



GONOSZSZAKÉRTELMI ÜTMUTATÓ



Alábukás – Ha a köre elején a repülés hatáskocka aktív ezen az egységen, azonnal helyezd ezt az egységet az elérhető leggyengébb ellenséges egység mellé *(és vedd célba)*.

Alkalmazkodó – Ennek az egységnek a TÁM-tulajdonsága egyenlő a jelenlegi forduló #-ával (♠=5).

★ **Bénítás** – Helyezzétek a bénítás hatáskockát a célpontra. A célpontot kihagyja a következő körét *(a negatív hatások továbbra is megtörténnek)*.

Buzdítás # – Ezen egység köre után a KEZD-renden következő gonosz azonnal végrehajtja a körét *(mozgasd a KEZD-kockáját)*, és a körében # további TÁM-kockát kap.

☛ **Célozhatatlan** – Helyezd a célozhatatlan hatáskockát erre az egységre. A következő köre elejéig ezt az egységet nem veheti célba ellenséges egység *(a harctáblán lévő, célpont nélküli gonoszok nem mozognak)*.

Csíny # – Távolíts el # kockát *(tetszőlegesen)* a célpont aktív mezőiről.

Düh # – Ha ennek az egységnek nincs teljes ÉP-je, kap # további TÁM-kockát.

Edzett – Amikor sebzést kap, csak 1 ÉP-t veszít *(beleértve a valós sebzést is)*.

Elnyelés – A sebzés, amit ez az egység oszt ki, a célponttal szomszédos egységeknek is kiosztódik *(beleértve önmagát)*, és előidézi a reakciószakértelmeket, ha vannak.

Élőhalott – Első alkalommal, mikor ez az egység meghal, helyezd vissza a GS tetejére. Amikor újból játékba kerül, csak 2 ÉP-vel kezd, és a TÁM-tulajdonsága megduplázódik.

Gondatlan # – Ez az egység # valós sebzést szenved el.

♣% **Gúnyolódás** – Helyezd a gúnyolódás hatáskockát erre az egységre a következő köre elejéig. A szomszédos ellenséges egységeknek ezt az egységet kell megtámadniuk *(a többcélpontos egységek többször támadják meg ezen egységet)*.

☞ **Gyengítés #** – Helyezzétek a gyengítés hatáskockát a célpontra. A bütykencs ÜGY-je #-vel csökken a következő körben *(egyéb egységek a TÁM tulajdonságukat csökkentik)*.

Gyógyulás # – Köre elején ez az egység kap # ÉP-t *(a maximumáig)*.

Jelzés # – Ezen egység köre elején helyezz egy szinttel kisebb gonoszt a GS aljára *(húszpontos után ötpontost, öt- és egypontos után egypontost)*. Ez a szakértelm körönként egyszer aktiválódik # fordulón keresztül.

Maró – Ezen egység köre végén a célpont aktív mezőin lévő összes VÉD-kockát azonnal ki kell meríteni.

☠ **Méreg #** – Állíts #-re a célpontra egy méreg hatáskockát. A célpont a hatáskocka #-ével egyenlő valós sebzést kap minden köre elején. A sebzés kiosztása után csökkentsd 1-gyel a hatáskocka értékét.

Portyázás – Ez az egység kap 1 további TÁM-kockát a harctáblán lévő minden más ork típusú (♣) gonosz után.

☹ **Rémisztés** – Miután megtámadták ezt az egységet, helyezz a támadóra egy rémisztés hatáskockát a következő köre végéig. Azok az egységek, amelyeken a körük elején rémisztés hatáskocka van, nem támadhatnak meg rémisztés szakértelmű egységeket.

☞ **Repülés** – Ezen egység köre végén helyezz rá egy repülés hatáskockát; ha rajta van már ez a hatáskocka, távolítsd el. Repülés közben ez az egység **célozhatatlan**.

Törés – Minden TÁM-kockát ki kell meríteni, amivel csökkent ennek az egységnek az ÉP-je.

Vastag bőr # – Ebben a körben hagyd figyelmen kívül az első # sebzést, amit ez az egység elszenvedne *(de a valós sebzést nem)*.

☞ **Vérzés** – Helyezzétek a vérzés hatáskockát a célpontra. Ez az egység 1 valós sebzést szenved el a köre elején *(a harc végéig érvényes)*.

Visszaütés # – Amikor szomszédos egységtől sebzést kap, és utána életben marad, # sebzést oszt ki a támadójának.

A kiegészítőben használt kifejezések (egyelőre nem elérhetőek magyarul):

Behúzás – A célpont csapattag Krelln startmezőjére kerül, szomszédosan ezzel az egységgel, ha lehetséges.



Búz # – Ha legyőzted, helyezd a # búz hatáskockát a mezőjére. Ezt tekintésnek célba nem vehető akadálnak. Amikor lehelyezed a búzkockát, a vele szomszédos összes egység azonnal kap # valós sebést. Ezen kívül a búzkocka szomszédosságába lépő bütykencsek 1 valós sebést kapnak. A forduló kezdetén csökkentsd 1-gyel a hatáskockát.



Csali # – Ha legyőzted, helyezz egy csali hatáskockát # ÉP-vel a mezőjére. A csapat úgy kezeli a csalit, mint egy ellenséges egységet. Amíg a csali a harcmezőn van, a bütykencsek nem támadhatják a gonoszokat. A csali nem hosszabbítja meg a harcot, ha a gonoszokat legyőztétek.

Csapda – Csak nem vízi (🌊) találkozások esetén. A csapat által választott bütykencs dobjon egy D6-tal, amikor a harctáblára lép. **Gázcsapda (1-2)**: Dobjon a méreghatáskockával és hajtsa végre a hatását. **Elektromos csapda (3-4)**: Az 1. fordulóban nem használhatja a szakértelmeit (emlékeztetőül használja a hatástalanítás kockát). **Szöges csapda (5-6)**: Lépjen 2-vel lejjebb a KEZD-renden.

Emenekülés – Távolítsd el a harcmezőről ezt az egységet a 2. és 5. fordulók végén és helyezd a legyőzött gonoszok kupacára. Ha ez megtörténik, a zsákmánnyal rendelkező legközelebbi ellenséges egységnek el kell dobnia 1 zsákmányt.

Érzéketlen – Ez az egység csak a TÁM-kockák által kiosztott sebzésből veszíthet ÉP-t (hagyd figyelmen kívül a valós sebést és a kimerültséget).

Felfokozott – Ha győztetek le gonoszt ebben a csatában, ez az egység kap +2 TÁM-t.

Felfordulás – A forduló végén forgasd a fordulójelző-kockát a 📍 oldalára.

Felrobbantó # – A mozgási fázis végén, ha ez az egység kevesebb, mint teljes ÉP-n van, legyőzi magát, és # valós sebést oszt ki minden szomszédos egységnek.

Felszerelés – Amikor ez az egység a harcmezőre lép, dobj egy D6-tal. **Páncélzat (1-2)**: Növeld 2-vel az ÉP tulajdonságot. **Fenőkö (3-4)**: Növeld 1-gyel a TÁM tulajdonságot (emlékeztetőül helyezd a TÁM-kockát a gonoszra). **Szemüveg (5-6)**: Növeld 2-vel a KEZD-kockáját.

Füstfüggöny – Ezt az egységet nem lehet célba venni, amíg lávamezőn áll (a célpontot nem igénylő képességek és egyéb hatások továbbra is oszthatnak ki sebést neki).

Hatáskör – Ennek az egységnek a köre kezdetén helyezd a hozzá legközelebbi, és vele még nem szomszédos ellenséges egységet egy vele szomszédos mezőre, ha lehetséges. Ha van szomszédos lávamező, akkor helyezd oda az ellenséges egységét.

Helycsere – Az egység köre végén mezőt cserél a hozzá legközelebb álló, legerősebb ellenféllel.

Intenzív # – A célpont elveszít # ☠️-ot a véstervéből (balról jobbra távolítsd el azokat).



Kábított – Helyezd a célpontra a következő forduló végéig a kábítás hatáskockát. Az egység nem mozoghat a saját körében.

Kaptárelme – Ennek az egységnek a körében az összes többi fenevad (🐾) típusú gonosz 1 TÁM-kockával dob a célpontja(ik) ellen.

Kardtörő – Ennek az egységnek a köre végén a célpontjainak ki kell merítenie 1-1 TÁM-kockát, ha legalább 1 ÉP-t vagy pót ÉP-t veszítettek.

Kéncő – Bármikor, amikor egy ellenséges egység ezzel az egységgel szomszédos mezőre lép, ez az egység azonnal kap egy VÉD 2 kockát, és ha lehetséges, 1 mezőnyit lép az ellenséges egység aktuális mezőjével ellentétes irányba.

Kincs – Amikor legyőzöd ezt az egységet, helyezd a zsákmánykockát a mezőjére (ha nincs zsákmánykockád, húzz helyette egy zsákmányt).

Kitérés – Ennek az egységnek az ÉP-je nem csökkenthető TÁM-kockával.

Kitörés – Ennek az egységnek a köre végén a célpontja(i) mezője lávává válik.

Lánglepel # – Távolítsd el # ÉP-t a lávamezőn álló legközelebbi bütykencsről, és helyezd az ÉP-t ez alá az egység alá (meghaladhatja az ÉP tulajdonságát). Ha egy bütykencs sem áll lávamezőn, akkor hajtsd végre az előbb leírtakat a lávamezőn álló legközelebbi gonosszal, ha lehetséges.


Lávafolyam – Az egység által elfoglalt bármelyik sziklamező azonnal lávává válik.


Lávafürdő # – Ez az egység # ÉP-t gyógyul, ha lávamezőn kezdi körét, és minden alkalommal, amikor lávamezőre lép.

Lemerülés – Ha ez az egység mozogna, ehelyett dobj egy D6-tal, és helyezd a # Krelln startmezőre.

Makacs – Amikor legyőzöd ezt az egységet, azonnal lejátszik egy utolsó kört, mielőtt eltávolítanád a harctábláról.

Megvesztegethető – Egy ellenséges egység körében egy bütykencs egyszer eldobhat egy zsákmányt, hogy ez az egység játsszon egy további kört (kezelje szövetségként).

Önjavítás # – Ennek az egységnek a köre kezdetén helyezz rá # összértéknyi VÉD-kockát (legfeljebb a  tulajdonságáig).

Őrület # – Ha ennek az egységnek legalább # TÁM-kockája lett , akkor dobj újra # TÁM-kockát, és oszd ki sebzésként mindkét dobás összesített TÁM-ját.

Ravaszs – Az ellenfél egységei csak akkor vehetik célba ezt az egységet, ha ez a legerősebb gonosz a harcmezőn.

Roham – Ennek az egységnek a TÁM tulajdonsága megegyezik az aktuális ÉP mennyiségével.

Sokk # – Kimeríthetsz # tetszőlegesen választott tulajdonságkockát a célpont tulajdonságterületéről (kivéve a számlálóként használt kockákat).



Sunyi # – Ha megtámadja egy szomszédos ellenséges egység, helyezz arra egy # méreg hatáskockát (még akkor is, ha legyőzték). A részletekért lásd Méreg #.



Szennyezés # – Tegyel egy # méreg hatáskockát minden bütykencsre, amelyik nem áll lávamezőn. A részletekért lásd Méreg #.

Trükk – Amikor ez az egység a harctáblára lép, azonnal tegyel egy másik Goblin guru gonoszt (20 pontosat, csak az aktív kupacból) a GS tetejére. Ha 2 Goblin guru van a harctáblán, az egyiküknek kiosztott sebzést alkalmazd helyette a másokra.

Vakcsapás # – A kör elején ez az egység # sebzést oszt ki a legerősebb szomszédos egységnek.

Vaskos – Ennek az egységnek az utolsó ÉP-jét csak kimerültséggel lehet eltávolítani.

Véletlenszerű – Húzz egy véletlenszerű „Nyissz és dobj” zsarnokkockát, amely még nincs használatban. Ezt a zsarnok sajátjaként használja fel erre a harcra.

Visszatérés – Ha ezt az egységet nem utolsóként győzted le, akkor a legyőzése után helyezd a GS tetejére.



Zavarodott – Helyezd a célpontra az összezavarodás hatáskockát; ha ez a hatás már ott van, távolítsd el. Az egység TÁM és VÉD tulajdonsága felcserélődik.