nak számít.

A mélységi mocsarak kizárólag Akkeron képességekártyáinak, fejlesztéseinek vagy A Mélység elszabadulása szerződés hatására kerülnek a táblára.

Amikor Akkeron **átalakítás** kulcsszót tartalmazó kártyát játszik ki, -at helyez le, **nem** -at.

A mélységi mocsarak olyan hálózatot alkotnak, amelyeken a telepeseken és állatokon kívül minden más teremtmény áthaladhat. A mélységi mocsarakon való áthaladás mindig egyetlen mozgásnak számít.

Amikor egy fenevad áthalad egy mélységi mocsáron, helyezzen egy tetszőleges mozgáskártyát elfordítva az aktív mozgás részhez, és helyezzen egy -ot arra a mélységi mocsárra, amelyre mozgott. Amikor egy vadász vagy vadásztárs halad át egy mélységi mocsáron, elszenved 1 -t.

A mélységi mocsarak **nem** számítanak közelben lévő helyszínnek, kivéve ha útvonal kapcsolódik hozzájuk a térképen.

Kizárólag mozgáshoz lehet használni őket: átpozicionálás, megidézés, keresés, támadás vagy átalakítás **nem megengedett** rajtuk keresztül.



MEGÉRZÉS

Bár a fenevad nyomot helyez le, amikor mélységi mocsáron halad át, **nem** lelepleződik le.

ÖTJÁTÉKOS MÓD




ÜLÉSREND ÉS JÁTÉKOSSORREND

A Pusztulás Szigeteivel akár 5-en is játszhattok. Ebben a módban 2 fenevad lesz, akik egy csapatként összedolgoznak. Megosztóznak a minitérképen, így nyomon tudják követni a csapattársukat, és a térképen külön részük van az aktív mozgásaiknak. Egy további filctollat találtok a dobozban, hogy megkönnyítse a plusz fenevad mozgásának a nyomon követését a minitérképen.

A fenevadakat irányító két játékos üljön az asztal ugyanazon oldalára, egymás mellé, a vadászok pedig velük szembe, úgy, hogy ne lássák a fenevadak minitérképeit. Fontos, hogy az egy csapatba tartozók könnyen meg tudják nézni egymás kártyáit a kártyaválasztás során. Mindig a jobb oldali fenevad kezdi a játékot, utána a másik fenevad következik, majd a vadászok az óramutató járásával megegyező irányban haladva.

KÖZÖS ÉLETERŐ, HARAG ÉS MEGIDÉZETTEK

A két fenevadnak közös életereje van, amit úgy kapnak meg, hogy a kettejük életerejének összegéből ki kell vonni 2-t. Például, ha az egyik fenevad Bolgin, akinek 5 -je van, a másik pedig Vacker, akinek 4 -je van, a közös életerejük 7 (5+4-2). A fenevadakat irányító játékosok ugyanúgy együttműködhetnek, mint a vadászok. Beszélgethetnek, megmutathatják egymásnak a kezükben lévő kártyákat, felfedhetik az aktuális helyszínüket, és még az aktív mozgáskártyákat is bármikor megmutathatják a másik fenevadnak.


Fontos, hogy a  **nem** közös, azokon nem osztozik a két fenevad. Mindenki csak a saját -jait költheti a fejlesztéseire és a bestiálisöszton-kártyáira. Amikor egy szerződés jutalmaként , bestiálisöszton-kártya, mozgás és ősi erő jár, azt mindkét fenevad megkapja.

1-1 akciókártyát a kezébe
a nem használt akciókártyák
közé keppel letelve.

A közös életerő mindig
2-vel kevesebb, mint
a fenevadak összéletereje.

MEGIDÉZETTEK



Amikor a fenevadak egy csapatban vannak, azok a kártyahatások, amelyek általánosságban megidézettekre vonatkoznak (mint pl. az **Ösztönzés** és az **Alkalmazkodás**), mindkét fenevad megidézettjeit érintik. Ugyanakkor a megidézett szimbólum  kizárólag azt teszi lehetővé egy játékos számára, hogy egy **saját** megidézettével hajtson végre akciót.

Ebben a példában Vacker kizárólag egy hódolót mozgathat vagy idézhet meg, de összesen 2 lépés távolságra mozoghat.



TANÁCSOK ÉS GYIK

A JÁTÉK FELFEDEZÉSE

A FENEVAD összességében viszonylag könnyű játék, de nehéz igazán a mesterévé válni. Akkor lehetnek csak sikeresek, ha tudjátok, hogy mikor és mit kell tennetek az akcióitokkal és a kártyáitokkal. Arra bátorítunk benneteket, hogy a saját lehetőségeitek szerint fedezzétek fel, ismerjétek meg a játékot, de íme néhány tipp, amely megkönnyítheti a játékot A Pusztulás Szigetei kiegészítővel:

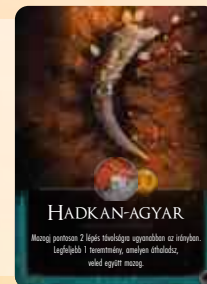


ALAKÍTSD ÁT A TÉRKÉPET

Megváltoztathatod a rejtett ösvényeket, hogy azzal kizárólag a saját csapatodat segítsd, átalakítással könnyebben elérheted a romokat, vagy közvetlenül arra a helyszínre helyezhetsz megidézettet, így a következő körökben te szerezheted meg az irányítást.

KÖRÖN KÍVÜLI MOZGÁS

A vadászok számára a játék legerősebb kártyái közé tartoznak azok, amelyek lehetővé teszik, hogy más vadászokat mozgassanak. Segítsd a csapattársaidnak könnyebben elérni a fenevad helyszínét, vagy mozgasd őket úgy, hogy a következő körökben elfoglalhassanak egy romot.



A ROMOK FONTOSSÁGA

Minden térképen három különböző rom található, amelyek kevés erőfeszítéssel komoly előnyt jelenthetnek a csapatod számára. Fenevadként azonban óvatosnak kell lenned, mert a vadászok számára nagy segítség, ha sejtik, hogy merre jársz, így tervezd meg jó előre a mozgásaidat, vagy igyekezz a megidézettjeiddel megszerezni a romokat.

Lehetőség van Fara túlsebzésére, ha megszerezte az Újjászületés a tűzben fejlesztését?

Igen. A sebesülés elszenvedése után az Újjászületés gyógyít 1 sebesülést. Ha a teljes sebesülés nagyobb, mint Fara életereje, Fara meghal.

ThalduK Koscsapása leleplezi őt?

Nem, ugyanis nem számít támadásnak. Még ha ThalduK rendelkezik is a Tülokcsapás fejlesztéssel, ami lehetővé teszi, hogy a Koscsapás sebesülést okozzon, akkor sem számít támadásnak, így ThalduK nem lepleződik le.

Kap-e a fenevad haragot, ha anélkül, hogy támadna, egy képességgel sebesít meg és öl meg egy célpontot?

Nem. A fenevad kizárólag akkor kap haragot, ha támadással öl meg egy célpontot, kivéve ha egy képesség kifejezetten mást mond.

Valdi gyilkosságai beleszámítanak a fenevad szerződésének jutalmába?

Nem. És ez olyan kártyánál is igaz, mint pl. Mara Lebegése.

Lehet-e egy teremtmény a Láncos csáklya célpontja egy mélységi mocsáron keresztül?

Nem, a mélységi mocsarak nem használhatók arra, hogy egy hatás hatótávját növeljék pl. az Örtorony vagy a Láncos csáklya esetében.



Gyakran Ismételt Kérdések
Szabállyal kapcsolatos kérdésed van?

Olvasd be ezt a QR-kódot és csatlakozz az angol nyelvű Discord szerverünkhöz.



KARAKTERISMERTETŐ



JÁTÉKSTÍLUS ÉS ÖSSZETETTSÉG

A továbbiakban A Pusztulás Szigetei minden fenevadáról és vadászáról olvashattok egy hasznos ismertetőt, és megtudhatjátok az összetettségi szintjüket. A vadászok esetében van ajánlott ülésrend is (körösrend), amelyet vegyetek figyelembe, amikor csapatot alkottok.



THALDUK

ÖSSZETETTSÉG: ALACSONY

Thalduke büszkén áll a Magashegyek uraként, készen arra, hogy agresszív játékmódjával felvegye a harcot a vadászokkal. Yagijai képesek a vadászokat a kívánatos helyekre terelni, ahol Thalduke pusztító viharokat idézhet meg. Ha szükséges, Thalduke fülsértő bégetéssel reagálhat a vadászok akcióira, és segítségül hívhatja megidézettjeit. Fejlesztései némi rugalmasságot biztosítanak, lehetővé téve számára, hogy egyszerre legyen mozgékony és támadó.



AGRESSZIVITÁS

TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS



VACKER

ÖSSZETETTSÉG: KÖZEPES

Vacker szeszélyes és hiú fenevad. Hódolói dicséretében sütkérezik, hogy aztán elmeneküljön, ha a vadászok túl közel kerülnek hozzá. Üldözőit hamis nyomok segítségével vezeti félre. Gyönyörű tollazata embereket és állatokat egyaránt képes megbabonázni, és az általa készített csapdába csalogatni. A hódolói által ellopott lelkeket elfogyasztva tölti fel képességeit, amely erőkitöréseket tesznek lehetővé, de hátránya, hogy megkönnyíti a követését. Fejlesztései nagymértékben a mobilitásra összpontosítanak, lehetővé téve, hogy ő, a megidézettjei és még a célpontjai is messzebbre mozogjanak egyetlen kör alatt.



AGRESSZIVITÁS

TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS



AKKERON

ÖSSZETETTSÉG: NAGYON MAGAS

Akkeron a mélységből felkapaszkodva hoz rontást a vidékre, fekete ürességgé változtatva azt. A mocsarak mélységi mocsarakká alakításával olyan hálózatot tud kiépíteni, amely lehetővé teszi számára, hogy nagy távolságokat tegyen meg, és a szerencsétlen lényeket a közelebb húzásukkal könnyű célponttá tegye. Fejlesztései felgyorsítják a mélységi mocsarak terjedését és fokozzák hatásukat. Förtelmei alias lények, amelyek arra töreksenek, hogy mindent a mélységbe húzzanak, megkönnyítve ezzel Akkeron számára az áldozatainak elfogyasztását.



AGRESSZIVITÁS

TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS



MOZGÁS



TÁRGYAK



INFORMÁCIÓ



SEBZÉS



VÉDEKEZÉS



TÁMOGATÁS

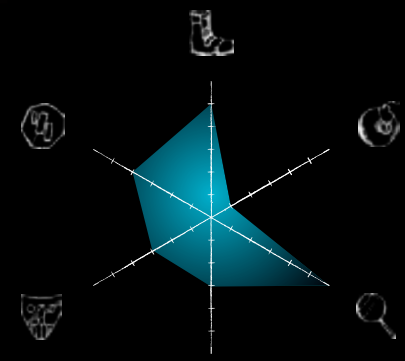


EIVIND

KÖRSORREND: **ELEJE-KÖZEPE**

SZEREP: **ÉGI VADÁSZ**

Eivind a Pusztulás Szigeteire küldött expedíció vezetője, nagyon mozgékony és állandóan éber. Madártársa, Fylgja képes átfésülni a környéket a fenevad jelei után kutatva, lehetővé téve a vadászok számára, hogy a megfigyelései alapján cselekedjenek. Eivindnek egy csáklója is van, amely sokoldalúvá teszi a mozgását.

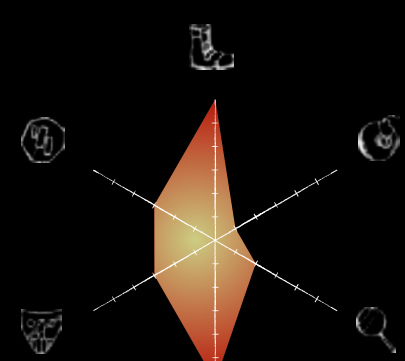


FARA

KÖRSORREND: **KÖZEPE-VÉGE**

SZEREP: **LÁNGPENGÉS VADÁSZ**

Fara vadászkapességei lehetővé teszik számára, hogy nagy távolságból is megsebezze a fenevadat, de csapattársainak segíteniük kell a pozicionálásban és az előkészítésben. Mivel még mindig tanulja irányítani a számára útmutatást nyújtó tüzet, mozgása a lángpengével egyenes irányra korlátozódik. Ha megfelelően használja, képes pusztító erővé válni, amely annál erősebb, minél többet szenved a csatában.

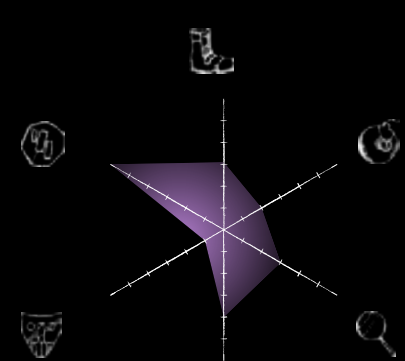


VALDI

KÖRSORREND: **KÖZEPE-VÉGE**

SZEREP: **VÉRVADÁSZ**

Valdi az állatok véréből meríti az erőt, elszívja az esszenciájukat, hogy saját erejét táplálja, és nagyobb magasságokba emelkedjen. Alkímiai eszköztára lehetővé teszi számára, hogy a vadászat során különböző szerepekhez alkalmazkodjon, akár azzal, hogy mérhetetlen gazdagsággal ajándékozza meg csapatát, akár azzal, hogy az emberi lehetőségek határait meghaladóan felerősíti képességeit.



ALKOTÓI CÉH

MÉG TÖBB TARTALOMRA VÁGYTOK?

Hiszünk abban, hogy a játéknak a közösség a lelke, így olyan eszközt alkottunk, amellyel saját tartalmat készíthettek A fenevadhoz. Látogassatok el a studiomidhall.com/creatorsguild oldalra, hogy saját szerződéseket, fenevadakat, vadászokat és még sok minden más alkossatok.



ALKOSSATOK SAJÁT FENEVADAKAT ÉS VADÁSZOKAT

Készítsetek és osszatok meg másokkal saját fenevadakat és vadászokat. Hozzatok létre egyedi fejlesztéseket, illusztrációt, képességeket, háttértörténetet és sok minden más.

KÉSZÍTSETEK SAJÁT SZERZŐDÉSEKET

Bővítsétek a játékot egyedileg készített szerződésekkel. Fedeztetek fel új játékmódokat legendás szabályokkal, újszerű győzelmi stratégiákkal, és akár egyedül is játszhattok.

OSSZÁTOK MEG AZ ÖTLETEITEKET

Osszátok meg a saját szerzeményeiteket másokkal, értékeljétek, kommenteljétek, legyetek a közösség része!



OLVASSÁTOTOK BE A QR-KÓDOT,
HOGY HOZZÁFÉRJÉTEK
AZ ALKOTÓI CÉHHEZ.

ÉLŐ JÁTÉK

A fenevad a közösséggel együtt fejlődő, élő játék. A játékszabályok legfrissebb változatát a honlapon érítétek el.

IMPRESSZUM

ARON MIDHALL

A LÉLEK

Illusztrátor, grafikai-
és játéktervező

ELON MIDHALL

A SZÍV

Játéktervező

ASSAR PETTERSSON

AZ AGY

Digitális- és játéktervező

ALBIN LARSSON

A HANG

Játéktervező, közösségi
médiáért és a zenéért felelős

KÖSZÖNJÜK MINDEN TÁMOGATÓNKNAK

A fenevad nektek köszönhetően vált valósággá. Nagyon szépen köszönjük a 8817 támogatóknak, aki a Kickstarteren támogatta az eredeti kampányunkat, valamint mind a 7500+ támogatóknak a Gamefoundon.

JÁTÉKTESZTELŐK

Külön köszönet jár minden játéktesztelőnknek:

FELSÉGES FENEVADAK

undead42069
Jakub Frackowiak
Rafel Servent
Alex Doležal ♠
Dylan Farrell
Tyler Exsted
Netanel Esman
Leonardo Santoso

FENEVADAK

rendock
ras906
Wictor Koch
Hendrick Strauss
Superninja134
sharporanges
the_cali_iceberg

3jonline
Alain Z
StorToss
Ricky Fairhurst
morganwabo

MESTERVADÁSZOK

morphy418
.apokalypt
maelig
Benjamin Sonne
agueero
mocherill
Gustav Jonsson
poarity
Felix Murnion
NAIBAFF

KÉPZETT VADÁSZOK

M1ndst0rM
rationallies
Alex Pültz
daring1990
Michael „SilverEragon”
Turczynowski

ÚJONC VADÁSZOK

flightofgreen
Mirco Jestädt
Erik Andreas Vedal
Patrik
heropon0707
sc00ter1979

FIGURÁK

Köszönjük Mike Avramisnak és Irini Mantzorounak a figurák megtervezését A Pusztulás Szigeteihez és A Nagy Vadászathoz.

ALKOTÓI CÉH

Köszönjük a Devoteamnek (Shami, Gabriel, Oskar, Oscar, Varia és Nazar), hogy létrehozták a honlapot és az Alkotói céhet.



LEGYÉL TE IS JÁTÉKTESZTELŐ

Az utunk nem ér véget
A Pusztulás Szigeteivel.
Ha szeretnél játéktesztelő lenni
a jövőbeli projektjeinkben,
olvasd be a QR-kódot!

KÖSZÖNET A KÖZÖSSÉGNEK

Alex Pültz, TheBadWitch, Hendrick Strauss, Zoltan Harshegyi, Alex Doležal ♠, Wictor Koch, Leonardo Santoso, Netanel Esman és Undead.

M.O.B VANGUARD

Köszönjük Michael Raftopoulosnak és csapatának, hogy segítettek eljuttatni a játékot és a kiegészítőket a játékosokhoz, valamint hogy mentorunk és barátunk volt ezen a hihetetlen utazáson.



CSATLAKOZZ A FENEVAD KÖZÖSSÉGÉHEZ
WWW.STUDIOMIDHALL.COM

Szabálymagyarázó videók.

Töltsd le a szabályokat az általad választott nyelven.

Értesülj a jövőbeli játékaikról, hírekről és projektekről.

Alkossd meg a saját fenevadadat, vadászaidat és szerződéseidet az **Alkotói céhben**.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

 **Studio
Midhall**

