

Eregion felfedezése

A 2014-es, Gondor dicsősége tábor csapatszintű játéka

A játék célja

Damrod őrkapitány vezetésével a helyőrség azért jött létre, hogy Eregiont és környékét újra felfedezzék, feltérképezzék és meghódítsák. Jelenti ez az Ellenség szolgálóinak felkutatását, a helyiekkel való kereskedelem kiépítését vagy épp az ősi tünde civilizáció nyomainak összegyűjtését. A gondori udvar nagy figyelemmel kíséri az eseményeket, Earnur király maga és az udvarban a legbefolyásosabbak is nagy reményeket fűznek a vállalkozáshoz. A Gondor dicsőségéért vagy támogatásáért küzdő csapatok az udvar kegyét keresik, azt az elismerést, amit az Eregionban végzett tevékenység nyomán szerezhetnek meg.

A csapatok **gondori kegy pontot** gyűjtenek a játék során mind az eregioni hódítás, mind egyéb úton. A tábor végén a legtöbb gondori kegyet gyűjtő csapat jutalomban részesül. Ez a szabálykönyv az Eregion felfedezése című játék szabályaival foglalkozik.

A *Gondor dicsősége* táborban egyéb úton is szerezhetsz kegy pontokat a csapatodnak. Damrod őrkapitány, vagy a kegy pontokért felelős Eradan udvarmesternek hatalmában áll közbenjárni az udvarnál. Ilyen módon kegy pontot oszthatnak az alábbiak bármelyikéért:

- a Kilences nevű játék legendás lapjainak birtoklásáért
- a Kilences vagy egyéb játékok bajnokságaiban nyújtott teljesítményért
- a helyőrség tisztán tartásában való közreműködésért
- a konyha környékén nyújtott segítségért
- a gondori értékeknek megfelelő, kiemelkedő magatartásért

A játék menete

Minden csapatnak saját **parancsnaplója** van, ezt használják a csapatok, hogy Eregion területeire irányítsák az irányításuk alatt álló **egységeket**. Minden nap két fordulóban adhatják le a parancsnaplót, amiben egyértelműen fel kell jegyezniük, hogy a rendelkezésükre álló egységek közül hányat mely területen használnak fel. A fordulók során a parancsnapló leadásának határideje szigorú, aki azt elmulasztja, az abban a fordulóban már nem adhatja le a parancsait. A délelőtti forduló határideje 14:00, a délutáni fordulóé 19:30. (Természetesen a határidő előtt bármikor le lehet adni a parancsokat.) Nincs különbség a délelőtti és a délutáni forduló között, minden tekintetben ugyanúgy kerülnek a parancsok feldolgozásra. A parancsnaplókat a játékmestereknek kell leadni: Lutonnak (Mihály Zsigmond, Yzak) vagy Eradannak (Varga Zsolt).

A forduló során a játékmesterek összehasonlítják az egyes területek típusát és erejét a parancsnaplók alapján adott területekre helyezett egységek számával. Hogyha a területen a típusnak megfelelő egységekből kellő számú szerepel, akkor az adott terület megoldottá válik, a megoldásban résztvevő csapatok gondori kegy pontot kapnak jutalmul.

Minden vitatott kérdésben, ezen szabálykönyv által nem szabályozott, de felmerülő helyzettel kapcsolatban a játékmesterek szava dönt.

Eregion területei

Eregiont a játék szempontjából kilenc területre osztottuk fel. Bár ezek a területek különböző méretűek és sokfélék, a játék szempontjából egy adott fordulóban egyféle kiemelt szerepet töltenek be. A terület **jellege** mellett van **ereje** is, mely azt határozza meg, hogy a terület megoldásához hány egységre van szükség.

- ❖ Eregion mezőgazdasági művelés alá befogható földjeit **ugarnak** nevezzük.
- ❖ Vannak **Vadak** által uralt területek, melyek lehetnek Gondorral ellenséges dűnföldiek, de a Ködhegységből leereszkedő koboldok, orkok, wargok és egyéb rettenetek is.
- ❖ A dűnföldiek **falvakban** élnek, melyek általában tanyák laza hálózatát jelentik.
- ❖ Végül, de nem utolsó sorban vannak területek, melyek **ősi romokat** rejtnek, melyek mélyén a múlt elfeledettnek hitt értékei lapulnak.

A területek megváltozhatnak idővel akár egy fordulóra, akár egy napra, akár hosszabb időre, illetve a megoldásuk után biztosan megváltoznak. A változás jelentheti a terület jellegének vagy erejének változását is. Minden változás lehet időleges, de állandó is. A változás jellegével kapcsolatosan a dűnföldiek és az örkapitány intézői rendelkezhetnek ismeretekkel.

Példa, ahogy a játékban ez kinézhet: Mindenki tudja, hogy a Kódhegység lábainál ősi romok húzódnak az utak mentén. Az előzetes felderítés szerint a helyőrségtől délre eső vidéken, Dűnföldön falvak és tanyák sokasága áll. A helyiek a Kódhegység közeli forrásvidékével kapcsolatosan az éjszakában mély hangon üvöltő rémségről, tövestől kicsavart fákról suttoznak.

A szünni nem akaró esőzések következtében a Szürkevíz kilépett medréből, a terület erőssége erre a fordulóra hárommal nagyobb.

az egységek és parancsok működése

Minden csapat a parancsnaplóján szereplő kezdő készlettel kezdi a játékot a különféle egységek típusát, és számát tekintve. Az egységeket elcserélni nem lehet, ebből a készletből kell a csapatnak gazdálkodnia. A játékban az alábbi egységek-típusok léteznek, melyek mindegyike egy bizonyos terület-típus ellen hatásos, annak megoldásában tud hatékonyan közreműködni:

- ❖ **Harcosok** - a vadak ellen hatásosak, a falvakban ellenséges érzelmeket szítanak, egyéb területen védelmet biztosítva maradnak meg.
- ❖ **Kereskedők** - a dűnföldiekkel kapcsolatot teremteni képes egység, minden egyéb területen elvész.
- ❖ **Földművesek** - az ugart megművelő egység, minden egyéb területen elvész.
- ❖ **Bölcsek** - az ősi romokat felkutató egység, minden egyéb területen elvész.

Egy fordulóban egyszerre egy csapat legfeljebb öt egységnek adhat parancsot, azaz ennyit oszthat szét a területek között. A csapat önállóan dönti el és a parancsnaplóba írva jelzi, hogy pontosan mely területekre mely típusú egységéből hányat helyez le. Akár azt is megtehetik, hogy egy területre teszik mind az öt egységet, akár öt különböző területre is oszthatnak egy-egy egységet. A játékmesterek összesítik a határidő után közvetlenül a parancsokat és az eredményeket a központi hirdető táblán teszik közzé.

A lerakott egységek ott maradnak meg – a terület megoldásáig – ahol a fenti leírás szerint hatékonyak. Ez alól a harcosok jelentenek kivételt, ők a falvakban is megmaradnak. Minden egyéb egység minden más területen elvész, ezért nem érdemes olyan területre letenni azokat, ahol nem hatékonyak. Az egységek a helyükön maradnak, később nem lehet őket „visszavenni” vagy más területre átmozgatni.

A negyedik, nyolcadik és tizenkettedik forduló után utánpótlás érkezik és minden csapat újra megkapja az induló egységeit, feltéve, hogy sikeresen tevékenykednek addig, és rendelkeznek a szükséges erőforrásokkal. A szükséges erőforrásokat Damrod örkapitány vagy a hátország (a játékmesterek) határozzák meg és a Kilences nevű kártyajáték különböző lapjaiból állnak majd össze. Hogy pontosan milyen lapokból mennyit kell összegyűjteniük, azt minden nép időben megtudja majd.

Minden nép rendelkezik egy **különleges képességgel** is, mely csak rá jellemző, egyedi és a játék során összesen háromszor használható fel (az első négy, az ötödik-nyolcadik és kilencedik-tizenkettedik fordulók során egyszer-egyszer). A különleges képességekre vonatkozó szabályokat minden nép a parancsnaplóján találja meg.

Példa: Az első fordulóban Dol Amroth népe öt bölcset irányít a Kódhegységbe, az Éotheod követek három harcost Móriába, kettő földművest pedig a Szürkevíz partjára vezényelnek. Az Arnor Kószák öt harcost irányítanak Móriába.

Az egységek tevékenységének eredménye

A terület típusától és erejétől függ, hogy sikerül-e azt megoldani. A játékmesterek összehasonlítják a lerakott egységek típusát és számát a terület típusával és erejével. Amennyiben a megfelelő egységekből elegendő számú került lehelyezésre, akkor az adott fordulóban a területet megoldják. Természetesen az, hogy mely területnek mekkora az ereje, nem nyilvános, csak a játékmesterek tudják előre, bár egyes népek különleges képességei segítségével lehetnek a felfedezőknek.

A harcosok a falvakban feszültséget keltenek, a Gondorral szembeni ellenálláshoz vezetnek, aminek a területen közvetlen hatása nincsen (a kereskedők meg tudják ezzel együtt is győzni a helyieket, bár másutt lehet, hogy nehezebb dolguk lesz), de összességében a helyiekkel való viszonyt és a történet menetét (keretjátékos szempontból) befolyásolja majd.

A terület megoldásáért járó kegypontok száma a terület erejétől függ, azaz minden megoldott területért a terület erejével egyenlő számú gondori kegypontra osztoznak a résztvevő népek.

A csapatok a megoldásban résztvevő egységeik arányában osztják el a kapott kegypontokat.

A korábbi példát folytatva az alábbiak történnek: Dol Amroth népe a Ködhegységben felfedezett romokat nem oldotta meg, azaz a bölcsek száma nem érte el a szükséges mennyiséget. Az Éothéod követek és az Arnori Kószák összesen nyolc harcost küldtek Móriába, ami elég, hogy az ott portyázó ork hordákat elkeressék: a nyolcas erejű területért nyolc kegypont jár, amin 5:3 arányban osztozik a két nép. Az Éothéod követek 3, az Arnori Kószák 5 kegypontot kapnak. Szürkevíz partjának megművelése is megoldódott, mert bár ebben a fordulóban az Éothéod követek csak két földművest tettek oda, az előző két fordulóban Lebennin népe is öt-öt földművest vezényelt oda. Így a tizenkét kegypontot 10:2 arányban osztják szét, azaz Lebennin népe 10, míg az Éothéod követek 2 kegypontot kapnak.

felmerülő kérdések és válaszok

A harcosok elvesznek teljesen a falvakban?

Nem vesznek el, lent maradnak, és ellenséges érzelmeket szítanak a helyiekben. A harcosok a falvakban feszültséget keltenek, a Gondorral szembeni ellenálláshoz vezetnek, aminek a területen közvetlen hatása nincsen (a kereskedők meg tudják ezzel együtt is győzni a helyieket, bár másutt lehet, hogy nehezebb dolguk lesz), de összességében a helyiekkel való viszonyt és a történet menetét (keretjátékos szempontból) befolyásolja majd.

Hogyha a harcosok nem elegendő számban kerülnek le a vadak uralta területre, akkor maradnak ott a következő fordulóra, vagy elvesznek, mert legyőzik őket a vadak?

Nem vesznek el, a harcosok kitartanak, elrejtőznek az Ellenség elől.

Amikor sikerül megoldani egy területet, akkor minden rajta lévő egység elveszik, vagy csak azonos számú és típusú, mint ami a megoldáshoz kellett?

Minden egység elveszik, függetlenül attól, hogy mennyivel került le több, mint az adott terület ereje.

Mi történik akkor, ha egy terület megoldásához 8 harcos kell, de 11 harcos egység kerül oda olyan felosztásban, hogy 5 arnori, 3 éothéod, és 3 dol amrothi? Milyen arányban kerülnek beszámításba a kegypont elosztásánál?

Arányosan, tehát 5:3:3 arányban osztoznak az adott területért kapható gondori kegypontra. Egy 8-as erejű terület megoldásáért 8 kegypont jár, amit 5:3:3 arányban elosztva 3, 2, 2 kegypontként osztható szét egész számokra kerekítve (1 pont elvesz).