

A CSATLÓSOK AJÁNDÉKOKAT VISZNEK: A DUNGEON LORDS VARÁZSTÁRGYAS KIEGÉSZÍTŐJE



A Földalatti Világ Ura megtisztelő címet csak a legjobbak érdemelhetik ki. Azonban tartsd észben, hogy eléggé relatív, ki a legjobb. Természetesen azon kell dolgoznod, hogy a saját helyezésedet emeld, azonban nem szabad elutasítani a lehetőséget, hogy az ellenfeleidet lentebb taszítsd. Nyilvánvaló, hogy a kazamata urak nem alacsonyodnak le odáig, hogy egymást támadják meg. Vagyis nem közvetlenül. Azonban, ha egy csapat kalandozó ott áll az ellenfeled kazamatájánál, készen arra, hogy elvégezzék a piszkos munkát helyetted, akkor miért ne segíthetnél nekik egy kicsit? Bizonyára hallottál már arról, hogy a kalandozók egy sötét sikátorban egy csuklyás alakkal találkoznak, aki egy kis segítséget ajánl fel nekik a feladatuk elvégzéséhez. Nos, most már tudod a motivációját.

Ez a kis kiegészítő Varázstárgyakat ad hozzá a játékhoz. Mindehhez csak szabályokra van szükség. A 20 db Varázstárgy lapka már az alapjáték dobozában megtalálható. A szabályok most is a 4 személyes változathoz vannak leírva. Ha a 2 vagy 3 személyes variánsnál másképp kell tenni valamit, azt ott jelezzük. A Varázstárgyak egy kicsit több interakciót visznek a játékba. Kétféleképpen lehet őket használni. Az Egyszerű Varázstárgy változatban közvetlenül segíted az ellenfeleidnél lévő kalandozókat. A Trükkös Varázstárgy változatban sokkal többet kell számolgatni és titkos terveket szőni. Mindkét változat a játékot bonyolítja, a csatákat pedig nehezebbé teszi.



Úgy gondolod, hogy az alapjáték túl könnyű és egyszerű? Akkor ez a kiegészítő NEM neked való. Valószínűleg nem értetted meg az alapjáték szabályait sem. Azonban ha rájöttél, mennyire trükkökkel teli az alapjáték, és szeretnél még egy csavart belevinni, akkor olvasd tovább.

Varázstárgy lapkák

Minden színhez tartozik 5 Varázstárgy lapka: Egy üres Lapka és 4 Varázstárgy, minden kalandozó típusnak egy.

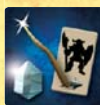
Illusztráció ➔




← Kalandozó

Képesség ➔

A kalandozó típusa, amelyik használni tudja a varázstárgyat



Varázspálca

Lehetővé teszi a Harcosnak, hogy egy mágia pontot  adjon a csapatnak. A Varázstekercsek és a Rúnák már gondot okoznának a Harcosnak, de a pálccával még ő is képes hadonászni.



Az életerő amulettje

A Varázsló életerege eggyel megnő. Ennek az amulettnek a viselése a legvéznaabb Varázsló fizikumát is megnöveli, részben a varázshatalma, részben a súlya miatt.



Gyógyital

Lehetővé teszi, hogy a Tolvajok gyógyítsák a csapatot. Amikor megkapják az italt, alá kell írniuk egy szerződést, miszerint úgy kell cselekedniük, mint egy Papnak. És igen, betartják a szavukat. A Tolvajoknak nem gond, ha át kell hágni a törvényt, azonban tudják, hogy mennyire veszélyes az ügyvédekkel szembe szállni.



Négylevelű lóhere

Lehetővé teszi, hogy a Papok segítsenek a csapdák által okozott sebzés csökkentésében. Ahhoz, hogy valóban szerencsét hozzon, éjfélkor kell begyűjteni, majd unikornis vérebe kell áztatni ez azonban nem túl szerencsés az unikornis szemszögéből.



Üres lapka

Változatok

Két változat van: Az Egyszerű, amit könnyű elmagyarázni és játszani is. Ezt akkor választod, ha tetszik az alapjáték, csak egy kicsit több interakciót szeretnétek belevinni. A Trükkös változatban nem ennyire közvetlen az interakció. Ha nem jönnek be a számításaid, dugába dőlhet a terved. Ez a változat a tapasztalt játékosoknak való, akik szeretik a Gonoszságmérőn a helyüket tudatosan befolyásolni, megjósolni a játékban a fejleményeket és kihasználni a csaták részleteit is.

Egyszerű változat


Ez a változat közvetlen beavatkozást biztosít a játékosoknak. Az első varázstárgyas játékhoz ezt ajánljuk, mert könnyen megérthető és játszható.

Minden év utolsó fordulójának elején a játékosok küldenek 1-1 varázstárgyat a többiek kazamatájánál sorakozó kalandozóknak. A Harc kezdetén ezeket a tárgyakat szétosztják a kazamatánál lévő kalandozók között, hogy azok használni tudják. A Harc során ezek a tárgyak erősítik a kalandozókat, így nehezebben legyőzhetővé teszik őket.

Másrésről viszont a Varázstárggyal felszerelkezett kalandozók legyőzése után a Varázstárgyakat a kazamata úr megszerzi és a játék végén extra pontokat kap értük. Így ha egy olyan tárgyat adsz a kalandozó csapatnak, amit az nem tud használni, akkor gyakorlatilag az ellenfeledet jutalmaztad meg extra pontokkal.

Előkészületek

A játék kezdetén megkapja mindenki a saját színének megfelelő 5 Varázstárgy lapkát. (4 Varázstárgy lapka és egy üres)

 2 játékos variáns esetén megkapod az általad irányított nem játékos színének megfelelő Varázstárgy lapkákat, de az ürest nem. (Így 8 Varázstárgy lapkád lesz és 1 üres).

Varázstárgy fázis

Minden évben van egy új fázis, amikor is a Csatlósod Varázstárgyakat csempész az ellenfeleid kazamatájánál gyülekező kalandozókhoz.




Az eladási ár éppen hogy fedezi a gyártási költségeket. Nem a profit-szerzés miatt adjuk el a varázstárgyakat. Az ellenfelek számításainak keresztülhúása épp elég jutalom.

A Varázstárgy fázis az év utolsó fordulójában, a Termek és Szörnyek (és szellemek) felfedése fázis után, de a Parancsok kiadása előtt, történik meg. A Haladási táblán egy kis Kobolddal jelöljétek ezt a fázist. A hegyes kis fülei emlékeztetni fognak rá, hogy itt az ideje a Varázstárgyak becsempészésének.



Használhatod a Troll jelölőt is a Kobold helyett, ha úgy kényelmesebb. Igaz, hogy könnyebben benézhető, de így legalább lenne értelme a 4. Troll jelölőnek, még ha csak 3 Troll szörny van is a játékban.

Varázstárgy csempészése

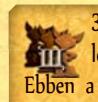
Amikor a Haladás jelző eléri a megjelölt mezőt, akkor kell a Varázstárgyakat az ellenfelek kazamatájánál lévő kalandozókhoz eljuttatni. Adjatok 1-1 Varázstárgy lapkát minden ellenfélnek, arccal lefelé. 4 játékos esetén az üres lapkát  is oda kell majd adnod valakinek, a másik 2 játékosnak pedig Varázstárgyat. Az Első évben 2 Varázstárgyat kell kiválasztanod az ellenfeleid számára és 2-t megtarthatasz a következő évre. Te döntöd el, melyik lapkát kinek adsz oda. Miután minden játékos megkapta az 1-1 Varázstárgy lapkát az ellenfeleitől, felfedjük azokat. Az üres lapkák visszakerülnek a tulajdonosaikhoz.

A többi lapka (amelyek mind Varázstárgyak) ott marad a kalandozók mellett valahol. A Varázstárgyak csak a Harc kezdetén lesznek elosztva a kalandozók között. (lásd alább)



Na igen, a varázstárgyakat hamarabb juttatjuk el a kazamatákhoz, minthogy az utolsó kalandozók megérkeztek volna, így van még idő a Gonoszságmérőn ügyeskedni. Ez a kazamata úri élet: még az Egyszerű változat is lehet kacifántos.

Az Első év után még 3 (saját színű) varázstárgy lapkád maradt, ebből az egyik az üres. A Második évben ezt a 3 lapkát kell majd odaadnod az ellenfeleidnek. (Nem döntheted el, melyik varázstárgyadat küldd el, de azt igen, hogy melyiket hova.) A Második év végén már csak 1 (saját színű) lapkád maradhat, ez pedig az üres, amelyik ismét visszakerült hozzád.



3 játékos esetén összesen 2 Varázstárgy lapkát kell odaadnod az ellenfeleidnél lévő kalandozóknak. Egyik lehet az üres, de nem kötelező. Te döntöd el.

Ebben a variánsban nem kerül vissza hozzád az üres lapka, ehelyett kikerül a játékból a Távoli Földek táblára. Azaz ha az Első évben egy Varázstárgyat és az üres lapkát adsz oda, akkor már tudni fogják, hogy a Második évben csak Varázstárgyat maradt. Ezekből ismét 2-t oda kell majd adnod a Második évben is, így egy marad nálad. Azonban ha 2 Varázstárgyat adsz oda az Első évben, akkor az üres lapka nálad marad, és azt fel tudod használni a Második évben. A Második évben oda adhatod valakinek az ürest, de dönthetsz úgy, hogy 2 Varázstárgyat adsz oda és az üres lapka marad nálad.



2 játékos esetén 8 varázstárgy (2 színből) van nálad és egy üres lapka. Mindkét színekből adni kell 1-1-et az ellenfelednek és a nem játékos ellenfelednek is.

Azaz összesen 4 darab Varázstárgyat (2 darabot mindkét színekből) kell odaadnod. 1-1 Varázstárgy lapkát fogsz kapni az ellenfeled mindkét színéből és ugyanígy az általad irányított nem játékos is. Átadhatod az üres lapkát vagy megtarthatod. Te döntöd el, hogy a játékosnak vagy a nem játékosnak a kazamatájához küldöd el. Ha elküldted, akkor nem kerül vissza hozzád, hanem a Távoli Földek táblára kell átrakni. Így csak egyszer tudod az üres lapkát felhasználni. Csak a játékosnak küldött varázstárgyak számítanak, a nem játékosnak küldött lapkák a felfedés után azonnal a Távoli Földek táblára kerülnek. (Ezzel csökken a választási lehetőség a Második évben). Az eldobott lapkák arccal felfelé maradnak, így mindig tudja az ellenfeled, miből gazdálkodhatsz a Második évben. A Második évben is hasonló szabályokkal kell a Varázstárgyakat átadni. 4-et fogsz felhasználni az 5-ből, amid van és egy marad a végére. (mármint a saját színekből)



Igen, tudjuk, hogy nem nagyon számít, milyen varázstárgyakat adtok a nem játékosnak a Második évben. Mégis tegyetek így. A nem játékos elunja magát, ha senki sem foglalkozik vele a játék során.

Összegzés (2,3 vagy 4 játékosnak)

- ♦ 5 darab saját színű Varázstárgy lapkával kezdesz (a 2 játékos variánsban a nem játékos 4 Varázstárgy lapkáját is megkapod, de az üres lapkáját nem)
- ♦ Minden évben 1-1 Varázstárgyat küldesz az ellenfeleid kazamatájánál lévő kalandozóknak. (a 2 játékos variánsban mind a játékos, mind a nem játékos ellenfelednek küldened kell 1 Varázstárgy lapkát mindkét saját színekből)
- ♦ 4 játékos variánsban minden évben el kell küldened az üres lapkádat, ami vissza is kerül hozzád. A 2 vagy 3 játékos variánsban nem kötelező elküldeni az üres lapkát, de ha elküldöd, akkor nem kerül vissza hozzád, hanem a Távoli Földek táblára kerül át.
- ♦ A játékos számtól függetlenül mindig 1 darab saját színű Varázstárgy lapka marad nálad a játék végén.

Harc

A Varázstárgy fázis során a kazamatádnál lévő kalandozók 0-3 Varázstárgyat kaptak, melyek lehetnek akár ugyanolyan típusúak is, de különbözőek is. Csak azok a Varázstárgyak számítanak, amelyeket az ellenfeleidtől kaptál. A saját színű varázstárgyaid nem használhatóak a harcban.

Varázstárgyak hozzárendelése

A Harc előkészületek orszd szét a Varázstárgyakat a kalandozók között. Minden tárgyat csak egyfajta kalandozó tud használni. A többiekhez nem rendelhető hozzá.

Minden kapott Varázstárggyal a következőket tedd:

- * Ha csak egy olyan fajtájú kalandozó van, ami megfelel a tárgy követelményeinek, akkor rendeld hozzá az összeset (rakd a feje fölé őket)
- * Ha több is van ugyanabból a kalandozó fajtából, akkor orszd el köztük egyenlően, amennyire lehet, a leghátsóval kezdve. Ha van annyi, hogy mindegyik kapjon egyet, akkor tégy így. Ha nincs elég mindenkinek, akkor az előrébb állók nem kapnak egyet sem. Ha 3 ugyanolyan varázstárgyad van és csak 2 megfelelő fajtájú kalandozó, akkor a hátrébb lévő kap 2-t, az előrébb lévő 1-et.
- * Ha nincs a varázstárgy követelményének megfelelő kalandozó, akkor azt a Varázstárgyat a csapat nem tudja használni. Tedd a sor végére, ezzel jelezve, hogy ez a csapat hátizsákjában lapul.

A Paplovag sosem kap varázstárgyat.



Egyesek azt mondják, hogy a Paplovagok megtagadják a varázstárgyak használatát, mert ők "tiszták". Mások szerint az esküjük miatt nem használhatnak varázstárgyakat. De az igazság az, hogy a Paplovagok annyira beépültek, hogy a kalandozók egyszerűen nem osztják meg velük a varázstárgyakat.

A következő példák a Varázstárgyak helyes hozzárendelését mutatják:



A Varázstárgyak hatásai a csatában

A kalandozókhöz hozzárendelt Varázstárgyak befolyásolhatják a csatát. A csapat hátizsákjában található tárgyak azonban nem használhatóak. (arccal lefelé fordíthatod őket, hogy ne zavarjanak.)

A Varázstárgy hatása nagyon egyszerű: a használójának a lapkán feltüntetett bónuszokat biztosítja - egy extra életerőt **+1** egy csapda sebzéscsökkenés , egy mágia pont vagy egy gyógyítás képességet.

Az extra életerő olyan, mintha a varázsló lapkáján a piros szám eggyel nagyobb lenne. Így eggyel több sérülés kell neki, hogy meghaljon. (Fontos megjegyezni, hogy a Mérgezett étel csapda így is eleget sebez, hogy a Varázsló meghaljon)

A többi képességet csak egyszerűen hozzá kell adni a csapat teljes csapda sebzéscsökkenő képességéhez, mágia pontjához vagy gyógyításához. Pontosán ugyanaz a hatásuk, mint a kalandozó lapkára nyomtatott fajtájuknak. Például a következőkben felsorolt csapatok mindegyike ugyanannyit képes gyógyítani:

- * Ha a csapatban nincs Pap, de van egy Tolvaj, akinél van 2 Gyógyital
 - * Ha a csapatban nincs Pap, de van 2 Tolvaj, akinél van 1-1 Gyógyital
 - * Ha a csapatban van egy Pap egy szimbólummal és egy Tolvaj, akinél van 1 Gyógyital
 - * Ha a csapatban van egy Pap két szimbólummal, és nincs senkinél Gyógyital
- A Varázstárgyak mindig használhatóak. Nem használódnak el. (Fogjátok fel úgy, hogy a Tolvaj mindenkinek tud adni egy-egy kortyot a gyógyitalból. Senki nem issza meg az egészet.) Az egyetlen módja annak, hogy egy Varázstárgy ne legyen használható, ha a kalandozót, aki hordozza, megölik.

A kalandozó típusokra (Harcos, Pap, Tolvaj vagy Varázsló) vonatkozó szabályok még mindig a Kalandozó lapka alapján alkalmazandóak. Például a Tolvaj, amelyik rendelkezik egy Gyógyitalal, még mindig Tolvaj és nem Pap. Azaz támadhatja a Vámpír, a Varázslatsemlegesítő nyílveszőnek nem lesz semmi hatása, ha őt találja el. Azonban ha a nyílvesző egy Papot talál el, akkor a Tolvaj se tud gyógyítani, mivel a csapda az egész csapatra érvényesíti azt, hogy a Gyógyítás fázis kimarad. Hasonlóképpen, a Varázspálcával felszerelt Harcos sem Varázsló. Segíthet abban, hogy a csapatnak elegendő mágia pontja legyen egy Láthatatlanság varázslat megidézéséhez, de az nem rá hat. A Varázslatsemlegesítő nyílvesző, ha Varázslót talált el, megakadályozza a Varázspálca képességét.

A Mérgezett nyílvesző képességét át kellene írni: „a kör végén bekövetkező két sebzést a Tolvaj nem tudja semlegesíteni” helyett „a kör végén bekövetkező két sebzést nem lehet csapda sebzéscsökkenő képességgel semlegesíteni”, így már igaz lenne a Paplovag-ra és a Négylevelű lóherével rendelkező Papokra is. További javításokért látogassatok el a www.czechgames.com-ra.

Varázstárgyak megszerzése

Ha megölsz egy kalandozót, akinek van Varázstárgya, akkor a kalandozó mellett a Varázstárgyakat is tedd a Börtönödbe. A megszerzett Varázstárgyak nem számítanak már bele a harcokba. Amennyiben a csapat hátizsákjában van Varázstárgy (olyan Varázstárgy, amit a kalandozók nem tudtak használni), azokat csak a csapat elpusztításával tudod megszerezni. (a Paplovagot is beleértve, ha jelen van a csapatban)

Ha a Harc véget ér és nem győztél le minden kalandozót, akkor a kalandozóknál lévő Varázstárgyak és a csapat hátizsákjában lévő is a Távoli Földek táblára kerülnek.

Speciális eset: ha legyőzted a kalandozókat, de a Harc újra indult, mert a Paplovag ájtött a kazamatához, akkor is megtarthatod a megszerzett Varázstárgyakat, ha nem sikerül megölnöd a későn érkező Paplovagot.

Pontozás

A játék végén, amikor a Börtönben lévő kalandozókat pontozzátok le, adjatok egy-egy pontot minden megszerzett Varázstárgyért.



Használd az üres lapkádat bölcsen és adj a kalandozóknak olyan Varázstárgyakat, amiket jól tudnak használni a csatában, így keresztülhúzzhatják az ellenfeid számításait. Ha nem így teszel, akkor megköszönik a plusz pontokat, amiket küldtél nekik, miközben a Varázstárgyakat a kincseskamrájukba helyezik.

Trükkös változat

Ha szereted a játékban a trükkös részeket – a Gonoszszágmérőn manőverezni, kiszámítani a többieket, stb. – kipróbálhatod ezt a változatot. A játékba való beavatkozás nem közvetlen, és nehezebben kiszámítható a hatása. A szabályokat is nehezebb elmagyarázni. Amennyiben az interakció a fontos, akkor az Egyszerű változatot válasszátok.

Ebben a változatban, ahelyett hogy a Varázstárgyokat az ellenfeleidnél lévő kalandozóknak adnád, a Varázstárgyokat a Haladási táblán lévő kalandozókhoz rendeled hozzá. Nem lehetsz teljesen biztos abban, hogy melyik kalandozó kihez fog kerülni, mert a fordulóban a hozzárendelés hamarabb történik, mint a Parancsok kiválasztása és végrehajtása. Mivel mindenki egyszerre csinálja a hozzárendelést, ami titkosan zajlik, így abban se lehetsz biztos, hogy a Te Varázstárgyad hozzárendelődik kalandozóhoz. Minden kalandozónak csak egy tárgy lehet. Nem kap senki pontot azért, hogy a Varázstárgyokat megszerzi a kalandozóktól. Ehelyett azt kell figyelned, hogy az általad odarakott Varázstárgyat sikeresen használta-e a kalandozó. Ha igen, akkor kapsz 2 pontot.

Előkészületek

A játék kezdetén megkapod az 5 darab Varázstárgy lapkát a saját színedből (4 Varázstárgyat és az 1 Üres lapkát)


(A szabályok ugyanazok minden játékos számnál.)

Parancs fázis

Azokban a fordulóban, amikor a kalandozókat hozzárendeljük a kazamatákhoz (azaz minden év 2., 3. és 4. fordulója), minden játékos Varázstárgyokat küld a kalandozóknak.

Amikor a Parancs fázisban (kivéve Télen) kiválasztod a fordulóban használandó Parancs kártyákat, válassz ki az egyik Varázstárgyadat és tedd oda a kalandozók alá, arccal lefelé. Nagyon fontos a játékosok sorrendje. A kezdőjátékos az első kalandozó (legjobbaldalibb) alá teszi a Varázstárgyat. A következő játékos a második kalandozó alá, és így tovább.

A Parancs kártyákat csak azután fedjük fel, ha már mindenki választott Varázstárgyat. A Varázstárgyokat nem fedjük fel most még. Egészen addig arccal lefelé maradnak, amíg nem rendeljük hozzá a kalandozókat a kazamatákhoz.

 A 2 vagy 3 játékos változatban a nem játékos(ok)nak véletlenszerűen választasz parancs kártyákat. Ezeket hamarabb fedjük fel, mint hogy a saját parancs kártyáidat kiválasztanád, vagy a Varázstárgyaidat odaraknád a kalandozókhoz.

Az Első év Tavaszán 5 darab Varázstárgy lapkád áll rendelkezésre. A későbbiekben valószínűleg kevesebb közül választhatsz, de az Üres lapka mindig a rendelkezésedre fog állni. (Lásd alább)

Kalandozók fázisa

Mielőtt a kalandozókat hozzárendelnéd a kazamatákhoz, a Varázstárgyokat kell hozzájuk rendelni. Fordítsátok meg őket a lerakási sorrendben (az első kalandozó alattal kezdve.) Minden Varázstárggyal a következőket tegyétek:

- Amennyiben egy Üres lapka az, akkor adjátok vissza a tulajdonosának
- Minden más esetben tegyétek az első olyan kalandozóhoz (jobbról nézve), amelyiknek a típusa megfelel a követelménynek és nincs még Varázstárgya. Például, ha van 2 darab Harcos, akkor az első Varázspálca az első Harcoshoz megy, a második pedig a másodikhoz.
- Ha nincs megfelelő típusú kalandozó, vagy már mindegyiknek van egy Varázstárgya, akkor adjátok vissza a Varázstárgyat a tulajdonosának.

Példák




Ezek a Varázstárgyak a következőképpen lesznek hozzárendelve:




Ezek a Varázstárgyak a következőképpen lesznek hozzárendelve:



A kalandozókat a normál szabályoknak megfelelően rendeljük hozzá a kazamatákhoz. Mindegyikük magával viszi a hozzárendelt Varázstárgyat. A nem használt Varázstárgyak azonnal visszakerülnek a tulajdonosukhoz, így a csapat hátizsákjában nincs Varázstárgy.

 2 játékos variánsban, ha a nem játékoshoz kerülő kalandozóhoz van csatolva Varázstárgy, akkor a Varázstárgy nem kerül a Távoli Földek táblára, mint a kalandozó, hanem visszakerül a tulajdonosához.

 Na igen, üss rajtuk és vedd vissza az ajándékodat. Az is eléggé lefoglal, hogy itt elterjeszd a Gonoszszágot, a Távoli Földek oldják meg maguk.



Figyeljete oda, hogy ebben a változatban egy kalandozónak csak egy Varázstárgya lehet. Megtartják azt a tárgyat, amit hozzájuk rendeltek. A Harc kezdetén nem kezdik el újra szétosztani maguk között őket.

Harc

A Harc közben a Varázstárgyak ugyanúgy viselkednek, mint az Egyszerű változatban. (Lásd feljebb) Itt pluszban azt kell figyelned, hogy a Varázstárgyadat a kalandozó használta-e. Amennyiben a Csatákban használta (lásd erről a Függelékét), akkor jelöld azt egy Arany jelölővel. Amikor a kalandozó meghal, vagy a Harc véget ér, ez az Arany jelölő mutatja meg, hogy a kalandozó használta-e a Varázstárgyat. Ha igen, akkor a Varázstárgyat a tulajdonosa (a megfelelő szint irányító játékos) elraktározza a Halott Ügyek Irodájában. Ha nem használta a kalandozó, akkor a Varázstárgya a Távoli Földek táblára kerül.



Megjelölöd a Varázstárgyakat, hogy látszódjon, használták a Csatában. Nem tesznek elhasználva ettől. Annyiszor lehet a Varázstárgy képességét alkalmazni ahány forduló megél a viselője. Csak az első használatkor kell megjelölni, az nem számít, hogy összesen hányszor vette hasznát a kalandozó.

A Harc után a Varázstárgyak, amelyeket használtak, a tulajdonosuk (aki azt a szint irányítja) Halott Ügyek Irodájába kerülnek.



Nem számít, hogy a kalandozó meghalt-e vagy sem. Azok a Varázstárgyak, amelyek a Halott Ügyek Irodájába kerülnek, nem használhatóak a Második év során. Innentől inkább arra az öröme emlékeztetnek, amit az ellenfél kazamatájában műveltek a segítségével (vagy akár kifejezheti a másik kazamata úr által küldött szitkozódó levelet is.)

Kivétel: Előfordulhat, hogy egy olyan kalandozót rendelnek a kazamatához, akinél a saját Varázstárgyad van. Na, ez nem egy túl jó eset. A Varázstárgy úgy viselkedik, ahogy kell neki, de a Harc végeztével a Távoli Földek táblára kerül át, függetlenül attól, hogy használták-e vagy sem. Ebben a változatban a játékos nem kapja meg azt a Varázstárgyat, amit használtak ellene; itt mindenki azt a Varázstárgyat kapja meg, amit sikeresen használtak valamelyik ellenfele ellen.



Ugyebár egy szitkozódó levél küldése magadnak eléggé bugyuta dolog lenne.

Pontozás

A Varázstárgyak nem részei a hivatalos pontozásnak. Amennyiben 0 ponttal vagy alatta végez valaki, akkor nincs szerencséje és nem kapja meg az engedélyét. Azonban ha pozitív pontszámmal végez, akkor 2 pontot kap minden Varázstárgy után, amit a Halott Ügyek Irodájában tárol. (azaz minden olyan Varázstárgy után, amit sikeresen használtak egy ellenfél kazamata úr ellen.)

Függelék:

Egy tárgy sikeres használata

A Trükkös változatban meg kell határozni azt, hogy a Varázstárgyat használták-e. Ajánljuk, hogy a Csatákat minden játékos egymás után játssza le, hogy mindenki figyelhessen.



Gyógyital

A csapat által akkor tekinthető használatnak, ha bármelyik Gyógyítás fázisban legalább 1 ponttal többet gyógyítottak, mint amennyit a Gyógyital nélkül lehetett volna. Ilyenkor a csapatnál lévő összes Gyógyital használatnak tekintendő.

Példa:



Amennyiben a Nyálkát küldöd Harcba, és az sebzi az egész csapatot, akkor a Gyógyítás fázisban a csapat mind a 3 sérülést meg fogja gyógyítani. Mindkét Gyógyitalt meg kell jelölni, mint amit használtak, mert nélkülük a csapat csak 2 sérülést tudott volna gyógyítani.

Amennyiben a Goblin-t küldöd a Harcba, akkor ő 2 sérülést okoz az első kalandozónak. Ez a Gyógyítás fázisban teljesen meg lesz gyógyítva. Mivel a Pap egymaga is meg tudja gyógyítani a sérülést a Gyógyitalok nélkül, így azokat nem lehet használtként megjelölni.

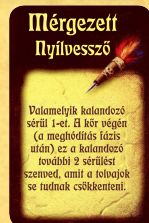
Amennyiben a Goblin-t és a Nyálkát is támadni küldöd ugyanabban a fordulóban, akkor a kimenet a támadások sorrendjétől függ. Melyik szörnyel kell először támadni ahhoz, hogy egyik Varázstárgyat se tudják használni? (Mindkét esetben az első Tolvaj meghal, így az ő Gyógyitala nem használható majd. Az egyetlen kérdés, hogy a második Tolvaj tudja-e használni a Gyógyitalát.)



Négylevelű lóhere

Akkor tekinthető használatnak, ha bármelyik Csapda fázisban legalább 1 ponttal többet semlegesítettek a csapda sebzéséből, mint amennyit a Négylevelű lóhere nélkül lehetett volna. Ilyenkor a csapatnál lévő összes Négylevelű lóhere használatnak tekintendő.

Példa:



Ha a Mérgezett nyílveszőt használod, akkor egyik Négylevelű lóhere se lesz használva, mert az 1 sebzést a Tolvaj maga semlegesíti. Az extra 2 sebzést pedig nem lehet csökkenteni.

Amennyiben az Elátkozott gyűrűt használod, akkor mind a 3 sebzést semlegesítik és mindkét Négylevelű lóhere használatnak lesz megjelölve. (még ha az egyik is elég lenne a teljes sebzés kivédéséhez.)

Ha az Önfeláldozó Koboldot választod, akkor 4 pontnyi sebzést az 5-ből semlegesítenek. Az egy fennmaradó sebzés a hátsó Papot éri, aki ettől meghal. Ennek ellenére, mielőtt meghalna, mindkét Négylevélű löhere használnak lesz megjelölve. Átkerülnek a játékosai Halott Ügyek Irodájába. (Amennyiben az egyik a sajátod, akkor az a Távoli Földekre kerül.)

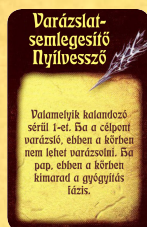


Varázspálca

A Varázspalcát akkor tekintjük használatnak, ha segítségével sikerült egy olyan varázslatot létrehozni, amit nélküle nem tudtak volna megtenni.

Ilyenkor a csapatnál lévő összes Varázspálca használatnak tekintendő. Nem számít, hogy a varázslatnak van-e hatása vagy sem. Azaz a Tűzlabda varázslat is aktiválja a Varázspalcát.

Példa:



Az első harc fordulóra vonatkozó Harci kártya a Javaslat. Ez egy azonnali varázslat, így rögtön a Csapda után, még a szörnyek előtt aktiválódhat.

Tegyük fel, hogy a Boszorkánnyal fogsz támadni. A varázslat még az ő támadása előtt aktiválódik. A Varázsló képes a Harcos segítségével nélkül is megidézni ezt a varázslatot, így a Varázspálca nem jelölhető meg használatként. Amennyiben kifizeted a Boszorkány költségeit, hogy a csatában maradjon, akkor meg tudod ölni vele a Harcost, így a Varázstárgya használat nélkül marad, és átkerül a Távoli Földek táblára.

Amennyiben nem öli meg a Harcost vagy a Varázslót, akkor a második fordulóban is képesek lesznek a varázslatot létrehozni. Ha ez bekövetkezik, akkor a Varázspalcát már használatnak vehetjük, mert a Varázsló önmagában nem lenne képes a varázslatot létrehozni.

Most tegyük fel, hogy inkább az Inga csapdát használod az első fordulóban és nem küldesz szörnyet a csatába. A Varázsló a csapda következtében elhalálozik az első forduló azonnali varázslatának létrejötté előtt. A Varázspalcának köszönhetően a csapat még létre tudja hozni a Javaslat varázslatot. A Varázspálca használatnak lesz megjelölve, még ha nincs is célpontja a létrehozott varázslatnak, mivel nem küldtél szörnyet a csatába.

Végül tegyük fel azt, hogy az első fordulóban csatába küldöd a Boszorkányt és használod a Varázslatsemlegesítő nyilvesszőt. A csapda célpontja a Varázsló lesz, aki sérül 1-et és nem lehet varázsolni. (Jegyezzétek meg, hogy ha a Harcost céloztátok volna meg, akkor az nem tenné lehetetlenné a varázslást.) A Boszorkány két támadását a Varázsló ellen használod, ami megöli azt. A következő fordulóban nem lesz már elegendő mágia pontja a csapatnak, hogy varázslatot létrehozjon, így a Varázspálca használat nélkül a Távoli Földek táblára fog kerülni. (Hacsak időközben fel nem tűnik egy Paplovag)



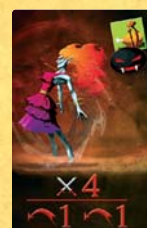
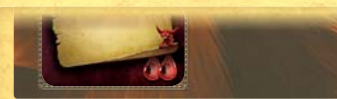
Az életerő amulettje

Az amulettet akkor tekintjük használatnak, ha a Varázsló túlél egy olyan támadást, amibe alaplól belehalt volna. Más szóval, ha a Varázsló pontosan annyi sérülést szerez, mint amennyi az eredeti élettereje (az amulett nélkül).

Ha a sebzés elegendő ahhoz, hogy a Varázsló a +1 életerővel együtt is egyből meghaljon, akkor az amulett nem tekinthető használatnak és el kell majd dobni. Itt megjegyzendő, hogy a Kifáradást pontosan kell kiosztani. Ha a Kifáradás egyik sebzése pont eléri a Varázsló eredeti életterejét, akkor az amulett használatnak tekinthető, még ha a következő pontnyi sérülés meg is öli. (Az amulett lehetővé teszi a Varázslónak, hogy egy kicsit tovább vánszorogjon előre a kazamatában.)

Megjegyzés: Ha a csapatnak van egy csapda sebzéscsökkentő képessége, és a Varázsló ellen, aki az amulettet viseli, a Mérgezett étel csapdát használják, akkor az amulett használatnak jelölhető, mert a Varázsló túlélte az amúgy halálos sebzést. [szerk. a Mérgezett étel alaplól 3 sebzést okozna a sérülés nélküli varázslónak, az amulett miatt 4-et fog okozni, viszont az 1 csapda sebzés csökkentő képesség miatt mégis csak 3 lesz a sebzés, így túléli a varázsló] Az a tény, hogy a csapda sebzése alacsonyabb lenne, ha nem lenne rajta az amulett, nem számít most.

Példa:



A harc egy későbbi fordulójában ebben a helyzetben találod magadat. A fordulóra érvényes Harci kártyán az látható, hogy a Kifáradás fázisban 2-t fog sérülni az első kalandozó. (Az, hogy milyen varázslat van a kártyán lényegtelen, mert csak egy mágia pontja van a csapatnak.) A csata egy Teremben történik.

Ha a Boszorkánnyal megtámadod a Varázslót, akkor az meghal ugyan, még az Életerő amulettjével együtt is. A Varázstárgyat nem tudja használni a Varázsló, így az a Távoli Földek táblára fog kerülni. A Vámpírod azonban nem tud támadni, mert csak egy Pap maradt. A Pap gyógyít magán 1 pontot, így a 2 kifáradás sebzést is túléli.

Ehelyett használj inkább a Boszorkány másik támadás fajtáját és öld meg vele a Papot. Ha a Vámpírral megtámadod a Varázslót a 3-as erősségű támadásával, akkor a Varázsló túléli ugyan a támadást és az Amulett is használatnak minősül. A Kifáradás azonban megöli a Varázslót, így a Harc véget ér, a Varázstárgy pedig a megfelelő színű játékos Halott Ügyek Irodájába kerül.

Ha a Vámpírnak csak a 2-es erejű támadását használod, akkor az Amulett nem tekinthető használatnak. Azonban a Kifáradáskor az első sérülés arra kényszeríti a Varázslót, hogy használja az Amulettet. A második sérülésbe már belehal a Varázsló, de a Varázstárgya a megfelelő színű játékos Halott Ügyek Irodájába kerül.

Meg tudod találni a módját annak, hogy a két kalandozó meghaljon még ebben a fordulóban, de az Életerő amulettje ne legyen használva?

[szerk. Elsőnek a Boszorkánnyal kell támadni, az alsó képességét használva 1-1 sérülést okozni a Varázslónak és a Papnak. Ezután a Vámpír 3-as erősségű támadásával meg lehet ölni a Varázslót, aki így nem tudja az Amulettet használni. A Pap gyógyít magán ugyan 1-et, így 2 sérülése marad, de a Kifáradás 2 sérülése már a halálát okozza.]

Free expansion to Dungeon Lords by Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard
Graphic design: Filip Murmak
Translation: Jason Holt
Lead tester: Petr Murmak
Magyarra fordította: Ryek
Szerkesztette: Grafiction

Special thanks: to dilli, LemonyFresh, Vitek, Ellife.

© Czech Games Edition, March 2010, www.CzechGames.com

Dungeon Lords English-language distribution:
Z-Man Games, Inc., www.zmangames.com

CGE
Czech Games Edition