BIRODALOM
BAJNOKA
JÁTÉKSZABÁLY

Róma, a Római Birodalom fővárosa a Krisztus utáni 115. esztendőben: A császár mérhetetlenül dühös volt. Éjszakába nyúlóan tanácskozott parancsnokaival, Róma következő, a barbárok elleni sorsdöntő hadjáratának részleteit vitatták meg. Alig néhány órát pihenhetett, mikor legbizalmasabb rabszolgája felébresztette: — Dominus, titokzatos férfi érkezett a palotába. Azt mondja, veled van beszéde.

A császár haragjánál csak csodálkozása volt nagyobb. Vajon mit láthattak emberei a messzi földről érkezett vándorban? Hogyan vetemedhettek olyan arcátlanságra, hogy felverjék legmélyebb álmából?

Még akkor is ezen gondolkodott, mikor katonái gyűrűjében megjelent a harcedzett veterán. Az uralkodó tekintete csak röviden időzött el a férfin, pillantását azonnal foglyul ejtette a vándor kezében tartott trófea. Az idegen látta a császár megdöbbenését és érdeklődését. Magabiztosan, erőtől duzzadó hangon szólalt meg: — Dominus, elmesélném neked a történetemet...

Áttekintés

A birodalom bajnoka társasjátékban a résztvevők **(2–4 játékos)** egy-egy ókori nép harcosának bőrébe bújhatnak. Feladatuk, hogy kiválasztottként, elsőként győzzenek le egy legendás mitológiai lényt. Küldetésük nem veszélytelen, de ha sikerrel járnak, akkor jutalmuk a mérhetetlen gazdagságon és a Birodalom Bajnoka címen túl az örök **DICSŐSÉG**.

A JÁTÉK ELEMEI

A birodalom bajnoka társasjáték dobozában a következő komponensek találhatóak:

1 játéktábla – A Római Birodalom térképe
5 hős figura
5 kétoldalú karakterlap (hősönként 1)
5 hősjelölő
40 Tulajdonságjelölő (hősök)
25 szentélyjelölő
5 szörnylap
9 Tulajdonságjelölő (ellenfelek)
2 dobókocka

252 kártyalap:
48 harci kártya – 20 támadás/védekezés törzs, 6 támadás/védekezés fej, 8 támadás/védekezés kéz, 8 támadás/védekezés láb, 6 ihletett harc
25 fegyveres harci kártya - 5 támadás/védekezés törzs, 5 támadás/védekezés fej, 5 támadás/védekezés kéz, 5 támadás/védekezés láb, 5 ihletett harc
10 népre jellemző kezdőfegyver
35 tárgykártya
18 eseménykártya
75 történetkártya
30 régiókártya (6 minden játékosnak)
8 tartománykártya (különböző ikonokkal)
3 ellenfélkártya

A JÁTÉK ELEMEINEK ÁTTEKINTÉSE

Játéktábla – Térkép

A játéktábla a Római Birodalmat, a Földközi-tenger térségét ábrázolja a Krisztus utáni 115-ös esztendőben. A térkép 48 tartományból áll, melyek 6 régióba tömörülnek. Az eltérő tartományokat eltérő ikonok jelzik, a régiókat pedig különböző színek jelölik a térképen. A játék során a hősök a táblán kalandoznak és próbálnak mihamarabb rábukkanni a legyőzendő mitológiai lényre. Ehhez **HAT** információtöredéket kell összegyűjteniük. A játéktáblán nyolc várost (A) és öt titkos szentélyt (B) is találunk.

Hős figura

Ezek a kartonból készült figurák jelképezik a hősöket és jelölik helyüket a térképen.

Karakterlap

A karakterlapokon a hősök tulajdonságai, tárgyai és a birtokukban lévő információk találhatóak meg. A karakterlap jobb szélén (A) látható illusztrációja, a bal oldalon pedig a nevét, képviselt nemzetét láthatjuk (B). Kalandjainak kiinduló helye a jobb alsó sarokban olvasható (C). A kőtábla mutatja meg azt, hogy a játék során eddig mely titkos szentélyeket kereste fel (D).

A karakterlap jobb és bal oldalán (E) jelölhetjük, hogy milyen fegyverekkel, tárgyakkal rendelkezik hősünk. A kialakított helyek száma is jelzi, hogy összesen **NÉGY** tárgy lehet a birtokunkban. A tábla alsó felében öt sávot találunk (F): az első sáv jelöli tapasztalati pontjainak számát (), a második a harcértékét mutatja meg (). Ez alatt található a kezdeményezés (), majd az életerejét láthatjuk (). Az aranyaink számát jelölő sáv helyezkedik el legalul (). Minden sávon a bekarikázott érték hősünk kezdőtulajdonságait jelöli. A karakterlap két oldalas, lévén a játék elején két kezdőtulajdonságból választhatunk ki majd **EGYET** számára.

Hősjelölő

A hősjelölőket a Sorssávon (lásd később) való mozgáshoz használhatjuk fel.

Tulajdonságjelölő (hősök)

A jelölőkkel tartjuk számon a karakterlapunkon található sávokon, hogy hősünk mennyi tapasztalati ponttal bír (🧠), mekkora a kezdeményezés értéke (👟), mekkora a harcértéke (⚔), mennyi a életereje (❤️). Utóbbi három tulajdonságot a játék során tapasztalati pontjainkból fejleszthetjük, és előfordulhat az is, hogy a harc során ideiglenesen veszítünk belőlük. Éppen ezért ezeknél kétféle színű jelölőt használunk. A fehér alapú az aktuális értéket mutatja, a sárga alapú pedig a maximálist.

Az aranyaink számát a 🪙 ikont tartalmazó jelölő ábrázolja.

Szentélyjelölő

Egy titkos szentélyt a hősök csak egyszer kereshetnek fel, hogy információt nyerjenek. Éppen ezért, ha egy titkos szentélyben már jártunk, akkor ezt a jelölőt lehelyezzük a hősök karakterlapjának megfelelő mezőire, jelezve, hogy többször nem látogathatjuk meg.

Dobókocka

A két dobókockát használják majd a hősök arra, hogy milyen véletlenszerű hatás éri őket az esemény-, illetve történetkártyák felhúzásakor. A dobókockák harcban is hasznosak, segítségükkel határozzuk meg kié a kezdeményezés egy-egy harci fordulóban. A történetkártyákon gyakran szerepel az a szöveg, hogy „Dobj dó-tal!". Ilyenkor is a kockára lesz szükségünk.

Szörnylap

A szörnylap jobb oldalán látható a lény illusztrációja (A). Bal oldalán rövid történetet olvashatunk a legendás bestiákról (B), valamint itt találhatjuk meg speciális tulajdonságának leírását is (C). A szörnylap alján pedig három sáv jelzi harcértéküket, kezdeményezésüket és életerejüket (D).

Ellenfélkártya

Ha hősünk harcba keveredik valakivel, akkor ezt a kártyát használjuk az ellenfél tulajdonságainak megjelenítéséhez. Itt is három sávot találunk, melyen jelölhetjük az ellenfelek harcértékét, kezdeményezését, illetve életerejét.

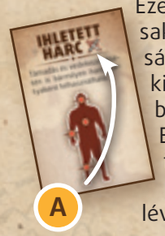
Tulajdonságjelölő (ellenfelek)

Ezekkel, a zöld alapú jelölők mutatják meg az ellenfélkártyán, hogy a szemben állónak mekkora a harcértéke (⚔), mekkora a kezdeményezése (👟) és az életereje (❤️).

Harci kártya

Ezeket a lapokat használjuk majd a harc során. A harc kezdetén mindenki annyit húz majd belőlük, amennyi a harcértéke.

Fegyveres harci kártya



Ezek a lapok szintén a harc során használatosak. Mindenki a kezében lévő fegyverek leírásánál található típusú kártyával egészíti majd ki harci kártyáit. Ez a laptípus szinte mindenben megegyezik egyébiránt a harci kártyával. Egyedüli kivétel a jobb felső sarokban található két, egymást keresztező kard ikon (A). Ez jelzi, hogy ezeket a kártyákat a birtokunkban lévő fegyverek miatt kapjuk meg.

Népre jellemző kezdőfegyver

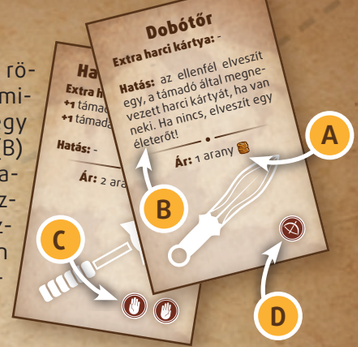
A játék kezdetén minden hős magához vesz majd a népére jellemző kezdőfegyverek közül **EGYET**. Hogy kié melyik, azt a hős rajza jelzi a kártyán (A).

A lapon egy rövid leírás található, hogy milyen előnyöket jelent egy-egy adott fegyver birtoklása. (B) A kártyán arról is olvashatunk, hogy a fegyver használatához egy vagy két kézre van-e szükség. (C) Külön ikon jelöli a távolsági fegyvereket (D).

Tárgylap

Kalandozásaink során több helyről is vásárolhatunk tárgylapot. Ezek szintén különböző előnyöket biztosítanak majd. Akadnak közöttük fegyverek éppúgy, mint pajzsok és páncélok. Találunk közöttük olyat is, amely begyógyítja sebeinket vagy könnyebbé teszi mozgásunkat a táblán. A kártya közepén található (A), hogy az adott tárgylap megvásárlásáért mennyi aranyat kell fizetni. Tárgyból egyszerre maximum **NÉGY** lehet hősünknél.

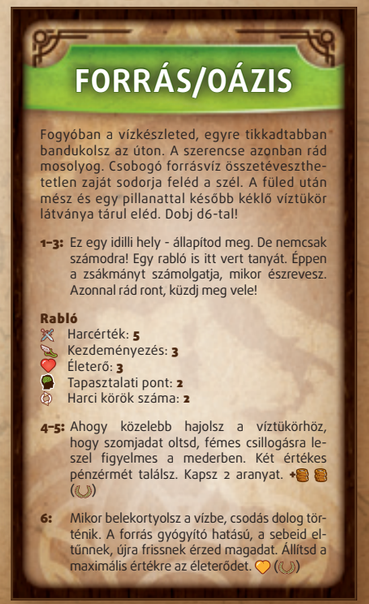
A fegyvereknél a lapon egy rövid leírás található, hogy milyen előnyöket jelent egy-egy adott fegyver birtoklása. (B) A kártyán arról is olvashatunk, hogy a fegyver használatához egy vagy két kézre van-e szükség. (C) Külön ikon jelöli a távolsági fegyvereket. (D)



Eseménykártya

Az eseménylapok az egész Római Birodalmat érintő hatásokat jelenítik meg. Minden kör elején húzunk a pakliból és az adott lap hatása (A) az egész körben érvényesül majd.

Történetkártya



Történetkártya egy különleges eseményt, találkozást jelképez, mely segítheti vagy hátráltathatja hősünket végső célja elérésében. A történetkártyát felhúzásakor felolvassuk és végrehajtjuk a rajta található utasításokat. A történetkártyák nehézségi szintje különböző, találunk közöttük könnyű, közepes és nehéz történéseket, kalandokat egyaránt. A három nehézségi szintet a játékban eltérő ikonok és színek jelzik.

Régiókártya

Minden hős rendelkezik hat régiókártyával. Ha a játék során információt szerzünk, akkor ezekből a lapokból **VÉLETLENSZERŰEN** eldobunk egyet. **ÖT** információt kell begyűjtenünk, hogy a végén egyetlen egy kártya jelölje meg azt a régiót, ahol a legyőzendő szörnyet megtalálhatjuk.

Tartománykártya

A tartománykártyákra akkor lesz szükségünk, amikor már sikeresen összegyűjtöttünk **ÖT** információt. Mikor megszerezzük a **HATODIKAT**, akkor ebből a paklikból húzunk, ami megadja majd a legyőzendő mitológiai lény pontos tartózkodási helyét.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Nyissuk ki a táblát és helyezzük a játéktér közepére! Ezt követően formáljunk három, lefelé fordított paklit történetkártyákból (könnyű, közepes, nehéz). Az eseménykártyákat helyezzük a játéktábla „Eseménykártya húzópakli” elnevezésű mezőjére (A). Ugyancsak alakítsunk ki egy-egy lefordított paklit a tárgylapoknak (B) és a harci kártyáknak (C). A fegyveres harci kártyákat képpel felfelé helyezzük el (D).

2. **VÉLETLENSZERŰEN** vagy akár **MEGEGYEZÉS** alapján válasszuk ki, hogy ki melyik hőst személyesíti meg a játékban. Vegyük magunkhoz a karakterlapot és a népére jellemző **KÉT** kezdőfegyverből válasszunk **EGYET**. Ezt követően minden hős a két kezdőtulajdonsága közül kiválaszt **EGYET** és arra az oldalára fordítja a karakterlapot, mely az adott tulajdonságot mutatja.

3. Helyezzük a jelölőket az azonos ikonnal bíró sávok bekarikázott értékeire (E). Nézzük meg a karakterlapon, hogy melyik tartományban kezd a hős és helyezzük le a megfelelő helyre az őt jelképező figurát.

4. Minden hős **HÁROM** aranyat kap a játék kezdetén.

5. Minden hős dönthet úgy, hogy az aranyaiból további felszerelést vásárol. Ennek menete: véletlenszerűen felcsap **KÉT** lapot a tárgykártyák közül. Ha elegendő arannyal rendelkezik, akkor vásárolhat belőlük **EGYET**. A meg nem vásároltakat visszakeveri a pakliba.

6. A hősök vegyék magukhoz a régiókártyáikat (F).

7. A szörnylapot egyelőre tegyük félre (G).

8. A játékot az kezdi, aki utoljára olvasott mitológiai témájú könyvet vagy a leginkább hasonlít egy jégóriásra.

Most már készen állunk, induljon a kaland!

A KÖR MENETE

1. Eseménykártya felhúzása, a rajta szereplő szöveg felolvasása, hatás végrehajtása.

2. A hősök fordulója:

A. Akciók

B. Ha szükséges, akkor történetkártya felhúzása, a rajta szereplő hatás végrehajtása

C. A játék vége felé, ha hat információ birtokában vagyunk és sikerült a mitológiai lény tartózkodási helyére mozognunk, akkor választhatunk, hogy történetkártya felhúzása helyett inkább megküzdünk vele.

ESEMÉNYKÁRTYA FELHÚZÁSA

Minden kör elején a kezdőjátékos felhúz egyet az eseménykártyákból, felolvassa a rajta szereplő szöveget, majd lehelyezi a lapot a játéktér „Aktuális eseménykártya" elnevezésű mezőjére. Az eseménykártya hatása az **EGÉSZ KÖRBEN** érvényesül, tehát a rajta olvasható történés **MINDENKIRE** vonatkozik.

Példa: *Vili a kezdőjátékos. Felhúzta a Csapadékos idő elnevezésű eseménykártyát. Hangosan felolvassa szövegét, majd ismerteti a hatását: „ebben a körben a felfedezés akció kiválasztásakor 1-gyel kevesebbet lehet lépni a táblán". A kártya hatása tehát az egész körre hat, minden játékos a saját fordulójában eggyel kevesebbet léphet, ha a felfedezés akciót választja.*

AKCIÓK

A hősök többféle akcióból választhatnak, melyek a következők:

1. Karavánkíséret - Hősünk egy helyi kereskedő szolgálatába áll és segíti árujának biztonságos célba jutását.

Hatása: a hős **EGY TARTOMÁNYT** mozoghat a táblán és **EGYGYEL** növelheti aranyai számát.

MEGJEGYZÉS: karavánkíséretnél a ló előnyös tulajdonságát **NEM** használhatjuk!

2. Felfedezés – Hősünk úgy dönt, felfedezi a Római Birodalmat.

Hatása: a hős **KÉT TARTOMÁNYT** mozoghat a táblán. Ha rendelkezik lóval, akkor **HÁRMAT**! Emellett, lévén felderítette az ismeretlent, **EGY** tapasztalati pontot is kap.

3. Hajóút – Ha a hős tengeri mezővel érintkező tartományban tartózkodik, akkor hajóra szállhat.

Hatása: KÉT arany befizetése ellenében a hős egy tengeri mezővel érintkező tartományból egy másik tengeri mezővel érintkező tartományba utazhat a Földközi-tengeren (tehát **KIZÁRÓLAG** a Földközi-tengeren, a térképen Mare Internumként szerepel).

A hajózás az ókorban kockázatot is rejtett magában. Éppen ezért, ha valaki úgy dönt, hogy hajóra száll, akkor dobjon az egyik dobókockával. 1-ES érték esetén hajótörést szenvedett és bár célját eléri, elveszíti egy **ÁLTALA VÁLASZTOTT** tárgyát.

4. Helyi megbízások elfogadása – Hősünk felajánlja szolgálatait a helybélieknek.

Hatása: Hősünk ebben a fordulójában **NEM** mozog, majd két lehetőségből választhat. Vagy **KÉT** tapasztalati pontot szerez vagy **KÉT** arannyal növeli vagyonát. Ha ezt az akciót választjuk, akkor **NEM HÚZUNK** történetkártyát!

MEGJEGYZÉS: A „Helyi megbízások elfogadása" akciót kétszer egymás után **NEM** választhatjuk!

5. Lábadozás - A sérült hős pihenéssel, gyógyulással tölti idejét.

Hatása: A hős ebben a fordulójában **NEM** mozog, életereje a maximumra gyógyul, ha városban tartózkodik. Ha várossal nem rendelkező tartományban teszi ugyanezt, akkor **KÉT** életerőt gyógyul. Ha ezt az akciót választjuk, akkor **NEM HÚZUNK** történetkártyát!

6. Titkos tanok megismerése – Ezt a cselekedetet akkor választhatja hősünk, ha előző fordulóját egy **TITKOS SZENTÉLLYEL** rendelkező tartományban fejezte be.

Hatása: A hős befizet **KÉT** aranyat és megszerez **EGY** információt. Ha ezt az akciót választjuk, akkor szintén **NEM HÚZUNK** történetkártyát!

MEGJEGYZÉS: A térképen összesen **ÖT** titkos szentélyt találunk. Minden helyről csak **EGY** információt gyűjthetünk be, ugyanazt a helyet ugyanaz a hős **NEM** használhatja többször információszerzésre. Ha valaki információt szerzett egy titkos szentélynél, akkor a karakterlapján jelöli, hogy melyik titkos szentélyben járt már.

Ha egy játékos befejezte akcióját, a tőle balra ülő következik.

RÉGIÓK, TARTOMÁNYOK és VÁROSOK

A játéktáblán hat régiót találunk, ezeket különböző szín jelzi. Minden egyes régió nyolc tartományból áll. A tartományok különbözőségét elnevezésük jelzi. Emellett mindegyik tartomány neve felett egy ikont is találunk. Nyolc különböző szimbólumot láthatunk. Ezek: söröskorsó, amfóra, kosár, táborttűz, papirusztekercs, nyílvessző, kard és kincsesláda. Ez utóbbiaknak a **TÖRTÉNET- ÉS TARTOMÁNY KÁRTYÁK FELHÚZÁSAKOR** lesz szerepük.

Nyolc tartomány rendelkezik várossal is. Ennek lényege, hogy ha az akciónkat a városban **FEJEZZÜK BE**, akkor a **KÖRÜNK VÉGÉN** dönthetünk úgy, hogy felkeressük a helyi piacot. Ez annyit tesz, hogy a **TÁRGYPAKLI** lapjai közül felcsapunk **HÁRMAT**, melyekből **EGYET** az árának kifizetése után megvásárolhatunk. A meg nem vett lapokat visszakeverjük a tárgypakliba.

MEGJEGYZÉS: A helyi piac felkeresése **NEM** minősül akciónak.

TÖRTÉNETKÁRTYÁK

Ha a harcosunk befejezte mozgását a karavánkíséret vagy a felfedezés vagy a hajóút akciója során, akkor történetkártyát kell húznia. Háromféle történetkártyából húzhatunk. Az első, a könnyű történéseket jelöli. A másodikban találjuk a közepes nehézségű történéseket, míg a harmadikban a nehezeket. A harcos csak a tartomány ikonjával megegyező ikont tartalmazó pakliból húzhat. A könnyű történések jele a söröskorsó, az amfóra és a kosár. A közepeseket a tábortűz, a papirusztekercs és a nyílvessző ikon jelöli. A legnehezebb kalandokkal a kard és kincsesláda ikonnal ellátott történetkártya pakliban találkozhatunk.

Ha hősünk felhúzta a történetkártyát, akkor hangosan felolvassa a lapon található szöveget és végrehajtja az ott leírtakat.

Példa: *Dani kihúzta a közepes történetkártya pakliból a „Mars isten szolgálói” elnevezésű történetet. Ennek szövege: Titokzatos, monoton dallamot kántáló csuklyás alakok közelednek feléd az úton. Jellegzetes, az egyszerű emberek számára ijesztő aura lengi őket körül. Téged azonban nem olyan fából faragtak, hogy furcsaságuk megijesszen. Beszédbe elegyedsz vezetőjükkel. Megtudod, ők Mars isten harcos szolgálói és bátorságod jutalmaként beavatnak istenük egyik titkos tanításába. Egy egyszerű meditációs gyakorlatot mutatnak, amely segít figyelmen kívül hagyni a harctéri fájdalmat. Növeld eggyel maximális életerődet!* +❤️
Dani tehát végrehajtja a kártya hatását, eddigi maximális életerejét, ami öt volt, hatra növeli, tehát a sárga hátterű, szívet mutató jelölőjét egyel feljebb tolja az életerőt jelző sávon. Ilyenkor aktuális életereje is nő, tehát a fehér hátterű, szívet mutató jelölőjét is feljebb tolja eggyel.

MEGJEGYZÉS: Egyes történetkártyákon szerepel a „Vedd magad elé a kártyát!” szöveg. Ilyenkor a kártyát megtartjuk, jelezve, hogy milyen hatás vár a hősre a következő körben! Ha felhasználtuk, utána tegyük a dobópakliba.

HARC

A történetkártyákon gyakran szerepel olyan konfliktus, amiből csak harc árán tud kikeveredni hősünk.

Előkészületek

A harc során a főhősök ellenfelét mindig az adott játékostól **JOBBRA** ülő játékos személyesíti meg.

A harc kezdetén mindkét fél felhúzza a harcértékének megfelelő számú lapot a **HARCI KÁRTYA** pakliból. Ehhez adódnak még a fegyverek biztosította extra lapok is, melyeket a **FEGYVERES HARCI KÁRTYA PAKLIBÓL** veszünk magunkhoz.

Távtámadás

A közelharcot megelőzően minden harcban érintett fél **EGYSZER** használhatja **EGY** távolsági fegyverét. Ha ez megtörtént, akkor **AUTOMATIKUSAN** a közelharc következik.

MEGJEGYZÉS: a távolsági fegyvereket nyíl ikon jelöli a tárgylapokon.

A közelharcot megelőzően el kell döntenünk, milyen fegyverrel indulunk a csatába. Harc közben nem cserélhetjük le a választott harceszközt.

Példa: *Krisztina úgy dönt, csatabárddal indul harcba, annak ellenére, hogy van egy rövidkardja és egy közepes pajzsa is. Később rájön, hogy ez nem volt túl jó döntés, lévén, hasznos lett volna számára a pajzs előnyös tulajdonsága. De változtatásra már nincs lehetősége.*

MEGJEGYZÉS: kétkezes fegyver mellé más fegyvert vagy pajzsot nem párosíthatunk!

A harc menete

A harc körökből áll, egy harci kör addig tart, míg valamelyik félnek el nem fogynak a harci kártyái. Kisebb egység a harci forduló, melynek során pedig az egyik fél támad, a másik védekezik.

Kezdeményezés

Már az első harci fordulóban dönteni kell arról, ki lesz a támadó. Mindkét oldal dob a hatoldalú kockával, majd hozzáadja kezdeményezés képességének értékét. Akinek az értéke magasabb, az kezdi a harcot, ő lesz a támadó fél.

A támadó választ a harci lapok közül egyet, amit kijátszik. A védekező fél a kézben tartott lapjaiból próbálja kivédeni a támadást, egy **UGYANOLYAN** lapot kell letennie. Ha nem tud ugyanolyan lapot letenni, akkor megsebződik. Majd véget ér a **HARCI FORDULÓ**.

Ezután mindkét fél újra dob a dobókockával, az értékhez hozzáadják kezdeményezés képességük értékét. Ha a védekező értéke magasabb, akkor ő lesz a következő harci körben a támadó. Ha a védekező 6-ost dob, automatikusan átveszi a támadást. Ha mindketten 6-ost dobnak, a magasabb kezdeményezésű játékosé a támadás lehetősége. Ha valamelyik fél 1-est dob, akkor automatikusan elveszíti a kezdeményezést. Ha mindketten 1-est dobnak, a magasabb kezdeményezésű játékosé a támadás lehetősége.

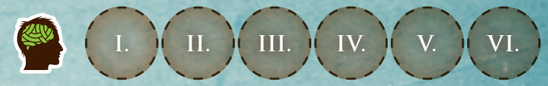
MEGJEGYZÉS: Döntetlen érték esetén mindig a hős a támadó!

MEGJEGYZÉS: Néhány harci kártyán az alábbi felirat olvasható: „Ha ezzel a lappal védesz ki egy támadást, akkor a következő támadás joga automatikusan a tiéd (dobás nélkül)!” Ez azt jelenti, hogyha egy ilyen lappal kivédtünk egy támadást, akkor a következő körben automatikusan a mienk a kezdeményezés, **NEM** kell tehát dobni.

A legtöbb harc valamelyik fél haláláig tart, de egyes történetkártyák azt is jelölik, hogy hány harci körből áll a csata. Ha valakinek elfogy valamennyi harci kártyája, **MINDENKI** újrahúzza a harci lapjait és új harci kör kezdődik. Az a fél, akinek nem fogyott el minden lapja, **MAXIMUM KETTŐT** megtarthat belőlük (ilyenkor annyival kevesebbet húz, mint amennyi a kezében maradt). De dönthet úgy is, hogy valamennyit lecseréli. Ha nem tudjuk legyőzni ellenfelünket a történetkártyán megadott harci körök végéig, akkor **ELMENEKÜL** és nem kapjuk meg a legyőzéséért járó tapasztalati pontot.

Tapasztalati pont

Ha egy ellenfél életereje nullára csökken, akkor meghal és megkapjuk az érte járó tapasztalati pontot. Jelöljük ezt a fej ikont ábrázoló jelölő mozgatásával a karakterlap tapasztalati pont sávján.



Kalandjaik során a hősök meglévő tapasztalati pontjaik felhasználásával fejlődhetnek. A legyőzött ellenfelekért tapasztalati pont jár, melyeket a karakterek **KÖRÜK SORÁN BÁRMIKOR** beválthatnak:

- **4 pontért** növelhetik eggyel **kezdeményezésüket**.
- **3 pontért** növelhetik eggyel **maximális harcértéküket**.
- **2 pontért** növelhetik eggyel **maximális életerejüket**. Ilyenkor aktuális életerejük is nő.

MEGJEGYZÉS: Harc közben **NEM** költhetjük el tapasztalati pontjainkat, **NEM** fejleszthetjük hősünket!

MEGJEGYZÉS: Mikor maximális életerőnket növeljük, akkor az aktuális életerőnk is nő eggyel!

Vereség a harcban

Előfordulhat olyan eset, hogy a hős vereséget szenved egy harcban, életereje a nullára csökken. Ekkor nem hal meg, hanem veresége színhelyén marad. Aktuális életerejét kettőre emeljük. Ugyanakkor büntetésként elveszíti aranyai felét (felfelé kerekítve) és egy tárgyát. Utóbbit a tőle **BALRA** ülő játékos választja ki – népre jellemző kezdőfegyver **NEM** választható.

Ha végső ütközetben, a mitológiai lénytől szenvedünk vereséget, akkor a fent leírtakon túl a hős a szörny nyomát is elveszíti. Ez annyit tesz, hogy egy információval szegényebb lesz: keverjük vissza a tartománykártyát a többi közé. Amíg a hős újabb információt nem szerez, nem tudja meg a mitológiai lény hollétét. Jól fontoljuk meg tehát, hogy mikor szánjuk rá magunkat a végső ütközetre!

MEGJEGYZÉS: Ha valaki harcol, akkor is, ha veszít, kap **EGY** tapasztalati pontot. Ha nyer, akkor a győzelemért járó tapasztalati pontot is megkapja.

Példa a harcra: *Jenő a római légionáriust, Labienust személyesíti meg. Utazása során találkozik egy testőrrel, akivel harcot kezdeményez. Labienus harcértéke hét, tehát Jenő hét lapot húz fel a harci pakliból. A testőr harcértéke hat, az ellenfelet Jenőtől jobbra ülő Gábor személyesíti meg, ő hat lapot húz fel a pakliból.*

*Elsőként mindkét fél **EGYSZERRE** használhatja távolsági fegyverét. Mivel Gábornak ilyen nincs, ezért csak Jenő érintett. Jenő elhajítja pilumát. Ennek hatása az, hogy az ellenfél elveszíti két harci lapját. Gábor eldob két lapot, már csak négy marad a kezében. Kezdetét veszi a közelharc.*

A testőr kezdeményezése négy, Labienusé három. Mindketten dobnak. Gábor (testőr) hármat dobott, míg Jenő (Labienus) kettőt. Gábor kezdi tehát a közelharcot.

Gábor kijátszik egy „támadás/védekezés törzs" lapot. Jenőnek van ilyenje, lerakja és kivédi a támadást.

Ezután mindkét fél dob a kockával és a dobott értékhez hozzáadják a kezdeményezésüket. Gábor négyet dobott, Jenő ötöt. Mindkettőjük kezdeményezése így nyolc. Döntetlen esetén a hős nyer, ezért Jenő támadhat. Lerak egy „támadás/védekezés láb" lapot. Gábornak már csak három lapja maradt és nincs közte „támadás/védekezés láb" lap. Valamit azonban tennie kell ilyenkor is. Lerak egy „támadás/védekezés törzs" lapot és elszenvedi a sebzést. Életereje lecsökken eggyel, ráadásul a harc idejére a lábsérülése miatt csökken a kezdeményezése is négyről háromra. Mindkét változást jelzi az ellenfélkártyán.

Újabb dobás következik, hogy eldöntsék, ki támadhat. Jenő hármat dob, Gábor is. Hozzáadják kezdeményezésüket. Mivel Gábornak megsérült a lába, ezért az eredmény újra döntetlen. Ez megint Jenőnek kedvez. Lerak egy „támadás/védekezés fej" lapot. Gábornak már csak két lapja van, de szerencséjére akad közte egy „támadás/védekezés fej" lap. Így nem sérül meg.

Jön a negyedik harci forduló, megint dobnak. Gábor kettőt dob, Jenő egyet. Bár az eredmény döntetlen, de az egyes dobás miatt Jenő elveszíti a kezdeményezést, Gábor támadhat. Lerakja utolsó lapját, ami egy „támadás/védekezés törzs". Ebből Jenőnek is van, kivédte a támadást.

Gábor lapjai elfogytak, ezért véget ér az első harci kör. Mindannyian újrahúzzák a lapjaikat. Jenő kezében még maradt három lap, ebből kettőt akár meg is tarthat. Végül egyet eldob és felhúz még hatot (a harcértékének megfelelően hét lap lesz a kezében). Gábort már nem gátolja pilum, ezért ő is felhúz hat lapot. A csata a második harci körrel folytatódik.

Harc több ellenféllel szemben

Előfordulhat, hogy harcosunkra egynél több ellenfél támad. Ilyenkor minden ellenfelet egy-egy másik játékos irányít! A normál harcnak megfelelően, minden fél felhúzza a harcértékének megfelelő harci kártyát, illetve, ha rendelkezik fegyverrel, akkor a fegyveres harci kártya pakliból is húz, majd mindegyik harci fél használja a távolsági fegyverét. Ezután megkezdődik a közelharc. Eldöntik, melyik félé a kezdeményezés, a hősé vagy az ellenfeleié.

MEGJEGYZÉS: nem minden ellenfél dob külön-külön kezdeményezést, hanem **EGYETLEN** dobás határoz a támadó személyéről. Mindig a **LEGMAGASABB** kezdeményezéssel bíró ellenfél dob a csoport nevében!

A támadó fél/felek kijátsszák a támadó lapot. Ha a hős a támadó fél, kiválasztja, melyik ellenfelét támadja, és annak az ellenfélnek kell a megfelelő harci kártyát kijátszania. Ha nem tud ugyanolyan lapot tenni, a szabályoknak megfelelően azonnal elszenvedi a sebzést.

Ha a támadó fél nem a hős, akkor mindegyik ellenfél kijátszik egy-egy harci lapot. A hősnek **MINDEGYIK** támadásra ugyanolyan harci kártyát kell tennie. Ha ez nem sikerül, sebződik **MINDEN** olyan harci lap után, amelyet nem tudott kivédeni.

MEGJEGYZÉS: a sebzést/életerőt/kezdeményezést minden ellenfél külön-külön tartja nyilván.

Több ellenfél esetén mindegyik legyőzése után jár tapasztalati pont. A történetkártya pontosan jelöli, hogy mennyi.

Példa: *Jenő kihúzta az „Adószedő" történetkártyát. Mindhárom ellenféllel meg kellett küzdenie, de a harci körök lejártáig csak kettőt küldött a másvilágra. Az elsőért és a másodikért is egy tapasztalati pontot kap. Ezenfelül további egyet, mert harcolt. Tehát összesen három tapasztalati ponttal gazdagodott.*

Harc több ellenféllel

Vili kihúzta a történetkártya pakliból az Éhező földművesek elnevezésű lapot. A szerencse úgy hozta, hogy két ellenféllel kell szembenéznie. Vili Jahmeszt, az egyiptomi beavatottat alakítja, kinek harcértéke hatos. Éppen ezért Vili magához vesz hat harcikártyát a pakliból. A két földművest Gyuri és Jenő személyesíti meg. Harcértékük mindössze három, ezért mindketten három-három lapot húznak a pakliból. Mivel egyik fél sem rendelkezik távtámadó fegyverrel, ezért azonnal közelharc kezdődik.

Jahmesz kezdeményezése négy, a földműveseké három. Vili négyet dob a kockával. A földművesek nevében Gyuri dob, az eredmény három. Vili kezdi a közelharcot. Úgy dönt két ellenfele közül Gyurira támad és letesz egy „támadás/védekezés törzs" lapot. Csak Gyurinak kell védekeznie! Van is ilyen lapja, ezért Vili nem okoz sebzést.

Következik a második harci forduló: Vili egyet dob a kockával, míg a földművesek nevében megint Gyuri hajít, egy ötöst. A földművesek átveszik a támadást. Gyuri kezdi, lerak egy „támadás/védekezés láb" lapot. Vilinek van ilyenje, ezért kivédi Gyuri támadását. Jenő következik, aki egy „támadás/védekezés fej" lapot játszik ki. Vilinek ilyen lapja nincs. Eldob helyette egy másikat és veszít két életerőt.

A harmadik harci fordulóban Vili négyet dob a kezdeményezésre, a földművesek nevében ezúttal Jenő dob, hármat. Vili visszaveszi a támadás lehetőségét. Vili mérlegel: Gyurinak már csak egy lap van a kezében, míg Jenőnek még kettő. Úgy dönt, Gyuri a könnyebb célpont, ezért egy „támadás/védekezés törzs" lappal támad rá. Gyuri kezében már nincs ilyen lap, ezért sebződik egy életerőt. Mivel mindössze egy életereje volt, ezért az általa megszemélyesített földműves kiesik a harcból. Vilinek (Jahmesz) már csak Jenőt kell legyőznie.

A harmadik harci fordulóban újfent dobnak a kezdeményezés eldöntésére. Vili hatot, Jenő pedig kettőt. Megint Vili támadhat. Lerak egy „támadás/védekezés kéz" lapot. Jenőnek a maradék két lapjában nincs ilyenje, ezért veszít egy életerőt és egy harcértéket. Mivel Jenő is csak „eggyel él", ezért ő is kiesik a csatából. Vili nyert. Kap egy tapasztalati pontot, mert harcolt és megnézi a történetkártyán, hogy mennyi jár a földművesek felett aratott győzelemért. Az első földműves másvilágra küldéséért nem jár tapasztalati pont, a második legyőzéséért viszont kap egyet. Így összesen két tapasztalati ponttal gazdagodott.

GYŐZELEM

A győzelmet az szerzi meg, aki először küldi a halálba az egyik mitológiai főszörnyet. Megtalálásukhoz **HAT** információt kell összegyűjtenünk. Ezt kétféleképpen tehetjük meg:

Titkos tanok megismerése: Ezt a cselekedetet akkor választhatja harcosunk, ha előző fordulóját egy **TITKOS SZENTÉLLYEL** rendelkező tartományban fejezte be. **Hatása:** A harcos befizet **KÉT** aranyat és megszerez **EGY** információt.

MEGJEGYZÉS: A térképen összesen **ÖT** titkos szentélyt találunk. Minden helyről csak **EGY** információt gyűjthetünk be, ugyanazt a helyet ugyanaz a harcos **NEM** használhatja többször információszerzésre. Ha ezt a akciót választjuk, akkor **NEM HÚZUNK** történetkártyát!

Információ történetkártyákból: Történetkártyákból is szerezhetünk információt. Ennek módját mindig az adott kártyán olvashatjuk.

Példa: *Gyuri a közepes nehézségű történetkártya paklikból kihúzza a „Görög tudósok" elnevezésű lapot. Ennek szövege: a helléneknél nincs tudósabb nép a Római Birodalomban. Ezt minden kisgyermek tudja. Egyből eszedbe is jut szüleid tanítása, mikor meglátod kicsiny, senkivel össze nem téveszthető csoportjukat táborozni az út mentén. Hozzájuk csapódsz, hátha tudásukból neked is jut egy-két morzsa. Dobj d6-tal!*

1–2: *Bizalmatlan népek ezek a hellének. Bár kedélyesen elcsevegnek veled, feltett kérdéseidre nem kapsz választ. Nem történik semmi.*

3–6: *Mikor megtudják, hogy messzi földeket bejáró kalandorral van dolguk, azonnal kérdezősködni kezdenek élményeidről. - Valamit valamiért – mondod, és arra kéred őket, beszámolódért cserébe ők is meséljenek rég elfeledett, legendás lényekről. Nyíltságod imponál nekik, elnyered szimpátiájukat, megosztják veled ősi tudásukat. Kapsz 1 információt.* +

Gyuri négyest dobott, így egy információval gazdagodott.

Ha információt szerzünk, akkor vegyük magunk elé a **RÉGIÓKÁRTYÁINKAT. VÉLETLENSZERŰEN** húzzunk belőlük egyet és tegyük félre. Összesen hat régiókártyánk van, tehát öt információ megszerzését követően már csak egy marad a kezünkben. Megtudtuk tehát, hogy melyik régióban tartózkodik a mitológiai lény.

A 6. információ megszerzésekor húzzunk egy lapot a **TARTOMÁNYKÁRTYÁKBÓL**. Ebből pedig már teljesen pontosan beazonosíthatjuk, hogy hol lelhetjük meg a legyőzendő mitológiai lényt. A játék díjazza, ha valaki elsőként szerzi meg a 6. információt. Ő **VÉLETLENSZERŰEN** felhúz **HÁROM SZÖRNYLAPOT** és kiválaszthat belőlük egyet. Aki másodiknak éri el a hat információt, az ugyanezt teheti meg, ám ő már csak KÉT szörnyből választhat. A többieknek nincs lehetőségük a választásra, ők **VÉLETLENSZERŰEN** húznak fel **EGY** mitológia szörnyet maguknak.

MEGJEGYZÉS: Ha megtaláltuk a mitológiai lényt, akkor el is kell mennünk tartózkodási helyére, hogy megküzdhessünk vele.

JÁTÉKVARIÁNSOK

A sorssáv

A hősöket kalandjaik során számos pozitív és negatív történés éri. A játéktáblára nyomtatott sorssáv használatával némileg lecsökkenthető a szerencse szerepe a játékban. Ennek lényege, hogy a történetkártyákon az adott történések mellett szerepel egy halálfej vagy egy babérkoszorú ikon. Amikor az adott hőssel történik valamilyen pozitív vagy negatív dolog, akkor mozgassuk a hősjelölőt a sorssávon a megfelelő irányba. Ha valaki a sorssáv negatív részében elér a **KETTES** értékhez, akkor a következő történetkártya felhúzásánál nem **EGY**, hanem **KETTŐ** történetkártyából választhat. Ha valaki a sorssáv pozitív részében éri el a **KETTES** értéket, akkor a következő történetkártya felhúzásakor a tőle **JOBBRA** ülő játékos választja ki két lapból, hogy mivel kell szembenéznie.

MEGJEGYZÉS: A ki nem választott történetkártyákat minden esetben tegyük a **PAKLI ALJÁRA!**

Rövidebb verzió

Rövidíthetünk is a játékon, ha úgy döntünk, hogy a mitológiai lény megtalálásához hat helyett elég **ÖT** információ. Ebben az esetben, az ötödik információ megszerzésekor, amikor már csak egy régiókártya marad a kezünkben, akkor azonnal húzzunk egy tartománykártyát is!

Hősies verzió

Ha a résztvevők túl könnyűnek találják a játékot, nehezíthetik is saját boldogulásukat. Ekkor mindössze annyi a teendőjük, hogy valamennyi ellenfél (a történetkártyákból érkezőknél és a mitológiai lényeknél egyaránt) harcértékét és életerejét megnövelik **EGGYEL!**

MEGJEGYZÉS: ez a döntés a játékidőt is megnöveli!

TIPPEK A JÁTÉKHOZ

- Az első játék során, lévén még kevésbé gyakorlottak a játékosok, érdemes öt információ összegyűjtéséig játszanunk, tehát válasszuk A Birodalom bajnokának rövidebb verzióját.
- Ha városban fejezzük be körünket, akkor ne felejtsük el felkeresni a helyi piacot, hiszen egy megvásárolt holmi – legyen az éppen egy tőr vagy egy pajzs – nagy segítség lehet harcban! A ló ugyancsak hasznos társ, hiszen segítségével gyorsabban tudjuk felkeresni a titkos szentélyeket.
- Ha hősünk meghal, akkor a gyógyulás, lábadozás és aranyaink felének elvesztése miatt akár több kör hátrányba is kerülhet. Vigyázzunk tehát magunkra! Ha kevés az aktuális életerőnk, akkor kerüljük el a nehéz történetkártyákat tartalmazó paklit.
- A kezdeményezés talán a legfontosabb harci tulajdonság, törekedjünk mihamarabbi fejlesztésére!

TIPPEK A JÁTÉK MEGÓVÁSÁHOZ

- Amennyiben van rá lehetőségünk, a tartósabb használat érdekében vásároljunk kártyavédő fóliákat. A kártyák mérete 120x170 mm, illetve 41x63 mm.
- A játék dobozát elpakoláskor mindig óvatosan engedjük le, ne nyomjuk erősen, mert a beszorult levegő miatt elszakadhat.
- A kockát a játék dobozában érdemes dobálni. Ha az asztalon tesszük mindezt, akkor előfordulhat, hogy leverjük velük a karakterlapok jelölőit.

Labienus

Labienus, az ősi római nemzetség, a Cornelia ház sarja, édesapja a császár parancsára több tartományban is segítette a prefektusok munkáját. A családfő feladata a Rómába irányuló áruforgalom élénkítése volt. Munkájába már ifjúkoruk hajnalán bevonta gyermekeit, ezért a fiatal Labienus, három bátyjával együtt, számtalan alkalommal segítette, majd felügyelte a hatalmas karavánok megszervezését, útnak indítását.

Mikor Labienus betöltötte 17. életévét és jogosulttá vált a férfitóga viselésére, ellentétben a családi birtokok igazgatását választó testvéreivel, rögvest katonai szolgálatra jelentkezett. Az ifjú, mint toro (újonc) elsajátította a kardforgatás, lándzsavetés fogásait, a haditaktika művészetét. Tehetségével kitűnt kortársai közül és hamar elnyerte felettesei bizalmát.

Traianus uralkodása alatt részt vett a később Dacia tartománynak elnevezett terület elfoglalásban. Az I. Minerva légióban századparancsnok, az általa vezetett lovasegység komoly elismerést vívott ki a harcok során. A hadjárat befejeztével, katonai szolgálata végeztével visszatért Rómába. Az örök városban értesült róla, hogy atyja elhunyt, a családi vagyont pedig legidősebb testvére örökölte.

Egyik este a családi villában sétálva, látomás formájában megjelent számára Mars. A hadisten megparancsolta a harcedzett veteránnak, hogy kutassa fel és győzze le azt a legendás bestiát, melynek létezéséről sokan, de hollétéről kevesen tudnak. Labienus úgy érezte, élete új értelmet nyert. A villában már nem volt maradása, így felkerekedett, hogy beteljesítse végzetét...

Saphrax

Dacia tartomány római bekebelezése a rettegett légiók harctéri sikerei mellett a helyi törzsek jóindulatán is múlt. A két legnagyobb szarmata közösség, a jazigok és a roxolánok közül előbbiek a birodalom mellé álltak. A lovas felderítők válogatott csapatának tagja volt az ifjú Saphrax is, aki a hadjárat alatt számtalan alkalommal kitüntette magát. Azt beszélték, gyalogszerrel sehová sem ment, szinte összenőtt lovával.

Egy felderítés során a főseregtől elszakadt, a dákok által szorongatott római cohorsot fedezett fel. Gyors közbeavatkozásának hála az eltévedt egység visszatalált a derékhadhoz. A cohors vezetője, Quintus Balbus centúrió hálája jeléül átkérte csapatába a fiatal szarmatát. A veteránok hamar befogadták, a harcok szünetében megtanították a latin nyelvre és beavatták az alapvető római harci eljárások, csapatmozgások rejtelmeibe.

A hadjárat lezárultával Saphrax visszatért otthonába. Egy őszi vadászat során megpillantott egy szarvast, melyet azonnal üldözőbe vett. A vad az ott élők által csak Holdvilág-ároknak nevezett szurdokba menekült. Saphrax célba vette a sarokba szorított állatot, mikor hirtelen egy medve rontott elő a közeli erdőből. A szarmata hátasa ijedtében ledobta lovasát. Saphrax a megáradt patakba zuhant. Küzdött a vízzel, de ereje fokozatosan elhagyta. Amikor már lélekben feladta és felkészült az elmúlásra, csodálatos dolog történt. A tűzisten jelent meg előtte és alkut ajánlott. Megmenti hősünk életét, ha cserébe az ő dicsőségére legyőz egy gonosz bestiát. Az ifjú szarmatának már csak arra volt ideje, hogy rábólintson az ajánlatra, majd eljött érte a jótékony sötétség. Ki tudja, menynyi idővel később, a patak partján tért magához. Egy karcolás nem sok, annyi sem volt rajta. Öltözete az átélt viszontagságos kaland ellenére tiszta és száraz volt. Lova pedig türelmetlenül horkantott, várta lovasát. Ideje útnak indulni...

Tankréd

Tankréd őse Ariovistus, a Suebi törzs vezetője volt, aki felett Julius Caesar a gallok legyőzése után, a Rajnán átkelve elsőnek győzelmet aratott. Ariovistus, törzsének hozzá hű részével, Germania Magna tartomány északi részébe húzódott vissza. Pár évtizeddel később ott született meg Tankréd. Szülei, Gunnulf és Adelheid, az ősi istenek hitében nevelték.

Tankréd már gyermekkorában kitűnt kortársai közül, testi ereje és fékezhetetlen vadsága miatt jeleskedett a harci játékokban. Tíz évesen nagyot fordult vele a világ. Titokzatos idegen érkezett falujába, egy druida. Ulric, mert így hívták a férfit, kijelentette, Tankrédért jött. Galliába vitte a fiatal germánt, egyenesen Narbonensis tartomány szívébe vezetett útjuk.

Itt már két másik fiatal várta őket, mint később kiderült, ugyancsak rangos törzsfők egyszülött fiai. A három kölyök Ulric keze alatt érett férfivá, együtt tanulták meg a legkülönfélébb harci fortélyokat, miközben a druida arra is figyelmet fordított, hogy elméjüket pallérozza. A zárkózott öreg egy gyenge pillanatában elárulta, küldetést teljesít, Odin parancsát hajtja végre. Feladata, hogy kiképezze a kiválasztottakat. Nyolc hosszú esztendőn át tartott a felkészülés, mikor egy nap Ulric bejelentette, a tanítás ideje lejárt. Mindössze ennyit mondott és útjukra bocsátotta a zavarodott fiúkat.

Tankréd visszatért otthonába és várta a druida hívószavát. Húsz hosszú esztendő telt el. Hősünk apja örökébe lépett, törzsfőnek választották. Minden idejét lekötötte a közösség irányítása, a lelkében élő vadállat elszunnyadt. Egy nap koromfekete holló érkezett a faluba. Az állat Tankréd otthonához repült, majd mikor látta, hogy a törzsfő odahaza tartózkodik, egyenesen a vállára szállt. A germán egy üzenetet vett észre a madár lábára erősítve. A papíroson ez állt: „A többiek elbuktak. Te maradtál csak, Odin reménysége. Keress fel az otthonomban, feladatom van a számodra! Ulric". És Tankréd útra kelt, hogy beteljesítse végzetét...

Jahmesz

Jahmesz nagyapja, aki fiatal főpapként Kleopátra tanácsadó testületének tagja volt, az ország római elfoglalásakor (Kr. u. 30) menekülni kényszerült. A család álnéven, Alexandriában telepedett le. Hősünk apja, Szihathor az egyetlen fiúgyermek a családban, az alexandriai nagykönyvtárban (Muszeion) kapott munkát. Dolgos, szorgalmas, de legfőképpen okos ember lévén, Kairémón főkönyvtáros hamar befogadta a közösségbe és rábízta a legbizalmasabb iratok kezelését, nyilvántartását.

Szihathor elsőszülöttje Jahmesz. Világra jövetelekor nagy volt az öröm, különösen mikor meglátták, hogy Ré napisten jelét viseli testén. Jobb combján egy nap alakú anyajegyet fedeztek fel. Az ifjú Jahmesz apja tehetségét örökölte. Nagyapja az ősi istenekről mesélt neki, míg Szihathor révén a könyvtárban felhalmozott mérhetetlen tudásba nyerhetett betekintést. A gyermeket főként az asztrológia vonzotta, éjszakákon át tanulmányozta, elemezte a csillagok állását.

Az ifjú Jahmesz idilli világa nagyapja halálakor omlott össze. Ekkor egy ostoba elszólás miatt a temetésen kiderült, ki is volt az öregember valójában. A rómaiak a birodalom iránti hűség bizonyítása érdekében besorozták a fiatal egyiptomit. A III. Cyrenaica légióhoz került, ahol az arab betörések ellen védte a határt, hosszú esztendőkön keresztül. Egy általa vezetett, de helyettese rossz döntése miatt balsikerű rajtaütést követően bűnbaknak kiáltották ki és dicstelenül leszerelték.

Ellátmány nélkül, a sivatagban engedték útjára. A szomjhalál küszöbén állt, mikor éles fájdalom hasított jobb combjába, majd egy vakító villanást követően a földre rogyott. Mikor visszanyerte látást, már egy sólyomfejű lény, maga Ré napisten tornyosult felette: – Légy a bajnokom, Jahmesz! Hozd el nekem a szörny fejét!

Sztratosz

Sztratosz katonacsalád sarja, már szépapja is gyalogosként, falanxharcosként szolgált. Felmenői zsoldosok, egyikük ott volt a Granikosz folyónál, ahol Nagy Sándor a perzsákhoz hű tízezer görögöt lemészároltatta. Ősei később a Makedóniát vezető Perzeusz király alatt szolgáltak.

Tradíciójuk apáról fiúra szállt, a család tagjai zsoldosként keresték kenyerüket, miközben szemük előtt mindvégig a falanxharcmodor becsületének visszaállítása lebegett. Sztratosz ősei katonaként szolgálva nyomon követték Róma felemelkedését és Hellász bekebelezését a birodalomba.

Zsoldosvezérként és vaskalapos hagyománytisztelőként Sztratosz kötelességének érezte, hogy a szeszélyes Arész (a harc, háború görög istene) elvárásainak megfelelő életet éljen: megvetette a lovas harcmodort, egyedül az igaz és hithű görögökkel ápolt bizalmi kapcsolatot. Számos athéni barátja akad.

Miközben a birodalom Dacia meghódításának lázában égett, Sztratosz és hetven társa Britanniában segítette fenntartani Róma békéjét. Megbízatása lejártával hazafelé vette az irányt. Három hónapnyi fáradtságos út után érkezett meg szülőföldjére. Nem az a látvány fogadta, amire számított. Otthonát ismeretlen erő dúlta fel, faluját felégetve találta, családjának nyoma veszett. A szerettei elvesztése felett érzett bánat elvette az eszét, három napon át bolyongott céltalanul a közeli erdőben. Árész azonban nem feledkezett meg hívéről, Sztratoszt egy ősi istenek tiszteletére emelt, rég elfeledett, romos szentélyhez vezette. Belépvén a csarnokba a hoplita egy szobrot pillantott meg. Az alkotás magát a hadistent ábrázolta. Talapzatának tövében egy ősi tekercs hevert. Sztratosz remegő kézzel bontotta ki a fóliánst, melyen csak egyetlen egy, vérrel írt mondat állt: Győzd le a szörnyet és én visszaadom neked a családodat!

MUNKATÁRSAK

Játéktervező:
Molnár Pál Márton, Szél Adrián

Külső megjelenés:
Tikos Péter, Kovács Péter, Cserkuti Dávid, Kónya László

Játéktábla és a játék elemeinek megjelenése:
Kónya László

Szabálykönyv:
Molnár Pál Márton

Korrektor:
Blahut Zsuzsanna, Gecse Zoltán, Molnár-Rúzsa Krisztina

Játéktesztelők:
Blahut Viktor, Boda György, Horváth Vilmos, Komoróczki Tibor, Lengyel-Rheinfuss Péter, Lipták György, Séllei József, Streit János, Szilágyi Viktor, Tóthmihály Gergő

Kiadó:
Stormgames Kft.

A birodalom bajnoka,
magyar kiadás (C)
Stormgames Kft., 2015.

Minden jog fenntartva!

Ikonmagyarázat

- Tapasztalati pont
- Harcérték
- Kezdeményezés
- Életerő
- Maximális életerő

- Keverd meg a paklit!
- Lépj pozitív irányba a sorssávon!
- Lépj negatív irányba a sorssávon!
- Arany
- Információ

- Egykezes fegyver
- Kétkezes fegyver
- Távolsági fegyver
- Harci körök száma

Szoros, átkelő: Az ezzel az ikonnal összekötött tartományok között lehetséges a szárazföldi mozgás a térképen.

VÁLASZTHATÓ AKCIÓK

Karavánkíséret	Mozgás: 1, arany: 1
Felfedezés	Mozgás: 2, tapasztalati pont: 1
Hajóút	Mozgás: tengeri mezővel érintkező tartományból tengeri mezővel érintkező tartományba a Földközi-tengeren, ára: 2 arany (D6: 1-es érték esetén hajótörés, -1 tárgy, de célba ér)
Helyi megbízások elfogadása	Mozgás: 0, tapasztalati pont: 2 vagy arany: 2 **Nem húzunk történetkártyát! Kétszer egymás után NEM választható!**
Lábadozás	Mozgás: 0, életerő: városban maximumra, egyéb tartományban 2 **Nem húzunk történetkártyát!**
Titkos tanok megismerése	Mozgás: 0, titkos szentéllyel rendelkező tartományban információ: 1, ára: 2 arany **Nem húzunk történetkártyát!**
Helyi piac felkeresése	Ha akciónkat a városban **FEJEZZÜK BE**, akkor a **KÖRÜNK VÉGÉN** dönthetünk úgy, hogy a **TÁRGYPAKLI** lapjai közül felcsapunk **HÁRMAT**, melyekből **EGYET** az árának kifizetése után megvásárolhatunk. **A helyi piac felkeresése NEM minősül akciónak.**