

1. Bevezető

1.1 A TITAN egy háborús fantasy játék 2-6 játékos részére. Minden játékos mozoghat, toborozhat, és harcokban vehet részt a szörny egységeivel. Minden játékos erejének alapja a Titán. Minden játékos csak egy Titánt kap, és ha ez elveszik, a játékos kiesik a játékból és minden egysége eltávolításra kerül. A játék célja, hogy csak egyetlen Titán maradjon játékban, az összes többi kiessen.

1.2 A TITAN-ban két lehetősége van a játékosok közti interakciónak: a főjáték, és a csata. A stratégiai rész, a főjáték, magába foglalja a játékosok haderőinek egyik területről a másikra történő mozgását a játéktéren, légiókba rendeződve. Amikor egy légió olyan területre mozog, amelyen már áll másik játékosnak légiója, a két légió közt csatározásra kerül sor. Egy csatározásnak legalább az egyik légió teljes pusztulását kell eredményeznie, vagy megegyezés alapján (ld. 9.3.), vagy egy taktikai csata által, amely egy olyan csatamezön zajlik, ami megfelel a játéktér azon területtípusának, amelyet a légiók elfoglalnak.

1.3. A TITAN-t fordulók során át játsszuk. Minden egyes fordulóban egy játékosnak lehetősége van a légióit mozgatni a játéktéren, csatázni másik játékosok légióival csatározásokban és új egységeket toborozni, hogy ezáltal nagyobbak és erősebbek legyenek a légiói. A csatározások a 9. részben vannak kifejtve, a csaták a 10. részben, a toborzás pedig a 18.-ban.

2. A játék részei

2.1. A fő tábla a JÁTÉKTÉR, ahol a TITAN stratégiai szintje játszódik. A játéktér egy 96 mezőből álló térkép, amely 11 féle területtípus közt oszlik meg. A könnyebb hivatkozás érdekében minden területnek száma és neve van. A területek a határok kapcsolatát megadó jelekkel kapcsolódnak össze, amelyek szabályozzák a légió mozgását az egész térképen (ld. 7.0.). A tábla üres területeire a légiók nem léphetnek be, és nem is haladhatnak át rajtuk.



2.2. A CSATEMEZŐK hat külön tábla 2 oldalán kapnak helyet. Ezek a csata arénái. Minden egyes csatamező a játéktér 11 területtípusának egyikét ábrázolja és 27 hexára van osztva. Néhány hexa ezek közül akadályt rejt magában, amelyek befolyásolhatják a mozgást és az egységek harcképességét.

2.3. A TITAN karton játékelemeket tartalmaz: egység lapkákat, sérülés jelzőket és légió lapkákat. A légió lapkák egyedi grafikájukról ismerhetők fel: 6 féle színben 12 lapkából álló szettek, mindegyikhez tartozik egy-egy megfelelő Titán lapka. A többi lapka a különféle egységeket



jelöli a játékban.

3. Egységek

Az egységek a játék alapkövei, amelyek a játékosok haderejét alkotják. A játéktéren légiókba szerveződnek, de a csatamezőn önállóan mozognak és harcolnak. Az egységek három osztályba sorolhatók: Lordok, Fél-Lordok és Teremtmények osztályába. A játékban előforduló összes egység típus fel van sorolva az Egység táblázatban (ld. 24.). Jegyezzétek meg, hogy a Titánok azonos színűek, mint a légió lapkák és minden játékosnak 1 szettje van. A többi játékbeli egység „általános”, azaz bármelyik játékos használhatja őket. A tulajdonost a légió lapka mutatja meg.



3.1. A LORDOK 3 típusra oszthatók: Titánokra, Angyalokra és Arkangyalokra. Minden játékos 1 Titánnal és 1 Angyallal kezdi a játékot. További Angyalok és Arkangyalok is szerezhetők a játék során (ld. 17.) Egy játékosnak sosem lehet egynél több Titánja a játékban. A Lordok birtokolják a teleportálás speciális képességét (ld. 8.). Mint fentebb említettük, ha egy játékos elveszíti a Titánját, kiesik a játékból.



3.2. A Fél-Lordoknak 2 típusa van: Őrzők és Boszorkánymesterek. Őket csak a Torony területeken lehet toborozni (ld. 18.5.). Abban különböznek a Teremtményektől, hogy ők visszakerülnek a készletbe, amikor megsemmisítik őket, és újra toborozhatók. A Boszorkánymesterek néhány csatában használatos speciális képességet birtokolnak.

3.3. A Teremtmények adják a többi 19 féle egységet, amelyek a játéktér különböző területein toborozhatóak. Teremtmények – úgy mint Ogrék, Oroszlánok, Sárkányok – alkotják a játékosok haderejének zömét. A Teremtmények végleg kikerülnek a játékból ha elesnek.

3.4. Minden egység lapkán szerepel az egység neve, ábrája, csata-értékei és a speciális képességeire utaló jelek (ha van neki ilyen). A bal alsó szám az erő érték, a jobb alsó a képesség érték.



4. Légiók

A légió az alap formációja a stratégiai résznek, a főjátékban. Minden légió egységekből áll, amelyek egymás alá vannak rakva egy légió lapka alatt. Minden légió a játéktér valamelyik területére kerülhet, és csak 1 légió lehet 1 területen. A légiókat alkotó egységek együtt mozognak és bocsátkoznak harcba. Egy egység nem lehet egyedül a játéktéren, egy légió nem rakhat ki magából egy egységet, de szétválással létrehozhat egy új légiót.

4.1. Egy légió 7 egységet tartalmazhat és amennyiben meg van a 7 egység benne, akkor telinek számítandó. Egy teli légió nem toborozhat vagy idézhet egységet. (ld. 14.,15.,18.)

Egy teli légió mozoghat normálisan, de teleportálhat is (ld. 7., 8.). Amennyiben egy légióban 7-nél többen vannak, azonnal fel kell fedni a teljes légiót, és a Teremtmények közül a legnagyobbat (értéke alapján) azonnal el kell távolítani a játéktérről. Ezt addig kell folytatni míg maximum 7-en maradnak a légióban. (ha nincs már több Teremtmény akkor Fél-Lordokat kell eldobni, ha az sincs, akkor Arkangyalokat ha az sincs akkor Angyalokat) A végén a légió visszakerül a helyére.

4.2. Minden játékos megkapja a választott színének megfelelő 12 darab légió lapkát, ezzel lehetőséget kapva, hogy egyidejűleg akár 12 légiója lehessen a játéktéren. Új légiót akkor hozhat létre egy játékos, ha van még használatban nem lévő légió lapkája, és egy olyan légiója, amit osztani tud. Ahhoz, hogy 12-nél több légiója lehessen egy játékosnak ki kell irtania egy másik játékost, megkapva ezáltal az ő légió lapkáit.

4.3. Amikor egy légiót osztunk, mind a régi mind az új légiónak tartalmaznia kell minimum 2 egységet, melyeknek a régi légióból kell származniuk. Az új légió egységeit eltávolítjuk a régi légió egységei közül és egy új, saját légió lapka alá sorakoztatjuk fel őket. A kiválasztott egységeket nem kell felfedni. A 2 légió így most azon a területen tartózkodik, ahol a régi légió. De a játékos mozgási részben köteles elmozgatni onnan az egyik egységet, ha lehetséges. Akár mind a két légiót is lehet mozgatni, de nem mehetnek ugyanarra a területre. Amennyiben a 2 légió egyike sem tud mozogni a körben, akkor a 2 légió ismét egyesül és 1 légió lesz belőlük. Fontos megjegyezni, hogy az osztás során egy légióból akár 2 új légió is képezhető, ha meg van hozzá a megfelelő mennyiségű egység. (Minden légiónak legalább 2 egységből kell állnia). A légiókat csak a kockadobás és mozgatás előtt lehet osztani, azonban lehet, hogy nem minden légió tudja elhagyni a helyét a mozgatási fázisban. Ilyenkor a kör végén az egy helyen maradt légiók egyesülnek.

4.4. Ha a légió elveszíti az utolsó egységét is, akkor megsemmisül. A légió lapka visszakerül a játékoshoz, aki azt újra felhasználhatja majd egy új légió létrehozására.

4.5. Az egység lapkák egymás alá lesznek felrakva a játéktérre, arccal lefelé fordítva a légió lapka alá, így ha el is mozdulna valamelyik, akkor se fog látszani, hogy mi alkotja a légiót. A keveredés elkerülése végett, ha a játékos meg kívánja nézni egy légióját, akkor a légió lapkát az adott helyen hagyja, majd a csapatot visszahelyezi alá a megnézés után. (Egyszerre csak egy légió nézhető meg.)

5. A főjáték kezdete

Tedd a játékteret az asztal közepére. Minden játékos vegye el a Titánját és a megfelelő színű légió lapkáit (12 darab). Egyik játékosnak a „felügyelő”-nek kell lennie. Az ő dolga lesz az egységek kiosztása illetve átadása a megfelelő játékosnak. A lapkákat egységek szerint szétválogatva oszlopba rakva kell a játékosok által jól látható helyen tartani. A csatamezőket félre lehet rakni amíg nem kellenek csaták lebonyolítására. Egy másik játékosnak a pontozó szerepét kell betöltenie, hogy lejegyezze a játékosok pontjait. Ehhez toll és papír szükséges.

5.1. Minden játékos dob 1 kockával, hogy meghatározzák, ki melyik Torony mezőn kezdje a játékot. Ha már dobott szám jön ki, újra kell dobni. (A tornyok száma 100-asával növekszik, ilyenkor a 00-t le kell hagyni a szám meghatározásához.) A legmagasabb számú torony

tulajdonosa kezdi a játékot.

5.2. Minden játékos 2 légióval kezdi a játékot, amelyek ugyanazon a torony mezőn vannak kiinduláskor. A Titán kerül az egyik légióba, az Angyal a másikba. Minden játékos kap továbbá 2-t minden a Toronyban toborozható egységből (ezek meg vannak jelölve a játéktéren torony ikonnal: Kentaur, Vízköpő és Ogre). 3 Teremtményt és 1 Lord-ot kell tenni mindkét légióba. Ezt az elosztást a többiek előtt titokban kell tartani. A kezdeti légiók nem oszthatóak a játékos 2. köréig.

6. A játék menete

A TITAN kör alapú játék, ahol a kezdőjátékoskal kezdve óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után a játékosok. Azt a játékost, aki épp soron van, „Mozgató”-nak nevezzük. Minden kör 4 fázisból áll: felkészülés, mozgás, csatározás és toborzás. Ezeknek a fázisoknak a sorrendje meghatározott és egy fázis csak akkor következhet, ha az előzőt már befejezte a játékos. Ha a játékos elfelejt valamit a megfelelő fázisban csinálni, akkor tilos neki azt később megtenni, kivéve ha az csatározás lenne, azt azonnal le kell bonyolítani. Egy fázison kívüli tevékenység érvénytelen, de ha már új forduló következett, akkor érvényben maradhat.

6.1. A felkészülés fázisban lehet a légiókat osztani. Ez az egyetlen módja annak, hogy a játékos új légiókat hozzon létre. A játék gyorsítása érdekében a játékosok, amikor még nincs rajtuk a sor, eltervezhetik, hogyan fogják légióikat osztani, így mire sorra kerülnek, már nem kell ezen töprengeniük.

6.2. A mozgás fázis elején a játékos dob egy kockával, ez lesz a mozgás értéke. A dobás után már nem lehet több légiót létrehozni abban a körben. A mozgás fázisban legalább 1 légiót kötelező mozgatni. A mozgatott légiónak annyit kell lépnie, amennyi a mozgás érték, kivéve ha ellenséges légióba ütközik. Ebben az esetben ott marad az ellenséges légió helyén és ott csatározás lesz. Minden egyes olyan helyen csatározás lesz, ahol a mozgató játékos ellenséges légióval találta szembe magát. Mozgathatja bármennyi légióját a játékos, de egyet mindenképp mozgatnia kell. Csak a mozgató játékos légiói mozoghatnak és csak ő mozgathatja őket. A légiók mozgása a 7-es részben lesz kifejtve.

6.3. A csatározás fázisban minden egyes csatározást végre kell hajtani, amit a mozgató játékos kezdeményezett. Ezek akkor számítanak lefolytatottnak, ha a résztvevő légiók egyike teljesen megsemmisül. Ha több csatározás is ki lett robbantva, akkor a mozgató játékos dönti el, hogy azok milyen sorrendben legyenek végrehajtva. Azonban minden csatározást le kell zárni, mielőtt egy másik elkezdődne. A csatározás részleteit a 9-es részben ismertetjük.

6.4. A toborzás fázisban a mozgató játékos minden egyes légiója, amelyik mozgatva volt a körben és túlélte a csatározás fázist toborozhat **egy** egységet, amennyiben nincs teli. A toborzás részleteit a 18-as részben fejtjük ki. Meg kell jegyezni, hogy ha egy légió sikeresen védett a körben, akkor neki előjoga van olyan Teremtményekre, amelyikekből már nincs elég a tartalékban. Illetve ha a légió, ami mozgatva volt teli van, ezért alapesetben nem tudna toborozni, de a csatározás alatt a soraiból egy Angyalt kiidéztek, akkor mégis tud toborozni. (ld. 15.)

6.5. Amikor a játékos befejezte a körét ezt be kell jelentenie, hogy mindenki tudomására

jusson, és a következő játékos kezdhesse a saját körét. A játékos innentől nem csinálhat semmit a következő köréig.

7. Légiók mozgatása

Minden légiót egyenként kell mozgatni és be kell fejezni a mozgását mielőtt a játékos egy másikat mozgatna. Nem lehet légiót egynél többször mozgatni. Egységeket nem lehet a légióból kirakni illetve külön mozgatni. Miután egy légiót mozgattuk, a lapkáját fordítsuk meg, ezzel jelezve, hogy az adott légió már mozgott a körben. A toborzás fázisban visszafordíthatjuk azokat, amelyekben toborozunk.

7.1. Egy légió átmozoghat egy olyan területen, amelyiken baráti légió áll, de nem fejezheti be mozgását olyanon. Minden mozgatott légiónak kötelezően le kell lépnie a dobott mozgási értéket, kivéve ha közben ellenséges légióba ütközött és ott csatározás következik. Nem lehet be- vagy át lépni egy területen ahol csatározás van kialakulóban. (kivétel: ld. 8.) Egy légió nem léphet, ha a lépése egy olyan területen érne véget, amelyiken baráti légió áll, kivéve ha az a légió ellép onnan előtte. (ld. 4.3.)

7.2. Minden mozgásnak követnie kell a találkozási pontoknál lévő jeleket mindaddig, amíg a mozgás értéket le nem lépte a játékos, kivéve ha a dobás 6-os volt és a légió képes a teleportálásra.



7.3. A jelek 4 félek lehetnek: téglalap, kör, nyíl vagy 3-as nyíl. A jelek teteje a mellettük lévő területre mutat. A 3-as nyíl kivételével minden jel párban szerepel. A jelek a következő mozgási táblázaton vannak megmagyarázva.

7.4. Mozgási táblázat

Hatás a mozgásra



Téglalap: Egy légiónak, amelynek az előző mozgása egy olyan területen ért véget, amelyen egy téglalap van, a következő mozgását a téglalap irányába **kell** indítania. Ebben az esetben nem számít, hogy milyen más jelzés van még az adott területen.



Kör: Egy légió, amelynek az előző mozgása egy olyan területen ért véget, amelyen egy kör van, a következő mozgását a kör irányába **indíthatja**.



Nyíl:

- Egy légió, amelyik egy Torony területen áll, a következő mozgását bármelyik nyíl irányába indíthatja.
- Egy légió, ha egy olyan területről jött, ahonnan egy nyíl mutat, akkor a lépését folytathatja a nyíl jelölések irányába, de nem mehet vissza.



Hármas Nyíl:

- a. Egy légió, amelynek az előző mozgása egy olyan területen ért véget, amelyről egy hármas nyíl mutat, indulhat a hármas nyíl irányába.
- b. Egy légió, ha egy olyan területre lép, ahonnan mutat egy hármas nyíl, kötelezően abba az irányba kell mennie, ha még van lépése.

7.5. Meg kell jegyezni azt, hogy a Téglalap és a Kör csak a légiók kezdeti irányválasztására van hatással (az első terület, amire mozognak a kiinduló területről); nincs hatása az átvonuló légiókra. A Nyilak és a Hármas nyilak meghatározhatják a kezdő irányt, ezek után kötelezik a lépés végrehajtásának menetét.



Az első ábrán piros 1-et dobott. A körön vagy a hármas nyílon át is mozoghat.

A második ábrán szürke 2-t dobott. Ha lépni akar ezzel a légióval, akkor a téglalap felé kell elindulnia, utána pedig a hármas nyílon át kell a fa területre mozognia.

A harmadik ábrán szürke 2-t dobott. Ha lépni akar ezzel a légióval, akkor először a hegyre kell mennie a téglalap felé, onnan jobbra vagy balra is mehet.

A negyedik ábrán szürke a toronyból bármely szomszédos területre mozoghat.

7.6. Az első lépés segítése:

Mivel az első lépés nagyon meghatározó a játékban, ezért, ha a játékos nem elégedett a dobás eredményével, akkor újradobhatja azt egyszer. A második dobást kötelezően el kell fogadni.

Ezt csak a legelső dobásnál lehet választani, amennyiben a játékos nem él a lehetőségével, nem használhatja fel a játék során később.

8. Teleportálás

A teleportálás egy speciális mozgási forma, amelyhez szükség van egy Lordra: megengedi a hagyományos mozgási szabályoktól való eltérést. Háromféle teleportáció létezik: Torony teleportálás, Titán teleportálás és Angyal idézés. (ld. 15.) Torony és Titán teleportáció a játéktéren a mozgási fázisban történik és része a légió mozgásának. Csak egy légiót lehet teleportálni mozgási fázisonként. Egy Angyal idézhető csatározási fázisonként.



8.1. A légió, amelyik egy vagy több Lordot is tartalmaz, valamint Torony területen áll, végrehajthat egy Torony teleportációt, amennyiben a mozgási érték 6-os volt. Abból a Toronyból bármelyik másik üres Toronyba lehet teleportálni, illetve bármilyen üres területre, a Toronytól 6 távolságú területen belül (a mozgási jeleket figyelmen kívül kell hagyni). Útközben a jelek és az esetleges ellenséges légiók szintén figyelmen kívül hagyandók. A mozgónak fel kell fednie azt a Lordot, amelyik lehetővé teszi ezt a mozgást.



8.2. Amint egy játékos eléri a 400-as pontot (azaz, a Titán harci értéke 10 vagy nagyobb lesz) végrehajthat Titán teleportációt, azzal a légióval, amelyikben a Titán van. 6-os mozgási érték esetén a Titánt tartalmazó légió bárhova teleportálhat (távolságtól függetlenül), ahol ellenséges légió található, így rögtön egy csatározásba is kezd. A Titán teleportációval mozgatott légió nem mehet üres mezőre; csatározást kell kezdeményeznie mindenképp. A mozgatónak meg kell mutatnia, hogy az a légió a Titánt tartalmazza.

8.3. A teleportáció egy lehetőség, normálisan is mozoghatnak ezek a légiók.

9. Csatározások

Csatározás akkor történik, amikor egy légió olyan területre lép, ahol egy ellenséges légió tartózkodik. Ez a csatározás csak a két játékos ott található légióit érinti, minden egységet, amelyek ezekhez tartoznak, illetve amelyeket majd a csata során hozzáraknak. (ld. 14., 15.) A mozgató a támadó fél, a másik fél a védekező. A csatározás véget ér, ha legalább az egyik csatában részt vevő légió teljesen megsemmisül. Ez lehet *feladás*, *megadás*, *megegyezés* vagy *csata* eredménye. **(Fontos tisztázni: csatározás akkor alakul ki, ha a játekterén két ellenséges légió találkozik, a csata pedig a csatározás egyik lehetséges megoldási módja, és mindig egy csatamezőn zajlik.)**

9.1. A mozgató játékos dönti el a csatározások sorrendjét, de minden egyes csatározást le kell zárni, mielőtt új kezdődne. Minden csatározásnál a két résztvevő játékosnak meg kell fontolnia a lehetőségeit, úgy hogy megnézzhetik az ellenfél seregét, de ezt a többi játékos elől titkolják egészen addig, amíg az egységek megadás vagy megegyezés eredményeként el nem pusztulnak és vissza nem kerülnek a tartalékba, vagy amíg csatára nem kerül sor, amit nyilvánosan kell lefolytatni. Az ellenfél megvizsgálása után eldönti a két játékos, hogy milyen módon zárják le az adott csatározást.

9.2. A védő azonnal választhatja azt az opciót, hogy *feladja*. Ha ez történik, akkor a védő egységei automatikusan megsemmisülnek és a támadónak semmi vesztesége nincs. A támadó a megsemmisült egységek értékének felét kapja pontszámként (lefelé kerekítve).

(ld. 16.) A támadó nem adhatja fel, illetve a védő légió sem, ha tartalmaz Lordot. Ha a védő megegyezést vagy csatát javasol, akkor onnantól kezdve már nem adhatja fel (ha a támadó elutasítja a felajánlott megegyezést, akkor a védőnek harcolnia kell).

9.3. A csatározást csak akkor lehet *megegyezéssel* lezárni, ha mindkét fél elfogadja azt és legalább az egyik légió teljes megsemmisülésével végződik. A megegyezés tartalmazhatja a győztes féltől való egységek megsemmisítését is (akár az egész légióét), de nem tartalmazhat olyan áldozatot, amelyik a 2 légión kívül található. A megegyezésben szerepelhetnek jövőbeli lépések vagy tevékenységek is, de ez nem köti a játékos, csak az egységek pusztulása. A megegyezés nem tartalmazhat több vagy kevesebb pontértéket, mint a légióban lévő egységeké. Ha az megegyezés eredményeként mindkét légió megsemmisül, akkor nincs pontosztás. A védő feladásán kívül a csatározás lezárásáig bármelyik fél kezdeményezheti a csata lejárását. Ez a lépés a tárgyalások végét eredményezi.

9.4. Ha a védő visszautasítja, hogy feladja a harcot, és nem tudnak megegyezni semmiben, bármelyik fél megteheti, hogy *megadja magát*. Csak az egyik fél adhatja meg magát, ezzel véget vetve a csatározásnak. A megadó légió elpusztul és a győztes fél nem szenved semekkora veszteséget. A győztes megkapja az elpusztított légió teljes értékét. Bármelyik légió, akár az is amelyikben a Titán van (ezzel kiesve a játékból), meg tudja adni magát a csatában, amiben részt vesz. Megadást legtöbbször akkor alkalmazzák, ha a játékot fel akarják gyorsítani, megakadályozni, hogy a védő sereg erősítést szerezzen a csata miatt (ld. 14.2.) vagy annak megakadályozására, hogy az ellenfél a csatában a légiója gyenge egységeit leölve a légióba Angyalt idézhessen vagy új egységet toborozhasson. (ld. 17., 18.)

9.5. Ha a csatározás egy légió megsemmisülésével ér véget, akkor a győztes fél megkapja a legyőzött légió teljes értékét. Ha a győztes fél elég pontot szerzett, akkor akár idézhet egy Angyalt is (ld. 17.) A Teremtmények elhalálózása egy csatában végleges veszteség. Lordok és Fél-Lordok visszakerülnek a tartalékba és újra toborozhatóak. Az elpusztított légió lapkája eltávolításra kerül a játéktérről és visszakerül a játékoshoz, aki később felhasználhatja azt. A győztes fél megmaradt egységei felkerülnek a játéktér azon területére ahol a csatározás kiobbant, a légió lapkájuk alá.

10. Csata és a csatamezők

A csata a taktikai része a játéknak, mindig azon a csatamezőn játszódik, amely megfelel annak a területnek, amelyiken a csatározás a játéktéren sorra kerül. A csata körökre osztva játszódik. Minden játékosnak a körén belül végre kell hajtania egy mozgási fázist=manőver (ilyenkor ő a „mozgató”) és egy támadási fázist, amelynek 2 része van. Normál támadás, amikor egymás melletti egységek megpróbálják sebesíteni egymást. Minden egység, amelyik egy ellenséges egységgel szomszédos mezőn áll, képes támadni abban a körben. A másik támadási fajta a távtámadás, ami szintén a támadás fázisban történik, de csak a mozgató játékos jogosult rá. A csata véget ér, amennyiben az egyik légió összes egysége megsemmisül, de legkésőbb a 7. kör végén.

10.1. Minden csatamezőn szerepel annak a területnek az ikonja és neve, amihez tartozik. Ez a név/ikon pontosan azon a részén van a csatamezőnek, ahol a játéktéren a megfelelő terület számozott oldala található. Ez segít abban, hogy a csatamező hexákat a helyes irányba állítsuk be. A támadók a csatamező azon részén jönnek be, amerről a játéktéren is érkeztek (4 hexás oldal). A védők a támadókkal szemben jönnek a csatamezőre (3 hexás oldal). A támadók mindig a szélesebb, a védők mindig a keskenyebb oldalon kezdik meg a csatát. (kivétel: ld. 10.2., 10.4.)



A szembenálló felek egységeinek megkülönböztetése a egységek irányultságán alapul; minden egység lapkájának alja a csatamezőre való belépésének helye felé kell hogy mutasson. Azon egységek, amelyek nem tudnak az első manőver fázis során a csatamezőre lépni, elpusztítottak tekintendők és nem hozhatók be később a csatába. A csata végén ezek az egységek a győztes pontszámításába beszámítandóak. (ld. 16.)

10.2. Ha a Torony csatamezőt kell használni, akkor a támadó belépési pontja mindig a bal alsó oldal, a csatamező nevével szemközt. A védő első fázisa helyett a védőket a falakon belülrre kell lehelyezni. (nem belépnek a csatamezőre, mint rendes esetben)

A védő kihagyja az első manőver fázisát, ehelyett lerakja az egységeit a falon belülrre, majd a támadó lép be az első fázisa során.

A csatamező név oldala számít a védő belépési oldalának erősítés szempontjából.

10.3. Mindig a védőé az első manőver fázis minden csatában, kivéve a Torony csatát.

10.4. Ha a támadó Titán teleportálással (ld. 8.2.) indította a csatározást, akkor a 4 hexa szélességű oldalak bármelyikén kezdheti a csatát. (kivétel: ld. 10.2.)

10.5. A csata körjelzője minden csatamező alján található. Helyezd a körjelzőt az első manőverfázis előtt az első helyre. Minden fázis előtt helyezd a jelzőt eggyel előrébb. (A légió lapkák a játéktér területén maradnak, ezzel jelezve a csata helyszínét.) Ha a csata nem fejeződik be a védő 8. körének kezdetéig, akkor az összes támadó megsemmisül és az összes megmaradt védő visszakerül a játéktérre. Ezt nevezzük idő alapú nyeresnek, amely során a védő nem szerez pontot a győzelemért (viszont túlélte a csatát).

11. Manőver fázis

A manőver fázis során a játékos mozgathatja a csatározásban résztvevő légiójának egységeit a csatamezőn. Bármennyi egységét mozgathatja a játékos, de mindegyiket csak egyszer és egy egység lépését be kell fejeznie, mielőtt egy másikkal lépne.

11.1. Amikor a játékos első manőver fázisában a csatamezőre lép, az első hexának a megfelelő oldalon lévők egyikének kell lennie. (ld. 10.1.) Ez a hexa beleszámít az egység maximum lépésszámba ebben a mozgásfázisában. Az egységek nem léphetnek le a csatamezőről.

11.2. A manőver fázis során az egység maximum annyi mezővel lehet mozgatni a csatamezőn, amennyi a képesség értéke. A mozgást befolyásolhatja baráti egység, ellenséges egység vagy akadály a hexán belül vagy hexák között.

11.3. Két ellenséges egység egymás melletti mezőn kötöttek tekintendő a fordulóra (kivétel: Sziklaszirt, ld. 23.) Egy egység, amelyik átmozog egy olyan hexán vagy hexákon, amely határos ellenféllel, nem szükséges, hogy megálljon.

11.4. Bizonyos akadályok a hexák mentén vagy a hexákban lassíthatják azokat az egységeket, amelyek be kívánnak oda lépni. (ld. 23.) Ha egy ilyen területen megy át az egység, úgy kell számolni, mintha kettőn ment volna keresztül. Amennyiben nem lenne elegendő

mozgása, hogy átmenjen vagy bemenjen a területre, akkor nem léphet be vagy haladhat át a területen. A repülő egységek figyelmen kívül hagyhatják ezeket (kivéve a Vulkánokat, ahova csak Sárkányok léphetnek be vagy haladhatnak át), kivéve ahol landolnak. Ha repülő egység lassítva van egy terület miatt, ahol leszáll, akkor az úgy tekintendő, mintha két mezőnyit mozgott volna landoláskor. Az akadályoknak nincs hatása a mezőről ellépőre (kivéve a Sziklaszirt, ld. 23.).

11.5. Nem repülő egységek nem léphetnek olyan mezőre ahol található már egység (még ha baráti is az). A repülő egység átmehet foglalt terület felett. A repülő egység mindig csak a mozgása végén száll le, de olyan helyen nem teheti, ami ezt tiltaná, vagy már foglalt a mező vagy csak nincs elegendő mozgása a belépéshez.

11.6. Az egységek nem blokkolják a mellettük lévő mezőket és nem vihetik át a fel nem használt mozgási pontjaikat a következő manőver fázisba.



Az első ábrán a Harci medve nem mozoghat, mint ahogy a Troll sem. Helyhez kötik egymást.

A második ábrán a Harci medve a Troll felé kezdi meg mozgását. Ezután elmehet az ellenséges egység mellett.

A harmadik ábrán a lenti Troll nem léphet a homokra, ami önmagában 2 mozgásba kerül, mert így az összes mozgás meghaladná a képesség értékét. Viszont a fenti Trollnak elég mozgása van ahhoz, hogy a homokra lépjen.

12. Támadás fázis

A harci része ennek a fázisnak 2 különböző támadási fajtából áll össze. Normál támadás (közelharc) és a távtámadás. Csak a mozgató játékos használhatja a távtámadást, amennyiben az lehetséges és megengedett (ld. a következő részeket). Szabadon lehet kombinálni a 2 fajta támadást. Az egyszerűség kedvéért mi azt tanácsoljuk, hogy a mozgató játssza le az összes támadását, majd utána a másik fél. Minden harci cselekedet párhuzamosan történik a 2 félnél, így a támadó lépésénél megölt egység még képes a védő támadásánál sebezni. (Olyan védő egység, amely mellett nincs ellenséges egység, szimplán levehető a támadó körében, hiszen úgysem tud támadni senkit.)

12.1. Távtámadás

A támadási fázisban csak a mozgató játékos használhat távtámadást; az ellenfél nem. A távtámadás egy speciális támadási forma, amely a dobó fegyvereket, varázslatokat, tűzlehetet stb. szimbolizálja egy nem szomszédos ellenséges egység ellen (semmilyen körülmények között nem lehet a távtámadással több egységet sebezni). Csak azok az egységek használhatnak távtámadást, amelyek képességei közt szerepel az íj és íjvessző, ami a távtámadás jelölője. A távtámadás nem lehetséges olyan esetben, amikor a távtámadó mellett van ellenséges egység.

12.2. A távtámadás során dobandó kockák számát az egység távtámadás képessége határozza meg, ami az erő értékének fele (lefelé kerekítve). *Például: a Sárkány erő értéke 9, ami 4-et jelent a távtámadás során, ez azt jelenti, hogy ennyi kockával dobna távtámadáskor.*(ld. a Távtámadási diagramot a kiértékeléshez)

12.3. A távtámadás maximum olyan messzire történhet, amekkora a távtámadó képessége az egységnek. A távolságba beleszámítandó az egység mezője is és a célpont mezője is. (Azaz két egység egymástól 1 mezőnyire a távtámadás során 3 távolságúnak számolandó.)

A távtámadás 3 távolságig (azaz 1 mezőnyire lévő egységek között) normális értékekkel történik. 4 távolságra már a támadó távtámadás értékét csökkenteni kell 1-gyel. *Például a Minotaurusz 4-es távtámadási értékét 4 mezőnyire már csökkenteni kell 1-gyel, így 3-as lesz csak, amikor meghatározzuk a célszámot a távtámadási diagramon.* Távtámadás nem történhet 4 távolságon túl. (Csak hogy teljesen tiszta legyen a kép: Egymás melletti egységek nem használhatnak távtámadást, két egység egymástól 1 hexányira (3-as távolság) távharcolhat. Mivel a maximum távolság 4, így a 2 hexánál távolabb lévő egység hatótávon kívülnek tekintendő.)

12.4. A távtámadásnak a legközvetlenebb útvonalat kell érinteni a távtámadó és a célpont között. A játékos képzeljen el egy vonalat a távtámadó hexájának közepéből indulva a célpont hexájának közepéig. A hexák, amin átmegy ez a vonal a távtámadás vonala. Amennyiben ez a vonal hexák közötti részen lenne, akkor bármelyik a hexák közül választható, mint útvonal. A távtámadó játékos dönti el, melyiket használja. Ha bármelyik közbeeső hexa blokkolva van, a távtámadás nem lehetséges. (kivétel: ld. 13.5.) A távtámadást blokkolhatja egynehány akadály (ld. 23.) illetve baráti vagy ellenséges egység. (kivétel: ld. 13.5.)



Távtámadási diagram

A fenti ábra mutatja a lehetséges távtámadási útvonalakat egy hexáról. Ha nincs blokkolva, akkor a fenti kép mutatja az összes hexát, amit el lehet találni. A nyilak mutatják a támadás

vonalt, a számok a távtámadás távolságát. *Az E mezőre két útvonal lehetséges. Ha az egyik vonal blokkolva van, a másikon még történhet a távtámadás. Azonban ha mindkettő blokkolva van akkor a távtámadás nem lehetséges.*

12.5. Távtámadás és normál támadás bármilyen sorrendben történhet. Nem kell minden távtámadást végrehajtani egyszerre. Kezddhet távtámadással a mozgó játékos, majd átválthat normál harci részre, azután újra távtámadásokra vagy várhat, amíg minden normál támadás megtörtént.

12.6. A Lordok (Titánok, Angyalok és Arkangyalok) immunisak a távtámadásokra, kivéve ha azt a Boszorkánymester teszi. A Boszorkánymester távtámadását nem befolyásolja se akadály se egyéb egység. A Boszorkánymester támadhat 4 távolságra is távtámadási értékének csökkentése nélkül. Mindezek ellenére a Boszorkánymesterre is vonatkoznak a mozgási szabályok és a normális támadási szabályok. Amennyiben mellette ellenség áll, a Boszorkánymester se használhat távtámadást.

13. Normál támadás

A támadás fázis alatt minden játékos minden egysége támadni fog, ha szomszédos legalább egy ellenséges egységgel. A mozgó játékos támad elsőnek az egységeivel, és csak ő jogosult távtámadást használni. A támadás fázisban leölt egységek nem kerülnek le a tábláról csak a fázis végén, amikor meg volt az esélye mindenkinek a támadásra. Minden egységnek, aki tudna, kötelessége támadni, kivéve ha már mindenki le van gyilkolva úgyszólván körülvette. A támadáshoz az egység annyi kockával dob amennyi az erő képessége. A támadás célszámát a támadó és védő erő képességének keresztátlázata mutatja meg (ld. 24. ill. a csatamezők alján). (Ez a minimum szám, amit meg kell dobni a kockán, hogy az sebezzen.) Minden olyan kocka, amely legalább akkora, mint a célszám, sebzésnek minősül. Ha az egységet érő sebzések összességben eléri az egység erő értékét, akkor az egység elpusztul.

13.1. A mozgó játékos egységei támadnak elsőnek abban a sorrendben, ahogy akarja. Minden egység csak egyszer támad fázisonként. Egyenként támadnak és csak akkor jöhet a következő, ha már az előtte lévő egység befejezte a támadását. Nem lehet a saját egységeket támadni. Ha a mozgó játékos befejezte a fázisát, akkor jön az ellenfél.

13.2. Minden támadásnál meg kell határozni a támadó egységet és a támadott egységet, ezáltal meghatározva a sebzéshez szükséges célszámot. A célszámot a keresztátlázatból lehet megtudni, ahol az egyik rész a támadó képesség értéke a másik a védő fél képesség értéke. *Például: az Ogre (Képesség értéke 2) támad egy Oroszlánt (Képesség értéke 3). A keresztátlázatban a támadó 2-es értéke és a védő 3-as értéke megadja az 5-ös célszámot, amely a minimum ahhoz, hogy sebzést kapjon a védő a támadótól. Amikor az Ogre támadódobást tesz 6 kockával (az Ogre ereje 6) minden 5-6-os dobás sebzést jelent, míg az 1-4-ig nem talált. Az oroszlán leöltnek számít abban a fázisban, amikor az összes elszenvedett sebzés eléri az 5-öt, ami az oroszlán erő képessége. Az akadályok, legyen azok a támadó vagy védő oldalon, befolyásolhatják a célszámot és/vagy a dobandó kockák számát. (ld. 23.)*

13.3. A csata során elszenvedett sérüléseket a sérülés jelzőkkel kell jelölni. A sérülések összeadódnak és nem gyógyíthatóak a csatában. A sérülések nem befolyásolják az egységek képességeit vagy mozgását, még akkor sem, ha már csak 1 életerejük maradt. Azok az egységek, amelyek túléltek a csatát (akár 1 életerő ponttal is) a csata után max. életerőre

gyógyulnak automatikusan. Azok, akik elhullottak a csatában elvesznek, nem gyógyíthatóak.

13.4. Ha a támadás több sebzést ér el, mint amennyi a cél egység leöléséhez kellene, akkor lehetséges a sebzést átvinni másik egységre, ha az szomszédos a támadó egységgel és ellene a célszám nem nagyobb, mint az előző egység ellen. Nem lehet sebzést átvinni olyan egységre, aki ellen nagyobb lenne a célszám, még akkor sem, ha azt is eléri a dobott kockák értéke. *Például: Az Ogrének lehetősége van megtámadni az Oroszlánt, ami már 3 sérüléssel rendelkezik, vagy a Kentaurt, ami még sértetlen. A célszám az oroszlán ellen 5-ös lenne, a Kentaur ellen 6-os. Az Oroszlán mellett dönt, így minimum 5-öst kell dobnia a sebzéshez. Függetlenül attól, hogy mennyi bost dob, a legjobb amit ki tud hozni, hogy a hiányzó 2 sebzést beviszi az Oroszlánnak. Nem vihet be egyetlen egy sérülést se a Kentaurnak. A játékos dönthetne úgy, hogy az Oroszlánt támadja, de 6-os célszámmal, így az esetleges többletsebzést átvihetné a Kentaurra. Ez a döntés opcionális, de a dobás előtt el kell hangzania, hogy ki lesz az elsődleges célpont és mekkora célszámmal. Nem kell előre bejelenteni kire fog az extra sebzés menni. A fenti példánál maradvá az Ogre dönthetett volna úgy, hogy 6-os célszámra dob, és ha több mint 2 sikert ér el, akkor a többletsebzés a Kentaurra mehetett volna. De így az 5-ös dobások nem sebzették volna az Oroszlánt sem. A továbbsebzés opcionális, nem kötelező használnia a játékosnak.*

13.5. Az egységek növelhetik erejüket vagy képességeiket, ha lefelé támadnak egyes akadályokról (ld. 23.) Az egység, amelyik az ilyen előnyöket használja, nem viheti át a sebzést olyan egységre, akire alap esetben nem tudta volna azt érvényesíteni.

Ha a játékos szeretne sebzést átvinni, akkor le kell mondania az akadály nyújtotta előnyökről.



A Minotaurusz távtámadhatja a Trollt, annak ellenére, hogy szomszédos vele egy ellenség. Mivel egy sziklaszirt tetején van, a Minotaurusznak nem kell figyelembe venni a manőver vagy csata szempontjából a szomszédos Behemótot.

13.6. Az egységek annak a támadási fázisnak a végén lesznek eltávolítva a csatamezőről, amelyekben leölték azokat. Minden leölt egységet a tábla mellett kell gyűjteni, hogy a csata végén a pontozást végre tudjuk hajtani. A Lordok és Fél-Lordok nem kerülnek vissza a készletbe, csak a csata után, így a csata végéig nem is lehet őket visszaszerezni. Sem toborzásként a pontok miatt, sem erősítésként a védőknél abban a csatában ahol leölték őket.

14. Erősítés

Csata közben a védő hozzáadhat a seregéhez egy egységet, toborzással, a 4. manőver fordulója kezdetén. Ahhoz, hogy egységet adhasson a védő a seregéhez, a légiójának képesnek kell lennie Teremtmeny vagy Fél-Lord toborzására a csata területén (ld. 18.) Ennek az erősítésnek a 4. manőver fázisban fel kell lépnie a táblára, máskülönben elveszik. Ha a védő győzne a 4. manőver fordulójának kezdete előtt, akkor is tud toborozni egy egységet, ha képes rá a légiója. Ha a védő a 4. kör után győz és a 4. körben nem tudott erősítést szerezni (akár amiatt, mert a légió még 7 egységet tartalmazott, vagy azért mert a 4. körben a csatamezőre nem tudott felkerülni az egység), a csata után megteheti. Az erősítés a védő

oldalán lép be a csataterre csakúgy, mint az egységek az első manőver fázisban. A csata végeztével az erősítés is felkerül a megmaradt védőkkel együtt a játéktérre egy légió lapka alá.

14.1. A légió nem toborozhat egységet, ha már 7 egységből áll (akiket leöltek, azok nem számolandók ebbe bele) Nem kaphat erősítést kétszer egyik légió sem csatánként. Erősítést csak védő kaphat, de neki sem kötelező.

14.2. Ha a védő a csatározást megegyezéssel vagy a támadó megadásával nyeri, miután felhelyezték az egységeket a csatamezőre, akkor a védő jogosul erősítés toborzására. Ha a támadó megadja magát mielőtt a csatamezőre egysége kerülne, akkor a védő nem kaphat erősítést.

15. Angyal idézése

Az idézés egyfajta teleportáció, ahol egy Angyal (Arkangyal) eltávolításra kerül egy baráti légióból a játéktéren és átkerül egy csatározó légióba vagy egy nyertes csata után a győztes légióba. Az első lehetőségnek a támadó első olyan manővere során kell megtörténnie, ami az első olyan támadást követi, amelyben leölt legalább 1 ellenséges egységet. Ahhoz hogy az Angyal megidézhető legyen, a támadó játékosnak rendelkeznie kell egy Angyallal valamelyik olyan légiójában, amelyik nincs csatározásban. Olyan Angyal, amely már harcolt ebben a fázisban egy másik győzedelmes csatában, megidézhető és az összes sérülése meggyógyultnak tekintendő. Nem idézhető meg Angyal, ha a légió már 7 egységből áll (leölt egységeket nem kell beleszámolni). Csak egy Angyal idézhető a támadó játékos teljes csatározási fázisában. Csak a támadó játékos idézhet Angyalt, de neki sem kötelező.

15.1. A megidézett Angyal el lesz távolítva a korábbi légiójából és a csatározás területére kerül. Ott a csatamező támadó oldalán fog belépni a csatába. Innentől az Angyal ezzel a légióval fog maradni (hacsak egy későbbi játékfordulóban el nem idézik innen).

15.2. Ha a támadó megegyezéssel vagy a védő megadásával győz, akkor is idézhet egy Angyalt, amennyiben van olyan, amit el tud idézni és még nem tett ilyet ebben a csatározás részben. Ha a védő elmenekül, akkor nem lehet Angyalt idézni.

15.3. Amíg a csata be nem fejeződik, a támadónak csak egyszer lehet Angyalt idéznie a fent említett módon, azaz az első olyan manőver fázis során, amely alatt legalább 1 ellenfelet leölt. Amennyiben a játékos passzol vagy nem tud idézni mert 7 egysége van a légióban, akkor ez az esély a csatára többet nem tér vissza. De ha a támadó a csatát megnyeri, akkor a csata után még idézhet Angyalt a fentebb említett módon.

16. A csata kiértékelése

A csata véget ér, ha legalább az egyik légió elpusztul csata vagy megadás következtében. A csatározás nincs teljesen lezárva addig, amíg a győztes fél hozzá nem adott egységet a légiójához amit lehetne és a csata közben nem tett meg (ld. 14., 15.) illetve amíg a csata le nem lett pontozva. A csatát a vesztes fél seregének teljes értéke alapján pontozzuk, amit hozzáadunk a győztes pontszámához. Egy egység pontértéke a kétféle csata-értéke alapján számolandó, az erő értéke szorozva a képességgel. *Például: az Oroszlán (ereje 5, képessége 3) értéke $3*5=15$ pont.* A pontozó sáv, ami a játékhoz tartozik 100-as, 10-es és 1-es pontok

feljegyzésére is használható.

16.1. Bármely csatározás, amely mindkét légió teljes pusztulásához vezet, nem ad pontot egyik félnek sem. (kivétel: ld. 19.4.?) Megadással vagy megegyezéssel történő győzelem esetén a teljes pontszámot lehet számítani. A feladással járó győzelem esetén csak a fele jár a teljes értéknek, lefelé kerekítve.

16.2. A játékos pontszáma befolyásolja az Angyal beszerzését (ld. 17.) és a Titán erő értékét (ld. 19.1.)

17. Angyalok beszerzése

Minden alkalommal, amikor a játékos pontszáma eléri 100-nak bármennyi egésszeresét egy nyertes csata eredményeként, a játékos hozzáadhat a győztes légióhoz egy Angyalt. Az ilyen Angyalt azonnal hozzá kell adni, és csak a győztes légióhoz lehetséges, másképp nem szerezhető meg.

17.1. A légióhoz nem lehet Angyal hozzáadni, ha már 7 egységet tartalmaz, vagy a készletben nincs már több Angyal. Az Angyal azonnal hozzáadódik a légióhoz, és akár már megidézhető egy következő csatába. (ld. 15.)

17.2. Amennyiben a győztes csata kiértékelése hatására a játékos pontszáma többször is eléri 100-nak egésszeresét, akkor lehetősége van annyi Angyalt a győztes légiójához adni, amennyiszer a 100-nak egésszeresét elérte, ha rendelkezésre áll a készletben annyi Angyal és a légió is be tudja fogadni.

17.3. Arkangyalokat, akik szintén Lord-ok, akkor lehet megszerezni, ha a játékos pontszáma 500-nak egésszeresét éri el. Az Arkangyalt az Angyal helyett lehet megidézni, nem vele együtt. Ha nincs már Arkangyal a készletben, akkor Angyal is beszerezhető helyette. Az Arkangyal megszerzési mechanizmusa pont olyan, mint az Angyaloké. Akárcsak az Angyalok, az Arkangyalok is Csatába idézhetőek (ld. 15.), visszakerülnek a készletbe ha leölik őket, és végrehajthatnak Torony teleportációt. (ld. 8.1.)

17.4. Az Angyal hozzáadása egy győztes és megfelelő (nem teli) légióhoz, opcionális. *Például: A játékos választhat, hogy a győztes légiója, mivel 6 egységből áll és elegendő pontot szerzett a csatában beszerezzen 1 Angyalt, vagy toborozzon egy Teremtményt, vagy ezek egyikét sem. Ha a játékos légiója 6-nál kevesebb egységből állna, akkor Angyalt is beszerezhetne és Teremtményt is toborozhatna.*

18. Toborzás

A toborzás egy önkéntes dolog, amely során a légiókhoz Teremtmények vagy Fél-Lordok adhatók hozzá, és ez egyben a legfőbb mód arra, hogy a játékos erejét és egységeinek minőségét növelje. A toborzás feltétele, hogy a légió jogosult és képes legyen rá. A toborozható Teremtmények és Fél-Lordok listája az Egységek táblázatában (ld. 24.) látható, amely megmutatja azt is, melyiket melyik területről lehet toborozni. A Teremtmények szemléletes toborzási összefoglalója pedig a Teremtmények toborzási diagramján látható.

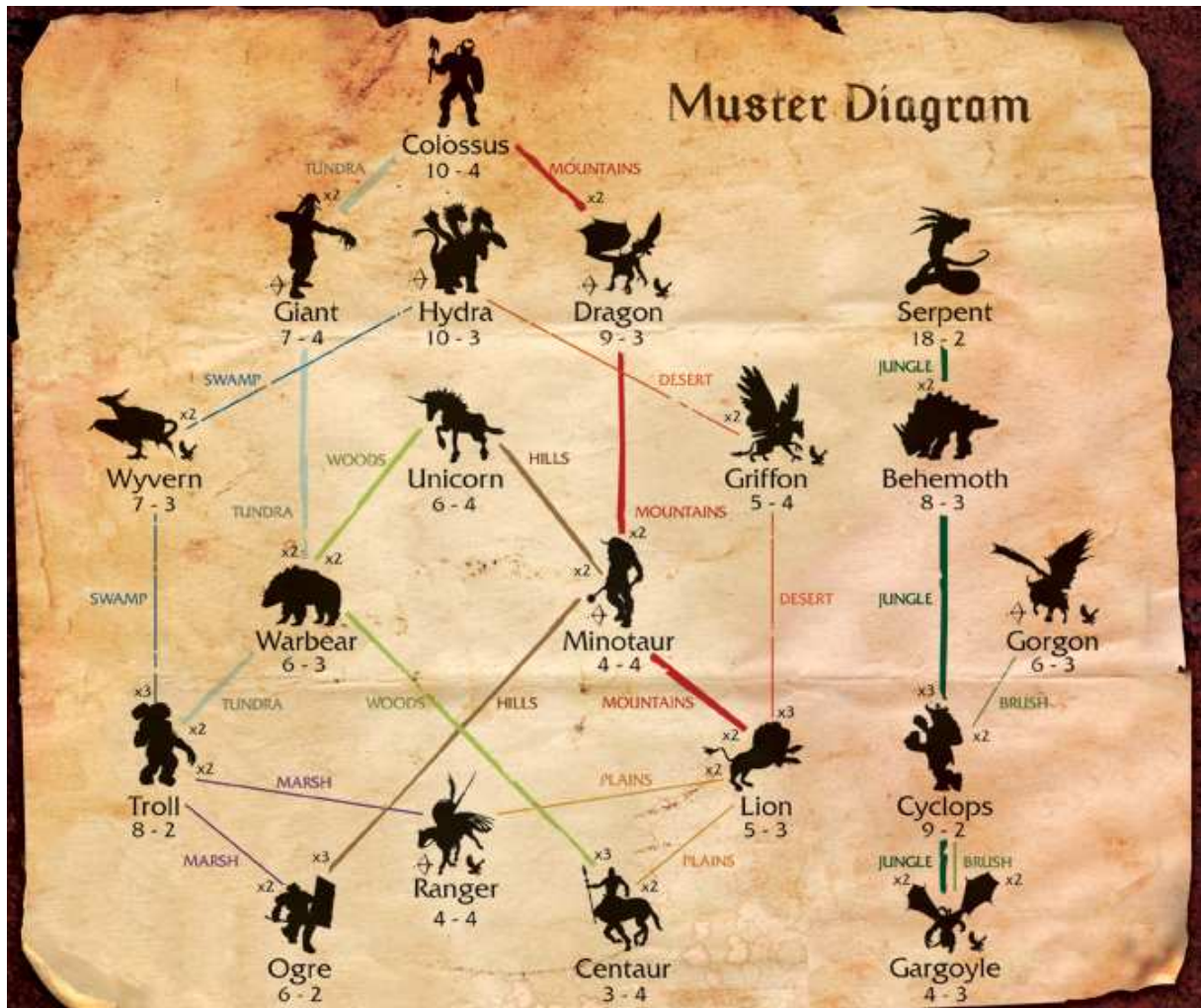
Amikor a játékos toborozni akar egy egységet egy arra jogosult légiójába, fel kell fednie a

többieknek az egységeket, amelyek képessé teszik a toborzott lény megszerzésére. Az egységet ezek után a készletből megkapja a játékos, és beteszi a légió lapka alá. Egyetlen légió se toborozhat egynél többször egy körön belül. (Megjegyzendő, hogy a toborzás és az Angyal idézése két különböző dolog.)

18.1. A légió jogosult toborozni, ha mozgott az adott körben (esetlegesen túlélte egy csatározást) vagy csata közben, ha véd. (ld. 14.) Olyan légió, amelyik nem mozgott, nem védett vagy 7 egységet tartalmaz, nem toborozhat!

18.2. A Teremtmények toborzási diagramján a Teremtmények a megfelelő területtípusok szerint vannak elhelyezve. A pontértéküknek megfelelően, a legkisebbekkel kezdődően vannak felsorolva, a legkisebbek vannak legalul. A név alatti számok a lények csata-értékei. A vonalak mentén található számok mutatják meg, hogy mennyi adott fajta egységnek kell a légióban lennie, hogy a megfelelő nagyobb lényt toborozni lehessen.

18.3. A légió képes toborozni egységet a területről, ha legalább egy olyan egységet tartalmaz ami az adott területfélén toborozható. Olyan Teremtmény toborozható, amilyen már van a légióban, vagy ugyanolyan fajta csak kisebb értékű.



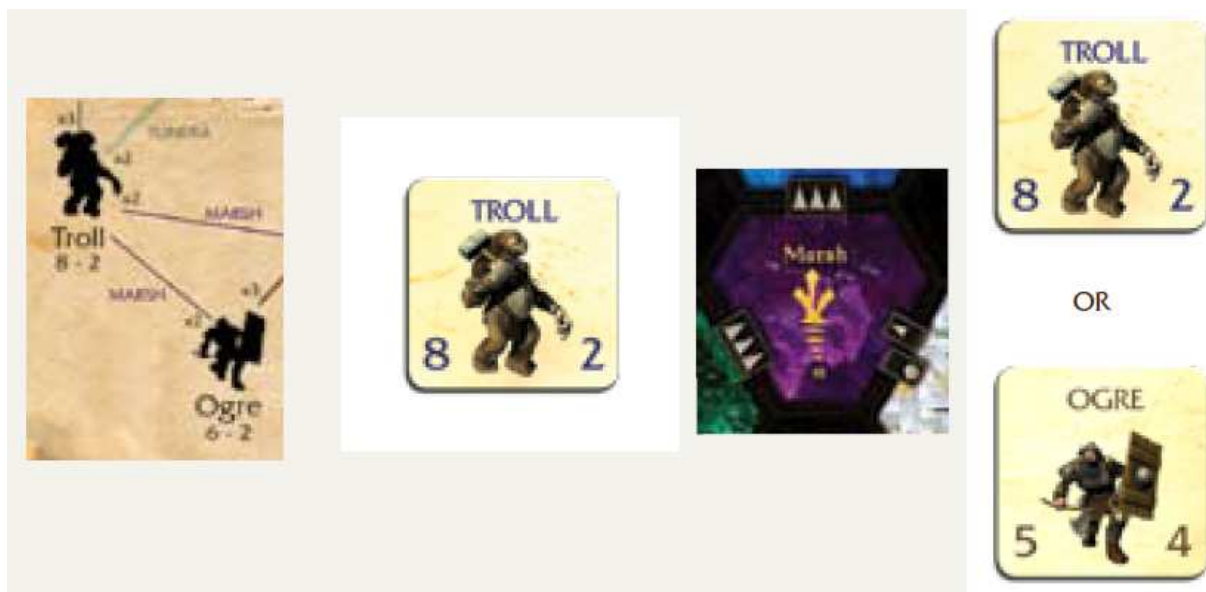
Teremtmények toborzási diagramja

Megjegyzendő, hogy az elpusztított Teremtmények kikerülnek a játékból. Amennyiben a készletben egy féle Teremtmény már nem elérhető, akkor a toborzó játékos választhat másik, lehetséges alternatív Teremtményt az elsőnek kiválasztott helyett. Megtörténhet, hogy a játékos nem tud toborozni egy Teremtményt sem, noha képes lenne rá.

Néhány azonos fajtájú Teremtmény már képes lehet a következő erősségű Teremtmény toborzására. Közbeeső lépéseket a Teremtmények toborzási diagramján nem lehet kihagyni. *Például: A légió amelyik tartalmaz már egy Ogrét, a lóp területéről toborozhat még egy Ogrét; ha egy Troll-t tartalmazna, akkor toborozhatna akár Troll-t akár Ogre-t. A légió a lápos területen toborozhat Troll-t, ha a játékos megmutatja, hogy a légió tartalmaz 2 Ogre-t. A légió egy Hegyek területen 2 Oroszlán megmutatásával toborozhat egy Minotauruszt, de a 2 Oroszlán nem elég egy Sárkány toborzásához; ahhoz 2 Minotaurusz vagy egy Sárkány vagy egy Kolosszus kellene a seregbe. (Kolosszust tartalmazó légió a Hegyekben képes Kolosszust, Sárkányt, Minotauruszt vagy Oroszlánt toborozni.)* A légiónak nem kötelező toboroznia, és nem kötelező a legnagyobb lényt toboroznia, ami elérhető az adott területen. Nem lehet olyan Teremtményt toborozni, ami az adott területen, ahol a légió áll, nincs feltüntetve, mint toborozható lény.



Egy légió 2 Kentaurt és 2 Oroszlánt tartalmaz mozgása végén egy hegy területen. Most toborozhat egy Minotauruszt, mivel megvan az ehhez szükséges 2 Oroszlánja. Toborozhat másik Oroszlánt is, mivel az már van a légióban. Ha ugyanaz a légió mozgását sivatagban fejezte volna be, nem toborozhatna Griffet, mivel ahhoz 3 Oroszlán szükséges. De toborozhatna másik Oroszlánt, mivel az már van a légióban.



Egy légió 1 Trollt tartalmaz, és mozgását egy mocsáron fejezi be. Toborozhat Trollt, mivel az már van a légióban. Dönthet úgy is, hogy ehelyett Ogrét toboroz, ami kisebb értékű, mint a Troll. (Az ábra hibás, az Ogre értékei 6 és 2!)

18.4. A légió, amely képes egy Teremtményt toborozni többféleképpen, elég ha csak az egyiket megmutatja a többi játékosnak, nem kell felfednie mindkét módszerhez szükséges egységeit. *Például: A légió, amiben van 2 Ogre és egy Troll, tud Troll-t toborozni kétféleképpen, akár a 2 Ogre megmutatásával, akár az 1 Troll megmutatásával.*

18.5. A Torony területek egyediek a toborzás tekintetében. Minden légió, amely Torony területen áll és jogosult toborozni egységet, az ott toborozható 3 féle Teremtmény közül (Kentaur, Vízköpő és Ogre) akármelyiket toborozhatja, függetlenül attól, hogy a légió milyen egységeket tartalmaz. Vagy a jogosult légió toborozhat 2 félé a Fél-Lordok közül: Boszorkánymestert vagy Őrzőt. A légió akkor képes Boszorkánymestert toborozni, ha tartalmazza a Titánt vagy egy másik Boszorkánymestert (ezekből egyet meg kell mutatni a szokásos módon). A légió akkor toborozhat Őrzőt, ha tartalmaz bármilyen 3 egyforma egységet (3 Troll-t például). Ha a légió már tartalmaz Őrzőt, akkor toborozhat másikat.

19. Titánok

Minden játékosnak 1 Titánja van, ami magát a játékost szimbolizálja a játékban. Ha a Titánt megölik, akkor a játékos kiesett a játékból. A csaták megnyerésével (a pontok növelésével) a Titánok egyre erősebbek lesznek, egyszer elérve a Titán teleportáció képességét.

19.1. Minden elért 100 pontért a Titán ereje 1-gyel növekszik. Minden Titán 6-os erővel kezdi a játékot. A játékban a Titán erejét meghatározandó a 6-hoz annyit kell hozzáadni, amennyi a játékos jelenlegi pontszáma 100-zal osztva és lefelé kerekítve. *Például: ha a játékosnak 327 pontja van, akkor a Titánjának az ereje $6 + (327/100 \text{ lefele kerekítve}) = 6 + 3 = 9$. Amennyiben a pontszáma 1163 akkor a Titán ereje 17es lenne.*

19.2. Amennyiben a játékos eléri a 400+ pontot és a Titán ereje eléri a 10-est, akkor a Titán képessé válik a Titán teleportációra (ld. 8.2.)

19.3. Ha a Titánt leölik egy csatában, akkor az csak a forduló végén távolítandó el, mint az az egységeknél lenni szokott, ezzel azonban a csata véget ér és a játékos kiesett a játékból. A támadás fázis végén a leölt Titánnak és az addig elesett segítőinek értékét összeadjuk. A Titán légiójában, a csatamezőn még élő egységeket egyelőre tegyük félre a tábla mellé, most nem számoljuk bele a csatába az értéküket. Ha a Titánt leölő játékos légiójából maradt életben még egység, akkor a játékos megkapja a Titánért és a leölt társegységeiért a pontokat. Ha tudna Angyal(oka)t idézni a támadó játékos a kapott pontok miatt, akkor azt most megteheti. Amennyiben a légió amelyik megölte a Titánt, megsemmisült abban a harci fázisban, nem jár a csatáért pont egyik félnek sem.

19.4. Miután azt a csatát, amelyben a Titánt leölték kiértékeljük, a kiesett játékos egységeit le kell vennünk a játéktérről. Az eltávolított egységek fele pontot érnek annak a játékosnak, akivel csatározásban állt az eltávolított légió, ha senkivel nem állt csatározásban, akkor annak éri a fele pontot, aki leölte a Titánt. Az így kapott pontok emelik a Titánok erejét, de nem használhatóak fel Angyalok megszerzésére (és a győztes légiók nem kaphatnak erősítést) még ha a 100-nak egész számú többszörösét érik is el a játékos pontjai. (A játékosoknak mindig csak egy pontszámuk van és csak a fentebb említett módon jogosultak Angyalok szerzésére). A Titánt leölő légió tulajdonosa megkapja a kieső játékos légió lapkáit, így azokat a sajátjaiként használhatja fel a későbbiekben.

20. A Titánok törvénye

Az a kocka, amelyik leesik az asztalról vagy ferdén áll meg, vagy pohárba, hamutálcába stb-be kerül, egyszerűen újra kell dobni. Ha a játékos nem megfelelő számú kockával dob, akkor az egész dobást meg kell ismételni a megfelelő számú kockával. A második dobás alapján elért sikerek száma maximum annyi lehet, mint az első dobásnál elért, a többi siker egyszerűen figyelmen kívül hagyandó. (Megjegyzendő, hogy ez egy régóta fennálló szabály a Titán jelöltek között.)

21. A TITAN rövidített játékidéjű változata

A TITAN egy hosszú játék lehet, a játékosok számától, képességeiktől és tapasztalatuktól függően.

Ha a játékot idő előtt abbahagyják, akkor a jelenlegi pontjához minden játékos hozzáadhatja a légiói teljes értékét. Minden légiót fel kell fedni miközben lepontozzuk őket. A legtöbb ponttal befejező játékos a nyertes. Amennyiben folytatni akarjuk a játékot később, akkor a pontozó játékos egyesével megnézi a légiókat, felírja miket tartalmaztak és melyik területen álltak, majd a későbbi időpontban ugyanúgy felrakja az egységeket a kezdésnél.

Ha a játékosok tudják, hogy nem lesz elég idejük egy teljes játék végigvitelére, akkor a következő gyorsításokat alkalmazhatják:

- Időkorlátot használni, és ha az letelik, akkor a pontszám + maradék légiók értékei alapján a legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.
- Másik lehetséges módszer az, ha nem az időt hanem egy pontszámot adunk meg célul, amit ha bármelyik játékos elér, akkor ő győz. 3-4 játékos esetén ha ismerik a szabályokat akkor a 300pont az 60-90 percnyi játékot jelez előre. 5-6 játékos esetén ez a pontszám 75-100 perc alatt érhető el.
- Különösen, ha idő limités játékot játszanak, szükség lehet a fázisok idejének

maximalizálására is. Mind a játéktéren, mind a csatamezőkön. *Például: 3 perce van mindenkinek a mozgásra a játéktéren. Akinek nem sikerül ez 3 percen belül, a maradék légiói véletlenszerűen mozognak. A csatátéren mindenkinek 1 perce van a manőver fázisra (az első fázisnál 2-2 perc mindkét félnek) Ha nem tudja bármelyik fél feltenni az összes egységét a csatamezőre az adott idő alatt, akkor azok megsemmisülnek tekintendőek.* Ezek lehet, hogy hátrányosan érintik azokat, akik most ismerkednek a játékkal vagy sok légiójuk van, de arra ösztönzik a játékosokat, hogy előre gondolkodjanak.

TITAN variáns

Gyorsítás lehet az a változtatás, hogy a legkisebb szintű Teremtményeket kivesszük a játékból. Kentaur, Vízköpő és Ogre nem lesz a játékban. Mindenki 2 Küklopsz-szal, 2 Oroszlán-nal és 2 Troll-lal kezd, és ezek lesznek a Torony Teremtmények. Valamint minden játékos csak 8 légió lapkát kap (a 12 helyett), legalábbis amíg meg nem öli valamelyik Titánt, ezzel megszerezve az ő légió lapkáit. Ez a variáns kihagyja a játék eleji stratégiát a gyengébb egységekkel, viszont előtérbe helyezi az erős lények felhasználását a csatákban, amelyek a rendes játékban csak a végén lesznek elérhetőek.

22. Tartozékok

1 játéktér

1 TITAN szabálykönyv

13 Kinyomó lap (572 lapkát tartalmaz)

6 Csatamező

20 6 oldalú kocka

1 Pontozó sáv és 18 játékos jelölő (minden színből 3-3 darab)

1 Forduló jelző

23. Akadályok

Egységek [Characters]

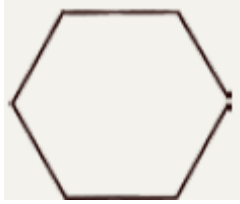


Hatása a mozgásra: A nem repülő egységek nem léphetnek olyan mezőre, ahol már áll egység. A repülő egységek nem szállhatnak le olyan helyre, ahol már van másik egység. Az egymás melletti területen álló ellenséges egységek nem mozdulhatnak.

Hatása a támadásra: Egy egység, ha szomszédos egy vagy több ellenséges egységgel ezek közül valamelyiket támadnia kell.

Hatása a távtámadásra: Távtámadás nem mehet át olyan hexán, amelyiken egység áll, kivéve 3 esetet: 1, A távtámadó egy Boszorkánymester 2, ha az egység egy Sziklaszirt lábánál áll, és a támadó vagy a támadott a Sziklaszirten van 3, az egység alacsonyabban (ld. a Síkság területet alább) van, mint a 2 másik érintett fél. Olyan egység, amelyik egy ellenséges egységgel határos nem használhat távtámadást.

Síkság [Plain]



Hatása a mozgásra: Nincs hatása.

Hatása a támadásra: Nincs hatása.

Hatása a távtámadásra: Nincs hatása (Az árnyalat a magaslatok eldöntésére szolgál. Minél világosabb annál magasabb.)

Fa [Tree]



Hatása a mozgásra: Nem repülő lények nem léphetnek be. Repülő egységek nem szállhatnak le, csak átrepülhetnek rajta.

Hatása a támadásra: Nincs hatása.

Hatása a távtámadásra: Nem mehet át rajta távtámadás. (kivétel: ld. 13.5.)

Földi szedres [Bramble]



Óslakosok: Gargoyle, Cyclops, Gorgon, Behemoth, Serpent

Hatása a mozgásra: Nem óslakos egységek lassulnak, amikor belépnek. (ld. 11.5.)

Hatása a támadásra: Ha óslakos egység védekezik, akkor a találathoz szükséges szám megnő ellene 1-gyel, ha nem óslakos egység támadja. Nem óslakos egység, ha ilyen mezőről támad, akkor a képesség értéke 1-gyel csökken.

Hatása a távtámadásra: Ha óslakos egység védekezik, akkor a találathoz szükséges szám megnő ellene 1-gyel, ha nem óslakos egység támadja. (kivétel: ld. 13.5.) Nem óslakos távtámadó minden egyes a lövés útjában álló ilyen mező miatt veszít 1-gyet a képesség értékéből. A távtámadó tartózkodási helye és a támadott tartózkodási helye nem számít bele ebbe.

Áramlatok [Drift]



Hatása a mozgásra: Nem óslakos egységek lassulnak, amikor belépnek.

Hatása a támadásra: Nem óslakos egység minden támadás fázis kezdetén sérül 1-et. (Ha meghalna, még abban a körben támadhat.)

Hatása a távtámadásra: Nincs hatása.

Vulkán [Vulcano]



Hatása a mozgásra: Csak Sárkányok léphetnek be vagy haladhatnak át rajta.

Hatása a támadásra: Sárkányok 2 kockát kapnak, ha a Vulkánról támadnak. (Akkor is kapnak + 1 kockát, ha lejtőn lefelé támadnak.)

Hatása a távtámadásra: Sárkányok elleni távtámadás célszáma 1-gyel nő, ha az a Vulkánon van. 2 kockát kap pluszba, ha a Sárkány vulkánról távtámad.

Láp [Bog]



Őslakosok: Ogre, Troll, Ranger, Wyvern, Hydra

Hatása a mozgásra: Nem őslakos nem repülő egységek nem léphetnek be, repülő nem őslakos egységek nem szállhatnak le rajta.

Hatása a támadásra: Nincs hatása.

Hatása a távtámadásra: Nincs hatása.

Homok [Sand]



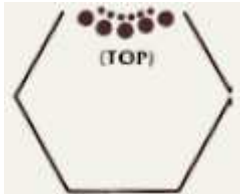
Őslakosok: Lion, Griffon, Hydra

Hatása a mozgásra: Nem őslakos nem repülő egységek lassulnak.

Hatása a támadásra: Nincs hatása.

Hatása a távtámadásra: Nincs hatása.

Dűne [Dune]



Őslakosok: Lion, Griffon, Hydra

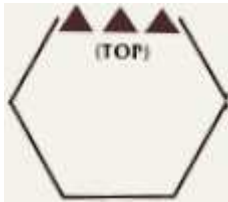
Hatása a mozgásra: Nincs hatása

Hatása a támadásra: Őslakos egység kap + 2 kockát ha lefele támad a dűnéről. Nem őslakos egység 1 kockával kevesebbel dob, ha felfele támad a dűnén. A nem dűne hexán végrehajtott támadás nem vihető át a dűne hexára.

Hatása a távtámadásra: Csak akkor lehet 1 dűnét távtámadással átlőni, ha a távtámadó vagy a

célpont a dűnével szomszédos hexán áll. 2 dűnén csak úgy mehet át távtámadás, ha a 2 dűnén a támadó és a támadott áll.

Sziklaszirt [Cliffs]



Hatása a mozgásra: Nem repülő egységek nem mehetnek át rajta.

Hatása a támadásra: Az egységek nem tudnak támadni egymásra, el vannak választva a Sziklaszirt által.

Hatása a távtámadásra: Csak akkor lehet távtámadni, ha a támadó a tetején van a Sziklaszirtnek, a célpontja pedig nem az alján (és visszafelé is). Akkor lehet átlőni a Sziklaszirtet, ha előtte vagy utána van Lejtő vagy a célpont a Sziklaszirt tetején van. Távtámadás lehetséges Sziklaszirt / Dűne kombinációkban, ha a támadó vagy a támadott a dűne területen van, a másik fél pedig a Sziklaszirten. (kivétel: ld. 13.5.)

Lejtő [Slope]



Óslakosok: Ogre, Lion, Minotaur, Unicorn, Dragon, Colossus

Hatása a mozgásra: Nem óslakos nem repülő egységek lassulnak, ha felfelé mennek a lejtőn.

Hatása a támadásra: Az óslakos egység kap + 1 kockát, ha lefele támad a lejtőn. A nem óshonos egység veszít 1 kockát, ha felfele támad a lejtőn.

Hatása a távtámadásra: Lehetséges távtámadni 1-2 lejtőn át, ha a támadó vagy a célpont a lejtőn áll. 3 lejtőn akkor lehet átlőni ha a támadó vagy a célpont a 3. lejtő tetején áll. A távtámadás átmehet lejtőkön a Sziklaszirt előtt vagy után, ha a célpont vagy a támadó a Sziklaszirt tetején áll. (kivétel: ld. 13.5.)

Fal [Wall]



Hatása a mozgásra: Nem repülő egységek lassulnak, amikor átmennek.

Hatása a támadásra: Bármelyik egység, amelyik lefele támad a falról, kap egy képesség értéket pluszba. Bármely egység, ha a falra felfele támad 1-gyel kevesebb képesség értékkel rendelkezik.

Hatása a távtámadásra: Minden távtámadás veszít 1 képesség értéket falanként. Akkor lehetséges távtámadás 1 falon keresztül, ha a támadó vagy a célpont a fallal szomszédos hexán áll. 2 falon csak akkor lehet átlőni, ha a támadó vagy a célpont a torony közepén található, a másik fél pedig nem a külső falon túl. (kivétel: ld. 13.5.)

24. Táblázatok, készítők

TITAN DESIGN CREDITS

Original GAME DESIGN

Jason B. McAllister and David A. Trampier

Original GAME DEVELOPMENT

Jason B. McAllister, David A. Trampier, and Bruce C. Shelley

Original PLAYTESTERS

Barry McAllister, Brian McAllister, Craig Trampier, Alan R. Moon, Mick Uhl, Rex Martin, Richard Hamblen, Tom Murphy, Bill Rakowski, The University of Virginia Historical Simulation Society, and Dr. Vinny the Ninny.

Valley Games Version, 3rd Edition

COMPONENT ARTWORK

Kurt Miller and Mike Doyle

COMPONENT LAYOUT / BOARD ARTWORK

Mike Doyle

COVER ART

Kurt Miller

DEVELOPMENT

Torben Sherwood, Rik Falch, Kevin Nesbitt
Production Managers: Torben Sherwood, Rik Falch

Rules

Kevin Duke

Consultant

Dave Blizzard

©2007 Valley Games, Inc.

CHARACTER CHART

TYPE	POWER FACTOR	SKILL FACTOR	RANGE STRENGTH	FLY	VALUE PTS	MUSTER TERRAIN
------	--------------	--------------	----------------	-----	-----------	----------------

LORDS

Angel	6	4	-	Y	24	
Archangel	9	4	-	Y	36	
Titan	x*	4	-	-	??	

DEMI-LORDS

Guardian	12	2	-	Y	24	T
Warlock	5	4	2	-	20	T

CREATURES

Behemoth	8	3	-	-	24	J
Centaur	3	4	-	-	12	W P
Colossus	10	4	-	-	40	t M
Cyclops	9	3	4	Y	27	J B
Dragon	9	3	4	Y	27	M
Gargoyle	4	3	-	Y	12	J B
Giant	7	4	3	-	28	t
Gorgon	6	3	3	Y	18	B
Griffon	5	4	-	Y	20	D
Hydra	10	3	-	-	30	D S
Lion	5	3	-	-	15	D M
Minotaur	4	4	2	-	16	H M
Ogre	6	2	-	-	12	H m
Ranger	4	4	2	Y	16	P m
Serpent	18	2	-	-	36	J
Troll	8	2	-	-	16	S m
Unicorn	6	4	-	-	24	H W
Warbear	6	3	-	-	18	t W
Wyvern	7	3	-	Y	21	S

*See section 19.1

B Brush	P Plains	m Marsh	M Mountain	T Tower
J Jungle	W Woods	H Hills	t Tundra	
D Desert	S Swamp			

		ATTACKER				
		1	2	3	4	5
SKILL LEVEL	2	5	4	3	2	1
	3	6	5	4	3	2
	4	6	6	5	4	3
	DEFENDER	4				

Strike chart: A támadó és védő erő képességének keresztábrázolása (a szabályban lévő ábrán hibásan szerepelt, ezért a csatamezőkön szereplő változattal felülírtam!)

Character chart: Egységek táblázata

(A nyers fordításért nagy köszönet Ryeknek! Bármilyen megjegyzést a balijan2@freemail.hu címre várok!)