

Kalandozási útmutató

A Tanács tulajdona. Szigorúan bizalmas. Ne firkáld össze!

Egy kaland menete



A felépülési útmutatót lent találjátok.

Én, Boomer, esküszöm, hogy nem firkálok össze ezt a fontos útmutatót.

A Bütykencs Tanács felépülési útmutatója

Minden nap végén, a találkozás után a csapat a felépülésfázishoz ér (bármilyen sorrendben végrehajtható):

- Cseréljétek kincseket csapaton belül: Bármilyen kincs bármekkora mennyiségben és bárkivel cserélhető!
- Végezzetek el egy-egy zártöréspróbát: Történhet a saját záratokon vagy egy bütykencstársatok leletén (hogy segítsetek neki).
- Személyes opciók (minden bütykencs választhat 1-1-et)

Pihenj és épülj fel – Visszaszerzed az összes ÉP-det.

Keress jobb zsákmányt – Dobj el 1 kincset. Dobj 6 TÁM-kockával. Minden ☘ után fordíts fel 1-1 zsákmányt. Csak 1-et tarthatsz meg.

Derítsd fel a környéket – Dobj a D6-tal. 1-3: Fordíts fel egy egyponos gonoszt, 4-5: Fordíts fel egy legfeljebb ötponos gonoszt, 6: Fordíts fel egy legfeljebb húszponos gonoszt. Felfedés után a gonoszt az aktív kupac aljára helyezheted.



Képzéspontok!

Ezeket az értékes pontokat találkozásodból szerezheted. Egy kézponttal a következők valamelyikét teheted:

- Szakértelemkocka kiképzése (helyezd a bütykencsed szakértelemterületére).
- Növeld 1-gyel az ÉP tulajdonságkockádat, és helyezz egy ÉP-jelölőt a bütykencsed alá.
- Növeld 1-gyel az ÜGY tulajdonságkockádat.
- Tégy egy TÁM képzéspróbát: Dobj a jelenlegi TÁM-kockáiddal. Nincs csont? Sikerült! Növeld 1-gyel a TÁM tulajdonságkockádat. Ha sikertelen, költsd el máshol a kézpontot.
- Tégy egy VÉD képzéspróbát: Dobj a jelenlegi VÉD-kockáiddal. Egyszer dobj újra az összes csontot. Nincs újabb csont? Sikerült! Növeld 1-gyel a VÉD tulajdonságkockádat. Ha sikertelen, költsd el máshol a kézpontot.

Találkozáskártya jelmagyarázat



Ez az opció harcba torkollik. Sikeresen teljesíteni kell a jutalmak megszerzéséhez és a haladáshoz.



Ez az opció nem torkollik harcba. A sikeres teljesítésnek lehetnek követelményei.



Szerezz # számú haladásponot a találkozás teljesítése után.



Minden bütykencs húz 1-1 zsákmányt.



Húzz # számú zsákmányt. A csapat dönt a zsákmányok elosztásáról.



Minden bütykencs kap 1-1 kézpontot.



Minden bütykencs húz 1-1 leletet.



Húzz # számú leletet. A csapat dönt a leletek elosztásáról.

A találkozásokon lévő szöveg színe:

Opció szövege, opció eredménye, hangulatszöveg, különleges utasítások

A harc menete

- A. Harc előtt
- B. Harc előkészítése
- C. Harc elején
- D. Forduló elején
- E. Az egységek végrehajtják a körüket:

Egy bütykencs köre:

– Kincs: Kör során bármikor használható

1. Kör eleje
 2. Mozogj
 3. Határozd meg a célpontot
 4. Válassz kockákat és dobj velük
 5. Értékelj ki a dobást
 - Sebzések kiosztása a célpontra
 - Sebzések kiosztása a nem célpontra
 - Oszd ki az A-, L- és VT-kockáidat
 - Használd a VT-det
 6. A gonoszok reagálnak (pl. visszautés)
 7. Kör vége
- A körödben bármikor használhatod a zsákmányaidat.

Egy gonosz köre

1. Kör eleje
2. Meghatározza a célpont(oka)t.
3. Mozogj
4. Szakértelme
5. Dobj a kockákkal
6. Értékelj ki a dobást
 - Helyezd a VÉD-et a gonoszra
 - Oszd ki a sebzést a célpont(ok)nak
 - Hajtsd végre az aktívált [csont] képességeket
 - Hajtsd végre a zsarnokkockát
7. A bütykencsek reagálnak
8. Kör vége

F. Forduló vége

G. A forduló vége után

Helyezz gonoszt a GS-ből (20 pontosat és zsarnokot a tetejére, a többit az aljára)

H. Ismételd az E-G lépéseket, amíg nem vesztett minden gonosz vagy minden bütykencs.

I. Harc vége

Találózaskifejezések

Állandó – Helyezd ezt a kártyát a zsarnokkártya mellé. A kaland további részére hatással van (hacsak valami másképp nem rendelkezik).

Meglepetés – A KEZD meghatározása után a sorrendjük megtartásával helyezd az összes ellenséges egységet a KEZD-rend aljára.

Meglepett – A KEZD meghatározása után a sorrendjük megtartásával helyezd az összes meglepett egységet a KEZD-rend aljára.

Harci módosítók (csak az Undertow kiegészítővel)

Sötétség – A gonoszok képpel lefelé és O ÉP-vel lépnek a harctábla távolharc mezőire. Körükben 2 mezőnyit lépnek a legközelebbi ellenséges egység felé. A nem felfedett gonoszokat azonnal fordítsd fel, a ellenséges egység mellett állnak, és azonnal megszerzik a teljes EP-jüket. Ha egy ellenséges egység veszi célba, akkor a kör végén fordulnak meg.


Ingatag talaj – Ha egy gonosz sebzést oszt ki egy bütykencsnek, és az EP-t veszít, a bütykencs mezője azonnal látvává alakul.


Veszélyes darts


Minden bütykencs 10 ÉP-vel és 3-3 tetszőlegesen választott TÁM-, VÉD- és méreghatás kockával kezd úgy, hogy legfeljebb 2 kockája lehet egyforma. A nem-bütykencs ellenfelek 10 ÉP-vel, 2 TÁM- és 1 méreghatás kockával kezdenek. Az ellenél kezd a játékot. Az nyer, aki előbb eltávolítja ellenfele EP-jét.


Egy kör menete:


1. Dobj az elérhető kockáiddal (nem elérhetők, ha használatban vannak méregkockaként, vagy ha eltávolítja a Gyengítés).
2. Hajtsd végre magadon a VÉD-kockákat.
3. Ossz ki sebzést az ellenfélnek
4. Hajtsd végre az ellenfelet a tulajdonsághatás-kockákat



 **Méreg #** – Állítsd be az ellenfélre (távolítsd el a létező mérget). A célpont # valós sebzést kap a köre elején. Utána csökkentsd 1-gyel a kocka értékét.




 **Gyengítés #** – Válaszd ki az ellenfeled # kockáját, amellyel nem dobhat a következő körben.

 **Bénítás** – A célpont kihagyja a következő körét.

5. Opcionálisan használd a VT-det a dobott -okkal (csak bütykencsek számára; nem lehet tárolni a kockákat):






 – Távolíts el magadról vagy egy ellenfélről egy aktív hatás- vagy VÉD-kockát.

  – Béníts le egy ellenfelet a következő köre elejéig.

   – Azonnali KO. Győztél!

Kincskocka (csak az Undertow kiegészítővel)

Körödben bármikor elkölthetsz 1 ÜGY-kockát, hogy felvegyél egy szomszédos kincskockát. Azonnal dobj vele, majd gyűjtsd be a jutalmát:

-  Kapsz 2 ÉP-t. Húzz 1 zsákmányt.
-  Kapsz 2 ÉP-t. Szerezz meg egy tetszőleges fogyóciikk kockát.
-  Húzz 2 zsákmányt.
-  Húzz 1 leletet.
-  Keverd Az ebonit kapu különleges találkozást a találkozáspakliba, ha még nincs benne vagy nem teljesítettétek (egyébként semmi nem történik).

Különleges gonoszok



A gonosz mozoghat átlósan.



Amikor a gonosz a harctáblára lép, helyezz ennyi ötpontos gonoszt a GS tetejére.



Amikor ez a gonosz a harctáblára lép, helyezz rá a VED #-val egyenlő értékben VÉD kockát (használd minél kevesebb VÉD kockát).

A zártörés művészete

Mikor egy zárral van dolgok, legyen az egy leleten vagy a bokátok körüli láncon, a zártörés művészete kihúzhat a pácból!

Látni fogjátok, hogy Daelore-ban legtöbbször háromféle zárral találkozhattok: kar, drót és erő típusúval. Kinyitáshoz legalább akkora értéket kell dobnotok a zártörőkockákkal (3 akciókocka és 1 intuíciónkocka), mint a zár, amin dolgoztok. Az egyforma zártípust mutató akciókockákat össze lehet adni, hogy feltörtetek egy zárat.

Az elhasznált akciókockák kimerülnek a próbálkozás hátrélevő részére. Minden akciókocka, amit nem használtál a jelenlegi zár feltörésekor, átvihető a következő zárra (ugyanazon a próbán belül).

A próbálkozásnak vége, ha nem sikerül feltörni egy zárat, nincs több akciókockátok, vagy feltörtetek az összes zárat. Egyetlen dobással nem törhettek fel több zárat.

Az akciókockákkal ellentétben az intuíciónkockával mindig dobtok, ez nem merül ki. Ezzel a kockával módosíthatjátok vagy javíthatjátok az akciókockákat:



Újradozás – Dobjátok újra 1 akciókockát az intuíciónkockával együtt. Újradozást dobhatok? Dobjátok újra!



Módosítás – Kezeljétek 1 akciókocka zártípusát (K, D és E) egy tetszőleges zártípusként.






Mentés +1 – Adjatok 1-et egy akciókockához, és használat után ne merítsétek ki.

A záratok balról jobbra kell feltörni. A feltört zárat nyitva maradnak a későbbi próbálkozások közben is. Ha nem sikerül feltörni egy próbálkozás **első zárját**, azonnal megkísérelhetsz egy újabb zártörést (naponta egyszer).

Példa: Feltételezzük, hogy egy egyszerű lelettel van dolgok: 2 K - 2 D - 2 E. Ez 3 darab 2-es nehézségű zár.

Balról jobbra haladva először a 2 K zárat kell feltörni. Mivel ez a próbálkozás **első zárja**, 2 próbálkozásod van, hogy legalább 2 K-t dobj a 4 zártörőkockáddal.

Egy tipikus próbálkozás menete:

-  Dobj mind a 4 zártörőkockával.
-  Hajtsd végre az intuíciónkockátok eredményét, és dönts el, hogy melyik akciókockákat használod a jelenlegi záron (a példában 2 K).
-  Összesítsd a választott kockákat (most kizárólag a K kockák fognak működni), és hasonlítsd össze a zárral. Egyenlőség vagy többség esetén sikeres volt a zártörés, és foglalkozhatsz a következő zárral. Ugyanakkor csak az intuíciónkockával és a nem felhasznált akciókockákkal dobhatsz.