

## Hexland Adventure: Ένα ολοκληρωμένο βιβλίο κανόνων

**Καλώς ήρθατε στον μαγευτικό κόσμο του Hexland!** Ετοιμαστείτε για μια επική περιπέτεια γεμάτη μάχες, εξερεύνηση και ανακαλύψεις. Αυτός ο οδηγός θα σας καθοδηγήσει στα μυστικά του παιχνιδιού και θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε τον δικό σας μύθο.

### Στόχος του Παιχνιδιού:

- **Συλλογή Πόντων Νίκης:** Ο στόχος είναι να συγκεντρώσεις 100 Πόντους Νίκης (ΠΝ). Κερδίζεις ΠΝ κατακτώντας πύργους και νικώντας τέρατα.

### Έναρξη του Παιχνιδιού:

- **Κατανομή Καρτών:** Κάθε παίκτης παίρνει μια κάρτα χαρακτήρα και 1 χρυσό.

### Γύρος Παίκτη:

1. **Τράβηγμα Κάρτας:** Πάρε μια κάρτα από το στοίβα
2. **Κίνηση:** Κινήσου ένα εξάγωνο προς τα εμπρός.
3. **Ενέργεια Εξαγώνου:** Κάθε εξάγωνο έχει διαφορετική ενέργεια (πόλη, σπήλαιο, πύργος κ.λπ.).
4. **Μάχη:** Αν συναντήσεις τέρας, μάχεσαι.
5. **Κατάκτηση Πύργου:** Νίκησε τη μονάδα του πύργου για να τον κατακτήσεις και να κερδίσεις Πόντους Νίκης.
6. **Τέλος Γύρου**

### Θάνατος:

- Κάθε φορά που πεθαίνεις, αυξάνεται ο "ποινικός σου βαθμός".
- Αν φτάσεις στο μέγιστο επίπεδο, χάνεις μια κάρτα.

### Νίκη:

- Ο πρώτος παίκτης που συγκεντρώσει 100 Πόντους Νίκης κερδίζει.

### Αγορά:

- Στις πόλεις μπορείς να αγοράσεις κάρτες με χρυσό.

### Επιπλέον Κανόνες:

- **Τύποι Εξαγώνων:** Υπάρχουν διάφοροι τύποι εξαγώνων με διαφορετικές επιπτώσεις (π.χ. δάση, βουνά, ποτάμια).
- **Παγίδες και Κατάρεις:** Μπορείς να συναντήσεις παγίδες που σε τραυματίζουν ή κατάρεις που σε αδυνατίζουν.

Hexland Adventure - Σύνοψη Παιχνιδιού

Σκοπός του Παιχνιδιού:

Συγκέντρωση 100 πόντων νίκης (VP) εξοντώνοντας τέρατα και καταλαμβάνοντας πύργους.

Κανόνες Παιχνιδιού:

The Board Game

# HEXLAND

1. **Έναρξη:** Κάθε παίκτης τραβάει μια κάρτα και παίρνει 1 χρυσό.

2. **Γύρος Παίκτη:**

- Τράβηγμα κάρτας .
- ( Αν έχει ήδη 5 κάρτες, τραβάει μια κάρτα και μετά επιλέγει μια για να την πετάξει).
- Κίνηση: 1 ζάρι d6, κίνηση σε γειτονικά εξάγωνα (όχι επιστροφή στο προηγούμενο). Η πυξίδα είναι η έναρξη και σημείο θεραπείας.
- Ενέργεια σε εξάγωνο:
  - Κενό: Τίποτα.
  - Πόλη: Αγορά από το market.
  - Σπήλαιο: Τυχαίο τέρας επιπέδου 1-3.
  - Δάσος: Τυχαίο τέρας επιπέδου 1-2.
  - Πύργος οχηρο: Κατάληψη .
  - Νεκροταφείο: Ο παίκτης ανασταίνεται με πλήρη ζωή αλλά αυξάνει το death penalty κατά 1..
- **Μάχη:**
  - Εναλλάξ επιθέσεις: Παίκτης -> Τέρας (στον παίκτη) -> Μονάδα (αν υπάρχει) -> Τέρας (στη μονάδα).
  - 2 ζάρια d6 (ζημιά), 1 ζάρι d6 με εικονίδια (αποτέλεσμα).
  - Κάρτες ενίσχυσης *πριν* τη ρίψη ζαριών.
  - Δράκοι: 15 dmg σε όλους τους κοντινούς στόχους (αν η επίθεση είναι επιτυχημένη).
- Κατάληψη Πύργου: Μάχη με τη μονάδα του πύργου. Νίκη = μονάδα + VP ίσα με τη ζωή της μονάδας.
- Αγορά από το Market: Ο παίκτης μπορεί να αγοράσει αντικείμενα από την αγορά. Η αγορά ανανεώνεται
- Τέλος γύρου.

3. **Death Penalty:**

- +1 επίπεδο με κάθε θάνατο από τέρας.
- -1 επίπεδο με την κάρτα "Return from the Dead".
- Μέγιστο επίπεδο (4): Πέτα μια κάρτα.

4. **Νίκη:** 100 VP.

## Έναρξη Παιχνιδιού και Κάρτες/Χρυσός:

1. **Αρχικό Χέρι Καρτών:** Κάθε παίκτης, κατά την έναρξη του παιχνιδιού, τραβάει *μία* κάρτα από τη στοίβα και την κρατάει στο χέρι του.
2. **Αρχικός Χρυσός:** Κάθε παίκτης, κατά την έναρξη του παιχνιδιού, λαμβάνει *ένα* χρυσό.

## Παράδειγμα:

Όταν ξεκινάει το παιχνίδι, ο Παίκτης Α τραβάει μια κάρτα (ας πούμε την κάρτα "+1 attack") και την κρατάει στο χέρι του. Επίσης, παίρνει 1 χρυσό.

## Ζωή (HP) και Πόντοι Νίκης:

The Board Game



- Κάθε τέρας και κάθε μονάδα έχει ένα συγκεκριμένο αριθμό πόντων ζωής (HP). Αυτός ο αριθμός αντιστοιχεί και στους πόντους νίκης που θα κερδίσει ο παίκτης όταν το νικήσει. Για παράδειγμα, ένα τέρας με 8 HP θα δώσει 8 πόντους νίκης στον παίκτη που θα το νικήσει.

### Τρία Ζάρια για τις Μάχες:

1. **Ζάρι Επίθεσης:** Ένα ζάρι (d6) με προκαθορισμένα εικονίδια που καθορίζουν το αποτέλεσμα της επίθεσης:
  - **Επιτυχία (χτύπημα):** Ένα εικονίδιο (π.χ. σπαθί) που υποδηλώνει επιτυχημένο χτύπημα.
  - **Αποτυχία:** Ένα εικονίδιο (π.χ. ασπίδα) που υποδηλώνει αποτυχημένη επίθεση.
  - **Μισή Ζημιά:** Ένα εικονίδιο (π.χ. ασπίδα & σπαθί) που υποδηλώνει ότι η επίθεση προκαλεί τη μισή ζημιά.
2. **Ζάρια Ζημιάς (2d6):** Δύο ζάρια d6 (έξι πλευρών) που καθορίζουν την ποσότητα της ζημιάς που θα προκληθεί, σε περίπτωση επιτυχημένης επίθεσης.

### Διαδικασία Μάχης:

1. **Ρίψη Ζαριών:** Ο παίκτης (ή το τέρας/μονάδα) ρίχνει και τα τρία ζάρια ταυτόχρονα.
2. **Αποτέλεσμα Ζαριού Επίθεσης:**
  - Αν το ζάρι επίθεσης δείξει "αποτυχία", η επίθεση αποτυγχάνει και δεν προκαλείται καμία ζημιά, ανεξάρτητα από τα ζάρια ζημιάς.
  - Αν το ζάρι επίθεσης δείξει "επιτυχία", η επίθεση είναι επιτυχημένη και ο παίκτης προχωράει στο επόμενο βήμα.
  - Αν το ζάρι επίθεσης δείξει "μισή ζημιά", η επίθεση είναι μερικώς επιτυχημένη και η ζημιά που θα προκληθεί θα είναι η μισή από αυτή που θα προκύψει από τα ζάρια ζημιάς (στρογγυλοποιείται προς τα κάτω).
3. **Υπολογισμός Ζημιάς (σε περίπτωση επιτυχίας):**
  - Ο παίκτης προσθέτει τα αποτελέσματα των δύο ζαριών d6.
  - Αυτό το άθροισμα είναι η ποσότητα της ζημιάς που θα προκληθεί στον αντίπαλο.
4. **Αφαίρεση Ζημιάς:** Η ζημιά που προκαλείται αφαιρείται από τους πόντους ζωής (HP) του αντιπάλου.

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης επιτίθεται σε ένα τέρας με 10 HP. Ρίχνει τα τρία ζάρια και φέρνει:

- Ζάρι επίθεσης: "Επιτυχία"
- Ζάρια ζημιάς (2d6): 4 και 3

Η επίθεση είναι επιτυχημένη. Η συνολική ζημιά είναι  $4 + 3 = 7$ . Το τέρας τώρα έχει  $10 - 7 = 3$  HP.

### Ενίσχυση Επιθέσεων με Κάρτες:

1. **Ενεργοποίηση Κάρτας:** Ο παίκτης μπορεί να ενεργοποιήσει μια κάρτα από τη στοίβα του που ενισχύει την επίθεση (π.χ. "+1 Επίθεση") πριν ρίξει τα ζάρια για την επίθεση.
2. **Επίδραση Κάρτας:** Η κάρτα προσθέτει το bonus που αναγράφει (π.χ. +1) στην τιμή που θα προκύψει από τα δύο ζάρια ζημιάς d6.
3. **Χρήση Κάρτας:** Αφού χρησιμοποιηθεί η κάρτα, θεωρείται "χρησιμοποιημένη" και ο παίκτης δεν μπορεί να την χρησιμοποιήσει ξανά στην ίδια μάχη.
4. **Αλλαγή Κάρτας:** Στο τέλος του γύρου του, ο παίκτης μπορεί να αντικαταστήσει την χρησιμοποιημένη κάρτα με μια νέα κάρτα από τη στοίβα του.

### Παράδειγμα:

The Board Game



# HEXLAND

## ADVENTURE

Ένας παίκτης επιτίθεται σε ένα τέρας με 10 HP. Έχει στην κατοχή του μια κάρτα "+1 Επίθεση". Πριν ρίξει τα ζάρια, ενεργοποιεί την κάρτα. Στη συνέχεια, ρίχνει τα τρία ζάρια και φέρνει:

- Ζάρι επίθεσης: "Επιτυχία"
- Ζάρια ζημιάς (2d6): 4 και 3

Η επίθεση είναι επιτυχημένη. Η συνολική ζημιά είναι  $4 + 3 + 1$  (από την κάρτα) = 8. Το τέρας τώρα έχει  $10 - 8 = 2$  HP. Μετά την επίθεση, η κάρτα "+1 Επίθεση" θεωρείται χρησιμοποιημένη. Στο τέλος του γύρου του, ο παίκτης μπορεί να τραβήξει μια νέα κάρτα από τη στοίβα του για να αντικαταστήσει την χρησιμοποιημένη.

### Συνέχεια Μάχης σε Επόμενο Γύρο:

1. **Μη Ολοκληρωμένη Μάχη:** Αν η μάχη μεταξύ του παίκτη και του τέρατος δεν έχει ολοκληρωθεί στον τρέχοντα γύρο (δηλαδή, ούτε ο παίκτης ούτε το τέρας έχουν χάσει όλους τους πόντους ζωής τους), η μάχη συνεχίζεται στον επόμενο γύρο που θα είναι η σειρά του παίκτη.
2. **Χωρίς Τράβηγμα Κάρτας:** Σε αυτή τη φάση της συνεχιζόμενης μάχης, ο παίκτης δεν τραβάει νέα κάρτα από τη στοίβα καρτών, όπως κάνει στην αρχή κάθε κανονικού του γύρου. Αντ' αυτού, χρησιμοποιεί τις κάρτες που έχει ήδη στην κατοχή του.
3. **Χρήση Μονάδων:** Αν ο παίκτης έχει μονάδες μαζί του στη μάχη (από την κατάληψη πύργου), μπορεί να τις χρησιμοποιήσει στη μάχη.

### Προστασία Πύργου και Μονάδων:

1. **Ανεπίθετος Πύργος:** Όσο οι μονάδες του παίκτη βρίσκονται σε μάχη με ένα τέρας, οι άλλοι παίκτες δεν μπορούν να επιτεθούν στον πύργο από τον οποίο προήλθαν αυτές οι μονάδες. Ο πύργος προστατεύεται όσο οι μονάδες του μάχονται.
2. **Ανεπίθετες Μονάδες:** Οι μονάδες που συμμετέχουν σε μια μάχη δεν μπορούν να δεχτούν επίθεση από άλλους παίκτες.
3. **Επιστροφή Μονάδων:** Αν οι μονάδες του παίκτη ηττηθούν στη μάχη, επιστρέφουν στον πύργο τους.

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης μάχεται με ένα τέρας. Στον πρώτο γύρο, δεν καταφέρνει να το νικήσει. Στον επόμενο γύρο που είναι η σειρά του, δεν τραβάει κάρτα. Χρησιμοποιεί μια κάρτα που έχει ήδη στην κατοχή του για να ενισχύσει την επίθεσή του. Οι μονάδες που έχει μαζί του βοηθούν στη μάχη. Οι άλλοι παίκτες δεν μπορούν να επιτεθούν στον πύργο του όσο οι μονάδες του είναι σε μάχη.

### Κατάληψη Πύργου:

1. **Είσοδος σε Εξάγωνο Πύργου:** Όταν ένας παίκτης κινείται σε ένα εξάγωνο που περιέχει πύργο, μπορεί να προσπαθήσει να τον καταλάβει.
2. **Μάχη με τη Μονάδα του Πύργου:** Ο παίκτης μάχεται με τη μονάδα που υπερασπίζεται τον πύργο. Η μάχη διεξάγεται όπως ακριβώς και με τα τέρατα, χρησιμοποιώντας τα ίδια ζάρια (2d6 για ζημιά, 1d6 με εικονίδια για αποτέλεσμα επίθεσης) και τους κανόνες μάχης που έχουμε ήδη καθορίσει.
3. **Νίκη:** Αν ο παίκτης νικήσει τη μονάδα του πύργου, τότε καταλαμβάνει τον πύργο.
4. **Ανταμοιβή:**
  - **Πόντοι Νίκης (VP):** Ο παίκτης λαμβάνει πόντους νίκης ίση με τη ζωή (HP) που είχε η μονάδα του πύργου πριν ηττηθεί.
  - **Κατάκτηση της Μονάδας:** Η μονάδα που υπεράσπιζε τον πύργο τώρα έρχεται υπό την κατοχή του παίκτη. Αυτή η μονάδα μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον παίκτη σε μελλοντικές μάχες ενάντια σε τέρατα, βοηθώντας τον στις μάχες.



## Παράδειγμα:

Ένας παίκτης φτάνει σε ένα εξάγωνο με πύργο. Αποφασίζει να τον καταλάβει. Ο πύργος υπερασπίζεται από μια μονάδα "Ιππότης" με 8 HP. Ο παίκτης μάχεται με τον Ιππότη. Μετά από μια σκληρή μάχη, ο παίκτης καταφέρνει να νικήσει τον Ιππότη. Παίρνει 8 VP (όσα ήταν τα HP του Ιππότη) και ο Ιππότης γίνεται μονάδα υπό την κατοχή του.

## Άμυνα Πύργου:

- **Κίνηση για Υποστήριξη:** Όταν ένας άλλος παίκτης επιτίθεται σε μια μονάδα που φυλάσσει έναν από τους πύργους σου, έχεις την επιλογή να κινηθείς στο εξάγωνο του πύργου σου κατά τη διάρκεια του γύρου σου. Αυτό σου επιτρέπει να συμμετάσχεις απευθείας στη μάχη και να υπερασπιστείς τον πύργο σου.
- **Χρήση Καρτών Υγείας:** Μπορείς να χρησιμοποιήσεις μια κάρτα ανάκτησης υγείας (health recovery) για να επαναφέρεις την υγεία της μονάδας που φυλάσσει τον πύργο σου. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο αν η μονάδα έχει υποστεί ζημιά από προηγούμενες επιθέσεις.
- **Περιορισμός Χρήσης Καρτών Ενίσχυσης:** Κατά τη διάρκεια της μάχης στο γυρο σου για την υπεράσπιση του πύργου, μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο μία κάρτα ή θα ενίσχυσεις εσενα ή θα θεραπεύσεις την μονάδα σου

## Ανταμοιβές για την Άμυνα των Πύργων

- **Νίκη στην Άμυνα:** Όταν ένας παίκτης επιτίθεται στον πύργο σου και εσύ τον νικάς, κερδίζεις Πόντους Νίκης (VP) ίσους με τα σημεία ζωής (HP) του επιτιθέμενου. Για παράδειγμα, αν νικήσεις έναν αντίπαλο με 10 HP, κερδίζεις 10 VP.

## Αποτυχία στην άμυνα ενός πύργου

Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι όταν ένας παίκτης κατακτά έναν πύργο που φυλάσσεται από έναν άλλο παίκτη, κερδίζει τους Πόντους Ζωής (HP) του αμυνόμενου παίκτη ως επιπλέον Πόντους Νίκης (VP).

Αυτό σημαίνει ότι:

- Ο επιτιθέμενος κερδίζει τους VP της μονάδας του πύργου:
- Ο επιτιθέμενος κερδίζει τους HP του αμυνόμενου ως επιπλέον VP:

## Μονάδες:

- **Διαθέσιμες Μονάδες:** Υπάρχουν 6 διαφορετικές μονάδες στο παιχνίδι, με τις εξής ιδιότητες:
  - 1 μονάδα με 7 HP (Πόντοι Ζωής)
  - 1 μονάδα με 10 HP
  - 2 μονάδες με 11 HP η καθεμία
  - 1 μονάδα με 12 HP
  - 1 μονάδα με 13 HP
- **Κατοχή Μονάδας:** Κάθε παίκτης μπορεί να έχει στην κατοχή του μόνο μία μονάδα κάθε φορά.
- **Απόκτηση Μονάδας:** Οι μονάδες αποκτώνται με την κατάληψη πύργων. Όταν ένας παίκτης καταλαμβάνει έναν πύργο, παίρνει την μονάδα που υπερασπίζεται τον πύργο (αν υπάρχει).
- **Χρήση Μονάδας:** Η μονάδα που έχει στην κατοχή του ένας παίκτης, τον βοηθάει στις μάχες ενάντια σε τέρατα.



- **Απώλεια Μονάδας:** Αν ο παίκτης χάσει τη μάχη με ένα τέρας, χάνει και τη μονάδα που είχε μαζί του. Η μονάδα επιστρέφει στον πύργο από τον οποίο προήλθε.

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης καταλαμβάνει έναν πύργο που υπερασπίζεται από μια μονάδα με 11 HP. Παίρνει αυτή τη μονάδα υπό την κατοχή του. Στη συνέχεια, συναντά ένα τέρας. Η μονάδα τον βοηθάει στη μάχη. Αν ο παίκτης χάσει τη μάχη, χάνει και τη μονάδα.

### Μονάδες στις Μάχες:

1. **Τρόπος Επίθεσης:** Οι μονάδες επιτίθενται όπως ακριβώς και ο παίκτης, χωρίς όμως να μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάρτες ενίσχυσης. Δηλαδή, ρίχνουν τα ίδια ζάρια (2d6 για ζημιά και 1 ζάρι με εικονίδια για αποτέλεσμα επίθεσης) και ακολουθούν τους ίδιους κανόνες μάχης.
2. **Συμμετοχή στη Μάχη:** Όταν ένας παίκτης εμπλέκεται σε μια μάχη με ένα τέρας, η μονάδα που έχει στην κατοχή του συμμετέχει *αυτόματα* στη μάχη στο πλευρό του παίκτη.
3. **Σειρά Επιθέσεων:** Η σειρά των επιθέσεων είναι εναλλασσόμενη:
  - Πρώτα επιτίθεται ο παίκτης.
  - Μετά επιτίθεται το τέρας.
  - Μετά επιτίθεται η μονάδα του παίκτη.
  - Αν η μάχη δεν έχει τελειώσει, ο κύκλος επαναλαμβάνεται.
4. **Ζημιά:** Η ζημιά που προκαλείται από τον παίκτη και τη μονάδα του αθροίζεται και αφαιρείται από τη ζωή (HP) του τέρατος. Αντίστοιχα, η ζημιά που προκαλεί το τέρας αφαιρείται από τη ζωή του παίκτη και της μονάδας.
5. **Στόχος:** Το τέρας επιτίθεται στον παίκτη και στη μονάδα. Η μονάδα του παίκτη επιτίθεται *πάντα* το τέρας.
6. **Παράδειγμα:**

Ένας παίκτης με μια μονάδα 11 HP μάχεται με ένα τέρας.

- **Γύρος 1:**
  - Ο παίκτης επιτίθεται το τέρας.
  - Το τέρας επιτίθεται τον παίκτη.
  - Η μονάδα του παίκτη επιτίθεται το τέρας.
  - Το τέρας επιτίθεται στη μονάδα.
- **Γύρος 2 (αν η μάχη συνεχίζεται):**
  - Ο παίκτης επιτίθεται το τέρας.
  - Το τέρας επιτίθεται τον παίκτη.
  - Η μονάδα του παίκτη επιτίθεται το τέρας.
  - Το τέρας επιτίθεται στη μονάδα αν ζει.

### Εξαίρεση: Δράκοι (Bosses)

Οι δράκοι αποτελούν εξαίρεση στον κανόνα στόχευσης.

- **Επίθεση σε Όλους:** Οι δράκοι, όταν επιτίθενται, προκαλούν τη ζημιά που αναγράφεται στην κάρτα τους *σε όλους* τους στόχους. Αυτό σημαίνει ότι η ζημιά του δράκου εφαρμόζεται ταυτόχρονα στον παίκτη και στη μονάδα του.

### Επίθεση Δράκων (Bosses):

1. **Ζημιά σε Όλους:** Οι δράκοι, όταν επιτίθενται, προκαλούν πάντα τη ζημιά που αναγράφεται στην κάρτα τους (15 dmg στην προκειμένη περίπτωση) *σε όλους* τους στόχους. Η ζημιά δεν μοιράζεται, αλλά εφαρμόζεται *πλήρως* σε κάθε στόχο ξεχωριστά.



- # HEXLAND
- ## ADVENTURE
- Ζάρι Επίθεσης:** Ο δράκος, όπως και οι άλλοι χαρακτήρες, ρίχνει το ζάρι επίθεσης (το d6 με τα εικονίδια) για να καθορίσει αν η επίθεση θα είναι επιτυχημένη, μερική ή αποτυχημένη.
  - Εφαρμογή Ζημιάς:**
    - Επιτυχημένη Επίθεση (Σπαθί):** Αν το ζάρι επίθεσης δείξει "σπαθί", ο δράκος προκαλεί πλήρη ζημιά (15 dmg) σε κάθε στόχο.
    - Μερική Επίθεση (Σπασμένο Σπαθί):** Αν το ζάρι επίθεσης δείξει "ασπίδα & σπαθί", ο δράκος προκαλεί τη μισή ζημιά (7 dmg στρογγυλοποιημένο προς τα κάτω) σε κάθε στόχο.
    - Αποτυχημένη Επίθεση (Ασπίδα):** Αν το ζάρι επίθεσης δείξει "ασπίδα", η επίθεση αποτυγχάνει και δεν προκαλείται καμία ζημιά.

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης και η μονάδα του βρίσκονται σε γειτονικά εξάγωνα με έναν δράκο.

- Ο δράκος ρίχνει το ζάρι επίθεσης.
- **Περίπτωση 1:** Αν το ζάρι δείξει "σπαθί", ο δράκος προκαλεί 15 dmg στον παίκτη και 15 dmg στη μονάδα. Σύνολο: 30 dmg.
- **Περίπτωση 2:** Αν το ζάρι δείξει "ασπίδα & σπαθί", ο δράκος προκαλεί 7 dmg στον παίκτη και 7 dmg στη μονάδα. Σύνολο: 14 dmg.
- **Περίπτωση 3:** Αν το ζάρι δείξει "ασπίδα", ο δράκος δεν προκαλεί καμία ζημιά.

### Νίκη και Ανταμοιβή:

- Όταν ένα τέρας ή μια μονάδα χάσει όλους τους πόντους ζωής του, ο παίκτης που το νίκησε κερδίζει τον αριθμό πόντων νίκης που αντιστοιχεί στην αρχική ζωή (HP) του αντιπάλου.

Επιπλέον, ο παίκτης μπορεί να λάβει και άλλες ανταμοιβές (π.χ. χρυσό, αντικείμενα) ανάλογα με το επίπεδο του τέρατος.

### Θάνατος και Νεκροταφείο:

- Θάνατος Παίκτη:** Αν ένας παίκτης χάσει όλους τους πόντους ζωής του (HP) σε μια μάχη, θεωρείται "νεκρός".
- Απώλεια Μονάδων:** Αν ο παίκτης έχει μονάδες μαζί του όταν πεθάνει, τις χάνει όλες.
- Μετακίνηση στο Νεκροταφείο:** Ο παίκτης μετακινείται στο ειδικό εξάγωνο του ταμπλό που ονομάζεται "Νεκροταφείο" (Graveyard).
- Επανελευση στην Ζωή:** Στον επόμενο γύρο του, ο παίκτης "επανέρχεται στη ζωή" στο Νεκροταφείο.
- Death Penalty (Ποινή Θανάτου):** Κάθε φορά που ένας παίκτης πεθαίνει, λαμβάνει μια ποινή θανάτου (death penalty). Υπάρχουν 4 επίπεδα ποινής θανάτου:
  - Επίπεδο 1: 0 πόντοι νίκης (VP)
  - Επίπεδο 2: -1 πόντοι νίκης (VP)
  - Επίπεδο 3: -2 πόντοι νίκης (VP)
  - Επίπεδο 4: -3 πόντοι νίκης (VP)

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης μάχεται με ένα τέρας επιπέδου 3. Δυστυχώς, χάνει τη μάχη και πεθαίνει. Χάνει επίσης τις μονάδες που είχε μαζί του. Μετακινείται στο Νεκροταφείο. Στον επόμενο γύρο του, επανέρχεται στη ζωή. Επειδή ήταν η πρώτη φορά που πέθανε, λαμβάνει ποινή θανάτου επιπέδου 1 (0 VP).

### Death Penalty (Ποινή Θανάτου):

The Board Game



- **Αύξηση:** Το death penalty αυξάνεται κατά ένα επίπεδο *κάθε φορά* που ένας παίκτης πεθαίνει από χέρι τέρατος. Δηλαδή, αν ένας παίκτης πεθάνει σε μάχη με ένα τέρας, το death penalty του αυξάνεται κατά 1.
- **Μείωση:** Το death penalty μπορεί να μειωθεί κατά ένα επίπεδο με τη χρήση της κάρτας "Return from the Dead" (Επιστροφή από τους Νεκρούς). Κάθε χρήση αυτής της κάρτας μειώνει το death penalty κατά 1.
- **Επίπεδα:** Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα death penalty:
  - Επίπεδο 1: 0 VP (πόντοι νίκης)
  - Επίπεδο 2: -1 VP
  - Επίπεδο 3: -2 VP
  - Επίπεδο 4: -3 VP
- **Εφαρμογή:** Οι ποινές death penalty αφαιρούνται από τους συνολικούς πόντους νίκης (VP) του παίκτη. Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες με υψηλότερο death penalty έχουν λιγότερους πόντους νίκης. Ακόμα και αν οι συνολικοί πόντοι νίκης φτάσουν το 100, αν έχουν death penalty, θα πρέπει να το λάβουν υπόψη.

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης έχει death penalty επιπέδου 2. Πέφτει σε μάχη με ένα τέρας και πεθαίνει. Το death penalty του αυξάνεται σε επίπεδο 3. Αργότερα, τραβάει μια κάρτα "Return from the Dead" και τη χρησιμοποιεί. Το death penalty του μειώνεται σε επίπεδο 2

### Death Penalty (Ποινή Θανάτου) και Κάρτες:

1. **Μέγιστο Επίπεδο:** Αν ένας παίκτης φτάσει στο μέγιστο επίπεδο death penalty (επίπεδο 4), τότε λαμβάνει μια επιπλέον ποινή: πρέπει να πετάξει μια κάρτα από τη στοίβα του.
2. **Επιλογή Κάρτας:** Ο παίκτης επιλέγει *οποιαδήποτε* κάρτα από τη στοίβα του και την πετάει.
3. **Χρόνος:** Ο παίκτης πρέπει να πετάξει την κάρτα *αμέσως* μόλις φτάσει στο μέγιστο death penalty (επίπεδο 4).
4. **Εξαιρέση:** Αν ο παίκτης έχει μόνο μία κάρτα στην κατοχή του, δεν την πετάει.

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης έχει φτάσει στο μέγιστο death penalty (επίπεδο 4). Έχει στην κατοχή του 3 κάρτες. Πρέπει να επιλέξει μία από αυτές τις 3 κάρτες και να την πετάξει

### Τέρας με Λίγη Ζωή και Θάνατος Παίκτη:

1. **Τέρας με Λίγη Ζωή:** Αν ένα τέρας έχει μείνει με λίγους πόντους ζωής (HP) και ένας παίκτης πεθάνει προσπαθώντας να το νικήσει, το τέρας παραμένει στο σημείο του με την εναπομείνουσα ζωή του.
2. **Δικαίωμα Τερματισμού:** Ένας άλλος παίκτης, στον γύρο του, έχει το δικαίωμα να κινηθεί στο εξάγωνο όπου βρίσκεται το πληγωμένο τέρας και να προσπαθήσει να το "τελειώσει".
3. **Ανταμοιβή:** Αν ο δεύτερος παίκτης καταφέρει να νικήσει το τέρας, κερδίζει *όλους* τους πόντους νίκης που αντιστοιχούν στο τέρας, καθώς και όλα τα λάφυρα που θα έφευγαν αν το τέρας είχε νικηθεί από τον πρώτο παίκτη.

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης μάχεται με ένα τέρας επιπέδου 2 που έχει 10 HP. Ο παίκτης καταφέρνει να μειώσει τη ζωή του τέρατος σε 2 HP, αλλά στη συνέχεια πεθαίνει. Ένας άλλος παίκτης, στον γύρο του, κινείται στο



εξάγωνο όπου βρίσκεται το πληγωμένο τέρας. Το πολεμάει και το νικάει. Ο δεύτερος παίκτης κερδίζει όλους τους πόντους νίκης (10 VP) και τα λάφυρα που αντιστοιχούν στο τέρας επιπέδου 2.

### Κάρτες και Χειρισμός:

1. **Μέγιστος Αριθμός Καρτών:** Κάθε παίκτης μπορεί να έχει στην κατοχή του *μέγιστο* 5 κάρτες.
2. **Τράβηγμα Κάρτας σε Γέμισμα Χεριού:** Αν, στην αρχή του γύρου του, ένας παίκτης έχει ήδη 5 κάρτες στην κατοχή του διαλεγει ποια θα πεταξει.
3. **Τράβηγμα Κάρτας σε Χέρι με Λιγότερες από 5 Κάρτες:** Αν, στην αρχή του γύρου του, ένας παίκτης έχει λιγότερες από 5 κάρτες στην κατοχή του, τραβάει μία κάρτα από τη στοίβα.
4. **Υπέρβαση Ορίου:** Αν, μετά το τράβηγμα της κάρτας, ο παίκτης έχει *περισσότερες* από 5 κάρτες (λόγω κάποιας ικανότητας ή άλλου γεγονότος), τότε πρέπει να επιλέξει *αμέσως* ποιες κάρτες θα πετάξει, μέχρι να μείνει με 5 κάρτες.
5. **Επιλογή Καρτών για Απορρίψη:** Ο παίκτης επιλέγει *οποιοσδήποτε* κάρτες από την κατοχή του για να απορρίψει.

### Παράδειγμα:

- **Παίκτης Α:** Έχει 4 κάρτες στην κατοχή του. Στην αρχή του γύρου του, τραβάει μία κάρτα και έχει πλέον 5 κάρτες.
- **Παίκτης Β:** Έχει ήδη 5 κάρτες στην κατοχή του. Στην αρχή του γύρου του, *πεταει μια καρτα.*
- **Παίκτης Γ:** Έχει 3 κάρτες στην κατοχή του. Τραβάει μία κάρτα και έχει πλέον 4 κάρτες. Στη συνέχεια, με κάποιο τρόπο, αποκτά άλλες 3 κάρτες, φτάνοντας τις 7 κάρτες. Πρέπει αμέσως να επιλέξει 2 κάρτες και να τις απορρίψει, μέχρι να μείνει με 5

### Λάφυρα και Εμπόριο:

1. **Λάφυρα:** Όταν ένας παίκτης νικά ένα τέρας, παίρνει ως λάφυρο ένα αντικείμενο (π.χ. όπλο).
2. **Αχρησιμοποίητα Όπλα:** Αν το λάφυρο είναι ένα όπλο που ο παίκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει (λόγω περιορισμών χαρακτήρα, κλάσης, κλπ.), έχει δύο επιλογές:
  - **Πώληση σε Άλλο Παίκτη:** Ο παίκτης μπορεί να προσφέρει το όπλο σε άλλους παίκτες. Η τιμή του όπλου καθορίζεται από το επίπεδο του οπλου
    - Επίπεδο 1: 10 χρυσό (gold)
    - Επίπεδο 2: 15 χρυσό (gold)
    - Επίπεδο 3: 20 χρυσό (gold)
  - **Πλειοδοσία:** Αν περισσότεροι από ένας παίκτες ενδιαφέρονται για το όπλο, γίνεται πλειοδοσία. Ο παίκτης που προσφέρει το περισσότερο χρυσό παίρνει το όπλο.
  - **Πώληση στην Τράπεζα:** Αν ο παίκτης δεν θέλει να πουλήσει το όπλο σε άλλον παίκτη, μπορεί να το πουλήσει στην "τράπεζα" (bank) για το μισό της αξίας του. Η τράπεζα είναι μια μηχανική του παιχνιδιού και δεν εκπροσωπείται από παίκτη. Δηλαδή, για ένα όπλο επιπέδου 2, θα πάρει 7 χρυσό ( $15/2 = 7.5$ , στρογγυλοποιείται προς τα κάτω).

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης νικά ένα τέρας επιπέδου 2 και παίρνει ως λάφυρο ένα σπαθί που δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει. Αποφασίζει να το πουλήσει σε άλλον παίκτη. Ένας άλλος παίκτης ενδιαφέρεται και προσφέρει 15 χρυσό. Ο πρώτος παίκτης δέχεται την προσφορά και παίρνει τα χρήματα.

Ένας άλλος παίκτης βρίσκει ένα όπλο επιπέδου 3. Δεν το χρειάζεται και δεν βρίσκει αγοραστή μεταξύ των άλλων παικτών. Το πουλάει στην τράπεζα για 10 χρυσό ( $20/2 = 10$ )



## Κάρτες Παγίδας/Κατάρας:

1. **Τράβηγμα Κάρτας:** Όταν ένας παίκτης τραβάει μια κάρτα από τη στοίβα και αυτή είναι κάρτα παγίδας ή κατάρας, η κάρτα εφαρμόζεται *αμέσως*.
2. **Εφαρμογή Επίδρασης:** Ο παίκτης πρέπει να ακολουθήσει τις οδηγίες που αναγράφονται στην κάρτα παγίδας ή κατάρας. Αυτές οι οδηγίες μπορεί να έχουν διάφορες επιπτώσεις, όπως:
  - **Άμεση Ζημιά:** Ο παίκτης χάνει πόντους ζωής (HP).
  - **Μείωση Στατιστικών:** Οι στατιστικές του παίκτη (π.χ. επιθεση αμυνα) μειώνονται προσωρινά
3. **Παράδειγμα Κάρτας Παγίδας:** Χάνεις 3 HP
4. **Παράδειγμα Κάρτας Κατάρας: FEAR:** Η επιθεση και η αμυνα σου μειώνεται κατά 2 για τον επόμενο 1 γύρο

## Κάρτες και Κίνδυνος:

1. **Χαμηλή Ζωή:** Αν ένας παίκτης έχει μείνει με λίγους πόντους ζωής (π.χ. 3) μετά από μια μάχη, βρίσκεται σε επικίνδυνη κατάσταση.
2. **Κίνδυνος από Παγίδες/Κατάρες:** Αν ο παίκτης, στην αρχή του επόμενου γύρου του, τραβήξει μια κάρτα παγίδας ή κατάρας, και η κάρτα αυτή του προκαλέσει ζημιά που θα τον οδηγήσει σε θάνατο, τότε ο παίκτης πεθαίνει και υφίσταται τις συνέπειες του θανάτου (μετακίνηση στο νεκροταφείο, αύξηση του death penalty).
3. **Στρατηγικές Επιλογές:** Ο παίκτης έχει δύο επιλογές σε αυτή την περίπτωση:
  - **Χρήση Κάρτας Υγείας:** Αν ο παίκτης έχει στην κατοχή του μια κάρτα υγείας (π.χ. "Health recovery" ή "+5 HP"), μπορεί να την χρησιμοποιήσει *πριν* τραβήξει την κάρτα από τη στοίβα. Αυτό θα αυξήσει τη ζωή του και θα μειώσει τον κίνδυνο να πεθάνει από μια κάρτα παγίδα/κατάρτα.
  - **Ρίσκο:** Ο παίκτης μπορεί να ρισκάρει και να τραβήξει την κάρτα από τη στοίβα *πριν* χρησιμοποιήσει την κάρτα υγείας. Αν η κάρτα που τραβήξει είναι ευνοϊκή (π.χ. κάρτα χρυσού ή ενίσχυσης), τότε μπορεί να χρησιμοποιήσει την κάρτα υγείας αργότερα. Η να παει το αρχικο εξαγωνο HEALTH POINT για αναπληρωση
4. **Συνέπειες του Θανάτου:** Αν ο παίκτης πεθάνει από μια κάρτα παγίδα/κατάρτα, μετακινείται στο νεκροταφείο και το death penalty του αυξάνεται κατά ένα επίπεδο.

## Παράδειγμα:

Ένας παίκτης έχει 3 HP μετά από μια μάχη. Στην αρχή του επόμενου γύρου του, έχει δύο επιλογές:

- **Επιλογή 1:** Χρησιμοποιεί μια κάρτα "Health Potion" που έχει στην κατοχή του για να αυξήσει τη ζωή του. Στη συνέχεια, τραβάει την κάρτα από τη στοίβα.
- **Επιλογή 2:** Τραβάει την κάρτα από τη στοίβα *πριν* χρησιμοποιήσει την κάρτα υγείας. Αν τραβήξει μια κάρτα παγίδα που του προκαλεί ζημιά, πεθαίνει.

## Κανόνες Αγοράς (Market):

1. **Επίσκεψη στην Πόλη:** Όταν ένας παίκτης φτάνει σε ένα εξαγωνο που περιέχει μια πόλη, μπορεί να επισκεφτεί την αγορά (Market).
2. **Διαθέσιμες Κάρτες:** Στην αγορά είναι διαθέσιμες 3 κάρτες κάθε φορά. Αυτές οι κάρτες επιλέγονται από τις 10 κάρτες που έχουμε αρχικά τραβήξει από την τράπουλα των παικτών (1 από κάθε τύπο, εκτός από κατάρες και παγίδες, και η κάρτα "Τράβα μια κάρτα χρυσού").



- # HEXLAND
- ## ADVENTURE
- Τιμές:** Κάθε αντικείμενο στην αγορά έχει μια συγκεκριμένη τιμή σε χρυσό. Οι τιμές είναι καθορισμένες ως εξής:
    - **Πρώτη κάρτα (αριστερά):** 5 χρυσό
    - **Δεύτερη κάρτα:** 3 χρυσό
    - **Τρίτη κάρτα:** 1 χρυσό
  - Αγορά:** Ο παίκτης μπορεί να αγοράσει **μία κάρτα** κάθε φορά που επισκέπτεται την αγορά, εφόσον έχει αρκετό χρυσό.
  - Ανανέωση:**
    - **Μετά από αγορά:** Κάθε φορά που αγοράζεται μια κάρτα, οι υπόλοιπες κάρτες μετακινούνται προς τα δεξιά για να καλύψουν το κενό. Στη συνέχεια, η κενή θέση στα αριστερά γεμίζει με μια νέα τυχαία κάρτα από τις υπόλοιπες 7 που έχουμε αρχικά τραβήξει.
    - Η αγορά συμπληρώνεται ξανά με κάρτες από τις 10 που έχουμε αρχικά τραβήξει, μέχρι να υπάρχουν 3 κάρτες.

### Παράδειγμα:

Ένας παίκτης επισκέπτεται την αγορά και βλέπει τις εξής κάρτες:

- (Πρώτη κάρτα): (+2 attack) - 5 χρυσό
- (Δεύτερη κάρτα): Φίλτρο Υγείας (+5 HP) - 3 χρυσό
- (Τρίτη κάρτα): Κάρτα "Deflect 2" - 1 χρυσό

Ο παίκτης έχει 7 χρυσό. Μπορεί να αγοράσει το +2 attack, καθώς έχει αρκετά χρήματα. Μετά την αγορά, οι υπόλοιπες κάρτες μετακινούνται προς τα δεξιά αν υπάρχει κενή θέση. Στη συνέχεια, η κενή θέση στα αριστερά γεμίζει αμέσως με μια νέα τυχαία κάρτα από τις υπόλοιπες 7 που έχουμε αρχικά τραβήξει.

### Επίλυση Ισοπαλιών:

Σε περίπτωση ισοπαλίας (π.χ. δύο παίκτες έχουν συγκεντρώσει τον ίδιο αριθμό πόντων νίκης), η ισοπαλία επιλύεται με βάση τα ακόλουθα κριτήρια, με σειρά προτεραιότητας:

- Death Penalty:** Ο παίκτης με το *μικρότερο* death penalty (ποινή θανάτου) κερδίζει την ισοπαλία. Ένας παίκτης χωρίς death penalty (επίπεδο 1) έχει πλεονέκτημα έναντι ενός παίκτη με death penalty (επίπεδο 2, 3, ή 4).
- Χρυσός:** Αν οι παίκτες έχουν το ίδιο death penalty, τότε ο παίκτης με το *περισσότερο* χρυσό κερδίζει την ισοπαλία.

### Παράδειγμα (Πόντοι Νίκης):

Στο τέλος του παιχνιδιού, δύο παίκτες έχουν συγκεντρώσει τον ίδιο αριθμό πόντων νίκης. Και οι δύο έχουν death penalty επιπέδου 1. Ο ένας παίκτης έχει 15 χρυσό, ενώ ο άλλος έχει 20 χρυσό. Ο παίκτης με το περισσότερο χρυσό (20) κερδίζει το παιχνίδι.

# BARK ON AIN EPIC QUE

The Board Game





Στο online παιχνίδι τραβας από το αντιστοιχο πουγκι ένα λαφυρο




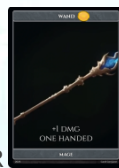
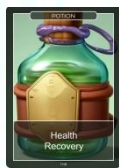
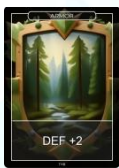
# HEXLAND

## Loot roll 2 D6





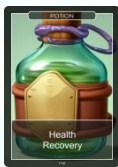
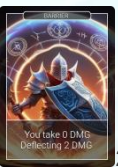
### LVL1

	2-3		4-6:		7-9		10-12: NOTHING 33.33%
	2-4:		5-7:		8-1		11-12: NOTHING 38.89%
	2-4:		5-7:		8-10:		11-12: NOTHING 38.89%

### LVL 2

	2-4:		5-7:		OR		8-10:		11-12:		33.33%
-----------------------------------------------------------------------------------	------	------------------------------------------------------------------------------------	------	------------------------------------------------------------------------------------	----	------------------------------------------------------------------------------------	-------	------------------------------------------------------------------------------------	--------	--------------------------------------------------------------------------------------	--------

### LVL 3

	3-5:		6-8:		OR		9-11:		12:		27.78%
------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	----	-------------------------------------------------------------------------------------	-------	-------------------------------------------------------------------------------------	-----	--------------------------------------------------------------------------------------	--------

	2-4:		5-7:		OR		8-10:		11-12:		33.33%
------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	----	-------------------------------------------------------------------------------------	-------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------	---------------------------------------------------------------------------------------	--------

### LVL 4

	2-4:		5-7:		8-9:		10-12:		33.33%
------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------

	2-4:		5-7:		8-9:		10-12:		33.33%
------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------

Επιτυχία ρίψης 2d6 Πιθανότητα (%) Λάφυρο

### DRAGONS

	2-3		4-5		6-7		8-9		
------------------------------------------------------------------------------------	-----	-------------------------------------------------------------------------------------	-----	-------------------------------------------------------------------------------------	-----	-------------------------------------------------------------------------------------	-----	-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

10-12  GOLD

The Board Game

BACK IN AN EPIC QUE



# HEXLAND

Καρτες παικτων :

GOLD



1 GOLD

GOLD



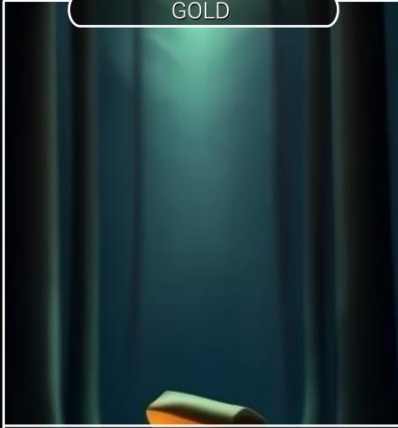
3 GOLD

GOLD




5 GOLD

GOLD



Draw a Gold Card

BARRIER



You take 0 DMG  
Deflecting 2 DMG

ARMOR



DEF +2

THB

ATTACK



+1

THB

ATTACK



+2

THB

ATTACK



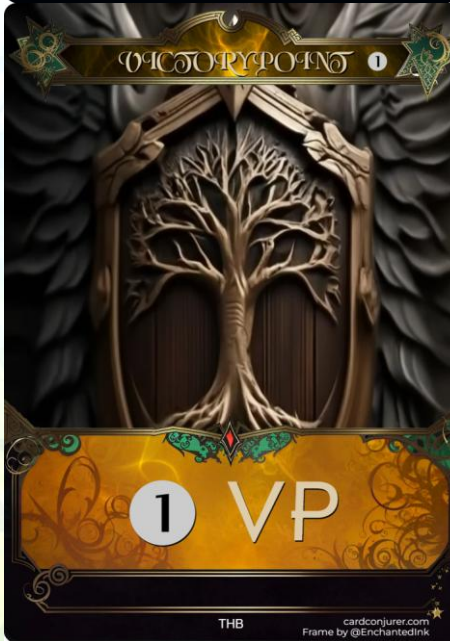
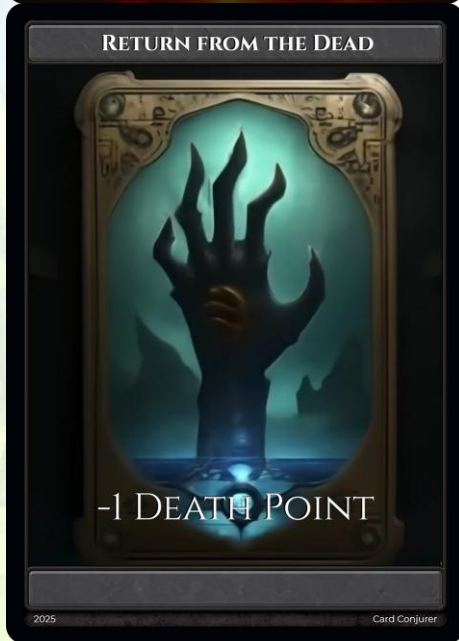
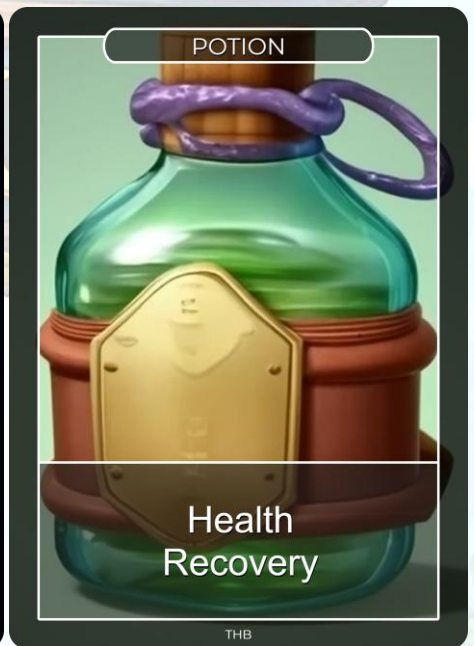
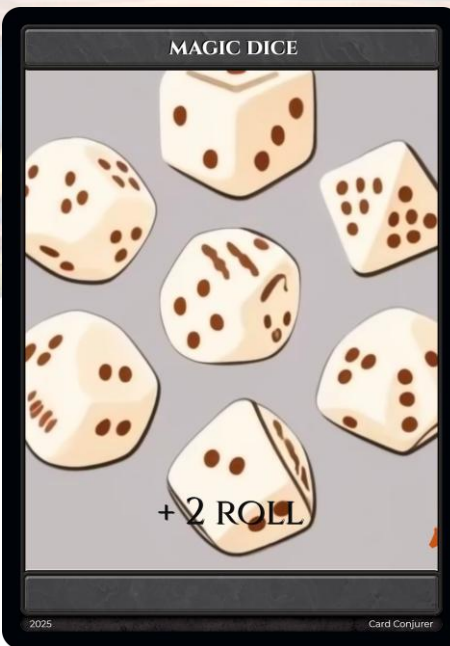
+3

THB



# HEXLAND

Αναβάθμιση αρχικού ΗΡ :  
πχ από 10 παει 15 μονιμα



## BARK ON AIN EPIC QUE


The Board Game



# HEXLAND

Καρτες τερατων:

RED DRAGON 19



Fire Breath 🔥  
DOES 15 DAMAGE IN CONE  
RECHARGE 2 TURNS

2025 Custom Card cardconjurer.com

BLUE DRAGON 18



Lightning Breath ⚡  
DOES 15 DAMAGE IN LINE  
RECHARGE 2 TURNS

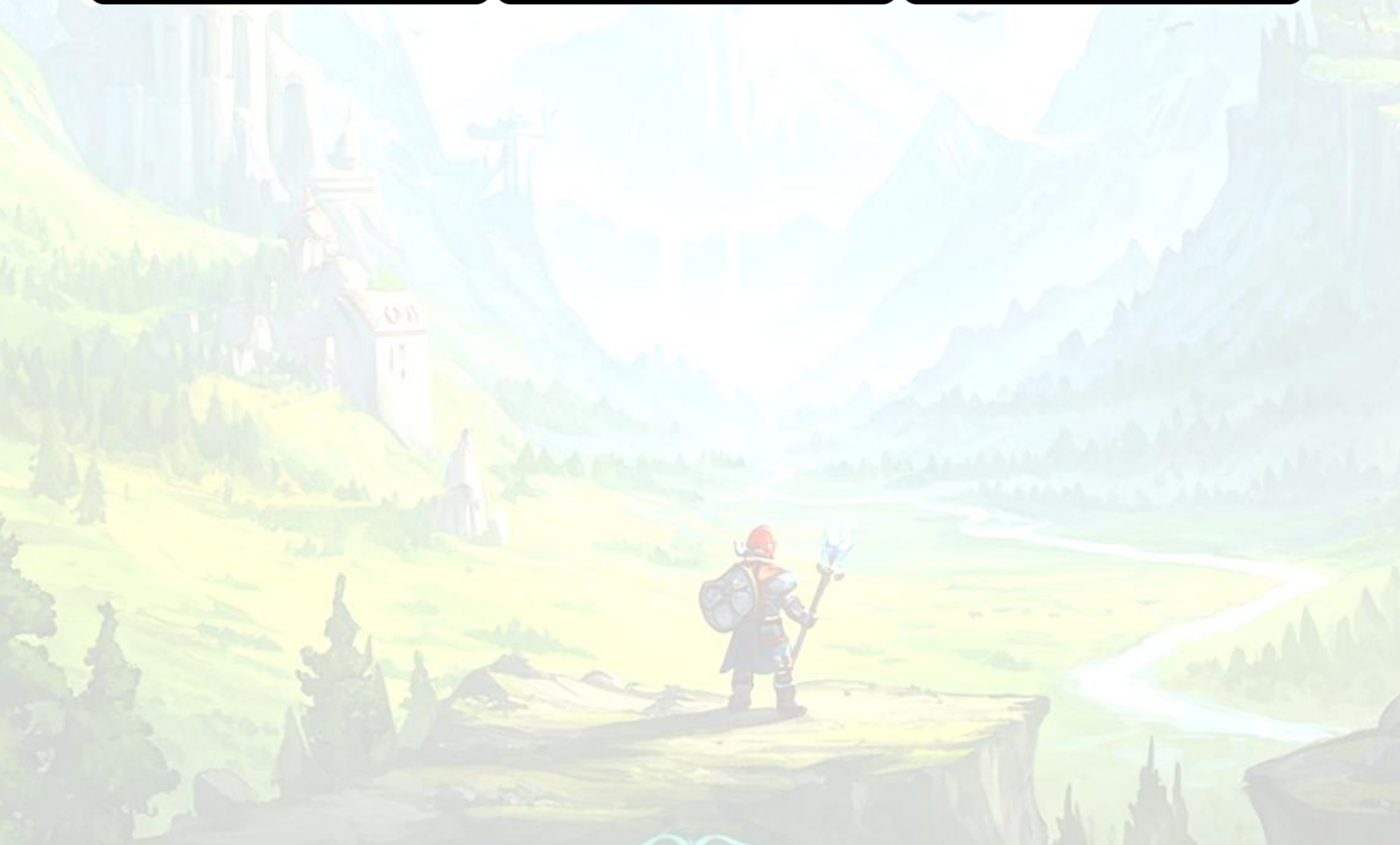
2025 Custom Card cardconjurer.com

WEREWOLF 16



MULTIATTACK :  
The werewolf makes two attacks:  
one with its bite and one with its  
claws 4+3 DMG

THB cardconjurer.com




# BARK ON AIN EPIC QUE

The Board Game



# HEXLAND

ORC GRAND 15



ATTACK +3 DMG  
AT 25% HP +2 DMG

THB cardconjurer.com


ORC 12



AT 50% HP ENRAGE +3 DMG

THB cardconjurer.com

BAT 12



BITE +3 DMG

THB cardconjurer.com

GOBLIN 10



Surprise Attack +2 DMG

THB cardconjurer.com

HOUND 8



BITE +1 DMG

cardconjurer.com

GOBLIN 6



QUICK ATTACK +1 DMG

THB cardconjurer.com

KOBOLD MINER 5



DRACONIC CRY  
NEXT ATTACK +2

THB cardconjurer.com



## AB NAIN EPIC QUE

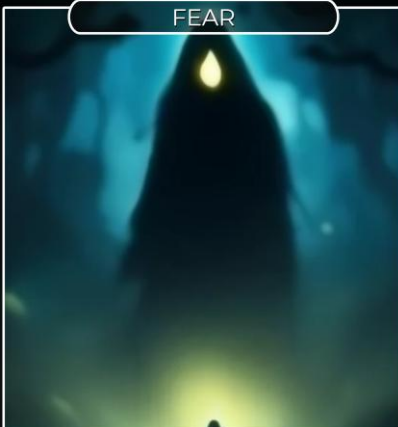
The Board Game



# HEXLAND

Καρτες παιιδας /καταρας

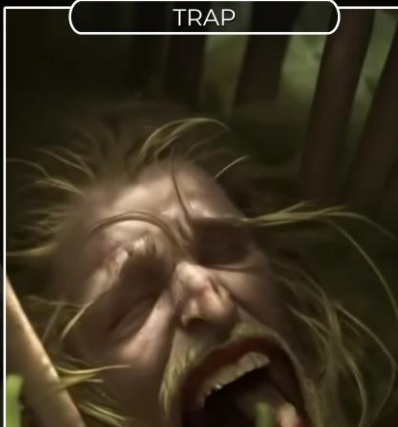
FEAR



FOR 1 ROUND  
-2 ATT  
-2 DEF

THB

TRAP




-3 LIFE

THB

καρτα μοναδων

TROOPS




PROPERTY DEFENDERS

13

2025

TROOPS



PROPERTY DEFENDERS

12

2025

TROOPS



PROPERTY DEFENDERS

11

2025

TROOPS



PROPERTY DEFENDERS

10

2025 Card Conjurer

TROOPS



PROPERTY DEFENDERS

7

2025

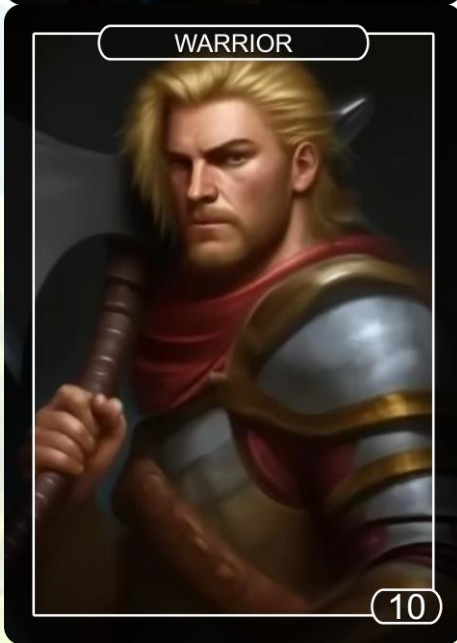
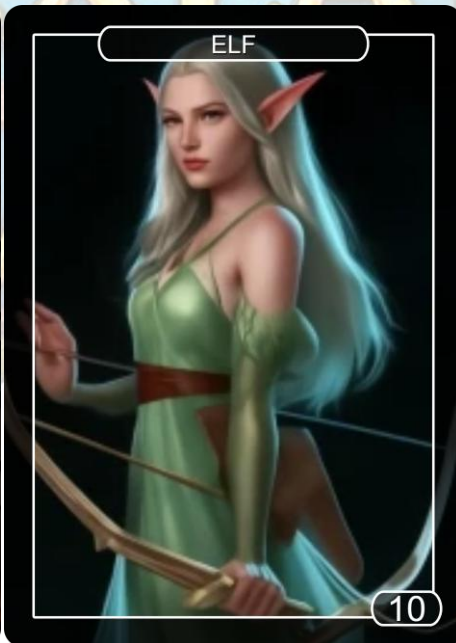
B

PIC QUE



# HEXLAND

## Καρτες χαρακτηρα



## Καρτες οπλων





# HEXLAND

MAGE STAFF 



+2 DMG  
TWO HANDED

MAGE

2025 Card Conjurer

BATTLE AXE 



+3 DMG  
ONE HANDED

ONLY FOR WARRIOR & DWARF

2025 Card Conjurer

DUAL SWORD 



+2+1 DMG  
TWO HANDED  
HIT ROLL CHECK FOR EVERY HAND

WARRIOR / DWARF / ELF

2025 Card Conjurer

MAGE STAFF 



+3 DMG  
TWO HANDED

MAGE

2025 Card Conjurer

SHIELD 



+3 DEF  
ONE HANDED

ONLY FOR WARRIOR & DWARF

2025 Card Conjurer

BARK ON AIN EPIC QUE

The Board Game