



# EDEN

A POSZT-APOKALIPTIKUS CSATÁROZÁSOK JÁTÉKA 30 MM-ES FIGURÁKHOZ

# SZABÁLYKÖNYV

TABAN



MINIATURES

# EDEN

SURVIVRE À L'APOCALYPSE

Egy játék Pierre 'Jugger' Joannetől, létrehozva Mohamed Ait Mehdi 'Mohand', Emmanuel 'Sered' Krebs és Frédéric Maendly segítségével

Figurák, koncepciók és illusztrációk:

Loïc 'Greencat' Muzy és Mohad

Eredeti figurák megálmodói:

Mohand, Alan Carasco, Nicolas Nguyen és Benoit

'Taban' Lopez

Studiomunkák:

Sébastien 'Jankovazor' Picque és Mohand

Illusztrációk:

Szabálykönyv kinézete és Eden logo

megtervezése: El Theo

Kártyák és frakciók szimbólumai: Taban és El Theo

Kezdő csomag design: Taban

Honlap design: Morgan Cousin, Mugen és El Theo

Stigmák szimbólumai: Mugen

Szöveg és háttér: Dorou Jérôme, Jean-

Christophe Guillou és Jugger

Angolra fordították: Bryan O'Regan, Jean-Christophe Guillou, Sered & Taban

A magyar verzió elkészítésében

segítettek: Kéébe Katalin

(Hétszűnyűkapanyűnyimonyókné), Szécsi

Ákos (2Lock), Király József (Kanalas

Gém), Holman Zsófia

(Holi), Gesztesy Tamás

(Nyarlathotep).

Tesztelték: Emmanuel Krebs,

Frédéric Maendly, Julien

Jaspard, Romain Mathieu,

Jérôme Pinsard and Julien Veret

Hitelesítés: Sylvain Brideron &

Mathieu Freslon



Köszöntelek e kietlen bolygón, melyen a soha véget nem érő tél jeges szele söpör végig, és az emberi civilizáció már csak véres hamvakban tornyosul.

Köszöntelek e bolygó gyermekei között, akik bujdosásra kényszerülnek, hogy megmeneküljenek a kegyetlen túlélők hordáitól.

Isten hozott ebben az új Paradicsomban..... üdvözöllek az EDENben!

Az emberi civilizációt elpusztító apokalipszis után az emberek csoportjai gyakran csak azért küzdenek, hogy még néhány órát élhessenek.

Az EDEN lehetőséget ad két játékos számára, hogy irányítsa ezen csoportok valamelyikét, s segítse őket az életbenmaradásért folytatott küzdelemben.

Ezen szabályköny két részre oszlik, melyeket az Alapszabályok ill. Kiegészítő szabályokként különböztetünk meg. A legjobb mód arra, hogy megismerkedj az EDEN világával, ha előbb az alapszabályokat alkalmazva játszol ellenfeleiddel, s ezek elsajátítása után kiegészítitek az Opcionális szabályokkal, így még gazdagabbá téve a játék élményét.

## ALAPVETŐ SZABÁLYOK:

### 1. A játékhoz szükséges elemek:

Először is néhány dologra szükséged lesz ahhoz, hogy a játékot elkezd. Az alapdobozban jópárat megtalálsz ezek közül (modelleket, kártyákat, markereket /jelölőket/) de ezeken kívül szükséged lesz még néhány hatoldalú dobókockára (D6), a kártyák épségeért átlátszó kártyatartókra, egy könnyen lemosható filctollra, cm-re skálázott mérőszalagra és néhány jelölőre (érmék, üvegvakicsok, stb..)

#### **A - A MODELLEK/FIGURÁK**

A játékhoz nélkülözhetetlenek az EDEN világából származó figurák, melyek az általad választott harcosokat hivatottak jelképezni a harcmezőn. Össze kell raknod őket, és a totális viuzális élmény eléréséhez tanácsos kifesteni őket.

Ötleteket, tippeket és javaslatokat találhatsz az EDEN weboldalon: [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com) -on vagy kérhetsz tanácsot a forgalmazótól.

#### **B - A CSATATÉR**

A csatatéren kezdődnek a küldetések, amelyek később vérszomjas ütközetbe torkolhatnak. Ez lehet egy egyszerű asztallap, egy játékszőnyeg vagy egy kifejezetten erre a célra épített terepasztal. A lényeg az, hogy 60cm x 60cm-es terület álljon a rendelkezésedre.

## C - A TEREPTÁRGYAK

Erősen ajánlott, hogy tereptárgyakkal tegyék változatosabbá a csatateret, mint pl. falak, dombok, romok, autóroncok vagy mocsaras területek stb. Nemcsak látványosabbá teszik a csatateret, de a stratégiát is elősegíthetik, vagy akár korlátozhatják.

A 'Terület management' kiegészítő szabályok foglalkoznak részletesen a tereptárgyak tulajdonságaival.

## D - A KÁRTYA

Az EDEN játékban háromféle kártyát különböztetünk meg: Profile (Profil), Mission (Küldetés) és Tactical (Taktikai).

A Profile kártyák tartalmazzák a különböző harcosok karakterisztikáit. A Mission kártyák foglalják magukba azokat a feladatokat, amiket az egységeidnek teljesíteniük kell a győzelem eléréséhez. Végül a Tactical kártyák különböző előnyöket biztosítanak a harcosaid számára.

Az utóbbi kettőtől eltérően a Profile kártya (továbbiakban: STAT kártya) a hátoldalán is tartalmaz információkat.

Lássuk most a kártyák felépítését!

### A Profile Kártya

**1: Név:** Minden figura egyedi névvel rendelkezik.

Pl: Ez a Kártya Yurit ábrázolja.

**2: Frakció szimbólum:** Ez a szimbólum jelöli, hogy a harcos melyik frakcióhoz tartozik

Pl: Yuri a Joker's Ganghez tartozik.



Alapdobozok jelenleg négy frakcióhoz vannak. Ezek a Joker's Gang, a Bamaka Klán,



az I.S.C. és a Matriarchy. A jövőben még több frakció is várható...

**3: Típus:** Minden harcos rendelkezik legalább egy Típussal. A figura típusa egyes játékbeli hatások esetén lesz fontos.

Pl: Yuri egy Ember.

**4: LIMBS (végtagok, testrészek):** Minden harcos 4 szekcióra osztható, melyeket Limb-eknek nevezünk.

Ezek a HEAD (Fej) , az ARM (Kar) , a TORSO (Törzs)  és  
LEG (Láb) .

Minden limbnek van egy Tűróképessége (, constitution point, CP, 5-össel jelölve a kártyán), Karakterisztikája (Characteristic, 6-ossal jelölve a kártyán) és egy elhelyezkedés jelzője (Location index, 7-essel jelölve a kártyán).

**5: Constitution Points (Tűróképességi pontok):** A tűróképesség azt mutatja, hogy hány sebesülést (Későbbiekben: CP) képes elviselni az adott végtag mielőtt használhatatlanná válik. Ezeket a kártyán fehér és/vagy vörös körök jelölik,

*Pl: Yuri fejének 2 fehér CP-je és 2 piros CP-je van.*

Mikor a harcos egy vagy több sérülést szenved, satírozz be annyi kört ahány sérülést elszenvedett a karakter, kezdve a zölddel bekarikázottal. Amíg egy végtag legalább egy besatírozatlan fehér CP-vel rendelkezik, addig teljesen működőképesnek tekintjük. Amint az összes fehér kört besatíroztuk a kártyán, onnantól az adott végtag sérültnek számít.

*Pl: Yuri elszenved 1 CP sérülést a fejen, ezért besatírozzuk a zölddel bekarikázott fehér kört. Mivel még van egy fehér CP-je, ezért teljesen épnek tekinthetjük. Viszont ha elszenved még 1 CP sérülést a fejen, onnantól sérültnek kell tekintenünk.*

Egyes esetekben a végtagok nem rendelkeznek vörös körökkel. Ez azt jelenti, hogy az adott végtag nem lehet sérült. Ha egy harcos elveszíti az utolsó CP-jét bármely végtagjában, a harcos olyan súlyosan sérültnek számít, hogy képtelen folytatni a küzdelmet, ezért veszteségként elkönyvelve le kell venni őt az asztalról.

**6: Characteristics (Karakterisztikák):** Egy figurának 4 karakterisztikája van. Minden ilyen karakterisztika egy Limb-hez kötődik. PSI (PSI) a HEAD-hez, harci készség az ARM-hoz (ComBaT=CBT), Vigor/életerő (Vigor=VIG) a TORSO-hoz, míg a Sebesség (SPD) a LEG-hez. Minél nagyobb a szám, annál ügyesebb a harcos ebben a karakterisztikában.

*Pl: Yuri az alábbi karakterisztikákkal bír: PSI:4, CBT:4, VIG:4, SPD:5.*

Minden karakterisztika két számból áll. Az, hogy mikor melyik számot

használjuk, a sérüléstől függ. Amikor az adott végtag épnek számít (vagyis van még legalább 1 fehér satírozatlan CP köre) a karakterisztika értéke megegyezik a fehér számmal. Amikor a karakter sérült (minden fehér CP be van satírozva a kártyán), a karakterisztika értéke megegyezik a piros számmal.

*Pl: Ha Yuri feje megsérült, a PSI karakterisztikája 4-ről, 3-ra csökken. A legtöbb esetben, ha a modell valamely LIMB-je sérült, akkor az adott végtaghoz kötődő karakterisztikát jelző szám lecsökken. A fehérrel írott számok többnyire magasabbak a pirosan szedettekénél, tehát minél több fehér CP körrel rendelkezik a harcos az adott végtagon, annál hatékonyabb a játékban.*

**7: Location Index (Elhelyezkedési index):** A harcok során a lövéseknél, vagy minden más eseménynél, ami sérülést okozhat a játékosnak, kockadobással kell eldönteni, hogy mely végtag kapja a sérülést.

*Pl: Yuri esetében a D6-on dobott 1-es azt jelenti, hogy a sérülés a fejet fogja érinteni.*

**8: Equipment (Felszerelés):** Egyes karaktereknek meghatározott felszerelésük is van, melyekre speciális szabályok is vonatkoznak (védelem, leadható lövesek száma, stb). Ezeket a szabályokat a későbbiekben tárgyaljuk.

*Pl: Yuri felszerelése dobókésekből és egy Molotov Koktélból áll.*

**9: Value (Érték):** Ez az érték mutatja, hogy milyen hatékony az adott karakter a játékban (gyakorlatilag ez a harcos zsoldja: ennyi pontba, pénzbe, stb. kerül, hogy felbérelhesd a csatára). Ezen érték segítségével állíthatjátok össze seregeiteket, amik ha azonos összértéket képviselnek, kiegyensúlyozott, izgalmas küzdelmet ígérnek.

*Pl: Yuri 20 pontba kerül.*

**10: Stigma:** A frakcióján felül minden harcos rendelkezik egy Stigmával. Ez azt hivatott mutatni, hogy az adott karakter milyen szerepet vállal az Apokalipszis után, ill. milyen felfogással látja a világot.

5 féle Stigma van, ezek a Destruction (Rombolás) ,  
Order (Rend) , Protection (Védelmzés) ,  
Change (Változás) , és Chaos (Káosz) .

*Pl: Yuri a Káosz Stigmáját viseli.*

**Special abilities (Különleges képességek):** (Ezek a kártya hátlapján olvashatóak) Két fajta különleges képességet különböztetünk meg. Permanent abilities (Állandó képességek) és Action abilities (Aktiválható képességeket). Ezekről a későbbiekben olvashatsz bővebben.

## Mission Kártyák

**1: Küldetés szimbólum:** Ez a jelölés mutatja, hogy ez egy Mission kártya.

**2: Megnevezés:** Minden küldetésnek saját elnevezése van.

Pl: Ennek a küldetésnek a neve „Retreat to the contaminated zones.”

**3: A Küldetés Típusa:** Két fajta küldetés létezik: Secret Mission (Titkos Küldetés) és ún. Revealed Mission (Felfedezett Küldetés). Ha egy játékos Secret Mission lapot húz, nem informálhatja az ellenfelet az ott leírtakról, ugyanis az csakis rá tartozik. Szöveggel lefelé le kell raknia maga mellé az asztalra. Ezzel ellenben a Revealed Mission esetén a játékosok megbeszélhetik a részleteit és ennek tekintetében cselekedhetnek.

Pl: „Retreat to the contaminated zones” egy Revealed Mission.

**4: Felállás típusa:** A felállásnak két módja van: Confrontation Deployment (Ütközet felállás) és Ambush Deployment (Rajtaütés Felállás). Ez mutatja, hogy az adott seregek harcosait mi szerint kell felrakni az Előkészületi fázisban.

Ezeket a későbbiekben részletesen taglaljuk.

Pl: A „Retreat to the contaminated zones” egy olyan küldetés, aminél a Confrontation felállás kell alkalmazni.

**5: A Küldetés célja:** Itt olvashatóak azok a feladatok, amiket teljesítened kell, hogy megkaphasd az itt feltüntetett Victory Point-ot (Győzelmi pont, Victory Point=VP), amit csak akkor kapsz meg, ha minden fent említett feladatot teljesítettél.

**6: Frakció vagy Stigma jelző:** Azt hivatott mutatni, hogy az adott küldetést csak az adott Frakció teljesítheti. Stigma esetén a feladatot csak olyan modellek hajthatják végre, amelyek azonos Stigmát viselnek.

Pl: A „Retreat to the



contaminated zones”  
küldetést csak a Bamaka  
Klán hajthatja végre.

## Tactical kártyák

**1: Taktikai szimbólum:** Azt mutatja, hogy ez egy Taktikai kártya.

**2: A Taktikai kártya megnevezése:** Minden taktikai kártyának saját neve van. Egy játék során nem játszhat ki egyénél több azonos névvel rendelkező Taktikai kártyát.

*Pl: Ennek a Taktikai kártyának a neve: Contaminated Area.*

**3: Speciális szabályok:** Itt olvashatóak azok a megkötések és szabályok, amiket szem előtt kell tartanod, mikor ezt a lapot kijátszod:

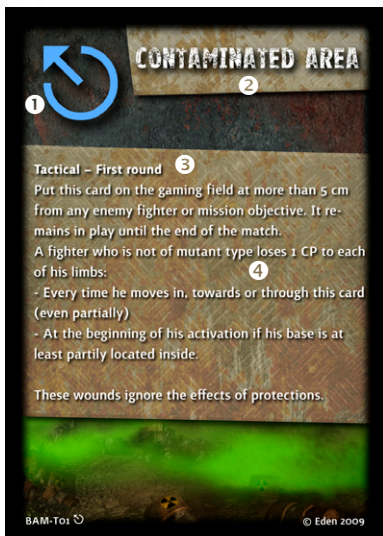
-Tactical (Taktikai): Ezt a lapot csak a Taktikai fázisban játszhatod ki.

-First Round (Első kör): Ezt a lapot csakis az első körben játszhatod ki.

-Cancellation (Kiiktatás) (X): Az ellenfél dönthet úgy, hogy megakadályozza a Tactical kártya életbe léptetését. Ehhez el kell költenie „X” mennyiségű Strategy Point-ot (Stratégiai pont, lásd később)

*Pl. A Contaminated area egy First Round-os és Tactical szabállyal rendelkező Tactical kártya*

**4: Hatás:** A kártya által okozott hatás leírásait tartalmazza. Ha másképp nem rendelkezik a lap, a hatás a Tactical kártyák kijátszásának köre végéig tart.





## 2. Alapvető Tudnivalók

A következőkben áttekintjük a játékhoz szükséges alapszabályokat

### **A - A DOBÁS.**

Három fajta dobás létezik a játékban: Karakterisztika dobás, Közös dobás és Elhelyezkedési dobás.

#### **Characteristic roll (Karakterisztika dobás)**

Egy karakterisztika dobáshoz a játékosnak annyi D6-ot kell dobnia, amennyi az adott modell adott karakterisztikaértéke. A dobás nehézsége mindig előre meghatározott. Minden kocka, aminek értéke nagyobb vagy egyenlő a megadott nehézségnél, sikernek számít. A többi sikertelen dobás nem jön számításba.

*Pl: A Joker's Gang-hez tartozó Yuri-nak egy PSI tesztet kell dobnia, melynek nehézsége 5. Yuri PSI Karakterisztikája 4. A játékos dob 4 D6-ot. Az eredmény 1, 4, 5 és 6. Mivel a nehézségi szint 5 volt, így csak az 5-ös és a 6-os számít. Yuri két sikert is dobott erre a PSI tesztre.*

Amennyiben a nehézségi szint nagyobb 6-nál, abban az esetben 6-ra kell csökkenteni az értéket, de ezzel párhuzamosan a dobás idejére a modell karakterisztikáját is ugyanilyen mértékben kell csökkenteni.

*Pl: Abama Big-Bellynek egy CBT dobást kell végrehajtania. A karakterisztikája 4, míg a nehézségi szintje 7. A nehézséget le kell vinni 6-ra. Ez 1 pontos csökkenést jelent, így Abama Big-Bellynek a 4-es CBT karakterisztikáját is csökkenteni kell 1-el. Azaz Abama új CBT karakterisztikája a dobás idejére 3. A játékos dob 3 D6-ot, az eredmény 6, 1 és 3. A levonások ellenére Abama CBT dobása sikeresnek bizonyult.*

*Ha egy karakterisztika értéke 0-ra vagy az alá csökken (természetes okból vagy levonások miatt), abban az esetben nincs esély a sikerre, így a dobás automatikusan kudarcnak számít.*

### **Opposition Roll (Közös dobások)**

A harci dobások két harcos egyazon karakterisztikáját érintő dobások. Minden Harcos dob egy D6-ot, és hozzáadja a karakterisztika értékéhez. Az a harcos nyer, akinek nagyobb az eredmény. Ha mind a két játékos azonos értéket dobott, akkor a magasabb karakterisztika értékkel rendelkező harcos nyer. Ha a karakterisztika értékek is megegyeznek, akkor a játékosok addig dobhatnak újra és újra, amíg valamelyikük nem győzedelmeskedik.

*Pl: Vladdnak, a Joker's Gangból és Ngobo Quick-Arms a Bamaka Klánból egy közös CBT dobást kell végrehajtaniuk. Vladd CBT értéke 6, míg Ngobo az öt ért sérülések miatt csak 4-es CBT értékkel bír. Mindkét játékos dob 1 D6-ot. Vladd 1 -est dobott, így az ő CBT értéke 7. Ngobo játékos a viszont 4-est dobott, ezzel az ő CBT értéke 8 lett. A sérülései ellenére Ngobo megnyerte a közös dobást*

### **Location Roll (Elhelyezkedési dobás)**

*Mikor egy harcos ilyen dobást végez, dob 1D6-ot és a kidobott értéket összeveti a kártyán szereplő lokációkkal. Így döntve el, mely végtag sérül. Ilyenkor mód van rá, hogy a kocka eredményét módosítsuk (lásd később). Levihetjük egészen 1-ig vagy felvihetjük legfeljebb 6-ig.*

*Pl: Egy Elenia ellen végzett támadás után a játékos egy Location Roll-t végez. Eldobja az 1D6-ot és egy 5-öst kap. Ez a dobás azt eredményezi, hogy Elenia TORSO-ja sérüljön, azonban egy speciális szabály miatt Elenia játékosának módja van rá, hogy a dobás eredményát módosítsa +-1 ponttal. A játékos úgy dönt, hogy hozzáad egy pontot, 6-ra változtatva ezzel a dobás eredményét. Így a támadás a TORSO helyett a LEG-et éri.*

### **B - LINE OF SIGHT (RÁLÁTÁS)**

A modellek láthatóságára a következő szabályok vonatkoznak: A

modellnek tiszta rálátása van egy másik harcosra vagy tereptárgyra, ha meg tudsz rajzolni egy folyosót, melynek szélei érintik a modell alapját és a másik harcos vagy tereptárgy alapját. Minden tereptárgy vagy modell ami részlegesen benyúl ebbe a folyosóba, Obstacle-nek (fedezéknek) nevezzük.

Ne habozz leereszkedni a figurához, és az ő szemszögéből nézni a tájat. Sokkal könnyebben meghatározható, hogy van-e rálátásod a másik modellre.

Néhány figurának nagy (40 Mm) base-e van, míg a többinek kicsi (30 mm). A Rálátási (Line of Sight) szabállyal összhangban egy kis base rendelkező figurát teljesen kitakarhat egy másik kis base-ű figura vagy egy nagy base-ű figura.

## C - A TEREPTÁRGYAK

A játék folyamán gyakran lesz szükség a rálátás meghatározására. Minden asztalon lévő elemnek talpazattal kell rendelkeznie (figurák, tereptárgyak), mert ezek határozzák meg mekkora területet foglalnak el a terepasztalból. Tehát egy épületnél a falak vonala a meghatározó, a modelleknél a saját talpazatuk.

Egyéb tereptárgyakat ajánlatos talpazatra helyezni (s ezzel megszabni a tényleges méretet). Megelőzhetjük ezzel azokat a vitákat, mint pl. hogy egy fa ága gátolja-e a rálátást vagy sem.

Az alapszabályok esetében minden tereptárgyat és modellt úgy tekintünk, hogy nem lehet rajtuk átlátni, függetlenül szélességüktől, magasságuktól vagy hosszuktól.

Emellett azt is kikötöttük, hogy a figurákon sem baráti, sem ellenséges modell nem mehet vagy lőhet át.

Ezen szabályok a kiegészítő szabályrendszerben módosulhatnak.

**Tereptárgyak magassága és/vagy átláthatósága:** Vannak olyan tereptárgyak, amik alapjába véve nem blokkolják a rálátást, csupán nehezítik. Ellenfeleddel egyeztetek meg, hogy melyek tartoznak ebbe a kategóriába. Pl. alacsony falak, kis bokrocskák stb.

Vannak olyan tereptárgyak, amelyek nem blokkolhatják a tiszta rálátást, pl. tavak, mocsarak.

**Áthatolható terepek:** A figurák szempontjából vannak áthatolhatónak tekinthető tereptárgyak. Egyezz meg ellenfeleddel ebben a kérdésben is, például hogy a dombok, mocsarak, kerítések, lerombolt falak ide tartozzanak-e.

Adott esetben kiszabhattok mozgásmódosító büntetéseket, mikor egy modell áthalad ezeken. Ilyenkor minden a figura által megtett cm 2cm-

nek számít.

Pl: Egy figura át akar haladni egy sekély mocsáron, ami 6 cm széles. A figura mozgása 10 cm. Minden megtett cm a duplájába kerül, így a 10cm-es mozgásával 5cm-t tud haladni a mocsárban.

A Terület Management még színebbé teszi a tereptárgyak szerepét a játékban. Lásd később.

## D - MOZGÁS

Minden EDEN figurához jár talapzat, különböző átmérővel attól függően, hogy mekkora területet foglalna el a figura az asztalon. Amikor egy figura mozog, figyelembe kell venni, hogy csak olyan területen haladhat el, ahol átfér két elem között (ami lehet járhatatlan terep és/vagy egy másik figura base-e)

Tehát a base-eket muszáj használni! Kinézetük variálható, de méretük nem.

## E - CONCEPT OF CONTACT („SZABAD VAGY HARCOL”)

Egy figurát szabadnak (Free) nevezünk, ha a talapzata nem érintkezik egy másik ellenséges modell talapzatával.

Egy figurát harcolónak tekintünk (In Contact) amennyiben a modellünk talapzata érintkezik egy ellenséges figuráéval.

## F - INCAPACITED (VESZTESÉG)

Ha egy modell bármely LIMB-jébe már nem található besatírozatlan CP kör, abban az esetben a figura veszteségnek minősül és el kell távolítani az asztalról, és később sem hozható játékba.

## G - MÉRÉS ÉS KERÉKÍTÉS

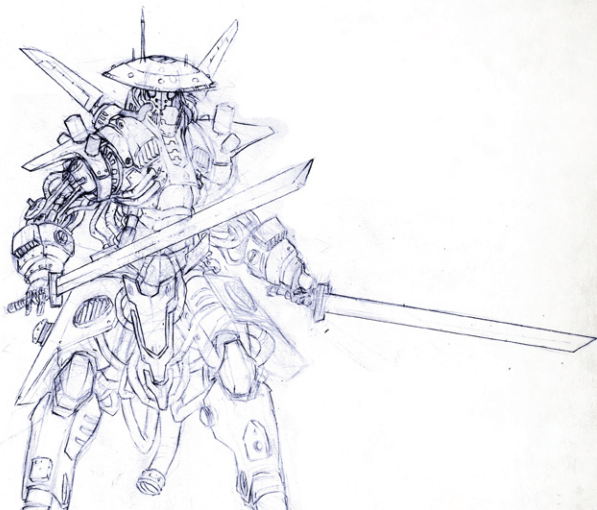
- Az EDEN játékban bármilyen távolság lemérhető bármikor a kör folyamán.

- Egyes cselekmények és hatások kidolgozásakor, kiszámításakor (mint a módosuló karakterisztikák vagy a Végleges VP) a végeredmény csak egész szám lehet. A törtértéket felfelé kerekítjük egészre.

Pl: Vladd PSI értéke 3. Egy játékban bekövetkezett esemény hatására Vladd PSI értéke megfeleződik, így ez 1,5 lenne. A kerekítés szabályát használva Vladd végleges PSI értéke 2 a hatás elszenvedése után.

## H - A SZABÁLYOK ÉS A KÁRTYÁN ÍRTAK ÖSSZEFÉRHETETLENSÉGE

Ha egy kártya szövege (hatás, speciális képesség, stb) ellentmond a szabályoknak, a kártyán lévő szöveget kell figyelembe venni.



### **3.A Sereg ÖSSZEÁLLÍTÁSA**

A csapataid összeállítása az egyik legfontosabb lépés az EDEN-ben. Ilyenkor használhattok azonos vagy különböző frakciókat. Megvan a lehetőség arra is, hogy Frakció és Stigma szerint válogass össze sereget. Ha Frakció szerinti sereget építesz, akkor csak az adott frakció modelljeit tartalmazhatja az összeállításod, második esetben pedig az azonos stigmát viselőket.

Miután eldöntötted, milyen típusú sereget hozol, össze kell állítanod a tartalmát úgy, hogy a figurák összértéke ne haladja meg a 100 pontot.

A játékosok szabadon eldönthetik, hány pontos haderővel kívánnak szembeszállni egymással. A készítő azonban azt javasolja, ne legyen a sereg nagyobb 200 pontnál.

## **4.A JÁTÉK LÉPÉSEI ÉS A KÖRÖK**

Mielőtt elkezdenél játszani, szedd össze a modelljeid, kártyáid, a tereptárgyakat és minden olyan kiegészítőt, amire szükségetek lesz a későbbiekben.

Amint ezzel végeztetek, kezdhettek a játék első fázisát, az Előkészületi fázist.

### **A - THE PREPARATION PHASE (AZ ELŐKÉSZÜLETI FÁZIS)**

Az előkészületi fázist az egész játék folyamán csak egyszer végzitek el, az első kör előtt. A játékosoknak pontosan követniük kell a fázis sorrendjét.

1. Lépés: A játékosok bemutatják egymásnak a seregeiket, és igény esetén ellenőrizhetik azok szabályosságát ill, hogy nem lépték-e át a ponthatárt.

2.Lépés: Minden játékos kiszámolja a Stratégiai Pontjait (SP), amik rendelkezésre fognak állni a játék folyamán. Ezt úgy teszik, hogy összeadják minden karakterük PSI karakterisztikáját. A Végösszeg lesz az SP-je. Ha azonos Stigmán alapuló sereget raktál össze, akkor a kijött összeget el kell osztani kettővel.

Noha az ugyanolyan Stigmát viselő harcosoknak közös a céljuk, általában nem harcolnak együtt. Kevésbé összeszokottak, és nem mindig képesek olyan kifinomult taktikák kijátszására, mint a Frakción alapuló seregek.

3.Lépés: Mindkét játékos a kezébe vesz egy bizonyos mennyiségű Markert/ Tokent jelölőt vagy egy papírcetlit, amire felírja hány SP-t kíván licitálni arra, hogy övé legyen a kezdés joga. Ezután egyszerre felfedik a licitjuket. Amennyiben mindkét játékos ugyanannyi SP-t licitált, D6 dobásával döntenek el a kezdést. Aki nagyobbat dob, az kezdhet. A fellicitált SP-k elvesznek a játék hátralevő részére.

4.Lépés: A kezdő játékos kijelöl egy modellt a sajátjai közül, aki a sereg vezetője lesz (Leader), majd a másik játékos ugyanígy ugyanígy tesz.

5. Lépés: Az első játékos húz egy lapot a küldetéspakliból, amennyiben az Secret Mission elolvassa, majd szöveggel lefelé leteszi maga mellé az asztalra. Ha Revealed Mission-t húz, be kell mutatnia az ellenfelének, és megtárgyalni a felmerülő kérdéseket. A másik játékos ezután ugyanígy cselekszik. Amennyiben mindketten Revealed Mission kártyát húztak, ez nem lehet ugyanaz mindkét játékosnál.

6. Lépés: A játékosok felhelyezik a tereptárgyakat az asztalra. A kezdő játékos teheti fel az elsőt, majd az ellenfele is feltesz egyet és így tovább.

Mindkét játékosnak ugyanannyit kell feltennie az asztalra, figyelve arra, hogy a különböző tereptárgyak 5cm-nél nem lehetnek közelebb egymáshoz, illetve az adott küldetés céljától. Az itt leírt szabályokat módosíthatjátok a Terület Management kiegészítő szabályokkal.

**6/A. Lépés:** (Opcionális) Meghatározzátok a csatater fertőzöttségének szintjét (Infestation Level) és felhelyezitek a nem játszó karaktereket (Non Player Fighters= NPF) és egyéb élőlényeket.

Ezek részleteit az Infestation kiegészítő szabályoknál találod.

**7. Lépés:** A kezdő játékos felhelyezi modelljeit a terepasztalra.

Acsatateret először két egyenlő részre kell osztanotok. Ha négyzetalakú asztalon játszatok, a kezdő játékos bármely oldalt választhatja a 4-ből a felálláshoz.

Miután eldöntötte, melyik oldalon kíván felállni, felrakja a figuráit a Mission kártyáján feltüntetett felállásnak megfelelően.

**Confrontation Deployment (Ütközeti felállás):** A kezdő játékos felrakhatja modelljeit arra az oldalra, amelyiket választotta, de egy modell se lehet 20 cm-nél közelebb a pályát kettészelő vonaltól (azaz ha 60cm x 60cm-es asztalon játszatok, akkor a pálya szélétől mért 10 cm széles sávon belül rakhatod fel a figuráid).

**Ambush Deployment (Rajtaütéses felállás):** A játékos a figuráit a saját térfelén helyezi el a tábla közepétől legalább 20 cm-re. A felállási zónáját így gyakorlatilag egy félkör határolja.

Ezután a másik fél is felrakja figuráit a saját küldetés kártyáján leírtak szerint.

**8. Lépés:** A kezdő játékos átnézi a saját Tactical kártyáinak pakliját és kiválaszt belőle annyit, amennyi a serege Vezetőjének a PSI karakterisztikája (ez a Tactical Hand). A játékos nem választhat két egyforma névvel ellátott kártyát.

**9. Lépés:** A játékosok kiosztanak minden figurájuknak 3-3 Akció pontot (AP). Ezekkel lesznek képesek különböző cselekvések végrehajtására (mint mozgás, támadás, stb.)

Amint ezekkel végeztek, kezdenek az első kört. Egy játszma 5 teljes körig tart. A játék végén kiszámolják a VP-iket, és aki többet szerzett az 5 kör alatt, az nyer. Az a játékos a győztes, akinek a meccs végén több Győzelmi pontja (VP) van.

Amennyiben ugyanannyi VP-t gyűjtöttek mindketten, döntetlen lesz az eredmény.

A játék bármely kör végén véget érhet, ha az egyik félnek nincs harcosa az asztalon.

## B - A Kör

A kör különböző lépésekre oszlik, melyek sorrendjét a játékosoknak maradéktalanul követniük kell.

1. Lépés: A kezdő játékos meghatározása

2. Lépés: A Taktikai Fázis

3. Lépés: A Modellek aktiválása

4. Lépés: Karbantartási Fázis

Ezeket a lépéseket a következőkben végigvesszük. Amint a játékosok végeztek a fenti lépésekkel, új kör kezdődik.

### A Kezdő játékos meghatározása

Lásd: Előkészületi Fázis

Kivéve, ha: Valamelyik játékos elveszítette a serege vezetőjét az előző körben, ilyenkor ez a rész kimarad, és automatikusan az kezd, akinek még megvan a Leaderje.

Ha mindketten elveszítették a seregük vezetőjét, abban az esetben mindent a normális 'licitálós módon' kell eldönteni.

### Taktikai Fázis

A kezdő játékos választ egy lapot a Tactical Handjéből és kijátszhatja, ha akarja. Ebben az esetben el kell költenie 2 SP-t. Nem játszhatja ki Tactical kártyát, ha:

1: Nincs elég SP-d.

2: Elveszítette a serege vezetőjét.

Majd a másik játékos is ugyanígy tesz.

Amíg a kártya másképp nem rendelkezik, a Tactical kártya hatása csak arra a körre érvényes. Miután ez kifejtette hatását és/ vagy lejárt az kör amíg hatott, a lapot félre kell tenni és nem kerülhet újra játékba.

### A Modellek Aktiválása

A kezdő játékos kiválaszt egy modellt, közli az ellenfelével, hogy őt kívánja aktiválni, s megadja a modell SPD-jét. Erre az ellenfél választhat egy modellt a sajátjai közül, akinek magasabb az SPD karakterisztikája, hogy megszakítsa az ellenfelét. Ezután a kezdő játékos a fenti módon szintén közbeszólhat s ez így megy addig, amíg már nincs magasabb SPD karakterisztikájú modelljük, ami még nem került aktiválásra.

Ha a figura aktivációját nem szakítja meg az ellenfél, akkor az aktiváció végrehajtásra kerül.

Miután a kiválasztott modellt aktiválták és elvégeztek vele minden cselekedetet, és még van figura, amely még nem került aktiválásra ebben a körben, az ellenfél lesz a „kezdő játékos”, és megkezdheti a saját harcosainak aktiválását (a fenti metódus ismétlése)

Ha már nincs aktiválható figura, tovább lehet lépni a Karbantartási fázisra, és az utolsó játékos, aki aktivált figurát, lesz Kezdő Játékos a következő kör kezdetéig.

-Ha már a kezdő játékos nem tud több figurát aktiválni, automatikusan az ellenfél következik.

-Ha a kezdő játékos úgy dönt, hogy nem aktivál senkit, automatikusan az ellenfele lesz a Kezdő Játékos.

Ha mindkét játékos úgy dönt, hogy nem aktiválnak senkit, automatikusan a következő fázis lép életbe, a Karbantartási Fázis.

Ha a kezdő játékos nem tud már modelleket aktiválni, az ellenfél köre jön.

Egy modell nem aktiválható kétszer ugyanabban a körben, még akkor sem, ha maradt még AP-je.

Ha egy modellt még nem aktiváltak, de különböző hatások miatt nem rendelkezik legalább 1 AP-vel, akkor az a figura már aktiválnak számít.

## Karbantartási Fázis

A Karbantartási fázis is lépésekre van felosztva, amiket a játékosoknak követniük kell:

1. Lépés: A kezdő játékos ellenőrzi, hogy mely modellek speciális képességei lépnek életbe ebben a fázisban. Ellenfele ugyanígy tesz.

2. Lépés: Aktiválják az NFP-ket, ha vannak a pályán ilyenek.

3. Lépés: Ha van olyan figura, amin van legalább 1 'Tüzet fogott' jelző, arra a kezdő játékos dob 3D6-ot, plusz egy lokációs D6-ot. Minden dobás, melynek értéke meghaladja a lángoló modell VIG értékét, kap 1 CP sebet, a lokációs kockán kidobott végtagra, figyelembe véve, hogy a modellnek van-e valamilyen



védelve. Utána eltávolít 1db „Tüzett fogott” jelzőt. Egy körben csakis egy 'Tüzet fogott' jelzőt lehet eltávolítani egy modelltől. Az ellenfél is megismétli a fenti műveletet.

4. Lépés: Az első játékos kiválaszt egy modellt, amin van legalább egy Félelem (Fear) jelző és dob egy PSI tesztet, melynek nehézsége 5. Minden sikeres PSI dobásért a modell eltávolíthat magáról 1 Félelem jelzőt. Egy körben csak egyszer végezhető el ez a dobás. Miután az ellenfél is elvégezte a lépést, jön a következő.

5. Lépés: Minden modell, amin van legalább 1 Mérgezés (Poison) jelző, automatikusan elveszít egyet azok közül.

6. Lépés: Minden modell, amin van legalább 1 Düh (Rage) jelző, automatikusan eltávolít egyet.

7. Lépés: Minden el nem használt AP elvész.

8. Lépés: Mindkét játékos ad 3-3 AP-t a modelljeinek.

9. Lépés: Minden modell, amin van legalább 1 Lassítás (Slowdown) jelző, veszít 1 AP-t és eltávolít magáról 1 Lassítás jelzőt.

10. Lépés: A játékosok kiszámolják eddigi VP-iket, amiket az előző körben szereztek, s ellenőrzik a küldetés kártyáikat. Majd hozzáadják eddigi VP-ikhez.

Egy játékos VP-i soha nem eshetnek 0 alá. Ha mégis, akkor fel kell kerekíteni 0-ra.

A játékosok a csatát 0 VP-val kezdik.

Egyes küldetések esetén csak a játék végén kell VP-t számolni, szóval ebben az esetben nem kell ezzel a lépéssel vesződni.

11. Lépés: A kör vége. Minden egy körig tartó hatás elmúlik, pl. a Tactical kártya hatása.

12. Lépés: Ha mindkét játékos egyetért, új kör kezdődik.

## **5. Az Akciók**

Ha a modellt nem akadályozza az ellenfél, akkor azt a modellt aktiváljuk, s a játékos által meghatározott cselekedeteket végrehajtja.

Az akciót megnevezése, költsége, típusa és hatása alapján határozzuk meg.

Az adott akció hatása csak akkor érvényesül, ha a játékos megfizeti annak költségét.

A típusaik lehetnek X/Kör (X/Round) vagy X/ Játék (X/Match) vagy megjelölés nélküli.

Amennyiben nincs megjelölés, abban az esetben a modell a kör folyamán annyiszor használhatja ezt az akciót, ahányszor csak meg tudja fizetni annak költségét.

X/Round jelölésű akciókat egy körben csak X alkalommal lehet használni körönként. Minden alkalommal, mikor ezt az akciót használod, meg kell fizetned annak az AP költségét.

*Pl: Egy 2/Round akciót egy körben legfeljebb 2 alkalommal használhatsz.*

Az X/Match akciókat csak x alkalommal lehet használni az egész játék folyamán.

**FIGYELEM:** Előfordulhat, hogy találkozol olyan képességgel, ami rendelkezik mind X/Round mind X/Match értékkel is. Vegyünk egy 3/Match, 1/Round akciót. Ez azt jelenti, hogy ez a képesség a játék teljes időtartama alatt legfeljebb 3 alkalommal használható, de körönként csak egyszer.

A választható akciók a következők:

**Movement (Mozgás) (1 AP, 3/round):** A modell azonnal mozoghat legfeljebb 10 cm-t, de nem fejezheti be a mozgását úgy, hogy talpkontaktusba kerüljön egy ellenséges modellel.

Amennyiben a figura nem 'szabad', abban az esetben a modellnek előbb egy kihátrálást (Whitdraw) kell végrehajtania. Amikor kihátrál, a modellnek dobnia kell egy SPD tesztet, ahol a nehézségi szint a vele talpkontaktusban állók legmagasabb SPD karakterisztikája. Amennyiben a dobásaiból egy sikert sem ér el, az ellenfél elkölthet 1 AP-t arra, hogy megüsse a kihátrálni próbáló modellt. Ez idő alatt a modell csakis Passzív ellenállást tehet. Az ütést végző nem számít aktiváltnak, így az a saját fázisában normálisan aktiválható, de az AP-t le kell venni róla, amit az ütésre elköltött.

**Charge (Roham) (2 AP, 1/round)** Ezt az akciót a modell csakis akkor választhatja, ha szabad és van szabad rálátása a célzott figurára. Azonnal mozog maximum 10cm-t, melynek végén talpkontaktusba kell kerülnie egy ellenséges modellel.

Ha a modell abból a 10cm-ből nem éri el az ellenséges modellt, sima mozgásként kell értelmezni, és a mozgás költségét kell kifizetnie a roham helyett.

Amennyiben a roham sikeres, azonnal egy közelharc támadást kell elvégezni a megrohant modell ellen. Ez a közelharc támadás ingyenes, de beleszámít a körönkénti végrehajtható támadások számába.

A modell végrehajthat olyan rohamot, aminek a végén egynél több ellenséges modellel is talpkontaktusba kerülhet. Ilyenkor a rohamozónak

ki kell választania, ki lesz a roham célpontja, azaz kire adja le az 'ingyentámadását'.

**Attack (Támadás) (1 AP, 2/round):** A modell közelharci (Melee Attack) támadást tehet, ha legalább 1 ellenséges modellel talpkontaktusban van. Amennyiben szabad és van valamilyen lő-, dobó-, sablonos fegyvere, végezhet 'Távolsági' támadást (Ranged attack)

**Speciális képesség aktiválása (Special):** A Speciális képesség aktiválásának költsége és leírása a modell kártyájának hátoldalán olvasható.

Ha a modell elvégezte minden kívánt akcióját, az aktivációja véget ér és jöhet a következő figura.

Nem kötelező az összes AP-t elkölteni az Aktiváció során, de a megmaradt AP-k nem vihetők át a következő körre.

## 6. A Támadás

A modell végezhet Közelharci támadást vagy lövést. Ennek szabályaival foglalkozunk az alábbiakban.

### **A - KÖZELHARCI TÁMADÁS**

A közelharcot egy már talpkontaktusban lévő modell vagy egy rohamozó figura kezdeményezhet. A támadást végző modell a Kezdeményező (Initiator), amíg a másik a Célpont (Target)

A közelharc is lépésekre van osztva, melyeket a játékosoknak követniük kell:

1. Lépés: Kezdeményező kiválaszt egy vele talpkontaktusban lévő modellt, aki a támadás célpontja lesz.
2. Lépés: A célpont kijelenti, milyen reakciót kíván tenni. Ez lehet Passzív (Passive), Elhajolhat a támadás elől (Dodge) vagy visszatámadhat (Response).

### **Passzív reakció esetén**

3. Lépés: A támadó CBT dobást végez, ahol a nehézségi szint a célpont VIG karakterisztikája.
4. Lépés: A támadó lokációs dobást végez.

5. Lépés: A támadó felhasználhatja a sikeres CBT dobásaiból kockákat arra, hogy módosítsa a találat helyét. 1 sikeres CBT dobás felaldozásával 1 pontot lehet felfelé vagy lefelé változtatni a lokáció dobás értékén.

6. Lépés: Minden megmaradt sikeres dobás 1 CBT sérülést okoz a megtámadott modellnek a meghatározott végtagban. Ha nincs sikeres CBT dobásod, a támadás kudarcot vallott.

### **Visszatámadás esetén**

A visszatámadás is támadásnak minősül. Beleszámít a körönként elvégezhető támadások számába és meg kell fizetni az 1 AP költséget is.

Visszatámadás-reakció esetén a sorrend:

3. Lépés: A játékosok közös CBT dobást végeznek (CBT karakterisztika +1D6). Aki nagyobb értéket kap, az nyer és így ő lesz a kezdeményező. Még akkor is, ha övé volt a megrohamozott modell és emellett a 'vesztes', vagyis a célpont csakis Passzív reakciót tehet. Ha a célpont a támadás után nem kerül ki a játékból, abban az esetben ő is támadó dobást végez.

### **Kitérés a támadás elől**

Ahhoz, hogy a modell Dodge reakciót végezzen, el kell költenie 1 AP-t. Annyiszor próbálkozhat a kitéréssel, amíg meg tudja fizetni annak költségét.

Kitérés esetén a lépések a következők:

3. Lépés: A kezdeményező CBT dobást végez, ahol a nehézség a célpont VIG karakterisztikája.

4. Lépés: A kezdeményező lokációs dobást végez.

5. Lépés: A támadó felhasználhatja a sikeres CBT dobásaiból kockákat arra, hogy módosítsa a találat helyét. 1 sikeres CBT dobás felaldozásával 1 pontot lehet felfelé vagy lefelé változtatni a lokációdobás értékén.

6. Lépés: A célpont SPD dobást végez, ahol a nehézségi szint a kezdeményező CBT értéke. Minden sikeres dobás kiűt egyet a kezdeményező sikeres támadásaiból.

7. Lépés: Minden megmaradt sikeres dobás 1 CBT sérülést okoz a megtámadott modellnek a meghatározott LIMB-ben. Ha nincs sikeres CBT dobásod, a támadás kudarcot vallott.

## B - Lövés

A lövés leadásához a modellnek szabadnak kell lennie és rendelkeznie kell egy lő- vagy dobófegyverrel.

Támadás lőfegyverrel  
(Lőfegyverek, íjak, dobókések stb...)

1. Lépés: A célpont kiválasztása. A célpontnak a fegyver lőtávjában kell állnia és rálátással kell rendelkeznie a támadónak. A célpontnak a támadóhoz legközelebbi modellnek kell lennie, akire a fenti megkötések teljesülnek. Amennyiben a legközelebbi ellenséges modell talpkontaktusban van egy baráti modellel, azt az ellenséges modellt nem köteles választani. Amennyiben nincs modell, akit kijelölhetsz célpontnak, akkor a lövésre nem kerül sor.

2. Lépés: A kezdeményező CBT dobást végez, hozzáadva vagy levonva a fegyver adta módosításokat. Ezesetben a nehézségi szint a célpont SPD karakterisztikája. Minden további nehezítő tényező -1-et ad a dobás értékéhez.

*Pl: Black Kunouichi Shurikenjevel rálő Yurira, aki 10 cm-re van egy bokor mögött. Ellenfeleddel megegyeztetek, hogy a bokor nem gátolja a rálátást, csak nehezíti (CBT-1). A Shuriken 15 cm-es lőtávval bír, CBT-2 módosítója van, Kunouichi CBT-je 5, míg Yuri SPD-je 5. A dobás így néz ki: 5 (CBT)-2 (shuriken módosító) -1 a bokor módosítója, vagyis 2 Kunouichi 2 kockával fog dobni.*

*Amennyiben a dobás sikertelen, a modell aktivációja azonnal véget ér.*

A tereptárgy okozta büntető pontok eltérhetnek attól, amit a kiegészítő szabályok közt találtak.

Amennyiben egy olyan modellre akarsz lőni, amely közelharcban áll, van rá lehetőség. Ezesetben azonban ha a lövés kudarcot vall, a modellel közelharcot vívó modell lesz az, akit a találat ér!

3. Lépés: A kezdeményező elvégzi a lokációs dobást.

4. Lépés: A támadó felhasználhatja a sikeres CBT dobásaiból kockákat arra, hogy módosítsa a Találat helyét. 1 sikeres CBT dobás feláldozásával 1 pontot lehet felfelé vagy lefelé változtatni a lokációdobás értéken.

5. Lépés: A kezdeményező minden megmaradt sikeres CBT dobása hozzáadódik a fegyver erejéhez (STR (X)), ami a fegyvert használó modell kártyáján olvasható.

6. Lépés: A kezdeményező STR dobást hajt végre, melynek nehézségi

értéke a célpont VIG karakterisztikájával egyenlő.

**7. Lépés:** Minden sikeres STR dobás egy CBT sebzést okoz a célpont előre meghatározott végtagjában. Ha nem maradt, vagy nem is volt sikeres dobása, a lövés kudarcot vallott.

A Fegyver ereje a kártyán van feltüntetve (STR (X) ) ahol az X az a szám, ami a fegyver erejét mutatja.

### Támadás dobófegyverekkel

Amikor dobófegyverrel kívánunk támadást végezni (gránátok, molotovkoktélok stb...) akkor kijelölünk egy pontot a terepasztalon. A kijelölt pont és a modell közötti távolság nem lehet nagyobb a fegyver lőtávjánál. A támadást végző karakternek tiszta rálátással kell rendelkeznie arra a pontra, ahova támadni szándékozik. Azok a modellek, akik ezen a ponton és környéken helyezkednek el, elszenvedik a fegyver okozta hatásokat (Pl: egy robbanás). Ennél a fajta támadásnál nincs szükség semmilyen dobásra. A siker automatikus.

Figyeljete arra, hogyha a célpont egy modell, abban az esetben SINCS szükség semmilyen dobásra.

### Támadás sablonos fegyverekkel

Sablonos fegyverek támadása esetén helyezzük a sablon vékonyabbik végét a modell base-éhez. A sablon szélesebbik végének pedig legalább egy ellenséges modellt kell érintenie, a tőle legközelebb állótól kezdve. A sablon a támadó modell tengelye körül elforgatható, s így megnevezhető, hogy mikor fedi le a legtöbb ellenséges modellt. Miután ez eldőlt, ez lesz a végleges lövés pozíciója. Amely modell talapzata csak részben is érinti a sablont, elszenved 1 CBT sérülést minden LIMB-jébe, figyelmen kívül hagyva minden védelmet.

Semmilyen dobás nem szükséges ehhez a támadáshoz. Minden modellt, akit érintett a sablon, a sérüléseken felül kapnak egy 'Tüzet fogott' jelölőt is.

## 7.Special abilities

Két fajta speciális képességet különböztetünk meg. Permanent Abilities (Állandó Képességek) ⌚ és Action Abilities (Aktiválható Képességek) ✋. A szimbólumok után fel van tüntetve, hogy hány AP-ba kerül az aktiválásuk.

Egyes képességeknek nincs áruk, ez azt jelenti, hogy ingyen lehet őket aktiválni.

Az állandó képességek, nevükből adódóan állandóakk. Folyamatosan

működnék. Néhány ilyen képesség különleges eseményhez van kötve, s ha az bekövetkezik, nem lehet megakadályozni a képesség életbelépését. Kivéve, ha ezen képesség életbeléptetésének ára is van. Ebben az esetben a játékos dönthet úgy, hogy nem fizeti meg a képesség aktiválásának költséget, így lemond annak felhasználásáról.

Az aktiválható speciális képességeket az aktivációs fázis során lehet alkalmazni. Ki kell fizetni a költséget (ha van egyáltalán). Ezután a képesség életbe lép, és azonnal ki is fejti hatását.

## **8. Felszerelés**

A karakterek felszereléseinek listája a kártyájukon olvashatóak az alábbi formában:

**Name (Category): Bonus / Penalty - Effects**

(Megnevezés (Kategória): Bónusz / Levonás - Hatás)

Egyes felszerelések két kategóriába is tartozhatnak, melyet így jelölünk:

**Megnevezés (Kategória 1 / Kategória 2)**

**Bónusz / Levonás Kategória 1 esetén - Hatás Kategória 1 esetén**

**Bónusz / Levonás Kategória 2 esetén - Hatás Kategória 2 esetén**

Egyes esetekben előfordulhat, hogy egy felszerelési tárgynak nem lesz Bónusza / Levonása vagy Hatása.

### **A - A FELSZERELÉS KATEGÓRIÁJA**

**Shooting (Lőfegyver):** E felszerelési tárgy esetén a Lövés lőfegyverrel szabályait kell alkalmazni.

**Projectile (Dobófegyver):** E felszerelési tárgy esetén a Lövés Dobfegyverrel szabályait kell alkalmazni.

**Blast (Sablonos fegyver):** E felszerelési tárgy esetén a Lövés Sablonos fegyverrel szabályait kell alkalmazni.

**Pr:** Ez a jelölés azt mutatja, hogy a felszerelés védelmi (Protective) feladatot lát el.

A védelem mértéke (Bónusza) a védett LIMB megnevezése után olvasható. A Védelmet minden olyan esetben számításba kell venni, amikor a vele ellátott testrész CP sérülést szenvedne.

A CP sérülések kiszámításánál le kell vonni a Védelem mértékét az ellenfél Sebzésre szánt sikeres CBT dobásaiból.

Ha a védett LIMB helyett a Complete (Teljes) szerepel, az azt jelenti, hogy a harcos minden végtagja részesül a védelemből.

*Pl: Sisak (Pr): Fej-1 egy védelmi felszerelés, ami 1 sebponttal csökkenti*

*a harcok fejét ért sérülést.*

**Tech:** Ez azt jelenti, hogy a felszerelés Technológia alapú. Ez nem ad soha semmilyen Bónuszt / Levonást és nincs hatása. De ez bizonyos Mission vagy Tactical kártyák kijátszásánál megváltozhat.

## **B - FELSZERELÉS BÓNUSZ / LEVONÁS**

A felszerelés utáni X a felszerelés Bónusz / Levonás mértéke. A Bónusz +, míg a Levonás - előjelű.

*Pl: CBT-2 azt jelenti, hogy a kidobott eredményt 2 ponttal csökkenteni kell, ha a modell ezt a felszerelési tárgyat használja.*

## **C - FELSZERELÉS HATÁSA**

**BBurn (Tűzet fogott) (X):** Ez a felszerelési tárgy sikeres használat esetén X mennyiségű 'Tűzet fogott' jelölőt tesz az eltalált figurára.

**Fear (Félelem) (X):** Ez a felszerelési tárgy sikeres használat esetén X mennyiségű 'Félelem' jelölőt tesz az eltalált figurára.

**Explosive (Robbanó) (X):** Ez a felszerelési tárgy felrobban, miután használják. Robbanás esetén a sablont a robbanás középpontja fölé kell helyezni. A játékos tesztet dob minden olyan modellre, aki a sablon alatt van és/vagy a base-ének csak egy kis része is érintkezik vele. Ehhez a teszthez a játékos X D6-ot dob, melynek nehézségi szintje a célpont VIG karakterisztikája. Ha legalább 1 sikert elér, a modell minden végtagja elszenvet 1 CP sérülést, figyelmen kívül hagyva mindennemű védelmi felszerelést. Minden modell, akit érintett, vagy a sablon alatt volt, elszenvet 1 'Tűzet fogott' hatást és kap egy jelölőt.

**Range (Hatótáv) (X):** Egyes felszerelések (Többnyire távolsági harcra alkalmas fegyverek) Hatótávval (lőtávval) rendelkeznek. Ezek X cm távolságig használhatóak.

**X/ Játék (X/Match):** A felszerelés 1 játék alatt legfeljebb X alkalommal használható.

**X/ Kör (X/Round):** A felszerelés 1 kör alatt legfeljebb X alkalommal használható

## 9. Fizikai és fiziológiai állapotok, hatások

**Burn (Tüzet fogott):** A levezetési fázisban minden modell, akin van ilyen jelölő, sérülést szenvedhet. Az aktivációja folyamán elkölthet 1 AP-t, hogy levegyen magáról egy ilyen jelölőt.

**Fear (Félelem):** Amíg a figurán ilyen jelölő van, addig nem végezhet más cselekvést, csak mozgást. Közelharcban nem választhat visszaütés reakciót. A Levezetési fázisban a modell egy sikeres PSI dobás után eltávolíthat magáról egy 'Félelem' jelölőt.

**Poison (Mérgezés):** A karakter -1 pontot szenved el minden karakterisztikájára, mindaddig, míg legalább 1 ilyen jelölő van rajta. A Levezetési fázisban el kell távolítani egy jelölőt minden modelről, amin van legalább egy.

**Rage (Düh):** A modell, melyen ilyen jelölő van, bónuszokat kap CBT és SPD karakterisztikáira, eközben levonásokat VIG és PSI-jére mindaddig, amíg legalább 1 'Düh' jelölő van rajta. A Bónusz / Levonás mértéke egyenlő a modellen levő jelölők számával. A Levezetési fázisban dönthetsz úgy, hogy eltávolítasz egy jelölőt a modelről, ha szeretnél.

**Slowdown (Lassítás):** A modell 1-gyel kevesebb AP-t kap a kör elején. A levezetési fázisban legfeljebb egy jelölőt el kell távolítani a modellekről, amelyeknek van ilyen jelölőjük.



# OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

## 1. Terep Management

Ez a szabály felülírja a normális terepek felrakásának szabályait, megváltoztatva a játék alakulását, ill. a terepviszonyok hatását a modellekre.

3 paraméterrel látjuk el a tereptárgyakat: Megnevezés, Ár és Speciális szabály.

A játék elején minden játékos 8 terep pontot kap, melyeket különféle tereptárgyak megvásárlására költhet el. A normál tereptárgyaktól eltérően ezek a Speciális terepek nem zavarják, nem blokkolják a rálátást, és nem lehet áthaladni vagy megállni rajtuk.

## A - SPECIÁLIS SZABÁLYOK

**Destruction (Elpusztíthatóság) (X):** Ez a tereptárgy megcélozható támadásokkal, és X támadás elszenvedése után meg is semmisül. A támadások automatikusan sikerülnek. A tereptárgy megsemmisítése után el kell távolítani azt a terepasztalról, és felhelyezni egy azonos méretű rom jelzőt.

**(Hiding (Rejtőzködés):** Egyes tereptárgyak lehetőséget adnak a modellnek arra, hogy elrejtőzzenek bennük. Ezesetben a modellnek érintkeznie kell a tereptárggyal úgy, hogy egy ellenséges modell sincs tőle 15cm-nél közelebb. A rejtőzködő modell csakis Mozgás cselekvést tehet, viszont 5 cm-nél távolabb lévő ellenséges modell nem támadhatja.

**(Elevation (Emelkedő):** Egyes terepek síkja elemelkedik az asztal síkjától (Pl: domb). Egy emelkedőn álló modell +2-t kap CBT dobásaihoz egy olyan modellel szemben, aki alacsonyabban áll. Ezen felül 5 cm-rel megnöveli löfegyverének és dobóegyverének hatótávját.

**(Climbing (Mászás) (X):** Némely tereptárgy esetén muszáj 'felmászni' rá, hogy a magasabbik pontjára elérj. Ez az akció 2 AP-be kerül és SPD tesztet kell tenni, melynek nehézségi szintje az X értékevel egyenlő. Amennyiben sikertelen lesz a dobás, a modell egy helyben marad és dobnia kell egy VIG karakterisztika dobást, 8-as nehézség ellenében. Amennyiben ez sem sikerül, minden LIMB-je elszenved 1 CP sérülést, mely figyelmen kívül hagyja a modell minden védelmi felszerelését. Ha az SPD dobás sikeres, felmászhat a tereptárgy megjelölt pontjára.

**Crossing (Átjáró):** A modellek ezen a terepen áthaladhatnak büntetés nélkül.

**Impenetrable (Láthatatlan):** Ez a terep blokkol minden rálátást.

**Flamable (Gyúlékony):** Erre a tereptárgyra rakható 'Tűzet fogott' jelző. Minden modell, ami talpkontaktusba kerül egy ilyen tereptárggyal (melyen van legalább egy 'Tűzet fogott' jelző) a modellre is kell rakni egyet. A Levezetési fázisban minden olyan tereptárgyra, amin van legalább egy ilyen jelölő, még egyet fel kell tenni. Sikeres támadásnak számít a Destruction (X) szabállyal rendelkező tereptárgyakkal.

A legalább egy 'Tűzet fogott' jelölővel ellátott tereptárgy elveszíti az Occupation (Megszállható), Crossing (Átjárható) és Obstruction (Akadály) speciális szabályait, emellett megkapja az Obstacle (1) (Gát (1)) szabályt. Ha már rendelkezik az utóbbi szabállyal, növelni kell annak értékét 1 ponttal.

**Obstacle (X) (Gát (X)):** Ez a tereptárgy X gátat tartalmaz, melyet a lövéskor kell negatív módosítóként beszámítani.

**Obstruction (X) (Akadály (X)):** Minden megtett cm-ért a modellnek X cm-t kell „fizetnie” a mozgásából, mikor áthalad a tereptárgyon.

*Pl: Akadály (2) esetén a modellnek minden megtett cm-ért 2cm-t kell levonnia mozgásából. Egy 10cm-es mozgásból tehát 5cm-t tehet meg ezen a terepen.*

**Occupation (Megszállható):** A modell büntetlenül áthaladhat vagy megállhat a terepen.

**(Swimming (X) (Úszás (X)):** Egyes tereptárgyakon csak úszással lehet átkelni. Ehhez a modellnek a tereptárgy szélén kell állnia, és 2 AP-s mozgást kell tennie. A figura tesz egy VIG tesztet, ahol a nehézség mértéke X. Ha a dobás sikertelen, a modell elszenved 1 CP pont sérülést a fején, figyelmen kívül hagyva minden védelmi felszerelést. A tesztet addig kell ismételni, míg legalább egy sikert dob. Ha sikeres dobást tettél, a modellt a kiindulási pontjától 20 cm távolságra bárhol leteheted a tereptárgyon belül. Minden modell, ami „Full Protection” felszereléssel bír, -2 -t kap dobásai értékéhez.

**Hostile Presence (X) (Ellenséges környezet):** Ha a modell egy ilyen tereptárgyon kezdi vagy fejezi be az aktivációját, azonnal elszenved X CP sérülést. Minden sebponthoz lokáció dobást kell tenni.

**Jump (X) (Ugrás):** Egyes tereptárgyakon csak ugrással lehet átkelni. Amikor egy modell ugrani kíván, talpkontaktusban kell állnia a tereptárggyal és egy SPD tesztet kell dobni, ahol a nehézség X. Ha egy sikert sem dob, a figura súlyosan megsérül, és el kell távolítani az asztalról.

## **B - TEREPTÁRGYAK LISTÁJA**

Itt található néhány tereptárgy, amiknek meghatároztuk az árát és speciális szabályait:

**Tree (Fa) 1 pont:** Flammable, Destruction (3), Obstacle (1)

**Bushes (Bokor) 1 pont:** Flammable, Destruction (3), Interference (2), Crossing

**Car wreck (Autoroncs) 1 pont:** Flammable (8), Obstacle (1)

**Wall (Fal) 1 pont:** Destruction (4), Obstacle (1), Crossing

**Crumbling Wall (Összedőlt fal) 1 pont:** Destruction (4), Obstacle (1)

**Dark Wood (Sötét erdő) 2 pont:** Gyúlékony, Destruction (6), Obstacle (2), Hostile Presence (1), Obstacle (1), Occupation

**Pond (Sekély Víz) 2 pont:** Interference (2), Hostile Presence (1), Occupation

**Devastated area (Lerombolt terület): 2 pont:** Interference (2), Occupation

**Energy Beacon (Energiaórány) 3 pont:** Destruction (3), Obstacle (1)  
Minden modell, ami a tereptárgy 5 cm-es körzetében tartózkodik, megkapja a Full protection (2)-t lövések ellen.

**Quarterist idol (Quarterist bálvány) 3 pont:** Destruction (3), Obstacle (1), Flammable. A Matriarchy of Sybill frakcióhoz tartozó modellek nem támadhatják ezt a tereptárgyat. Cserélni szabad, míg 10cm-en belül állnak a tereptárgytól +1-et kapnak PSI karakterisztikájukhoz.

**Waste Pile (Szeméthalom) 3 pont:** Obstacle (1), Flammable, Destruction (4), Obstruction (2), Occupation

**Lake (Tó) 4 pont:** Hostile Presence (1), Swimming (4)

**Deep River (Mély folyó) 5 pont:** Swimming (5)

További tereptárgyak listájáért látogasd meg a [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com) oldalt!

## 2. Infestation (Fertőzőttség)

Az alábbi szabályok segítenek az olyan harcosok kezelésében, akiket egyik játékos sem irányít. Ők az NPF-ek (Non Player Fighter). Az NPF-eket nem

lehet berakni egyik csapatba sem. Bár ők is rendelkeznek karakterkártyával, akárcsak a többi harcos, nekik az érték helyen a szintjük olvasható. Az NPF-nek szintén lehet frakcionális hovatartozása és viselhet stigmát is.

## A - Az NPF-EK FELRAKÁSA

A 'fertőzöttség mértéke' (Level of Infestation) határozza meg, hány NPF lehet a pályán. Ha a fertőzöttség mértéke 3, mindkét játékosnak 3 pont áll a rendelkezésére, hogy NPF-eket vegyen és saját elképzelése szerint rakja fel őket az asztalra.

Az NPF-ek felrakásának szabályai a következők:

- A játékosok meghatározzák a fertőzöttség mértékét 1 és 10 között. Ezt tehetik megegyezés alapján, vagy ki is dobhatják kockával.
- Mindkét játékos a fertőzöttség szintjének megfelelő pontot kap.
- Az első játékos felhasznál X pontot, és felrak egy X szintű NPF-et az asztalra. Az ellenfele megismétli ezt, de két NPF nem lehet 15cm-nel közelebb egymáshoz. Ezt addig ismétlik, míg el nem fogynak a pontjaik.



Ha ezzel megvannak, az előkészület folytatódhat.

## B - Az NPF-EK AKTIVÁLÁSA

Az NPF-eket a levezetési fázis 2. lépéseként aktiváljuk. A kezdő játékos kiválaszt egy NPF-t, akit aktiválni kíván és 1 AP-ból az alábbi opciók közül választhat:

**Prowl (Poroszkálás):** Az NPF 5 cm-t mozoghat a játékos által kiválasztott irányba.

**Charge (Roham):** Ez a mozgás kötelező, ha az NPF szabad és tiszta rálátással 10 cm-en belül van egy olyan modell, amit a játékosok valamelyike irányít. Azonnal lemozog 10 cm-t, és egy közelharcí támadást végez a modell ellen. Innentől a közelharc normál szabályait alkalmazzuk.

**Attack (Támadás):** Ez az akció kötelező, ha az NPF talpkontaktusban áll egy másik modellel, amit valamely játékos irányít.

Ha az NPF több ilyen modellel áll talpkontaktusban, az NPF-t irányító játékos választhatja meg kit kíván ütni vele.

Ha több NPF áll közelharcban egy modellel, a játékosok felváltva aktiválják az NPF-eket és támadják azt.

Minden esetben a közelharc normál szabályait kell használnunk.

## C - MEGTÁMADNI EGY NPF-T

Amikor egy játékos közelharcban megtámad egy NPF-t, az Visszaütéssel reagál és az ellenfele fog dobni az NPF-nek. Ha a játékos megsemmisíti az NPF-t, azonnal megkapja az NPF szintjének megfelelő mennyiségű VP-t.

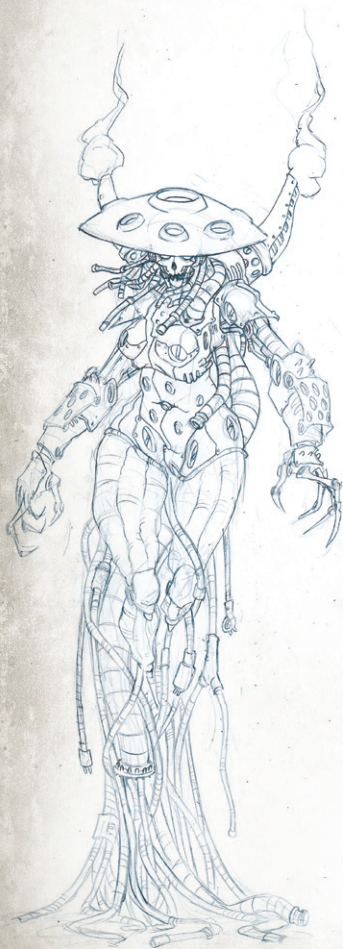
## 3. Időjárási körülmények

CAz EDENben az időjárásnak komoly szerepe van, mert nagyban befolyásolja a modellek harcképességét és a játékosok stratégiáját.

A játék kezdete előtt a játékosok 2D6-tal dobnak, hogy meghatározzák az időjárás típusát.

**2 - Ion vihar:** Minden kör végén, minden modell dob egy VIG tesztet 6-os nehézség ellen. Aki elrontja, azonnal elszenved 1 CP pont sérülést a TORSO-ján, figyelmen kívül hagyva minden védelmet. Az NPF-ek immunisak erre a hatásra.

**3 - Vihar:** A modellek 10 cm-helyett csak 8-at mozoghatnak.



**4/5 - Enyhe köd:** A modellek 15cm-nel messzebb lévő modelleket nem látnak (nem támadhatnak).

**6/7 - Normál időjárás:** Nincs hatás.

**8/9 - Sűrű köd:** A játékosok a felrakásnál felváltva rakják fel modelljeiket.

**10/11 - Savas eső:** Minden kör végén minden modell dob egy VIG tesztet 5-ös nehézség ellen. Aki nem ér el sikert, kap egy Mérgezett jelölőt.

**12 - Hóvihár:** A Tactical kártyák kijátszása 3SP-be kerül 2SP helyett.

A játékosok többször is dobhatnak, hogy ötvözzék a különböző időjárási körülmények hatásait.

**JÓ JÁTÉKOT!**

## SZÓSZEDET

**Activated (Aktivált modell):** Aktivált modell az, amelyet az adott körben már aktiváltak vagy nem rendelkezik több AP-val.

**Action Point (Akció pont = AP):** A modellek AP-kból hajthatnak végre akciókat

**Barrier (Akadály):** Modell vagy figura mely akadályozza a szabad rálátást.

**Bonus (Bónusz):** Az az érték, mely hozzáadódik egy harcos adott karakterisztikájához.

**Constitution Points (Tűrőképességi pontok = CP):** Egy modell minden LIMB-jéhez tartozik egy-egy CP. Két fajta CP van: fehér és vörös.

**Contact (Érintkezés):** Két modell érintkezik, ha base-eik érintik egymást. Ha azonos seregből vannak, akkor Free-nek (Szabadnak) tekintjük őket.

**Cost (Ár):** Egy képesség vagy hatás ára (lehet SP, AP stb..) amit meg kell fizetned mikor játékba hozod.

**Field (Terep):** Terep, ahol maga a játék játszódik. A méretei tetszőlegesek, de ajánlatos egy min. 60cm vagy max. 120 cm széles négyzet alakú terepen játszani. Tanácsos a játékterepet tereptárgyakkal gazdagítani.

**Fighter (Harcos):** Harcosodat a pályán egy modell jelképezi, ill. a Profile kártyája. A játék során több harcost is irányítasz, ők alkotják a seregedet.

**Free (Szabad):** Egy modellt Free-nek tekintünk, ha base-e nem érintkezik egy másik, ellenséges modell base-vel.

**Heal (Gyógyítás):** Gyógyítás során 1 CP-t veszel az érintett LIMB-ről. Ha a modellnek nincs sérülése, a folyamat nem hajtható végre. Egy átlátszó kártyavédő tok és egy lemosható filctoll megkönnyíti a munkád.

**Incapacited (Veszteség):** Ha egy modell olyan súlyosan megsérül, hogy nem tudja tovább folytatni a harcot, akkor el kell távolítani a pályáról és feszteségként kell elkönyvelni.

**Limb (Végtag/Testrész):** Minden harcos rendelkezik különböző végtagokkal, ezek a HEAD (fej), ARMS (karok), TORSO (törzs) és LEGS (lábak)-

**Location index (Elhelyezkedési index):** A Location index mutatja meg, hogy támadás során modelled melyik LIMB-je sérült meg. Minden LIMB rendelkezik egy, saját elhelyezkedési indexel, melyet a Profile kártyán egy D6 oldalai mutatnak.

**Penalty (Büntetés):** A büntetés modelled egy adott karakterisztikájából vonódik le.

**Profile Card (Profil Kártya):** A Profile Kártya mutatja harcosod képét és kulcsfontosságú adatait (karakterisztikák, speciális képességek, stb...)

**Strategy Point (Stratégiai Pont = SP):** SP-kből tudsz kijátszani Tactical Kártyákat, licitálsz a kezdésre és egyes modellek speciális képességeit is ezekkel tudod aktiválni.

**Tactical Cards (Taktikai Kártya):** A játék folyamán használhatsz Tactical Kártyákat, amikkel kiválthatsz eseményeket vagy különleges hatásokat.

**Troop (Sereg):** Egy adott játékos harcosaiból álló sereg.

**Wounded (Sérült):** Mikor egy LIMB-nek nincs több fehér CP köre, csak piros, akkor sérültnek számít. Innentől kezdve a piros színnel jelölt értéket kell használni.

**Wound (Sérülés):** Ha valamilyen akcióból sérülést szenved a figurád, ellenőrizd a sérült LIMB CP-jét. Ha több sérülés nem fér bele az adott végtagba, akkor a figura Incapacited-nek minősül.

**X/match:** Adott hatás játékonként X alkalommal érvényesíthető.

**X/round:** Adott hatás körönként X alkalommal érvényesíthető.

# EDEN - REFERENCE CARD

## A / Preparation Phase

- 1 - The players bet the SP to determine who starts this phase
- 2 - Selection of your troop leader
- 3 - Selection of your mission Card
- 4 - Placement of the scenery elements
- 5 - Deploying
- 6 - Selection of your tactical cards

## B / Match rounds

- 1 - Determination of the first player (bet the SP)
- 2 - Tactical phase (playing a tactical card)
- 3 - Activation Phase of the fighters
- 4 - Intendancy Phase

## C / Actions

- 1 - Movement (1AP, 3/round): the combatant moves 10 cm
- 2 - Attack (1AP, 2/round): the fighter makes ranged or melee attacks.
- 3 - Charge (2AP, 1/round): the fighter moves up to 10 cm in contact with an opponent and performs an attack
- 4 - Use a special capacity for action

## D / Ranged and Melee attacks

- 1 - Melee : the initiator carries a CBT roll (it launches a number of D6 equal to his CBT value), which difficulty is the target VIG. Each success inflicts 1 CP damage to a specific limb defined by a location roll.
- 2 - Reaction: the target of a melee can:
  - Riposte (1 AP): Target also attacks his opponent
  - Dodge (1AP): the target performs a SPD roll which difficulty is the opponent's CBT value. Each success cancels a successful opponent's attack.
  - Passive: the target does nothing
- 3 - Shooting : the fighter performs a CBT roll with the target's SPD as difficulty level and a location roll. The player can relocate or increase his weapon Pwr with the successes. Then he makes a Pwr roll which difficulty is the target's VIG. Each success inflicts 1 CP damage to his target previously identified limb.
- 4 - Projectile: The player selects a point within his weapon range and apply effects. Requires line of sight ..
- 5 - Blast: The player places the blast template in contact with his fighter and directs it to the nearest opponent fighter. Any opponent fighters in this template suffer a wound to each member.

## E / Markers

- 1 - Poison: -1 to all characteristics.
- 2 - Fear: the fighter cannot carry out any further attacks, charge, response or use a capacity.
- 3 - Rage: -1, to VIG and PSI and +1 in CBT and RAP per marker.
- 4 - Slowdown: the fighter regains only 2 AP instead of 3 during the Intendancy phase.
- 5 - Burn: 3D6 + location roll. Each result strictly greater than the fighter's VIG inflicts 1 CP wound.

# EDEN

SURVIVRE THE APOCALYPSE

---

Eden game and miniatures are produced by :



[www.taban-miniatures.com](http://www.taban-miniatures.com)

33 rue de Mulhouse, 94700 Maisons Alfort France

- SIRET 433.253.598.00026

- Tel : +33 1 4375 9099 -

Informations : [sales@taban-miniatures.com](mailto:sales@taban-miniatures.com)

You can buy them from our online-shop :

[shop.taban-miniatures.com](http://shop.taban-miniatures.com)

or from your local retailers (check [taban-miniatures.com](http://taban-miniatures.com) for available retail points)

For more informations and gaming aids :

[www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com)

and also the blog :

[www.eden-blog.com](http://www.eden-blog.com)

---

**EDEN / TABAN MINIATURES 2009 - ALL RIGHTS RESERVED**