

# AEVUM HAERESIS

## BEVEZETÉS

Az Aevum Haeresis, egy gyűjtögetős kártyajáték (TCG), ahol minden játékos a saját kártyapaklijával indul harcba a játékostársai ellen. Ehhez választhatnak előre összeállított (*ready to play*) csomagokból, vagy összerakhatnak saját koncepciót is a kiegészítőkből bontott lapokból.

Az Aevum Haeresis, az Eretnekség Kora olyan kártyajáték, amely a történelem sötét mélyére kalauzolja a játékosokat, a VI. és XV. század közötti Európa rejtett, elfeledett sarkai-ba visz. A játék középpontjában az eretnekek állnak, akiknek élete nem csak a hatalom és az egyház szorításában zajlik, de a legendák, babonák és a természetfeletti lények árnyékában is.

A játékosok nem hősokeket vagy királyokat, hanem az akkori társadalom permére szorult, üldözött személyeket alakítanak. Ők azok, akik kívül állnak a társadalom által elfogadott normákon és értékeken, akik szembe mernek szállni bárkivel és bármivel. Eretnekek, akik céljaik és tetteik révén rendre összeütközésbe kerülnek a korabeli hatalmi struktúrákkal: világi törvényekkel, egyházi dogmákkal, vagy épp az Inkvizícióval. Ráadásul az Eretnekség Korában a tiltott erők és ártó fajok nem csupán a népi hiedelmekben élnek, hanem a valóságban is.

Mágiahasználó kontárok, sorsukat kísértő kabbalisták. Boszorkányok és mágusok. Betegséget hozó szellemek, elfajzások okozta járványok. Rég halott vagy épp halálontúli lények. Démoni hatalmak és ősi szörnyek, az emberiség legszörnyetebb rémálmai.

**Megannyi örök küzdelem és változó sors – ez az Eretnekség Kora.**

Az Aevum Haeresis feledhetetlen utazás az emberi történelem egyik legsötétebb időszakába, ahol az eretnekség nem bűn, hanem a túlélés eszköze egy olyan korban, amely az élet és halál közötti mezsgyére gyakran csak egy vékony vonalként tekint.

## A JÁTÉK CÉLJA

Az Aevum Haeresisben a játékosok egy-egy vezért (Kárhozottat) alakítanak, akik a sors szeszélye folytán ugyanazon helyszínen próbálnak befolyást szerezni, erőforrásokat gyűjteni. A játék során a Kárhozott a lapjai alapján kitalálja és megépíti a saját történetét, majd ebben különféle laptípusok (Eretnek, Történet, Esemény és Eretnekvadász lapok) kijátszásával próbál a másik játékos Kárhozottja fölé kerekedni és legyőzni azt.

Aki győz, annak a története diadalmaskodik a másiké felett. A nyertes Kárhozott eléri a terveit, például sikeresen meghódítja a kiszemelt célpontot. Vagy elmenekül az Inkvizíció ügynökei elől és lehetőséget kap arra, hogy eljusson a következő faluig... ahol talán nyugodt körülmények között feltöltheti készleteit és még pár hasonló gondolkodású társat is találhat magának.

Az Aevum Haeresisben egy játék megnyerésének vagy elvesztésének többféle módja van:  
Ha egy játékos a cselekvése végén rendelkezik 10 Lélelkel, akkor..... NYER  
Ha egy játékosnak már nincs több lapja a Cselekmény paklijában, akkor..... VESZÍT  
Ha egy játékos Kivégzés szintje eléri a 3. szintet, (lásd ott) akkor..... VESZÍT

Bármelyik győzelmi feltétel bármikori teljesülése esetén azonnal véget ér a játék. Amennyiben valamely feltétel egyszerre teljesül mindkét játékosnál (pl. egyszerre gyúlik össze a 10 Lélek), úgy az Aktív játékos győzedelmeskedik. Ha egy győzelmi és egy veszti feltétel egyszerre teljesül, úgy az Aktív játékos dönt a hatások sorrendjéről.



## A KÁRTYÁK

Az Aevum Haeresis 7 laptípust különböztet meg. Ezek képességeikben és kijátszásukban jelentősen eltérhetnek. Közös tulajdonságaik minden lapon egységesen kerültek elhelyezésre.



## A LAPOK JELLEMZŐI

**A lap költsége** Aranyban (sárga), Lapban (fekete) vagy Lélekleben (kék) kifejezve. A játékosnak mindig ki kell fizetnie saját erőforrásaiból a jelölt mennyiséget.



**A lap frakciójának jelölése.** Egy pakliba csak Semleges vagy a Kárhozott frakciójával megegyező frakciójú lapok kerülhetnek.



**A lap neve, színesítő szövege/kulcsszavai.**



**A lap életerege.** Ha a lapot ezzel egyenlő vagy ennél nagyobb sebzés éri, Máglyára kerül. Kárhozott esetében a lap megőrzi korábbi sebzéseit, és ha összegyűlik annyi, mint a lap életerege, a Kárhozott is Máglyára kerül.



**A lap Sebzés értéke.** Ha a játékos ezt a karaktert határozza meg, mint kijátszót, úgy a sebző lapok ennyi sebzést (és ha van, plusz a sebzésmódosítást) okoznak.



**A lap különleges képessége.** A lap szövege minden esetben felülírja a játékszabályt! Ha a képesség előtt Eretnekség jelölés látható, akkor az aktiválásához el kell használni egy akciót.



**A karakterek lapjain lévő ikonok megléte és száma** határozza meg, hogy az adott karakter részt vehet-e az ikonnak megfelelő manőverben és hogy egy ott kialakult Konfliktusban játékosának csapata felül tud-e kerekedni az ellenfél karaktereinek csapatán.



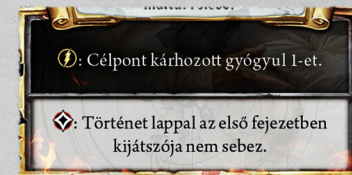
**A Tábor lap aranytermelő ikonja** megmutatja, hogy a Forduló elején a játékos mennyi Aranyat kap. Ehhez adódnak hozzá vagy ebből vonódnak le a játékos +/- előjeles, arany ikonnal rendelkező lapjainak értékei.



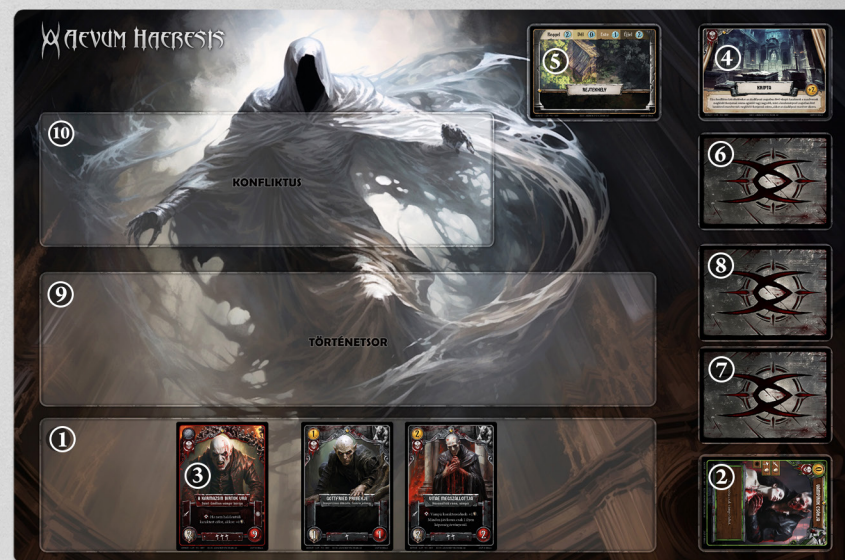
A **napszak sávon** követhetik nyomon a játékosok, hogy melyik napszakban járnak – és az adott napszakban mennyi Lelket zsákmányolhatnak Toborzás manőverrel, illetve mennyi plusz lapot dobhatnak el a Fosztogatás manőverben (azaz mennyi a lélekszám).



Az **Eretnekvadász lapok** kettős képességgel bírnak. Játékba kerülésükkor egy azonnali képességet aktiválnak (felső blokk), majd annak végrehajtása és Helyszínhez csatolásuk után egy, a Forduló végéig tartó passzív hatást is (alsó blokk).



## JÁTÉKTÉR, ALAPFOGALMAK



**1, Mezsgye:** aktív játéktér.

**3, Kárhozott karakter lap:** a játékos vezére.

**Mezsgyére kerül:** lap leidézése, kijátszása!

**4, Tábor:** a játék alapja a játék végéig.

**2, Máglya:** eldobott lapok a Mezsgyén kívül.

**5, Helyszín:** adott időszakra kijelölt Helyszín lap.

**6, Helyszín pakli:** a játékos innen választ új Helyszínt, amikor ez szükséges.

**7, Cselekmény pakli:** a játékos innen húz fel lapot a kezébe a megadott szabályok szerint.

**8, Eretnek pakli:** a játékos innen húz fel lapot a kezébe a megadott szabályok szerint.

**9, Történet sor:** a választott lapokból a történet megépítése.

**10, Konfliktus sor:** a másik játékos történetének akadályozása.

## A LAPOK IDŐTARTAMA

A játék 7 laptípussal határozza meg, hogy egy lap meddig marad a játékban és fejt ki a hatását. Az alábbi felsorolás a laptípusokra vonatkozó általános szabály, ettől bizonyos lapok eltérhetnek!



**Kárhozott:** A játék előkészületei során kerül a Mezsgyére. Addig marad játékban, míg Életerejére 0-ra nem csökken.



**Eretnek:** A Besorozás fázisban, költség megfizetés után kerülhet a Mezsgyére. Játékban marad, amíg nem kap az Életerejével megegyező vagy annál nagyobb Sebzést – vagy más lap hatásaként Máglyára kell kerülnie.



**Eretnekvadász:** Mezsgyére kerüléskor érvényesülő képességük azonnali, majd Passzív képességüket addig fejtik ki, míg Máglyára nem kerülnek. A Forduló végén Máglyára kerülnek, vagy ha a lap, amelyhez csatolták, Máglyára kerül (hacsak a lap másképp nem rendelkezik).



**Történet:** Hatásuk általában azonnali, kifejtésük után Máglyára kerülnek. Konfliktusban kijátszott Történet lapok, csak a Konfliktusban résztvevő Karaktereket célozhatnak (hacsak a lap másképp nem fogalmaz). Azok a történet lapok, amelyek a Forduló végéig fejtik ki a hatásukat, leidzésük után, elkülönítve maradnak a Mezsgyén. Azok a Történet lapok, amelyek a Konfliktus végéig fejtik ki a hatásukat, leidzésük után elkülönítve maradnak a Mezsgyén (pusztán emlékeztetőül), nem célozhatóak, a játékosok nem léphetnek velük semmilyen interakcióba, majd a Forduló/Konfliktus végén Máglyára kerülnek.



**Esemény lap:** Hatásuk általában azonnali, kifejtésük után Máglyára kerülnek. Azok az esemény lapok, amelyek a Forduló végéig fejtik ki a hatásukat, leidzésük után elkülönítve maradnak a Mezsgyén. Azok az esemény lapok, amelyek a Konfliktus végéig fejtik ki a hatásukat, leidzésük után elkülönítve maradnak a Mezsgyén. Nem célozhatóak és a játékosok nem léphetnek velük semmilyen interakcióba – pusztán emlékeztetőül maradnak a Mezsgyén, majd a Forduló/Konfliktus végén Máglyára kerülnek. A Csatolmány kulcsszóval rendelkező esemény lapok addig maradnak játékban, ameddig a lap szövege meghatározza (pl. Forduló végéig), vagy amíg a lap, amelyhez csatolták, el nem hagyja a Mezsgyét.



**Tábor:** A játék előkészületei során kerül a Mezsgyére és a játék végéig játékban marad. Eretnekség képessége Fordulónként egyszer aktiválható.



**Helyszín:** Az első Helyszín a játék előkészületei során kerül a Mezsgyére, és az Éjjel napszak végéig marad játékban. Amikor egy Helyszín Máglyára kerül, az a játékos helyezi le újat (kivesz egyet a helyszín pakliból és a játékba kerül), aki régebben helyezte le az előzőt. A Helyszíneken a Napszakoknál feltüntetett szám a Helyszín Lélekszáma. Amennyiben a játékosnak elfogy a helyszíne akkor a máglyáról az összes helyszínet visszarakja a helyszínpaklijába. Ha a helyszín kártyán található eretnekség képesség, úgy azt csak a helyszín lehelyezője aktiválhatja, hasonlóképpen, mint más eretnekség képességeket.

**FONTOS!** Az időtartamok kapcsán a konkrét lapszöveg kivételként minden esetben felülírja a játékszabályt!

## PAKLIÉPÍTÉS

A játékosok választhatnak előre összeállított paklikat, melyeket kibontva rögtön játszhatnak is. Vagy építhetnek egy saját ízlésüknek megfelelőbbet a pakliépítés szabályai szerint. A játékosok paklijának minden esetben tartalmaznia kell:

- 1 Kárhozott karakter lapot
- 1 Tábor lapot
- A pontosan 48 lapos Cselekmény paklit (benne a Történet, Esemény és Eretnekvadász lapokkal)
- A pontosan 20 lapos Eretnek paklit (benne az Eretnek lapokkal)
- Pontosan 4 db különböző Helyszín lapot

Egy pakliba csak Semleges vagy olyan Frakciójú lapok kerülhetnek, mint a pakliban szereplő Kárhozott. A Cselekmény és az Eretnek pakli bármelyik lapja maximum 4 példányban szerepelhet!

A játékos rendelkezhet Háttér paklival. Ez azokat a lapokat tartalmazhatja, melyeket nem a kezéből vagy valamelyik paklijából hoz játékba, hanem az egyes lapok szöveges képességei által.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A játék kezdetén minden játékos előkészíti a saját paklijait, melyet a 6. oldal alapján állított össze. A következő feladatokat hatja végre mindenki, mint előkészületet.

1. **A cselekmény paklit** megkeverve, arccal lefelé elhelyezi.
2. **Az eretnek paklit** megkeverve arccal lefelé elhelyezi.
3. **A helyszín paklit** arccal lefelé elhelyezi.
4. **A kárhozott** kártyát arccal felfelé elhelyezi.
5. **A tábor** kártyát arccal felfelé elhelyezi.
6. **A háttérpakliját** (ha van) elhelyezi a játéktér mellett.
7. **Dobókockákat**, (10 oldalú, 6 oldalú), jelölőket, érméket stb. elhelyezi a játéktér mellett
8. A játékosok eldöntik ki határozza meg **az első aktív játékos szerepét** (kockadobás, kő-papír-olló stb). A nyertes dönthet arról ki legyen az első aktív játékos az első fordulóban.
9. **Mindkét játékos kap 5 ARANYAT és 1 LELKET.**
10. Az aktív játékos lehelyez **egy általa választott HELYSZÍN lapot** a sajátjaiból.

11. A Játékosok felhúznak 5 lapot a CSELEKMÉNY paklijukból és további 4 lapot az ERETNEK paklijukból. Majd megkezdődik a játék.



## A JÁTÉK MENETE

Az Aevum Haeresisben a játékosoknak nincsen saját "körük". A játék Fordulókból áll. A játékosok (az Aktív játékossal kezdve) felváltva hajtanak végre akciókat egy Fordulón belül. Új Forduló csak akkor kezdődik, ha egymás után mindketten a Passz akciót választották.

Egy Fordulónak az alábbi fázisai vannak:  
**PROLÓGUS // BESOROZÁS // CSELEKMÉNY // EPILÓGUS**

## A Prológus fázis lépései

- A játékosok húznak 2 lapot az Eretnek paklijukból, majd a Cselekmény paklijukból még annyit, hogy a kezükben 9 lap legyen (Ha a játékosnak több lap van a kezében, akkor a Cselekmény paklijából nem húz).
- Mindkét játékos annyi aranyat kap, amennyi a saját Tábor lapján fel van tüntetve (plusz annyit, amennyit a kijátszott lapjai bónuszként adnak).
- Ezután (ha kell) Cselekvőképessé teszik Cselekvésképtelen Eretnekeiket és Kárhozottjukat.
- Az Aktív majd a Passzív játékos Forduló elején érvényesülő hatásai érvényesülnek.

**FONTOS!** A játék első Fordulójában a játékosok kihagyják a Prológus fázist!

## A Besorozás fázis lépései

- Előbb az Aktív játékos építi meg lapjaiból a saját Történet sorát (tetszőleges számú lapot letéve), majd a Passzív játékos.
- Ezután felváltva felfedik lapjaikat a Történet sor megegyező Fejezeteiből és eldöntik, hogy melyiket aktiválják a költség megfizetéssel és melyiket dobják el. Ezzel jelölik ki a lejátszandó történeteiket.

## A Cselekmény fázis lépései

A játékosok felváltva választanak egy akciót a következők közül:

- Manőver végrehajtása
- Lapon feltüntetett Eretnekség végrehajtása
- Passz

A Passz kivételével minden végrehajtott akció egy napszak időtartamba kerül. Ennek elteltét a Helyszín lapon jelölni kell a megfelelő időszakra tett jelölővel.

Ha egy játékos Passz akciót választ, úgy a cselekvés joga az ellenfélhez kerül (de az Aktív és Passzív játékos szerep nem változik). Passz esetén nem változik a napszak!


Amennyiben mindkét játékos a Passz akció mellett dönt, úgy az adott Forduló véget ér. Ilyenkor a játékosok az Epilógus fázisba érnek.

## Az Epilógus fázis lépései

- **Lapdobás:** a játékosok eldobhatnak egy lapot a kézben tartott lapjaik közül (ami Máglyára kerül).
- A Forduló időtartamú lapok Máglyára kerülnek, és az ilyen időtartamú hatások érvényüket veszítik.
- Az Aktív játékos szerepe felcserélődik: az eddig Passzív játékoshoz kerül.

A játékosok addig hajtják végre a Fordulókat és akcióikat, míg egyikük nem nyer vagy veszít.

## LAPOK KIJÁTSZÁSA

A játékosok kézből tartott lapot csak a TörténetSORAİK megépítésekor játszhatnak ki (kivételet képeznek a Deus Ex Machina  képességgel rendelkező lapok, lásd ott).

A lapok felfedése után a játékosnak döntenie kell. Amennyiben nem kívánja megfizetni a lap költségét, az nem fejt ki a hatását, és automatikusan Máglyára kerül. Ha kijátssza a lapot, úgy annak az összes költségét köteles megfizetni (lásd: költségek). Ezután a lap hatásai létrejönnek.

## TÖRTÉNETSOR MEGÉPÍTÉSÉNEK SZABÁLYAI

A játékosok a kezükben tartott lapokból a Besorozás fázisban vagy Konfliktusnál építhetnek TörténetSOR-t. Mindkét esetre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, de a játékosoknak figyelembe kell venniük a következőket:

- TörténetSORba bármilyen lap lehelyezhető, olyan is, amit a játékos nem tud vagy nem akar kijátszani.
- Besorozás fázisban a TörténetSORba tetszőleges számú lap lerakható.
- Konfliktusban a TörténetSOR maximum 3 Fejezetből állhat.
- Konfliktusban a TörténetSORból kijátszott lapoknál a Játékosnak meg kell jelölnie egy karaktert aki az adott lapot kijátssza (például ilyenkor a karakter sebzésértéke a mérvadó a sebző lapoknál). Egy Konfliktusban, egy Karakter akár több lap kijátszásánál is megjelölhető, mint kijátszó.
- Eretnekek leidézésének feltétele (költsége), hogy a TörténetSOR a Besorozás fázisban legyen.
- Eretnekvadász csak kézből, Deus Ex Machina időablakban idézhető le!

A lehelyezést az Aktív játékos kezdi, balról jobbra. A Passzív játékos ehhez igazodik. A lapokat egymás mellé, képpel lefordítva helyezik le.

Az egy-egy lap által elfoglalt területet Fejezetnek hívjuk. A Fejezetek számozását balról jobbra az Aktív játékos lapjai határozzák meg.

A játékosok szabadon megválaszthatják a lapok sorrendjét, szem előtt tartva, hogy a felfedésük miként biztosíthat minél tökéletesebb eredményt számukra (bizonyos lapok erősíthetik a későbbi Fejezeteket, vagy erősebb hatást érhetnek el velük a játékosok, ha a megfelelő Fejezetben játsszák ki őket).

A lehelyezések után következik a lapok felfedése. A játékosok egyszerre mutatják meg az első Fejezetük lapját. Ekkor előbb az Aktív játékos dönt, hogy szeretné-e kifizetni a felfedett lap költségét. Ezután a Passzív játékos következik.


A játékosok addig ismétlik ezeket a lépéseket, amíg mindkét TörténetSOR felfedésre kerül.

**FONTOS!** Amennyiben egy lap költségét megfizették, úgy a továbbiakban semmilyen módon nem akadályozható meg a lap hatásainak létrejötte!

A felfedett lapok hatásának végrehajtása után a játékosok eltávolítják lapjukat a TörténetSORból. A besorozott Eretnekek a Mezsgyére kerülnek, a Történet lapok a Máglyára.

**FONTOS!** Ha az egyik játékos kevesebb fejezetből állította össze a történetSOR-át, azaz neki már nincs több felfedni való lapja, értelemszerűen csak végigkövetni tudja ellenfele ténykedését és machinációit! Ekkor a több lapot lehelyező játékos sorra ugyanúgy felfedi az összeset.

## ERETNEKSÉG KÉPESSÉG VÉGREHAJTÁSA

Bizonyos lapok rendelkeznek akcióval aktiválható Eretnekség  képességekkel. A játékosok a Cselekmény fázisban ezt is választhatják a Passz vagy Manőver akció végrehajtása helyett.




A játékos bejelenti, hogy melyik Eretnekség képességet szeretné aktiválni, majd megfizeti a költségeit és végrehajtja a hatásokat. Ezután az ellenfél akciója következik, miközben a játékosok jelölik, hogy eltelet egy napszak. **Minden lapon lévő Eretnekség Fordulónként 1x aktiválható és ezt csakis a lap irányítója teheti meg.** Nem kell hozzá elforgatni a lapot, kivéve ha annak a szövege másként nem rendelkezik.



## MANŐVER

Ez az Aevum Haeresis legfontosabb része. A játék elsősorban sikeres manőverekkel nyerhető meg. A manővereknek 3 típusa van:

**FOSZTOGATÁS:**  **TOBORZÁS:**  **UÁD:** 

A manőver végrehajtásához az azt kezdeményező játékos bejelenti a manőver típusát és célpontját majd a Cselekvőképes Eretnekeiből és a Kárhozottjából kijelöl egy csapatot. Saját magad ellen nem kezdeményezhetsz manővert (magadra nem lehet küldeni általad kezdeményezett manővert). Csak olyan karakter választható egy adott manőverbe, aki rendelkezik a manővernek megfelelő ikonnal ,  vagy .

A manővereket lehetőség van megakadályozni. Ehhez a védekező játékos a Cselekvéses Eretnekeiből és Kárhozottjából verbuválhat akadályozó csapatot. Csak olyan karakter választható egy adott akadályozó csapatba, aki rendelkezik a manővernek megfelelő ikonnal ✂, † vagy ☉.

Amennyiben egy manőver akadályozva van, úgy Konfliktus alakul ki.

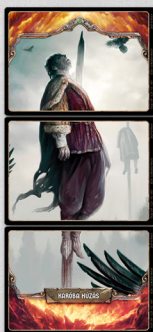
Ha az ellenfél nem állított ki akadályozó csapatot, a manőver automatikusan sikeres.



A kezdeményező sikeres manőverei a típusuktól függően más Következménnyel járnak:

**A Toborzás manőver** az adott napszakban a Helyszín lapon feltüntetett számú Lelket ad.

**A Fosztogatás manőver** 4 + annyi lapot dobhat el az ellenfél Cselekmény paklijából, amennyi az adott napszakban a Helyszín lapon szerepel.



**Vád manőver** 1-el növeli az ellenfél Kivégzésének szintjét.

**Kivégzés:** Ha egy játékos Vád manővert kezdeményez és abban sikeres, akkor az adott Fordulóban 1-gyel nő az ellenfél Kivégzés szintje. **Ez Fordulónként csak egyszer nőhet!** Miután ez megtörtént, továbbra is van lehetőség Vád manővert kezdeményezni, de a Következmények végrehajtása során a Kivégzés szintje már nem változik.

Amikor fordulónként egyszer sikeres a Vád manőver, akkor a képen látható mozaikból ki kell rakni 1 lapot. Ha mindhárom összegyűlt, Kivégzés jön létre, vége a játéknak.

### FONTOS! AKINEK A KIVÉGZÉSE ELÉRI A 3. SZINTET, AZONNAL VESZÍTI!

**Ha a manőverben csak egy játékos vesz részt** (az ellenfél nem állított ki akadályozó csapatot), akkor a manőver lehet:

- **SIKERES** (tehát a kezdeményező játékos sikeres). Következménnyel jár.
- **SIKERTELEN** (tehát a kezdeményező játékos sikertelen).

**Ha a manőverben mindkét játékos részt vesz** (az ellenfél állított ki akadályozó csapatot), akkor Konfliktus alakul ki. A Konfliktus kimenetele lehet:

- **A KEZDEMÉNYEZŐ JÁTÉKOS SIKERES** és az akadályozó játékos sikertelen. Következménnyel jár.
- **A KEZDEMÉNYEZŐ JÁTÉKOS SIKERTELEN** és az akadályozó játékos sikeres.



## KONFLIKTUS

Konfliktusban a játékosok a Besorozás fázishoz hasonlóan Történetsorokat építenek, ám akad néhány lényeges különbség:

- **A játékosok nem idézhetnek le új Eretneket a Konfliktus során.** A meglévő Eretnek lapok ettől függetlenül behelyezhetőek a konfliktusba.
- **A játékosok maximum 3 lapot behelyezhetnek a Történetsorukba**, de leidézni csak azokat tudják, amelyek költségeit maradéktalanul meg tudják fizetni, és az adott Történetsorban kijátszhatóak (például nem idézhetnek le Eretnek/Eretnekvadász lapot).



**A kezdeményező manővere sikeres**, ha a Konfliktus végén a kezdeményező csapatban a karakterek manővernek megfelelő ikonjainak száma nagyobb vagy egyenlő, mint az akadályozó csapatban lévő karaktereké.

**A kezdeményező manővere sikertelen**, ha a Konfliktus végén az akadályozó csapatban a karaktereinek manővernek megfelelő ikonjainak száma nagyobb, mint az kezdeményező csapatban lévő karaktereké.



**A Konfliktus végén a játékosok 1 lapot húznak a Cselekmény paklijukból készleteik feltöltéséhez!** Továbbá a sikeres kezdeményező/akadályozó játékos 1 aranyat kap a Konfliktus után ha maradt a csapatában túlélő karaktere.



A Kárhozott lapok minden esetben gyűjtik a kapott sebzéseket. Ezek nem évülnek el, hanem összeadódnak.

Kárhozott lap addig marad játékban, míg a karakter Életerejére 0-ra nem csökken!

Az Eretnek lapok sosem gyűjtik a kapott sebzéseket, róluk ez azonnal „leesik”. Ez akár egy Konfliktus belül is igaz! Eretnek lap mindaddig játékban marad, amíg nem kap az Életerejével megegyező vagy annál nagyobb Seb- zést!

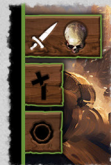


## IKONOK HATÁSKÖRE

A Történet lapok közepén található sávon lévő ikonok ( ✂ ✚ ⦿ ) megmutatják, hogy a lap melyik típusú Konfliktusban fejt ki a hatását (más típusú konfliktusban is behelyezhető a Történetsorba, de mivel nem rendelkezik a megfelelő ikonnal, felfedése után Máglyára kerül).



A fehér ikonok jelölik, ha a lap kijátszható az adott manőverben.



A feketevel jelöltek a manőverekben csak Történetsor bővítésére használhatók.



Ha az ikon után koponya jelölés látható, a kijátszó karakter annyit sebez mint a sebzés értéke.



## DEUS EX MACHINA (DEM) ⚡

Bizonyos lapok nem egyszerű passzív hatással vagy végrehajtható Eretnekség képességgel rendelkeznek. A DEM kulcsszó ⚡ bármilyen lapon szerepelhet. A cselekvés jogától függetlenül ezek a képességek a megfelelő időablakokban bármikor aktiválhatók, nem kerülnek akcióba és használatuk után nem változik a cselekvés joga! Ha van a DEM megnevezés után fázismegjelölés vagy egyéb megkötés, az megszabhatja, hogy melyik fázisban játszható ki a lap.

A DEM időablakok ugyanúgy figyelembe veszik az Aktív-Passzív szerepeket. Ha az Aktív játékos lemond a DEM lehetőségéről, úgy a Passzív játékos DEM-je után már nincs lehetősége DEM lapot kijátszani vagy ilyen képességet aktivizálni. Egy DEM időablakban bármennyi DEM képesség aktiválható és bármennyi Eretnekvadászt ki lehet játszani.

Deus Ex Machina időablakok a következő játékszszakaszokban nyílnak:


- Minden Prologus fázis végén.
- Minden Fejezet felfedése után.
- Minden Fejezetben lévő lap teljes költségének megfizetése után.
- Minden Besorozás és Konfliktus végén.
- Minden Eretnekség képesség költségének megfizetése után.
- Minden Eretnekség képesség hatásának érvényesülése után.
- Minden Manőver bejelentés után.
- Minden Konfliktus végén, a Következmények végrehajtása után.
- Az Epilógus fázis Lapdobás lépése után.

## IN MEDIAS RES 🚩

Bizonyos lapok rendelkeznek Mezsgyére kerülésükkor érvényesülő 🚩 képességgel. Ezek a képességek a lap felfedése, valamint költségeinek megfizetése után érvényesülnek!



## STATUS QUO

Bizonyos lapok rendelkeznek passzív képességekkel, ezek minden esetben -nal vannak jelölve. Játékba kerülésük (Helyszín, Kárhozott, Tábor) / leidzésük (Eretnek, Eretnekvadász, Esemény, Történet lap) után ezek a képességek mindaddig kifejtik hatásukat, amíg a lap Máglyára nem kerül.

## NAPSZAKOK VÁLTOZÁSA

**A játék négy napszaka sorrendben: REGGEL, DÉL, ESTE, ÉJJEL.**

A Passz akciót kivéve minden végrehajtott akció után a játékosok a játékban lévő aktív Helyszín lapon jelölik, hogy a következő napszakba léptek.

**Passz esetén nem változik a napszak!**

**Minden Helyszín lap a Reggel szakaszában kerül játékba és az Éjjel napszak után kikerül onnan.** Ekkor az a játékos helyez le új Helyszín lapot, aki régebben helyezte le az előzőt (ez is felváltva történik).




Amennyiben bármilyen laphatás miatt a Helyszín lap Máglyára kerül, mielőtt véget érne az Éjjel napszak, úgy itt is az a játékos helyez le újat, aki régebben helyezte le az előzőt. Ha elfogy a összes Helyszín, úgy a játékosok újra választhatják a már elhasznált Helyszín lapokat. Amennyiben a játékosnak az utolsó helyszíne a máglyára kerül az összes helyszínét visszarakja a Helyszínpaklijába.



# KULCSSZAVAK

**Átad** - Ilyen esetben az egyik játékos átadja a kártya által jelölt célpontot. Ha nincs mit átadnia, úgy a másik játékos nem kap semmit.

**Akció** - A játékos cselekedete.

**Arany**  - A játék egyik fő erőforrása. A játékosok a Prológus fázisban annyi aranyat kapnak, amennyi választott Tábor lapjukon szerepel. Ehhez adódnak hozzá vagy ebből vonódnak le a +/- előjeles arany ikonnal rendelkező lapok értékei.


**Célpont** - Az a lap, amely egy másik lapot céloz sebzéssel vagy más hatással, a költsége megfizetésének pillanatában rendelkeznie kell célponttal, máskülönben költségét nem tudja játékos maradéktalanul megfizetni és a lap Máglyára kerül. Ha egy történet lap nem rendelkezik koponya ikonnal (nem sebez a karakter vele), akkor nem szükséges neki célpontot választani.

**Csatolmány** - A csatolmány kulcsszóval rendelkező lapoknak a költségek megfizetésének pillanatában rendelkezniük kell egy olyan Eretnekkel/Kárhozottal ahová a játékos csatolni tudja a lapot, máskülönben költségeit nem tudja maradéktalanul megfizetni és a lap Máglyára kerül. A Csatolmány kulcsszóval rendelkező lapok addig maradnak játékban, amíg a lap szövege meghatározza (pl. Forduló végéig), vagy ameddig a lap, amelyhez csatolták elhagyja a Mezsgyét.


A Csatolmány: Típus X jelölésű lapokból egy karakteren egyszerre maximum X db lehet csatolva. Ha a játékos újabb ilyen lapot csatolna, úgy a régi Csatolmány Máglyára kerül. Csatolmány típusú lapot csak saját Karaktereidhez csatolhatsz, kivéve ha a lap másképp nem fogalmaz.

**Cselekvőképes** - Az a karakter, aki manőver akcióban vehet részt. Elhelyezése képpel a játékos felé, függőlegesen.

**Cselekvésképtelen** - Az a karakter, aki már nem vehet részt akcióban. Elhelyezése 180 fokban elfordítva (fejfel lefelé), képpel az ellenfél felé.

**Deus Ex Machina**  - A játék reakcióinak gyűjtőneve. Az ilyen képességgel rendelkező lapok a megfelelő időablakokban kerülhetnek kijátszásra. Használatuk után a cselekvés joga nem változik.

**Eretnek** - A játékosok nevesített harcosai. A 20 lapos Eretnek pakliból húzzák fel őket, leidzésük csak a Besorozás fázis Történet sorában lehetséges, a költségeik megfizetésével.

**Eretnekség**  - A lapon szereplő szöveges képesség, melyet akcióból, a Cselekmény fázisban lehet választani. Költségeinek megfizetése és a hatás végrehajtása után a cselekvés joga változik és a játékosok jelölik, hogy eltelt egy napszak. Egy lapon lévő Eretnekség képesség egy Fordulóban csak egyszer használható és csakis a lapot irányító játékos aktiválhatja.

**Eretnekvadász** - Mezsgyére kerüléskor érvényesülő képességük azonnali, majd a passzív képességüket addig fejtik ki, míg Máglyára nem kerülnek. Addig maradnak játékban amíg a lap, amelyhez csatolták, Máglyára nem kerül (hacsak a lap másképp nem rendelkezik). Leidézésük csak a játék bizonyos szakaszaiban megengedett, a Deus Ex Machina időablakokban (DEM):

- **Minden Prológus fázis végén.**
- **Minden Fejezet felfedése után.**
- **Minden Fejezetben lévő lap teljes költségének megfizetése után.**
- **Minden Besorozás és Konfliktus végén.**
- **Minden Eretnekség képesség költségének megfizetése után.**
- **Minden Eretnekség képesség hatásának érvényesülése után.**
- **Minden Manőver bejelentés után.**
- **Minden Konfliktus végén, a Következmények végrehajtása után.**
- **Az Epilógus fázis Lapdobás lépése után.**

**Fejezet** - A Történet sor egy-egy lapja. A Fejezeteket a játékosok sorban fedik fel. Egy Fejezet egy lapot tartalmazhat, hacsak egy lap képessége vagy hatása másképp nem rendelkezik.

**Feláldozás** - Amikor a játékosnak fel kell áldoznia egy lapját, úgy csak a feltételeket teljesítő lapját jelölheti ki és az a lap azonnal Máglyára kerül.

**Forduló** - A játékosok felváltva végrehajtott akcióinak időtartama. Addig tart, amíg mindkét játékos Passz akciót választ.

**Háttér pakli** - Azokat a lapokat tartalmazza, melyeket a játékos nem a kezéből vagy valamelyik paklijából hoz játékba, hanem az egyes lapok szöveges képességei által.

**Helyszín** - A játékosok paklijai induláskor 4 db Helyszín lapot tartalmaznak. A Helyszíneken jelölik a játékosok, hogy épp milyen napszakban tart a játék. A Helyszín laphoz csatolt Eretnekvadászok a Helyszín Éjjel fázisa után Máglyára kerülnek. Miután egy Helyszín Éjjel napszakja véget ért, új Helyszínt kell lehelyezni a Mezsgyére (attól a játékostól, aki régebben helyezett le az előzőt).




**Irányított lap** - Egy lapnak mindig az a tulajdonosa, akié a lap. Ám bizonyos hatásokra a másik játékos is irányíthatja.

**Karakterek** - A Kárhozott és Eretnek lapok gyűjtőneve.


**Kivégzés** - Sikeres Vád manőver Következménye. Amelyik játékos Kivégzése eléri a 3. szintet, az azonnal veszít!

**Konfliktus** - Ha egy kezdeményező játékost manőverben a másik fél akadályozza.




**Költség** - Bármilyen lap kijátszásakor felmerülő feltétel, melyet a játékosnak teljesítenie kell a lap leidezéséhez. A játékosnak kötelező minden vonatkozó költséget megfizetnie, hacsak egy lapthatás miatt nem mentesül bizonyos részei alól. Költségnek számítanak az alábbi játékelemek:

- **Arany**  - a kijátszani kívánt lap bal felső sarkában feltüntetett értéket a játékosnak a saját aranykészletéből kell megfizetnie.
- **Lélek**  - a kijátszani kívánt lap bal felső sarkában feltüntetett értéket a játékosnak a saját Lelkeiből kell megfizetnie.
- **Kijátszó eretnek** (csak Történet lapok esetében) - a játékosnak rendelkeznie kell a konfliktusban legalább egy eretnekkel, aki képes kijátszani a lapot.
- **Célpont** - a lap csak akkor játszható ki, ha a játékos meg tudja nevezni a célpontot, amire kifejti a hatását.
- **Csatolmány** - a lap csak akkor játszható ki, ha a játékos meg tud nevezni egy célpontot, ahova a többi költség megfizetése után csatolja a lapot.
- **Egyéb költségek** - ezek a lapokon kerülnek feltüntetésre (x lap kézből eldobása , egy Eretnek feláldozása stb.).

**Következmény** - A sikeres manőver utáni jutalom gyűjtőneve.

**Lélekszám**  - A játék másik fő erőforrása. **A játékos 10 Lélek megszerzésével megnyeri a játékot.** Lélek Toborzás manőverrel szerezhető. Sikeres manőver esetén a manővert végrehajtó játékos annyi Lelket kap, amennyi az adott napszakban fel van tüntetve a Helyszínen. Egyéb lap képességek szintén Lélekkel jutalmazhatják játékosukat.

**Máglya** - A játékosok játékból már kikerült lapok gyűjtője. Ide kerül minden eldobott, eldobott és elhasznált lap.

**Manőver**    - A Fosztogatás, Toborzás és Vád manőverek gyűjtőneve. A manőver akciónak számít, manőver után változik a cselekvés joga. Manőverbe induláshoz csapatot kell kiállítani.

**Mezsgye** - Aktív játéktér. Itt kerül sor a lapok leidezésére, kijátszására.

**Napszak** - Minden Helyszín 4 napszakkal rendelkezik. A Helyszínek a Reggel napszakkal kerülnek játékba. A játékosok minden akció után eggyel tovább haladnak a napszak sávon. Az Éjjel napszak után új Helyszín kerül a játékba.

**Tábor** - Szerepel rajta, hogy játékos mennyi erőforrást kap a Prológus fázisban, illetve rendelkezik szöveges képességgel is.

**Választ** - Ha egy játékosnak választani kell olyat nem választhat, amit nem tud teljesíteni.

## JÁTÉKBAN HASZNÁLT IKONOK, SZINBÓLUMOK

ARANY:  LÉLEK:  LAPDOBÁS: 

SEBZÉS:  ÉLETERŐ: 

### MANŐVEREK

FOSZTOGATÁS:  TOBORZÁS:  VÁD: 

### FRAKCIÓK

FRAKCIÓ NÉLKÜLI  HALÁLONTŰLI  HARCOS 

MISZTIKUSOK  OPPORTUNISTA  TUDÓS  URAK 

### KULCSSZAVAK

IN MEDIAS RES:  ERETNEKSÉG:  STATUS QUO: 

DEUS EX MACHINA: 

## KÉSZÍTŐK

**Játék Design:** Alkotó neve

**Fejlesztők:** Alkotók neve

**Tesztelők:** Alkotók neve

**Grafikai design:** Alkotó neve

**Illusztrációk:** Alkotó neve

HMA kft., 2024

Minden jog fentartva

# JÁTÉKMENET

## 1.0 JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- 1.1 Mindkét játékos kirakja a Tábor és a Kárhozott lapját a Mezsgyére.
- 1.2 Mindkét játékos megkeveri Eretnek és Cselekmény pakliját, mindkettőt felkínálva az ellenfél számára emelésre.
- 1.3 Mindkét játékos húz 5 lapot a Cselekmény paklijából és 4 lapot az Eretnek paklijából
- 1.4 Mindkét játékos 5 Arannyal és 1 Lélekkel indul.
- 1.5 A játékosok eldöntik, ki lesz az első Fordulóban az Aktív játékos (például kockadobással).
- 1.6 Az Aktív játékosal kezdve a játékosok döntenek arról, hogy szeretnének-e lekeverni a játékot. Ha igen, akkor a felhúzott lapjaikat belekeverik a megfelelő paklijukba és onnan új lapokat húznak. Lekeveréskor a játékosok eggyel kevesebb lapot húznak mindkét paklijukból. Egy játékos csakis egy lekeverést kérhet a játék során!
- 1.7 Az Aktív játékos kikeresi és a Mezsgyére rakja az első helyszínt a kezdő 4 Helyszíne közül.



## 2.0 PROLÓGUS FÁZIS (A JÁTÉK ELSŐ FORDULÓJÁBAN KIMARAD)

- 2.1 A játékosok húznak 2 lapot az Eretnek paklijukból, majd a Cselekmény paklijukból még annyit, hogy a kezükben 9 lap legyen (Ha a játékosnak több lap van a kezében, akkor a Cselekmény paklijából nem húz).
- 2.2 Mindkét játékos kap annyi Aranyat, amennyit a Tábora és egyéb lapjai meghatároznak.
- 2.3 Minden Cselekvésképtelen karakter Cselekvőképes lesz.
- 2.4 Az Aktív majd a Passzív játékos Forduló elején érvényesülő hatásai érvényesülnek.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

## 3.0 BESOROZÁS FÁZIS

- 3.1 Az Aktív játékos lerakja tetszőleges számú lapját. Arccal lefelé, egymás mellé balról jobbra, kialakítva a Történetsort.
- 3.2 A Passzív játékos lerakja tetszőleges számú lapját, arccal lefelé, egymás mellé, igazodva az Aktív játékoshoz, kialakítva a saját Történetsorát.
- 3.3 A játékosok egyszerre felfedik a Történetsor első lapját.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- 3.4 Az Aktív játékos eldönti, hogy kijátssza-e az így felfedett lapját a költség megfizetésével, mely utána egyből a Mezsgyére kerül. Ha úgy dönt, hogy nem játssza ki a lapot, az Mágylára kerül.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE



- 3.5 A Passzív játékos eldönti, hogy kijátssza-e az így felfedett lapját a költség megfizetésével, mely utána egyből a Mezsgyére kerül. Ha úgy dönt, hogy nem játssza ki a lapot, az Mágylára kerül.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- 3.6 A játékosok addig ismétlik a 3.3, 3.4 és 3.5-ös lépéseket, amíg ki nem ürül a Történetsor.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

## 4.0 CSELEKMÉNY FÁZIS

(A játékosok felváltva cselekszenek: előbb az Aktív, majd a Passzív játékos választ egy akciót a három lehetőségből)

- 4.1 Akció aktiválása irányított lapon.
  - 4.1.1 Akció használatának bejelentése.
  - 4.1.2 Akció költségeinek kifizetése, feltételek vizsgálata, egyéb költségek megfizetése (lap kézből eldobása, karakter elforgatása stb.).

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- ◆ 4.1.3 Akció hatásának érvényesülése.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- ◆ 4.1.4 Minden napszakkal rendelkező lap fordul egyet.

#### 4.2 Manőver

- ◆ 4.2.1 Manőver fajtájának bejelentése (Toborzás, Fosztogatás, Vád).

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- ◆ 4.2.2 A kezdeményező játékos kijelöli a manőverben résztvevő karaktereket.
- ◆ 4.2.3 Az akadályozó játékos kijelölheti a manővert akadályozni kívánó karaktereket.
- ◆ 4.2.4 Konfliktus akkor alakul ki, ha az ellenfél állított ki akadályozó karaktert/karaktereket.

#### 4.2.4.1 Konfliktus

- ◆ 4.2.4.2 Az aktív játékos maximum 3 lapot tehet a Történetsorába.
- ◆ 4.2.4.3 A Passzív játékos maximum 3 lapot tehet a Történetsorába.
- ◆ 4.2.4.4 A Történetsor első helyén lévő (vagy a későbbi fejezetekben következő) lapok mindkét játékosnál egyszerre felfedésre kerülnek.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE



- ◆ 4.2.4.5 Az Aktív játékos dönt, hogy kijátssza-e a Történetsor aktuális helyén lévő lapot az összes költség megfizetésével (Arany, Lélek, létrehozó megjelölése, célpont kiválasztása). Ha úgy dönt, hogy nem játssza ki a lapot, akkor az automatikusan Máglyára kerül.
- ◆ 4.2.4.6 A Passzív játékos dönt, hogy kijátssza-e a Történetsor aktuális helyén lévő lapot az összes költség megfizetésével (Arany, Lélek, létrehozó megjelölése, célpont kiválasztása). Ha úgy dönt, hogy nem játssza ki a lapot, akkor az automatikusan Máglyára kerül.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- ◆ 4.2.4.7 Az Aktív, majd a Passzív játékos által kijátzott lapok kifejtik hatásukat.
- ◆ 4.2.4.8 A Történetsor minden további lapjánál az 4.2.4.4-től kezdődően az 5 - 6 - 7 lépések ismétlődnek, amíg a Történetsor ki nem ürül.

- ◆ 4.2.4.9 Konfliktus kiértékelése. Ikonegyezőség esetén a kezdeményező játékos nyeri a manővert.
- ◆ 4.2.4.10 Mindkét játékos húzhat 1 lapot tetszőlegesen a Cselekmény vagy Eretnek paklijából.
- ◆ 4.2.4.11 A sikeres játékos, kap 1 aranyat.
- ◆ 4.2.4.12 Mindkét játékos manőverben résztvevő karakterei Cselekvésképtelenné válnak.
- ◆ 4.2.4.13 A manőver sikerességéért járó Következmény létrejön (a játékos Lelkeket kap, az ellenfél lapokat dob el a paklija tetejéről, a Kivégzés szintje emelkedik).

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- 4.2.4.14 A manőver véget ér (győzelmi feltételek vizsgálatára).
- 4.2.4.15 Minden napszakkal rendelkező lap fordul egyet.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

#### 4.2.5 Ha nem alakult ki Konfliktus, akkor a kezdeményező sikeres.

- 4.2.5.1 A kezdeményező játékos manőverben részt vett karakterei Cselekvésképtelenné válnak.
- 4.2.5.2 A manőver sikerességéért járó Következmény létrejön (a játékos Lelkeket kap, az ellenfél lapokat dob el a paklija tetejéről, a Kivégzés szintje emelkedik).
- 4.2.5.3 A manőver véget ér.
- 4.2.5.4 Minden napszakkal rendelkező lap fordul egyet.

#### 4.3 Passz

- 4.3.1 Az éppen soron következő játékos nem választ manővert, Passzol.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- 4.3.2 Ha ezt az akciót egy Passz akció előzte meg, akkor a Cselekmény fázis véget ér.

## 5. EPILÓGUS FÁZIS

- 5.1 Mindkét játékos eldobhat 1 lapot a kezéből.

### DEUS EX MACHINA KULCSSZÓ HASZNÁLATÁNAK LEHETŐSÉGE

- 5.2 Minden Forduló időtartamú lap Máglyára kerül. Minden Forduló időtartamú hatás érvényét veszti.
- 5.3 Az Aktív játékos lesz a Passzív játékos és a Passzív játékos lesz az Aktív játékos a következő Fordulóban.
- 5.4 Véget ér a Forduló. Új Forduló kezdődik – a 2.0 pontoktól.