



A
FENEVAD
JÁTÉKSZABÁLY
2.0 VERZIÓ

TERVEZTE: ARON MIDHALL, ELON MIDHALL
ÉS ASSAR PETTERSSON
ILLUSZTRÁLTA: ARON MIDHALL





LÉGY ÜDVÖZÖLVE AZ ÉSZAKI TERÜLETEKEN...

... egy olyan helyen, ahol a természet még mindig felfedezetlen, misztikus és veszélyes. Amikor az emberek megérkeztek ide, azt hitték, hogy egy érintetlen paradicsomot találtak, tele sűrű erdőkkel, halakban bővelkedő tavakkal és hegyekből fakadó, hideg ivóvízzel. Ám ahogyan a települések terjeszkedtek, az erdő pedig megritkult, maga a természet vágott vissza. Hatalmas, fenevadakként emlegetett lények jelentek meg, és agyaraikkal, karmaikkal, valamint misztikus erejükkel elképesztő fenyegetést jelentettek az emberekre. A településeik védelmére az emberek különleges vadászokat toboroztak, akiknek az a feladatuk, hogy felkutassák és megöljék a fenevadakat, mielőtt még több ember esne áldozatul.

EGY A TÖBBIK ELLEN

Egyikőtök a fenevad bőrébe bújva száll szembe a többiekkel, akik egy vadászcsapatot alkotnak. A fenevad akkor nyerhet, ha meghatározott számú telepes hal meg, a vadászok pedig úgy győzhetnek, ha a fenevad meghal, vagy ők túlélnek elegendő napot (fordulót) ahhoz, hogy az erősítés megérkezzen.

INKÁBB JÁTÉKSZABÁLY-VIDEÓT NÉZNÉL?

Tanuld meg a játékot úgy, ahogy neked a legkényelmesebb. Látogass el a studiomidhall.com oldalra, hogy mi magunk, a játéktervezők taníthassuk meg neked a játékot.



TARTALOMJEGYZÉK



TARTALOMJEGYZÉK 2

JÁTÉKELEMEK 3

ELŐKÉSZÜLETEK 4

SZERZŐDÉSEK 5


ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK 6

KÁRTYÁK 7


JÁTÉKMECHANIKAI ELEMEK 8

Aranyszabályok. 8

 Akciók végrehajtása. 8

 A fenevad mozgása 9


A vadászok mozgása 9

 Nyomok 9


Leleplezés 11

Keresés. 11

Támadás. 11

 Harag. 12

Egy játékos halála. 12


 Ősi erő 12
 Őrtornyok 12


 Megidézettek. 13

 Az élőhelyek 14

Zónák 14

A helyszínek átalakítása 14

 Csapdák 15

 Reakciók 16

A hatások időzítése. 16

Kulcsszavak 17

Költségek és feltételek 17

JÁTÉKMENET 18

Hajnal 19

Kártyaválasztás (draft) 19

Nappal. 19

Éjszaka. 20

PÉLDAKÖR 22

EZ AZ ELSŐ JÁTSZMÁTOK? 23

TANÁCSOK KEZDŐK SZÁMÁRA. 24

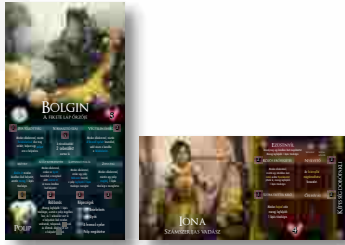
KARAKTERVÁLASZTÁS 25

IMPRESSZUM 30

ZENE 30



JÁTÉKELEMEK



KARAKTERTÁBLÁK
(6 fenevad és 6 vadász)



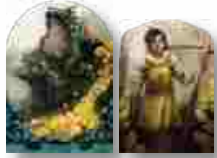
2 KÉTOLDALAS SZERZŐDÉS



16 AKCIÓKÁRTYA



6 ŐRTORONY



KARAKTERLAPKÁK
(6 fenevad és 6 vadász)



18 HARAGJELŐLŐ
(tizenkét 1-es és hat 3-as)



18 VADÁSZKÉPESÉG-KÁRTYA



7 FARMER



15 MEGIDÉZETTLAPKA



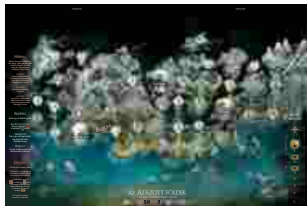
27 ÉLŐHELYJELŐLŐ
és 1 élőhelyzsák



24 FENEVADKÉPESÉG-KÁRTYA



7 NEMES



1 KÉTOLDALAS JÁTÉKTÁBLA



19 FRISÍTÉSJELELŐ



48 MOZGÁSKÁRTYA



28 BÁRÁNY



1 MINITÉRKÉP, 1 PARAVÁN,
1 HELYSZÍNJELŐLŐ ÉS 1 FILCTOLL



12 SEBESÜLÉSJELELŐ
(hat 1-es és hat 3-as)



25 VADÁSZTÁRGYKÁRTYA



19 VADKAN



30 NYOMJELELŐ



3 ÓSÍERŐ-JELELŐ



25 BESTIÁLISÖSTÖN-KÁRTYA



4 MEDVE

TELEPESEK

ÁLLATOK

ELŐKÉSZÜLETEK

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

- 1. Közös készlet.** Helyezzétek az összes élőhelyjelölőt az élőhelyzsákba, a sebesülés-, harag-, fejlesztés-, őrtorony- és ősierő-jelölőket pedig helyezzétek a térkép mellé mindenki számára könnyen elérhető helyre.
- 2. Szerződés és térkép.** Válasszatok egy szerződést (lásd az 5. oldalon), és helyezzétek a térképet a játéktér közepére a megfelelő oldalával felfelé úgy, hogy a térkép déli része legyen a fenevadat irányító játékos előtt.
- 3. Állatok és telepések.** Helyezzétek állatokat és telepéseket a térképre, a megfelelő szimbólummal megjelölt összes helyszínre.
- 4. Fegyvertár.** Keverjétek meg a bestiálisösztön-kártyákat, valamint a vadásztárgykártyákat, és képezzetek belőlük egy-egy képpel lefelé fordított paklit a térkép mellett, majd fordítsatok meg 3-3 kártyát mindkét pakliból a paklik mellé, képpel felfelé. Ezt nevezzük fegyvertárnak.
- 5. Akciókártyák.** Keverjétek meg az akciókártyákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.

A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

- A. Fenevad.** Egyikőtök válasszon egy fenevadat, és vegye magához a hozzá tartozó karaktertáblát, -lapkát és megidézetteket. A nyomjelölők kerüljenek a fenevadat irányító játékos elé. Helyezze maga elé a minitérképet, állítsa fel a paravánt, és helyezze a mozgáskártyákat a paraván mellé. A helyszínjelölőt és/vagy a tollat helyezze a minitérkép mellé.
- B. Vadászok.** Az összes többi játékos válasszon magának egy-egy vadászt, és vegye magához a hozzá tartozó karaktertáblát és -lapkát (lásd a 18. oldalon). 2 fős játék esetén a vadászokat irányító játékos válasszon két vadászt, és vegye magához a hozzájuk tartozó karaktertáblákat és -lapkákat.
- C. Képességek.** Vegyétek magatokhoz mindnyájan a vadászatokhoz vagy fenevadatokhoz tartozó képességkártyákat.
- D. Harag.** Készítsétek elő a haragokat, valamint a többi kezdőelemet a szerződésen látható előkészületek alapján.



EZ AZ ELSŐ JÁTSZÁMÁTOK?

A szabálykönyv utolsó oldalain megtaláljátok a karakterválasztási útmutatót (lásd a 25. oldaltól) és egy kezdő játékmódot (lásd a 23. oldalon).

SZERZŐDÉSEK

SZERZŐDÉSEK

Az előkészületek befejezése előtt az egyik fő játékelemet részletezzük: a szerződést. A játékot mindig egy aktív szerződés-sel játszátok. Ha ez az első játszmatok, azt javasoljuk, hogy a játékoszám függvényében válasszátok „A Nagy Tisztogatás” vagy „Az északi települések megtámadása” szerződések egyikét.

JÁTÉKOSSZÁM

A szerződésekhez mindig meghatározott játékoszám tartozik.

TÉRKÉP

A szerződés meghatározza, hogy melyik térképen kell játszaniotok. Helyeztétok a térképet a jelzett oldallal felfelé a játéktér közepére.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden szerződésnek van egy speciális előkészületi része. A Nagy Tisztogatás esetében adjatok a fenevadnak 2 haragot 🐾, a vadászoknak pedig 1-1 haragot 🐾.

A SZERZŐDÉS MEGSZŰNÉSE

A szerződés meghatározza, hogy melyik oldalnak mit kell tennie a győzelemért. Amint a szerződés megszűnésének feltétele teljesül, a játék azonnal véget ér.

AZ ÉJSZAKA FELTÉTELEINEK ELLENŐRZÉSE

Minden forduló az éjszaka fázissal kezdődik, amely során a fenevad vagy a vadászok különleges jutalmakhoz juthatnak, ha az ott szereplő feltételek teljesülnek. A Nagy Tisztogatás esetében, ha a fenevad megölt 2 bárányt 🐏 és/vagy 1 vadkant 🐺, az első éjszaka során egy nemes 🐎 farmerré 🧑 változtathat át. Amikor a vadászok kapnak jutalmat, minden vadász megkapja a jutalomban szereplő haragot, vadásztárgyat, mozgást és ősi erőt. Meghatározott számú éjszaka után a vadászok csapata vagy a fenevad automatikusan megnyeri a játékot. A Nagy Tisztogatás esetében, amikor az utolsó éjszaka is elérkezik (a harmadik), a vadászok megnyerik a játékot.

LEGENDÁS SZABÁLYOK

Egyes szerződések új szabályokat hoznak be, és megváltoztatják az alap játékmechanikákat. Ezek a változtatások kötelező jellegűek és a szerződés szerves részét képezik. Ezeket a szerződések legendás szabályok részében találjátok.

A NAGY TISZTOGATÁS

Amikor a Tollas Királyt megölték, a világ megváltozott. Győzelem és ünneplés helyett apokaliptikus rémület fogadott minket. Hatalmas áradások voltak az Északi Területeken, amik felemésztették a fél országot és a lakókat. De nincs idő a gyászra, ugyanis máris támadás alatt állunk.

2-3 JÁTÉKOS

TÉRKÉP

ÁTÁZOTT FÖLDEK

ELŐKÉSZÜLETEK

A fenevad 🐾 -gal kezd, a vadászok pedig 1-1 🐾 -gal kezdenek.

A SZERZŐDÉS MEGSZŰNÉSE

A fenevad nyer, ha 🐾 meghal.

A vadászok nyernek, ha a fenevad meghal, vagy az utolsó éjszaka is elérkezik.

ELSŐ ÉJSZAKA

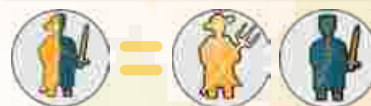
 A FENEVAD JUTALMA	 A VADÁSZOK JUTALMA	Nincs halott
Változtass át egy 🐏 -t egy 🐾 -ré.	Mozogj legfeljebb 1 lépés távolságra.	

MÁSODIK ÉJSZAKA

Egy Vildmarkban lévő 🐾 meghalt.	 A FENEVAD JUTALMA	 A VADÁSZOK JUTALMA	A fenevadnak ki lett osztva 
		Kapsz 1 vadásztárgyat.	

UTOLSÓ ÉJSZAKA

A vadászok megnyerik a játékot.



TELEPESEK

Ez a szimbólum farmernek vagy nemesnek számít.

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

(FOLYTATÁS)

ÁLLATOK ÉS TELEPESEK

Helyezzétek az állatokat és a telepeseket a térképre, az összes megjelölt helyszínre, kivéve ha a szerződés előkészület része másképpen rendelkezik.



ÜLÉSREND, MEGIDÉZETEK ÉS KÉPESÉGGKÁRTYÁK

Itt az ideje, hogy a fenevadat és a vadászokat irányító játékosokként megfelelő sorrendben üljetek az asztal köré, és vegyétek kézbe a karakteretek képességkártyáit.

ÜLÉSREND ÉS A KEZDŐHELYSÍNEK

A fenevadat irányító játékos üljön úgy, hogy az ő szemszögéből (É)szak „felfelé”, (D)él pedig „lefele” mutasson. Helyezze a fenevadlapkát a fenevad kezdőhelyszínére (lásd a 18. oldalon). A vadászok üljenek úgy, hogy könnyen megnézhessek egymás kártyáit.



FENEVAD KARAKTERTÁBLA



KEZDŐ ÉLETERŐ

Ha a karaktered ennyi sebesülést szenved el, meghal.

MEGIDÉZETEK

Minden fenevadnak saját megidézettei vannak. A fenevadad karaktertáblájának alsó részén található, hogy a fenevad hány megidézettel rendelkezik. A megidézetteket a karaktertábla mellé kell helyezni.



VADÁSZ KARAKTERTÁBLA

KÉPESÉGGKÁRTYÁK

Mindannyian vegyétek magatokhoz a saját vadászotokhoz vagy fenevadatokhoz tartozó képességkártyákat. A képességkártyák hátulján a saját karakteretek illusztrációja látható. Ellenőrzésképpen a saját karaktertáblákon megtalálható ezeknek a képességeknek a neve és hatása. A fenevadnak mindig 4, a vadászoknak pedig mindig 3-3 kártyája van.



KÁRTYÁK

KÁRTYATÍPUSOK ÉS AZ ELDOBÁSUK

A játékban különböző kártyatípusok fordulnak elő. Amikor sorra kerülsz, **legfeljebb 2 kártyát játszatsz ki**. Minden kártyát külön kell kijátszanod, végrehajtanod, majd eldobnod, még mielőtt a következő kártyádat kijátszánád, vagy a köröd véget érne.



KÉPESSÉGKÁRTYÁK

Minden karakternek egyedi, a karakteréhez tartozó kártyakészlete van.

Ezek hátoldalán a karakter illusztrációja látható.

Eldobásukkor a képességekártyákat a saját karaktertábla mellé kell helyezni képpel felfelé. Minden éjszaka során (lásd a 20. oldalon) az eldobott kártyákat vissza kell venni a kézbe.

FEGYVERTÁR

BESTIÁLIS ÖSZTÖNÖK ÉS VADÁSZTÁRGYAK

Ezekhez a különleges kártyákhoz a játék folyamán lehet hozzájutni. A bestiális ösztönöket kizárólag a fenevad szerezheti meg és játszhatja ki, a vadásztárgyakat pedig kizárólag a vadászok szerezhetik meg és játszhatják ki. Amikor bestiális ösztönt vagy vadásztárgyat kaptok, akkor a fegyvertárban szereplő képpel felfelé lévő kártyák egyikét vehetitek el, vagy a pakli felső, képpel lefelé lévő kártyáját. Ezeket a kártyákat csak akkor dobjátok el, amikor kijátszátok vagy ha a karakteretek meghal. Az eldobott kártyát képpel felfelé kell a pakli mellé helyezni.

Amikor valaki vadásztárgyat vagy bestiális ösztönt vesz el, a fegyvertárat nem szabad feltölteni.



AKCIÓKÁRTYÁK

Ezekhez a hajnal fázisban a kártyaválasztás során lehet hozzájutni. Mind a vadászok, mind pedig a fenevad kijátszhat akciókártyát. A vadászok mindig a felső kártyahatást érvényesíthetik, a fenevad pedig mindig az alsót használja.

A fenevad és a vadászok is egy közös dobópakliba dobják el az akciókártyákat. Ezeket bárki bármikor átnézheti.



MOZGÁSKÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat nem kell megkeverni, kiosztani, felhúzni, és nem lehetnek egyik játékos kezében sem. A fenevad a pakliból szabadon választva a mozgása jelzésére használja ezeket a kártyákat. A fenevad (és csakis ő) bármikor megnézheti a mozgáskártyákból álló paklit.

A kártya az eldobása után visszakerül a pakliba.



JÁTÉKMECHANIKAI ELEMELK

ARANYSZABÁLYOK

A FENEVAD 3 alapszabályra épül. **Első:** a játékelemek szövegezése mindig felülírja a szabálykönyvben olvasható szabályokat.

Második: ha vadászként szeretnétek nyerni, együtt kell működnötök. Bármikor bármit megbeszélhettek egymással, és a kártyáitokat is megmutathatjátok a többi vadásznak. **Harmadik:** minden eldobott kártya nyílt információ, tehát bármelyikötök bármikor megnézheti az eldobott kártyákat (kivéve a mozgáskártyákat).

AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A körödben az alábbi lehetőségek egyikét kell végrehajtanod:



A. KÁRTYAKIJÁTSZÁS

Szinte minden akció, a mozgástól kezdve a keresésen és megidézettek lehelyezésén át a támadásig, kézben tartott kártya kijátszásával történik.

Amikor kártyát játszol ki, egy vagy két kártyát játszhatsz ki. Kijátszhatsz egy piros akciós vagy egy kék akciós kártyát, vagy mindkettőből egyet-egyét. Sohasem játszhatsz ki két piros vagy két kék akciót ugyanabban a körben.



A kártyákat tetszőleges sorrendben kijátszhatod, de egy kártya hatását teljes egészében végre kell hajtani, mielőtt a második kártyát kijátszanád. A kártyahatás végrehajtása után a kártyát dobd el.



B. MENEKÜLÉS

Dobj el 1 tetszőleges típusú kártyát, hogy legfeljebb 1 lépés távolságra mozogj. Ezt az akciót nem kombinálhatod kártyakijátszással.



C. PASSZOLÁS

Kizárólag akkor passzolhatsz, ha nincs olyan másik játékos, akinek kevesebb kézben tartott akciókártyája van, mint neked. Attól, hogy a körödben passzolsz, amikor újra sorra kerülsz, végrehajthatsz akciót. Azonban ha egymás után minden játékos passzol, a nappal fázis véget ér, és kezdetét veszi az éjszaka (lásd a 18. oldalon).



REAKCIÓK

Bizonyos kártyákat más körében is kijátszhatod. Ehhez a kártyán szereplő feltételeknek teljesülniük kell. Nem számít, hogy a körödben kártyát játszottál ki, elmenekültél vagy passzoltál, reakciót akkor is kijátszhatod más körében (lásd a 16. oldalon).



A HATÁSOK SORRENDJE

Ha a kártyahatás nem tartalmazza az „ezután” kulcsszót, a kártyát kijátszó játékos lemondhat egy vagy több hatásról.

Példa: A fenevad kijátszhatja a Rohamot, hogy 1 lépés távolságra mozogjon, és dönthet úgy, hogy nem támad.

A FENEVAD MOZGÁSA

Amikor a fenevad mozog, ne mozgassátok a fenevadlapkát. Ehelyett, minden lépés után, amit a fenevad megtesz, a fenevadat irányító játékos válasszon egy-egy mozgáskártyát, és helyezze azokat képpel lefelé a térkép aktív mozgás részére. Itt bármennyi aktív mozgáskártya lehet. A fenevadlapka helyzete tulajdonképpen a „fenevad utolsó ismert tartózkodási helyét” jelöli ki, a fenevad aktuális helyzetéhez pedig a képpel lefelé helyezett kártyák vezetnek.



NINCS MOZGÁS

Fontos, hogy a „Nincs mozgás” egy potenciálisan választható mozgáskártya, azonban ha a fenevad egy vadással vagy telepessel azonos helyszínen tartózkodik, ez a lehetőség nem választható.

A VADÁSZOK MOZGÁSA

Amikor a vadászok mozognak, mozgassák a karakterlapkájukat egyesével, adott számú lépéssel bármilyen irányba.



NYOMOK

A nyom egy olyan, térképre helyezett jelölő, amely jelzi, hogy a fenevad az adott helyszínen járt. Minden alkalommal, amikor egy vadász vagy telepes egy olyan helyszínen tartózkodik, amely megegyezik a fenevad egyik aktív mozgáskártyájával, a fenevadat irányító játékosnak egy nyomjelölőt kell helyeznie arra a helyszínenre. Ha több aktív mozgáskártya is ugyanarra a helyszínenre vezet, mindegyik egyezés után egy-egy nyomot kell lehelyezni.

Ez alól egyetlen kivétel van, a „Nincs mozgás” kártya, amely nem hagy további nyomot. Fontos, hogy a „Nincs mozgás” kártya nem akadályozza meg, hogy más mozgáskártyák nyomot hagyjanak az adott helyszínen.

Minden alkalommal, amikor egy vadász és/vagy telepes mozog, minden lépése után nyomot fed fel. Ugyanakkor, amikor a fenevad mozog, csak akkor kell felfedni a nyomokat, amikor már az összes mozgáskártyát lehelyezte. A fenevad ne árulja el, hogy melyik lépéséhez melyik nyom tartozik.

Amíg rejtőzködik, a fenevadlapka nyomnak számít, ez pedig fontos olyan kártyáknál, mint például a „Nyomkövetés” vadászkapesség.



BOLGIN

FANGRIR

MARA

RAAGA

HOGBAD

ESMERIA



Minden fenevadnak saját, egyedi nyomjelölője van. Általánosan minden különböző nyomjelölőtípust a [paw print icon] szimbólum jelöl, egyes kártyahatások így hivatkoznak a nyomokra. A nyomjelölők korlátlan számban elérhetők. Ha a fenevadadnak elfogy a saját nyomjelölője, használd egy másik fenevad nyomjelölőit.



PÉLDA

A fenevad kijátssza a **Rohanást** és három lépés távolságra mozog. A fenevad kiválasztja és az aktív mozgás részre helyezi a következő mozgáskártyákat: **Kelet, Észak és Észak**. Miután befejezte a mozgást, a fenevad egy nyomot helyez a telepes helyszínére.



PÉLDA

Assar, a vadász kijátssza a **Sietség** kártyát és két lépés távolságra mozog, egyesével haladva. Assar első lépése **északra** vezet, ahol nem talál nyomot, majd **keletre** lép egyet.

Ez az utolsó lépés **felfed egy nyomot**.



ÁTPOZICIONÁLÁS

Azon kártyák, amelyek lehetővé teszik a vadászok számára, hogy konkrét helyszínre mozogjanak, mint pl. a **Titkos átjáró**, az **Alkalmazkodás** vagy a **Vadászösvény**, nem fednek fel nyomot útközben. A vadászt közvetlenül az adott helyszínre kell mozgatni, és kizárólag a célhelyszínen lehet nyomot felfedni (ha van ott).

A MINITÉRKÉP HASZNÁLATA

A fenevad használja a minitérképet, hogy könnyebben nyomon követhesse a mozgását. A minitérképet kétféleképpen lehet használni: használd a helyszínjelölőt, hogy azzal jelezd az aktuális helyszínedet, vagy használd a letörölhető filctollat, hogy a mozgásodat felrajzold a minitérképre.

Ne feledd letörölni a minitérképet használat után, a játék elpakolása előtt.

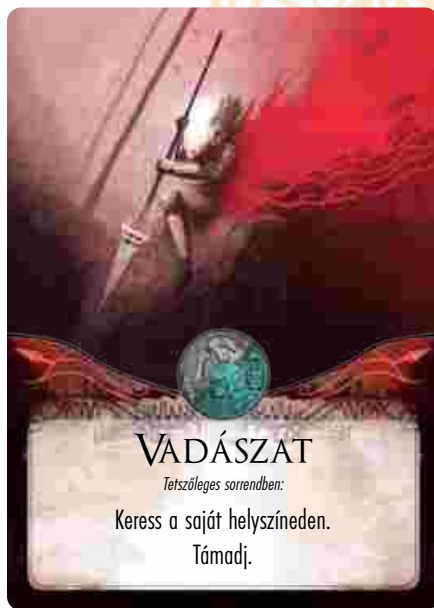


FILCTOLL

A FENEVAD első kiadása nem tartalmazott filctollat, így az abban a kiadásban szereplő minitérkép nem alkalmas arra, hogy filctollal rajzoljatok rá.

LELEPLEZÉS

A fenevad minden alkalommal lelepleződik, amikor támad, vagy egy vadász sikeresen keresést hajt végre a fenevad aktuális helyszínén. Emellett bizonyos kártyahatások és fejlesztések is arra kényszeríthetik a fenevadat, hogy lelepleződjön. Amikor a fenevadat leleplezik, meg kell mutatnia az összes aktív mozgáskártyáját a többi játékosnak, majd el kell dobni a mozgáskártyákat és az összes, térképen lévő nyomjelölőt. A fenevadlapkát a fenevad aktuális helyszínére kell helyezni. A fenevadat kizárólag leleplezett állapotban lehet megtámadni és megsebesíteni. A fenevad mindaddig leleplezett, amíg egyetlen kártya sincs az aktív mozgás részen. Az eldobott mozgáskártyákat a mozgáspakliba kell visszahelyezni.



KERESÉS

Amikor egy vadászt irányító játékos keresés hatással bíró kártyát játszik ki, és a keresett helyszín megegyezik a fenevad aktuális helyszínével, a fenevad lelepleződik. Ha a vadász téves helyszínen keres, a fenevad rejtve marad.

TÁMADÁS

A támadáshoz a körödben ki kell játszaniod egy olyan kártyát, amelyen „támadj” kulcsszó olvasható. Minden támadással 1 alapsebesülést okozol egy kijelölt célpontnak a saját helyszíneden. Amikor egy játékos megsebesül, vegyen magához egy sebesülésjelölőt, és helyezze a karaktertáblájára. Amikor egy állat, telepés vagy megidézett sebesül meg, helyezzétek a sebesülésjelölőt alájuk. Amint a fenevad, egy vadász, egy telepés vagy egy állat sebesülései elérik a kezdő életerőt, az adott karakter meghal, és el kell távolítani őt a térképről.



1-ES ÉRTÉKŰ SEBESÜLÉS 3-AS ÉRTÉKŰ SEBESÜLÉS

A vadászok kizárólag a megidézetteket és a leleplezett fenevadat támadhatják meg. A fenevad és a megidézettek megtámadhatják az állatokat, a telepéseket, a vadászokat és az őrtornyokat.



PÉLDA

Miután Assar egy nyomra bukkan a fenevad utolsó ismert tartózkodási helyétől három lépés távolságra, rájön, hogy a fenevadnak ezen a helyszínen kell tartózkodnia, ezért kijátssza a **Vadászat** képességekártyát.



A fenevad lelepleződik és minden nyomot el kell dobni. A fenevad megmutatja a vadászoknak az összes aktív mozgáskártyáját, amiket utána visszatesz a mozgáspakliba. Végül a fenevad elszenved egy sebesülést a támadás miatt.





1-ES ÉRTÉKŰ
HARAG



3-AS ÉRTÉKŰ
HARAG

HARAG

Haraggal fejlesztheted a karakteredet, és szükséged lesz rá néhány vadásztárgy és bestiális ösztön kijátszásához is.

A vadászok a szerződés jutalmának teljesítésével juthatnak haraghoz, illetve adott akció- és tárgykártyák kijátszásával. A fenevad szintén haraghoz juthat a szerződés jutalmának teljesítésével, de elsősorban állatok, telepések és vadászok megölésével kap haragot, ehhez pedig neki kell a végső csapást, az utolsó sebesülést bevinni. Ha megidézettek ölnek meg valakit, azért nem jár harag.



Az állatok és a telepések életerejé a térképen látható a haragjutalommal együtt, amelyet a fenevad a megölésükért kap meg.

EGY JÁTÉKOS HALÁLA

FENEVAD

Amennyiben meghal a fenevad, a játék azonnal véget ér, és a vadászok a játék győztesei, kivéve ha a szerződés másképpen rendelkezik.

VADÁSZ

Ha a fenevad támadása miatt halt meg a vadász, a fenevad kap 1 haragot, és válasszon ki véletlenszerűen a vadász akciókártyái közül egyet és vegye a kezébe. Amikor egy vadász meghal, az őt irányító játékos dobja el a tárgykártyáit, a haragjait és az ősi erőket, majd távolítsa el a saját vadászlapkáját a térképről. A halott vadász nem kaphat haragot, kártyákat vagy erőforrásokat amíg az éjszaka fázis (lásd a 21. oldalon) harmadik lépése során vissza nem helyezi a vadászlapkáját a térképre. A többi vadász azonban továbbra is élvezheti a passzív fejlesztések előnyeit. Ha egy vadász azt követően hal meg, hogy az éjszaka során lehetősége lenne visszatérni a térképre, hajtsátok végre a kártyaválasztást a megszokott módon, és az érintett játékos csak azt követően dobja el az akciókártyáit.



ŐSI ERŐK

Ősi erőhöz a szerződés jutalmi, vadásztárgyak, bestiális ösztönök és bizonyos fejlesztések által lehet jutni. Az ősi erővel egy általad választott támadásod 1-gyel több sebesülést okoz. Amikor ősi erőt szerzel, helyezd azt a karaktertáblád mellé. Mielőtt támadnál, dönts el, hogy használsz-e egy vagy több ősi erőt a sebesülések növelésére. Ha használsz, jelentsd be azt a célpont kijelölésénél (lásd a 16. oldalon). A használatuk után az ősierő-jelölőket vissza kell dobni a közös készletbe. Nem kaphatsz ősi erőt, ha egy sincs a közös készletben.

Az ősi erők korlátozott számban állnak a játékosok rendelkezésére, a megidézettek pedig egyáltalán nem használhatnak ősi erőt.

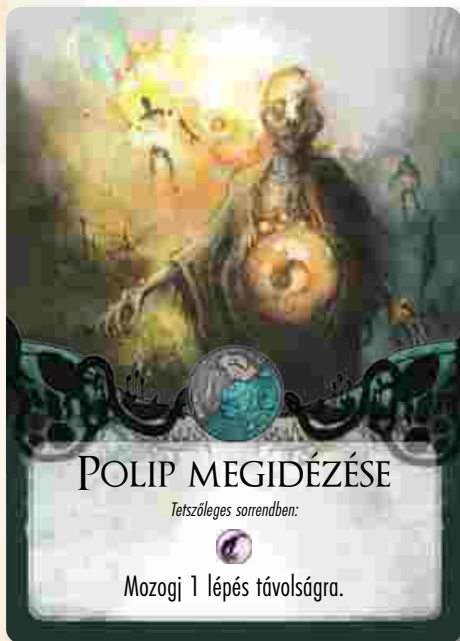
ŐRTORNYOK

Az őrtornyok felfedik a közelben lévő nyomokat. Az őrtorony azonban ehhez aktívnek kell lennie: amíg egy vadász őrtornyot tartalmazó helyszínen áll, az őrtorony aktívnek számít. Amikor egy vadásznak lehetősége van őrtornyot lehelyezni, helyezze azt a saját helyszínére, kivéve ha valami másképpen rendelkezik. Az őrtorony nem leplezi le a fenevadat, mindössze nyomok helyezhetők fel a segítségével a **közelen lévő** helyszínekre (azaz a saját és minden szomszédos helyszínen, lásd a 17. oldalon).

A fenevad és a megidézettjei megtámadhatják az őrtornyokat, és ha egyetlen sebesülést is okoznak, az adott őrtorony elpusztul, és vissza kell helyezni a készletbe (a későbbiekben újból megépíthető). Ha aktuálisan minden őrtorony a térképen van, és egy játékos újabb őrtornyot helyezhet le, áthelyezhet a térképen lévők közül egyet az új helyszínre.

Fontos, hogy az őrtornyok elpusztulnak (elpusztítják őket) és nem meghalnak (nem megölik őket), így az utóbbi kifejezéshez kapcsolódó fejlesztések vagy hatások nem aktiválódnak.





MEGIDÉZETTEK

Minden fenevadat megidézettek segítenek, amelyek 1 életerővel kezdenek. A megidézetteket a megidézett szimbólummal (🐙) lehet lehelyezni és irányítani. Amikor 🐙-et játszol ki, dönts el, hogy új megidézettet helyezel le, vagy minden megidézetteddel végrehajtasz 1-1 akciót.



VÁLASSZ EGYET:

Helyezz a térképre egy új megidézettet.

VAGY ...

A már térképen lévő minden megidézett végrehajthat 1-1 akciót.

A MEGIDÉZETTEK LEHELVEZÉSE

Helyezd a megidézettet az aktuális helyszínedtől legfeljebb két lépés távolságra. Emellett fontos, hogy minden megidézettet a fenevad előnyben részesített élőhelyére kell helyezni (lásd a 14. oldalon), ahogy ez a karaktertáblán is látható. Ha minden megidézett már a térképen van, és a fenevad újabbat helyezhet le, távolítsa el a térképen lévő egyik megidézettjét és helyezze le új megidézettként. Egy megölt megidézett a továbbiakban újra lehelyezhető.

A MEGIDÉZETTEK AKCIÓI

Amikor egy megidézett akciót hajt végre, a következő akciók egyikét hajthatja végre:

Mozoghat 1 lépés távolságra, támadhat 1 sebesülést okozva, vagy használhatja az **egyedi képességét**. A megidézettek kizárólag egyetlen akciót hajthatnak végre. Ha egynél több megidézetted van a térképen, dönts el, hogy azok milyen sorrendben hajtják végre az akcióikat. A megidézetteidnek nem kell ugyanazt az akciót végrehajtaniuk.



PÉLDA

Bolgin kijátssza az **Erősítést**. Egy új megidézettet helyez le a térképre, egy **polipot**, akit legfeljebb 2 lépés távolságra, mocsárra helyezhet le. A fenevad úgy dönt, hogy a **polipot** a saját helyszínére helyezi. Bolginnak most két lépés távolságra kell mozognia, és ő úgy dönt, hogy kétszer **nyugatra** mozog.



A MEGIDÉZETTEK KÜLÖNLEGES KÉPESÉGEI

A megidézettek 1 lépés távolságra mozoghatnak vagy támadhatnak, és mindegyiküknek egyedi képességei is vannak. A polipok 1 lépés távolságra mozoghatnak, majd megölhetik magukat és 1-1 sebesülést okoznak minden vadásznak, telepesnek, állatnak és őrtoronynak a saját helyszínükön. Ráadásul még át is alakítják mocsárrá a helyszínüket (lásd a 14. oldalon).



Képességek

- Bekebelezés
- Ugrás
- A fenevad nyelve
- Polip megidézése

AZ ÉLŐHELYEK

Négy élőhelytípus van: mocsár, erdő, barlang és település. Minden fenevadnak van egy előnyben részesített élőhelye, amely megtalálható a karaktertáblákon. A vadászoknak a település az előnyben részesített élőhelye.



MOCSÁR



ERDŐ



BARLANG



TELEPÜLÉS

ZÓNÁK

Az „Északi Területek” térkép négy zónából áll, az „Átázott földek” pedig kettőből. A térképen vastag, fehér vonalak választják el az egyik zónát a másiktól. Minden alkalommal, amikor olyan kártyát játszol ki, amelyen a „zóna” szó szerepel, a kártya hatása arra a zónára vonatkozik, amelyben állsz a kártya kijátszásának pillanatában.

A ZÓNAHATÁROK

A zónahatárokat vastag, fehér vonal jelzi.



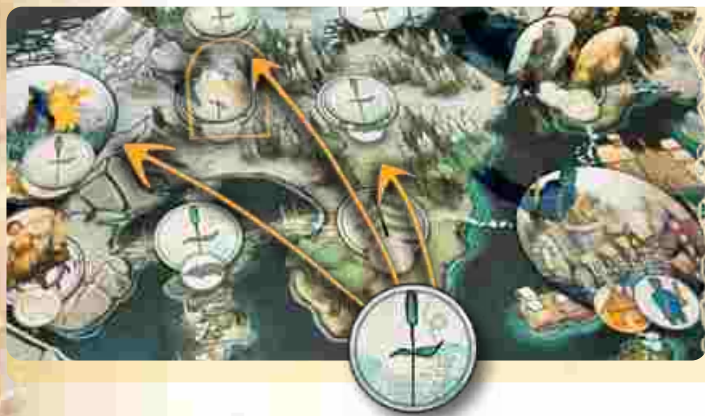
A TÉRKÉP KÖZEPE

A központi helyszín mindhárom zónához tartozik és egyaránt számít erdőnek, mocsárnak és barlangnak.

A HELYSZÍNEK ÁTALAKÍTÁSA

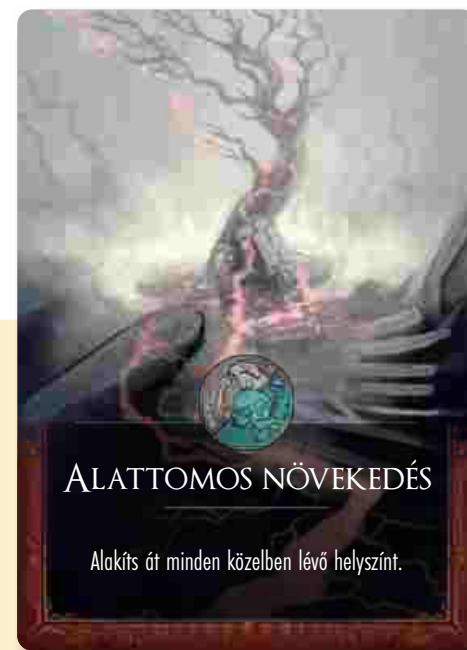
A térkép helyszínein átalakíthatod az élőhelyeket a saját előnyben részesített élőhelyedre, amivel kedvezőbbé teheted a környezetet a magad számára. Amikor a fenevad átalakít egy helyszínt, helyezzen egy olyan élőhelyjelölőt a helyszínre, ami megegyezik a fenevad előnyben részesített élőhelytípusával, ahogyan ez a fenevadtáblán is látszik. Olyan helyszínt is átalakíthat, amely már megegyezik az előnyben részesített élőhellyel. Ebben az esetben a fenevad ne helyezzen jelölőt arra a helyszínre és ne jelezze semmilyen módon a vadászok számára, hogy a helyszínt átalakította.

Ha egy vadász alakít át helyszínt, helyezzen egy településjelölőt  arra a helyszínre.



PÉLDA

A fenevad kijátssza az *Alattomos növekedés* helyez az aktuális helyszínéhez közeli helyszínre. Mivel a délre lévő helyszín már eleve mocsár, oda nem kerül új élőhelyjelölő. Fontos, hogy még a település is mocsárrá változik ebben az esetben.





CSAPDÁK

A vadászok tárgypaklijában egy különleges kártyatípus, a csapdák is megtalálhatók. Bár a csapdák kék akciónak számítanak, a többi kártyához képest másképpen működnek.

Miután kifizeted a kártya költségét, válassz a térképen egy tetszőleges zónát, majd egy tetszőleges élőhelytípust, amit megmutatsz a többi vadásznak. Helyezd a csapdakártyát képpel lefelé a zóna csapda részére, a választott élőhelyjelölőt pedig rejtisd a csapdakártya alá. Fontos, hogy a fenevad ne tudja, mi van a kiválasztott élőhelyjelölőn és a csapdakártyán addig, amíg a hatása nem aktiválódik. A csapdák az aktiválásukig játékban maradnak, és nem lehet őket lecserélni másik csapdával.

Amikor a fenevad olyan zónában lepleződik le, ahol csapda van, továbbá a fenevad helyszíne megegyezik a csapdakártya alatti élőhelyjelölővel, a vadászok dönthetnek úgy, hogy aktiválják a csapdát. Mutassátok meg a csapdát és az élőhelyjelölőt a fenevadnak, hajtátok végre azonnal a csapdát, majd dobjátok el a kártyát és a jelölőt egyaránt. Ha a fenevad azért lepleződött le, mert támadást játszott ki, a csapda még a támadás végrehajtása előtt aktiválódik (lásd a 16. oldalon). A csapdák által okozott sebesülés univerzális, nem számít közvetlenül vadász által okozott sebesülésnek.

Ugyanabba a zónába legfeljebb 3 csapda helyezhető.



PÉLDA

Iona egy haraggal fizetve kijátssza a Tűzcsapdát, majd kiválaszt egy élőhelyet, amelyet megmutat a többi vadásznak, anélkül, hogy a fenevad látná. Iona lehelyezi a kártyát képpel lefelé a Vildmark zónába, a kártya alá pedig a kiválasztott élőhelyjelölőt.

PÉLDA

Bolgin kijátssza a Mohóságot, és támad. A helyszín megegyezik a Tűzcsapda alá rejtett élőhellyel, így a vadászok úgy döntenek, hogy aktiválják a csapdát. A csapda a támadás végrehajtása előtt aktiválódik, és a fenevad elszenved 1 sebesülést.





REAKCIÓK

A reakciók olyan kártyák, amelyeket más játékos körében játszol ki. Minden reakciónak van valamilyen előfeltétele, amely meghatározza, hogy mikor játszható ki a kártya.

PÉLDA

A fenevad kijátssza a **Hajsztát**, 1 lépés távolságra mozog a korábban átalakított Vintervikbe, majd kijátssza a **Bekebelezést**, és támad.

Mielőtt a támadást végrehajtaná, Iona kijátssza a **Füstbombát**, amely megakadályoz 1 sebesülést a támadás során. A teles *így biztonságban van.*



A HATÁSOK IDŐZÍTÉSE

A játék során előfordulnak olyan helyzetek, amelyben a támadások, reakciók, csapdák és fejlesztések egyidejűleg történnek. Több hatás aktiválódásakor kövessék az alábbi listát az események időzítésével kapcsolatban, balról jobbra haladva. Egy lépésen belül a hatásokat bármilyen sorrendben aktiválhatjátok.

TÁMADÁS-KÁRTYA KIJÁTSSZÁSA

Ebben a példában Bolgin a **Bekebelezést** játssza ki.

Fontos, hogy más játékbeli hatások is arra kényszeríthetik a fenevadat, hogy lelepleződjön, mint a vadászok keresése vagy bizonyos fejlesztések.

LELEPLEZŐDÉS

A támadás végrehajtása előtt a fenevad leleplezi magát az aktuális helyszínén. A fenevad ezt követően eltávolítja a térképről az összes nyomot, és eldobja az összes aktív mozgáskártyát.

AKTIVÁLÓDÁSOK A LELEPLEZŐDÉS MIATT

Minden reakció vagy csapda most aktiválódhat a lelepleződésre válaszként. Ha bármilyen fejlesztés aktiválna a fenevad lelepleződése miatt, azt most kell végrehajtani.

CÉLPONT KIJELÖLÉSE ÉS ŐSI ERŐ(K)

Most a fenevadnak el kell döntenie, hogy a saját helyszínén mely célpontot kívánja megtámadni, és mennyi ősi erőt szeretne felhasználni a támadás során.

AKTIVÁLÓDÁSOK A TÁMADÁS MIATT

Most kell végrehajtani a támadáskor aktiválódó összes hatást (pl. a **Füstbomba** vadásztárgy vagy **Helga Ősi köteléke**).

SEBESÜLÉS KIOSZTÁSA

A támadás célra ér, és az áldozat megsebesül. Ezen a ponton már nem lehet megváltoztatni a célpontot.

A KÁRTYA-HATÁS VÉGREHAJTÁSA

Most kell végrehajtani a kártya egyéb hatásait, majd a kártyát el kell dobni.

EGYÉB FEJLESZTÉSEK AKTIVÁLÓDÁSA

Ha bármelyik játékosnak van olyan feloldott fejlesztése, ami a támadás végkifejletére aktiválna, pl. sebesülésre vagy sikeres ölésre, azt most kell végrehajtani. Először a fenevad hatásai aktiválódnak, majd tetszőleges sorrendben a vadászok képességei.

Ne aggódjatok, ha ez most bonyolultnak tűnik, A FENEVAD épp annyira lesz könnyed vagy versengős, amennyire a társaságotok szeretné.

KULCSSZAVAK

A kártya- és karakterhatások egy részén az alábbi kulcsszavak szerepelnek:

KÖZELBEN LÉVŐ

A „közelben lévő” magába foglalja az aktuális helyszínedet, továbbá minden azzal szomszédos, utakkal összekötött helyszínt. Arra is vonatkozik, aki az adott hatást érvényesítette. Számos kártyán előfordul ez a kulcsszó, így ezt mindenképpen vegyétek figyelembe.

TETSZŐLEGES SORRENDENBEN / ÉS

Azok a hatások, amelyek fölött „tetszőleges sorrendben” szerepel, vagy tartalmazzák az „és” szót, lehetővé teszik, hogy a hatást érvényesítő döntse el azok sorrendjét.

EZUTÁN

Az „ezután” szót tartalmazó hatásokat a lehető legteljesebben és a lejegyzett sorrendben kell végrehajtani.

VÁLASSZ EGY HATÁST

Azon hatások, amelyek fölött „válassz egy hatást” szerepel, lehetővé teszik, hogy a felső vagy az alsó hatást válassza az azt érvényesítő játékos, de mindkettőt nem hajthatja végre.

MÁSOLÁS / MÁSOLJ LE

A lemásolt hatást azonnal érvényesíteni kell az eredeti hatás végrehajtását követően.

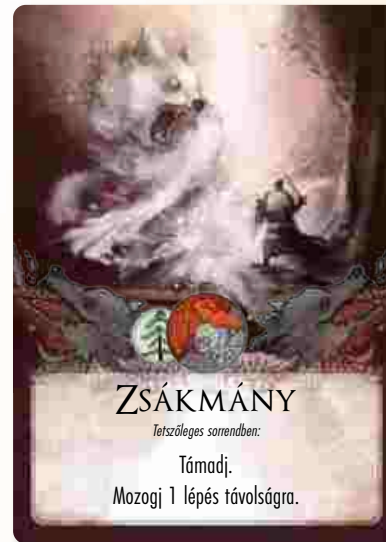
ÁTPOZICIONÁLÁS

Az átpozicionálással a játékosok konkrét helyszínre mozognak anélkül, hogy útközben nyomokat fednének fel. A játékost azonnal a célhelyszínre kell mozgatni, és csak azon a helyszínen fedhető fel nyom (ha van ott).

KÖLTSÉGEK ÉS FELTÉTELEK

Bizonyos kártyákat kizárólag meghatározott élőhelyen és/vagy harag elköltésével lehet kijátszani.

Ezek a feltételek a kártya közepén, az akciószimbólum mellett szerepelnek. A haragköltség a szimbólum jobb oldalán, az élőhelyfeltétel pedig a szimbólum bal oldalán szerepel. Ezeknek a feltételeknek a kártyakijátszás pillanatában kell teljesülniük.



PÉLDA: ZSÁKMÁNY

Amikor kijátszod a *Zsákmányt*, eldöntheted, hogy a hatásokat milyen sorrendben érvényesíted. Akár úgy is dönthetsz, hogy nem mozogsz és/vagy nem támadsz.



PÉLDA: GYILKOSSÁG

Amikor kijátszod a *Gyilkosságot*, a kártya minden hatását végre kell hajtani. Először támadj, ezután pedig mozogj 1 lépés távolságra.

PÉLDA: ŐRJÖNGÉS

Kijátszod a *Vágtá* kártyát, és miután végrehajtod a kártya hatását, támadj az *Őrjöngés* miatt.

PÉLDA: ÓSI ÖSZTÖN

Kijátszod a *Vágtá* kártyát, de mielőtt a kártya hatását végrehajtanád, a *hadkanjaid* használhatják az *Öklelés* különleges megidézettképességüket.



PÉLDA: VÁGTA

Ahhoz, hogy kijátszhasd a *Vágtát*, az aktuális helyszínednek erdőnek kell lennie.



PÉLDA: SZOKATLAN MEGIDÉZETTEK

A *Szokatlan megidézettek* kijátszása előtt el kell költened egy haragot.

JÁTÉK MENET

A FORDULÓK

A játék fordulóinak számát az előkészületek során kiválasztott szerződés határozza meg. Minden forduló három fázisból áll: „hajnal”, „nappal” és „éjszaka”. A hajnal tulajdonképpen a forduló kezdetén egy előkészületi, kártyakiválasztós fázis. Nappal zajlik a játék fő része, éjszaka pedig jutalmakhoz juthattok és fejleszthetitek a karaktereiteket még a következő hajnal előtt.

HAJNAL

- Kártyaválasztás (draft)
(lásd a 19. oldalon)

NAPPAL

Akciók végrehajtása:

- Kártyakijátszás
 - Menekülés
 - Passzolás
- (lásd a 19. oldalon)

ÉJSZAKA

1. A szerződés jutalmainak ellenőrzése
2. Kártyák eldobása és újraszervezése
3. Az életerő visszaállítása
4. Fejlesztések
(lásd a 20. oldalon)

AZ ELSŐ FORDULÓ ELŐTT

A fenevadat irányító játékos helyezze a fenevadlapkát a térkép közepén lévő „fenevad kezdőpozícióra”. A fenevad ezután két mozgáskártya kijátszásával legfeljebb két lépés távolságra mozoghat. A fenevad mozgása után minden vadász helyezze a karakterlapkáját a térképre, egy-egy tetszőleges településre. Több vadász is választhatja ugyanazt a települést.



PÉLDA

Bolgin úgy dönt, hogy tesz egy lépést északra, utána pedig egyet keletre. Ezt követően a vadászok a lapkáikat tetszőleges településekre helyezik: Assar Tivedenben kezd, Iona pedig Vintervikben.

Egy izgalmas játék van kibontakozóban.



AZ ELSŐ JÁTSZMA ELŐTT

Mielőtt belevágnátok az első játszmátokba, olvassátok el mindenképpen a „Karakterválasztás” részt (lásd a 25. oldalon). A fenevadak nehézségi szintje különböző, a vadászok képességeit pedig úgy használhatjátok ki hatékonyan, ha körsorrendben a megfelelő helyre helyezitek őket (lásd a 27. oldalt).



HAJNAL

A hajnal fázisban minden játékos a kártyaválasztás során akciókártyákhoz jut, amelyeket a nappal folyamán tudnak kijátszani. Bizonyos fejlesztések lehetővé teszik, hogy a játékosok akciókat hajtsanak végre a hajnal előtt. Ebben az esetben ezek a fejlesztések még a kártyaválasztás megkezdése előtt aktiválódnak.

KÁRTYAVÁLASZTÁS (DRAFT)

Keverjétek meg az akciókártyákat, majd osszatok az alább részletezett mennyiségű kártyát minden játékosnak. A kapott kártyáitokból egyidejűleg válasszatok ki egyet-egyet, amelyet megtartotok, a többit pedig adjátok tovább az óramutató járásával megegyező irányban ülő szomszédotoknak. Ez addig folytatódik, amíg egyesével az összes kártyát ki nem választjátok. Ezután kezdődik a nappal fázis. A kiválasztott kártyákat nem adhatjátok tovább. Erre a folyamatra „kártyaválasztásként” hivatkozunk. Azokat a kártyákat, amelyek a kártyaválasztás során nem kerültek kiosztásra, egy képpel lefelé fordított pakliban tartsátok. Ezek a *nem használt akciókártyák*.

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 vadász karaktere között.

3 FŐS KÁRTYAVÁLASZTÁS

A 3 fős kártyaválasztás során osszatok minden játékosnak 4-4 akciókártyát.

4 FŐS KÁRTYAVÁLASZTÁS

A 4 fős kártyaválasztás során a fenevadat irányító játékos 1-gyel több akciókártyát kap, mint a vadászokat irányító játékosok.

A kártyaválasztás előtt a fenevadat irányító játékos húzzon véletlenszerűen 1 akciókártyát, nézze meg és tegye félre.



Ezt követően osszatok minden játékosnak 3-3 kártyát, és válasszatok kártyákat a megszokott módon. A kártyaválasztás után a fenevadat irányító játékos vegye kézbe a félretett kártyát.

NAPPAL

A nappal fázis előre nem meghatározott számú körből áll, amelyek során a játékosok kártyát játszanak, elmenekülnek vagy passzolnak. Mindig a fenevadat irányító játékos kezdi a fázist, a többiek pedig az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek sorra. Amikor sorra kerülsz, az alábbi akciólehetőségekből választhatsz:



A. KÁRTYAKIJÁTSZÁS

Minden akció, a mozgástól kezdve a keresésen és megidézettek lehelyezésén át a támadásig, kézben tartott kártya kijátszásával történik. A körödben kijátszhatsz legfeljebb egy piros akciós  és legfeljebb egy kék akciós  kártyát.



A kártyákat tetszőleges sorrendben kijátszhatod, de egy kártya hatását teljes egészében végre kell hajtani, mielőtt a második kártyát kijátszanád.



B. MENEKÜLÉS

Dobj el 1 tetszőleges típusú kártyát, hogy legfeljebb 1 lépés távolságra mozogj. Ezt az akciót nem kombinálhatod kártyakijátszással.



C. PASSZOLÁS

Ha nincs olyan másik játékos, akinek kevesebb kézben tartott akciókártyája van, passzolhatsz (ilyenkor nem játszatsz ki kártyát).

Amikor egymás után minden játékos passzol, a nappal fázis véget ér, és kezdetét veszi az éjszaka fázis.

ÉJSZAKA

Az éjszaka fázis az alábbi lépésekből áll, ebben a sorrendben:

1

A SZERZŐDÉS JUTALMAINAK ELLENŐRZÉSE

Az első éjszaka során minden játékos ellenőrizze az első éjszaka feltételeit és jutalmait. A szerződések feltételei és jutalmai 2 oszlopba vannak rendezve: a fenevadé a bal, a vadászoké pedig a jobb oldalon. Minden oszlopban feltételek és jutalmak láthatók. Ahhoz, hogy megkapd a jutalmat, teljesítened kell a feltételeket. Például, amikor elérkezik az első éjszaka, ellenőrizzétek az első éjszaka feltételeit és jutalmait. Kezdjétek a fenevaddal, és ellenőrizzétek le, hogy a feltüntetett feltételek teljesültek-e bármikor a játék folyamán (tehát akár már egy korábbi éjszaka alatt is). Ha igen, a fenevad megkapja a jelzett jutalmakat.

Ismételjétek meg ezt a vadászokkal is. Minden egyes különálló jutalomnál, mint pl. a mozgás vagy harag, a vadászok egyénileg eldönthetik, hogy milyen sorrendben kapják meg.

A további éjszakák során is ellenőrizzétek le, hogy teljesítettétek-e a feltételeket. Fontos azonban, hogy mindig csak az aktuális éjszaka jutalmát lehet megkapni, az előzőeket sohasem, még ha teljesül is a feltételük. Ismételjétek meg ezeket a lépéseket minden éjszaka fázis során.

2

KÁRTYÁK ELDOBÁSA ÉS ÚJRSZERVEZÉSE

Dobjátok el a kézben maradt összes akciókártyátokat. Frissítsétek a fegyvertárat. Vegyétek vissza a kezetekbe az összes képességekártyátokat.

AKCIÓKÁRTYÁK



Dobjátok el a kézben maradt összes akciókártyátokat.

KÉPESSEGGKÁRTYÁK



Vegyétek vissza a kezetekbe az összes képességekártyátokat.

FEGYVERTÁR



Dobjátok el a fegyvertárban maradt, képpel felfelé lévő kártyákat, és fordítsatok meg 3-3 új vadásztárgyat és bestiális ösztönt.

A fenevad nyer, ha 4 meghal.

A vadászok nyernek, ha a fenevad meghal, vagy az utolsó éjszaka is elérkezik.

ELSŐ ÉJSZAKA

A FENEVAD JUTALMA: A VADÁSZOK JUTALMA: A fenevadnak ki lett osztva

Helyeztetek 1-1 -ot két vadász helyszínére.

MÁSODIK ÉJSZAKA

Egy Jarlandban lévő meghalt.

A FENEVAD JUTALMA: A VADÁSZOK JUTALMA: A Vintervikben kezdő életben van.

Kapsz 2 bestiális ösztönt. Alakítsd át a helyszínedet.

HARMADIK ÉJSZAKA

Egy New Eldában lévő meghalt.

A FENEVAD JUTALMA: A VADÁSZOK JUTALMA: Egy vadász sem halt meg a játék folyamán.

Minden vadász ingyen feloldhat 1-1 fejlesztést.

UTOLSÓ ÉJSZAKA

A vadászok megnyerik a játékot.



AZ ÉLETERŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

Távolítsátok el az életben maradt állatokról és telepesekről az összes sebesülést. Ha a nappal során halt meg vadász, állítsátok őt vissza a teljes életerejével egy általa választott településre. További információkat egy játékos halálával kapcsolatban a 12. oldalon találtok.



FEJLESZTÉSEK

Minden éjszaka a fenevad és a vadászok fejlesztéseket oldhatnak fel. A karaktertáblákon megtalálhatók a fejlesztések és azok költségei.

A legtöbb fejlesztés piros keretes, azaz állandó, passzív hatású, és a játék végéig érvényben van. A sárga keretes fejlesztések azonban egyszeri hatással bírnak, amelyet feloldáskor azonnal végre kell hajtani. Mind a piros, mind a sárga fejlesztésekért haraggal kell fizetni. A fejlesztéseket akkor is fel kell oldani, ha 0 a költségük.

Mindig a fenevad fejlesztet először. Ha lehetőség van rá, bármennyi fejlesztést feloldhatsz. Minden alkalommal, amikor fejlesztesz, dobj el a fejlesztés költségével megegyező mennyiségű haragot, és helyezz egy fejlesztésjelölőt arra a fejlesztésmezőre, amelyért az imént fizettél. Onnantól, hogy feloldasz egy fejlesztést, nem oldhatod fel még egyszer.

Nem dönthetsz úgy, hogy egy fejlesztés hatásáról lemondasz, kivéve ha a hatás szövege feltételes módban van megfogalmazva.



VADÁSZTERÜLETEK

Ez egy sárga keretes fejlesztés, így azonnal végre kell hajtani a feloldásakor. 1 haragba kerül a feloldása.

RITKÍTÁS

Ez egy piros keretes fejlesztés, így a játék további részében érvényben van. 0 haragba kerül a feloldása.

SEBZÉSFEJLESZTÉS

Minden támadás 1-1 sebesülést oszt ki, ha nincs fejlesztve. Ha feloldod a **Felbőszült** fejlesztést, minden támadásod 2-2 sebesülést oszt ki 1 helyett.



Miután feloldasz egy fejlesztést, helyezz egy fejlesztésjelölőt a fejlesztésmezőjére.

AZ ÉJSZAKA EZZEL VÉGET ÉR, ÉS ÚJ HAJNALRA KERÜL SOR

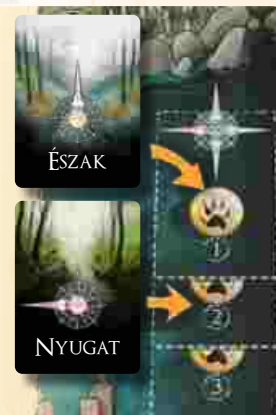
Ha egy játékos sem teljesítette a szerződés megszűnése rá eső feltételét, kezdjétek új fordulót egy új hajnal fázissal.

PÉLDAKÖR



Bolgin jelenleg mocsáron áll egy báránnyal együtt, egy lépésre **északra** és **nyugatra** az utolsó ismert tartózkodási helyétől. Helga csupán egy lépés távolságra áll a fenevadtól, és egy nyomot fedett fel.

Bolgin köre következik.

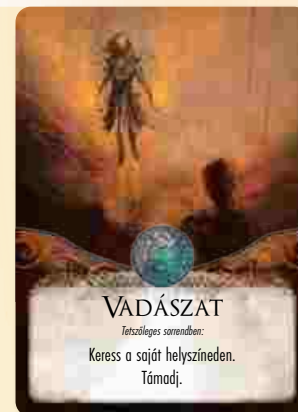


Bolgin a **Bekebelezést** használva megöli a bárányt, kap **1 haragot** és **leleplezi** magát. Bolgin lapkája a helyszínre kerül, a megölt bárányt pedig Bolgin karaktertáblájára kell helyezni. Minden **nyomot** el kell távolítani, és az összes **aktív mozgáskártyát** fel kell fedni a vadászok számára, majd vissza kell helyezni a pakliba.

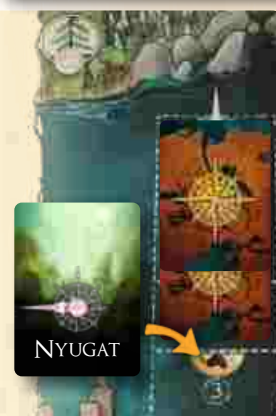
Bolgin kijátssza az **Erősítést**, és megidézett helyez Helga helyszínére, utána pedig **2 lépés** távolságra mozog. Az egyiknél **Észak** kártyát játszik ki, a másiknál pedig **Nincs mozgás** kártyát.



Helga köre következik. Helga a **Lopakodást** használja. Először a lapkára mozog, amely nyomnak számít, így még egy lépés távolságra mozog, egy **örtoronyra**. Újabb nyomot talál, de az örtorony nem fed fel további nyomot. Helga tudja, hogy ugyanazon a helyszínen tartózkodik, ahol Bolgin. Kijátssza a **Vadászatot**.



Bolgin elkölt **1 haragot**, és kijátssza a **Megérzést**, hogy elmeneküljön a vadász elől. Bolgin **1 lépést** tesz **nyugatra**, de mivel Helga jelenleg örtoronyon áll, Bolgin mozgása után fel kell fedni a nyomot.





EZ AZ ELSŐ JÁTSZMÁTOK?



KEZDŐ JÁTÉKMÓD

Úgy terveztük meg A FENEVADAT, hogy ki kelljen tapasztalni, a fejlődéshez időre legyen szükség. Minden játékalkalommal újabb interakciókat tapasztalhattok meg, újabb stratégiákat, együttműködési lehetőségeket ismerhettek meg. Ez ugyanakkor azt jelenti, hogy az első alkalom komolyabb kihívást jelenthet. Azt javasoljuk, hogy a 2 vagy 3 fős játék esetén először „A Nagy Tisztogatás” szerződést, 4 fős játék esetén pedig „Az északi települések megtámadása” szerződést válasszátok. Hagyjátok ki az első hajnal kártyaválasztás fázisát, és játsszatok az itt felsorolt akciókártyákkal és karakterekkel.

2 VAGY 3 JÁTÉKOS

1. játékos (fenevad)

Ajánlott fenevad: Bolgin

Kezdő akciókártyák:

Roham Loholás Hajsza Setét üzelmek

2. játékos (vadász)

Ajánlott vadász: Helga

Kezdő akciókártyák:

Ösztönzés Rohanás Lopakodás Titkos átjáró

3. játékos (vadász)

Ajánlott vadász: Assar

Kezdő akciókártyák:

Alkalmazkodás Erősítés Sietség Mohóság

4 JÁTÉKOS

1. játékos (fenevad)

Ajánlott fenevad: Bolgin

Kezdő akciókártyák:

Roham Loholás Hajsza

Setét üzelmek

2. játékos (vadász)

Ajánlott vadász: Helga

Kezdő akciókártyák:

Ösztönzés Rohanás

Titkos átjáró

3. játékos (vadász)

Ajánlott vadász: Varja

Kezdő akciókártyák:

Alkalmazkodás Sietség

Mohóság

4. játékos (vadász)

Ajánlott vadász: Iona

Kezdő akciókártyák:

Erősítés Lopakodás

Setét rítusok



GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Szabállyal kapcsolatos kérdésed van?

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

HASZNÁLHATOM A FÜSTBOMBÁT EGY MEGIDÉZETTEN?

Nem, a Füstbomba nem akadályozza meg a megidézett által okozott sebzést.

LEHET EGY HELYSZÍNRE TÖBB ŐRTORNYYOT HELYEZNI?

Bár a tényleges őrtornyok száma korlátozott mennyiségben áll a rendelkezésre a készletben, bármennyi őrtorony állhat egy helyszínen.

ELFOGYHATNAK A JÁTÉKELEMEEK?

Alapvetően a játékelemek többsége elméletben korlátlan mennyiségben a rendelkezésre áll, kivéve az ősi erőket, a megidézetteket és az őrtornyokat.

ÁLLÍTHATOK CSAPDÁT OLYAN ZÓNÁBAN, AHOL MÁR VAN 3 CSAPDA?

Nem, legfeljebb három csapda lehet egy zónában, ráadásul a csapdákat nem is lehet lecserélni, így előbb aktiválni kell, és el kell dobni egy csapdát, hogy új kerülhessen a zónába.

HÁNY KARAKTER ÁLLHAT UGYANAZON A HELYSZÍNEEN?

Nincs korlátozva, hogy mennyi vadász, megidézett, fenevad, őrtorony, állat vagy telepes állhat ugyanazon a helyszínen.

MI TÖRTÉNIK, HA A TÉRKÉP SZÉLÉN TÚLRA MOZOGNÉK?

Ha egy hatás arra kényszerítene, hogy a térkép szélén túlra mozogj, nem mozoghatsz abba az irányba, és meg kell állnod az utolsó elérhető helyszínen. A fenevad ne helyezzen aktív mozgáskártyát ezért a mozgásért.

KIJÁTSZHATOK ÉS AKTIVÁLHATOK EGY CSAPDÁT MÁR LELEPLEZŐDÖTT FENEVAD ESETÉBEN?

Nem, a csapdát akkor aktiválhatod, amikor a fenevad lelepleződik, akkor nem, ha már leleplezettek számít.

MI TÖRTÉNIK, HA A FENEVAD A TÉRKÉP KÖZEPÉN LEPLEZŐDIK LE?

A térkép központi mezője minden zónának a része, így minden csapda aktiválható, ha az élőhely vagy az élőhelyek megegyeznek.

TANÁCSOK KEZDŐK SZÁMÁRA

FEDEZZÉTEK FEL A JÁTÉKOT

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 kezdők számára:



A MOZGÁS KULCSFONTOSSÁGÚ

A kezetekben lévő kártyák határozzák meg, hogy hány lépést tehettek meg a nappal során. Fontos, hogy legyen nálatok legalább néhány mozgás, és azokat megfontoltan használjátok. Néha jobb kivárni, és csak akkor mozogni, amikor ténylegesen cselekedni is tudtok annak hatására.

KÁRTYAEMLŐNY

A kártyákkal való gazdálkodás kulcsfontosságú. Ha elfogynak a kártyáitok, a másik oldal gond nélkül játszhat ki kártyákat a nappal további részében.

Bánjatok megfontoltan az akcióitokkal, és passzoljatok nyugodtan, amikor már kevesebb akciókártyátok van.



ÜSS ÉS FUSS

Ha fenevadként támadsz, érdemes kék kártyát kijátszani, hogy a támadás után mozoghass (és ezáltal elrejtőzz), kivéve ha biztos vagy abban, hogy a vadászok nem érik el a helyszínedet.

A VADÁSZOK EGYÜTT ERŐSEBBEK

Vadászként akkor használhatjátok ki igazán a kártyák lehetőségeit, ha közel vagytok egymáshoz. Az **Ösztönzés**, **Erősítés**, **Mohóság** és **Setét rítusok** mindegyike sokkal hatékonyabb, ha csapatként megtervezitek, hogy mikor játszátok ki őket.



ALKALMAZKODÁS ÉS TITKOS ÁTJÁRÓ

Elfáradtatok a folyamatos rohanástól? Vadászként próbáljátok megszerezni az **Alkalmazkodás** vagy a **Titkos átjáró** egyikét a kártyaválasztás során. Ezekkel a kártyákkal azonnal átpozicionálhatjátok magatokat a térkép egy másik helyszínére, és közelebb kerülhettek a fenevadhoz vagy a csapatársaitokhoz.



KARAKTERVÁLASZTÁS



JÁTÉKSTÍLUS ÉS ÖSSZETETTSÉG

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



BOLGIN

ÖSSZETETTSÉG: ALACSONY

Bolgin akkor van elemében, amikor a mocsarába tudja húzni a célpontjait, ezzel megbontja a vadászok összehangolt alakzatát, és elkapja a magányos telepeseket. Polipjai és fejlesztései segítik ezek előkészítését a táj átalakításával, és sikeres gyilkosságai jutalmazásával.

AGRESSZIVITÁS

TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS



FANGRIR

ÖSSZETETTSÉG: ALACSONY

Fangrir gyors és agresszív, az erdőt kutatja át zsákmány után, mielőtt szemet vetne a településekre. Nagyon mozgékony, állandóan mozgásban van, és csak rövid időre áll meg támadni. A farkasfalka királynőjeként fejlesztései összhangban vannak a farkasaival, lehetővé téve számukra, hogy vele együtt mozogjanak, vagy külön célpontokat üldözzenek.



AGRESSZIVITÁS

TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS



HOGBAD

ÖSSZETETTSÉG: ALACSONY

Hogbad igyekszik az erdőin belül mozogni, éppen csak a célpontok hatótávolságán kívül. Ez lehetővé teszi számára, hogy berontson, öljön, átpozicionálja magát, minden útjába kerülő teremtményt felöklelve. Hadkanjai és fejlesztései segítik őt az erőteljes megmozdulásokban és a különböző helyzetek kedvező kialakításában.



AGRESSZIVITÁS

TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS

ELSŐ JÁTSZMA

Az első játszmahoz a fenevadat irányító játékosnak érdemes alacsony összetettségű karaktert választania, a vadászok pedig úgy állítsák össze a csapatukat, hogy a játékosrend minden szakaszához tartozzon karakter (eleje, közepe és vége).

RAAGA

ÖSSZETETTSÉG: KÖZEPES

Raaga három feje lehetővé teszi számára, hogy több célpontot is megtámadjon távolról, meglepve ezzel a telepeseket és a vadászokat egyaránt. Ahogyan átcsúszik a térképen, elárasztja a körülötte lévő földet. Baziliszkuszai a kövé dermesztő tekintetüknek köszönhetően távol tartják a vadászokat a kulcsfontosságú pontoktól.



AGRESSZIVITÁS



TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS



MARA

ÖSSZETETTSÉG: KÖZEPES

Mara a barlangjaiból leselkedik a célpontjaira, a megfelelő pillanatra várva, hogy lecsapjon. Erőssége abban rejlik, hogy képes félrevezetni a vadászokat a hollétét illetően, miközben mozgékonyasága révén nagy távolságokat tesz meg egyetlen kör alatt. Banshee megidézettjei és fejlesztései lehetővé teszik számára, hogy a támadáshoz közel húzza magához a teremtményeket, majd biztonságosabb helyre vonuljon el a terve megvalósításához.



AGRESSZIVITÁS

TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS



ESMERIA

ÖSSZETETTSÉG: MAGAS

Esmeria ismeri a legjobban a vadászokat, és képes előnyére fordítani a helyezkedésüket és a kártyáikat. A barlangjából kihallgatja a vadászokat, és képes gyorsan elmenekülni, miután megölte a célpontját. Fejlesztései lehetővé teszik számára, hogy hasznot húzzon a vadászok akcióiból, és rövid időre még egy vadászt is megszállhat. A váltott gyermekei lesben állnak, a tökéletes alkalomra várva, hogy kísértsenek egy vadászt, és kedvezőbb tereppé alakítsák át a helyszínt.



AGRESSZIVITÁS

TERÜLETKONTROLL

REJTŐZKÖDÉS





MOZGÁS



TÁRGYAK



INFORMÁCIÓ



SEBZÉS



VÉDEKEZÉS



TÁMOGATÁS



HELGA

KÖRSORREND: **ELEJE**

SZEREP: **LÁTNOK**

Helga képes a fenevad szemén keresztül látni és azonosítani a korábbi mozgását. Látnoki képessége felbecsülhetetlen a csapat számára, ugyanis lehetővé teszi, hogy a vadászok lépést tartsanak a fenevaddal, és még azelőtt reagálhassanak, hogy az támadna.



VARJA

KÖRSORREND: **ELEJE-KÖZEPE**

SZEREP: **PARANCSNOK**

Varja a vadászok jelenlegi parancsnoka, ami lehetővé teszi, hogy szövetségeseit a térképen mozgásra utasítsa. Ezáltal a vadászok és a telepések egyaránt kedvező pozícióba kerülhetnek át, rugalmasságot biztosítva ezzel a vadászat során.

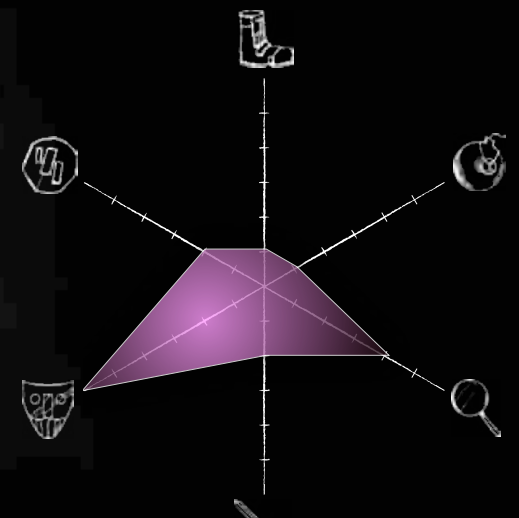


GRIMGEIR

KÖRSORREND: **ELEJE-KÖZEPE**

SZEREP: **ŐRZŐ**

Grimgeir hatékonyan állít őrtornyokat és alakít ki védelmet, ezzel korlátozva a fenevad mozgását a környéken. Éber szeme gyakran lehetővé teszi a vadászok számára, hogy felkészüljenek egy közelgő támadásra, és mindig ő az első védelmi vonal.





MOZGÁS



TÁRGYAK



INFORMÁCIÓ



SEBZÉS



VÉDEKEZÉS



TÁMOGATÁS



IONA

KÖRSORREND: **KÖZEPE-VÉGE**

SZEREP: **SZÁMSZERÍJAS VADÁSZ**

Iona számszeríjával félelmet kelt a fenevadak szívében. A nagy hatótávolság lehetővé teszi számára, hogy megölje a megidézetteket, miközben a fenevad nyomában marad, készen állva, hogy bevigye a végső csapást.



ASSAR

KÖRSORREND: **BÁRHOL**

SZEREP: **FELDERÍTŐ**

Assar a leggyorsabb vadász, aki nemcsak lépést tart a fenevaddal, de akár le is hagyja azt. Éles szemével könnyen leleplezi a fenevadat és támadhatóvá teszi. Assar emellett gyorsan tanul, rendszeresen lemásolja a többi vadász képességeit.

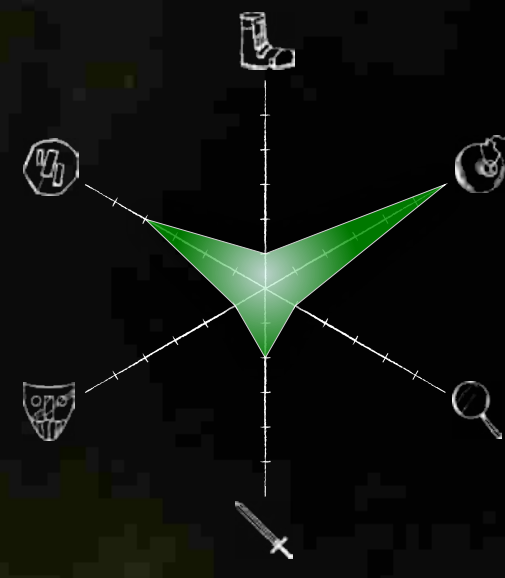


KRIM

KÖRSORREND: **BÁRHOL**

SZEREP: **CSAPDAMESTER**

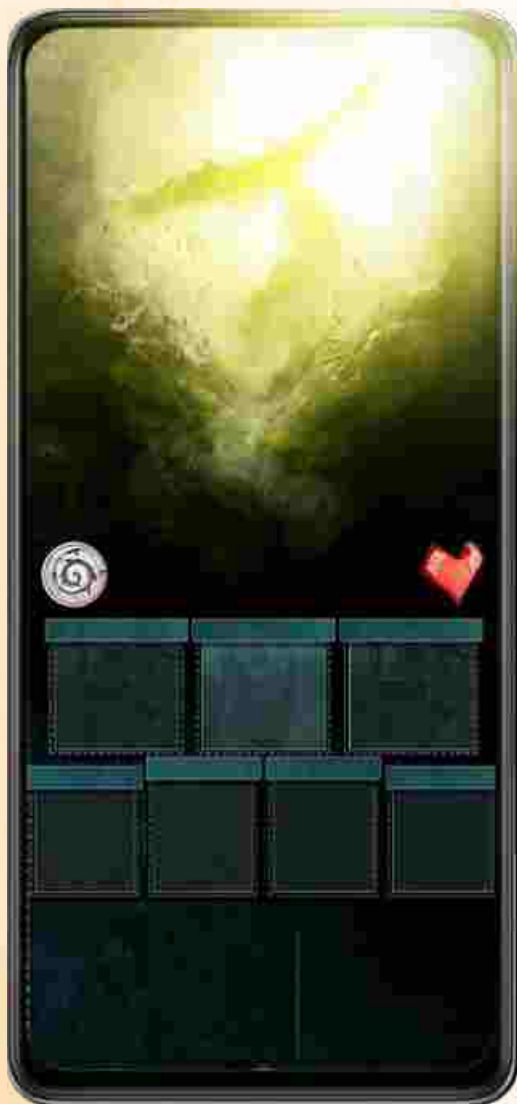
Krim sokéves tapasztalatával gazdagítja a csapatot. Bár nem olyan erős, mint a többi vadász, ravaszsága és tapasztalata lehetővé teszi számára, hogy csapdákat készítsen és állítson fel az egész régióban. Elegendő vadásztárggyal Krim állandó fenyegetést jelent a fenevad számára, bárhol is támadjon.



ALKOTÓI CÉH

MÉG TÖBB TARTALOMRA VÁGYTOK?

Hiszünk abban, hogy egy játéknak a közösség a lelke, így olyan eszközt alkottunk, amivel 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!



OLVASSÁTOK BE A QR-KÓDOT,
hogy hozzáférjétek az Alkotói céhhez.

IMPRESSZUM

ARON MIDHALL

Illusztrátor, grafikai-
és játéktervező

ELON MIDHALL

Játéktervező

ASSAR PETTERSSON

Webfejlesztő, 3D művész
és játéktervező

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.

2.0 VERZIÓSZÁMÚ JÁTÉKSZABÁLY

Köszönjük Dylan Farrellnek, Tyler Exstednek és Rafel Serventnek, hogy a segítségünkre voltak a 2.0-s szabálykönyv átírásában és átstrukturálásában, és hogy ennyire fantasztikus emberek. Köszönjük minden lektornak a kemény munkáját és a csodás javaslatokat.

JÁTÉKTESZTELŐK ÉS MORÁLIS TÁMOGATÁS

Köszönetet mondunk a következőknek: Sigge Rydstedt, André Johansson, Anton Karlsson, Peeder Salenvall, Anthon Ytterell, Oden Pettersson, Andreas Lennartsson, Filip Bontin, Anton Sköld, Love Andersson, Harrison Stern és Björn Berglund.

KÖSZÖNET A KÖZÖSSÉGNEK

Adsartha, Hendrick Strauss, Shawn G. Kays, Joel Goddard, Ryan Lord, Zoltan Harshegyi, Alexander Burroughs, Victoria Burroughs, Andrew Mendoza, Kyle King, Undead, Axelaxe, Wictor Koch, Leonardo, Maëlig, Oscar Manfred és Павел (Вторушка) Григорьев.

M.O.B VANGUARD

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

FIGURÁK

Köszönjük John Vassiliadisnak a figurák megtervezését A FENEVAD alapjátékának külön megvásárolható csomagjához.

ALKOTÓI CÉH

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

ZENE

ALBIN LARSSON

A kis családi vállalkozásunk az elképesztően tehetséges Albin Larssonnal bővült, aki zenét komponált és vett fel A FENEVADHOZ. Hallgassátok meg akár azonnal a hivatalos A FENEVAD zenét Spotifyon.

OLVASSÁTK BE A QR-KÓDOT

A QR-kód közvetlenül a lejátszási listához vezet.



CSATLAKOZZ A FENEVAD KÖZÖSSÉGÉHEZ

WWW.STUDIOMIDHALL.COM

Szabálymagyarázó videók.

Töltsd le a szabályokat az általad választott nyelven.

Értesülj a jövőbeli játékainkról, 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

