

# DUNGEON TWISTER PRISON

**KÁRTYÁK**



# BACKSTABBER

- Tényleg azt hiszed, hogy a penge csak a főzésnél kell?



**Zárfeltörés:** képes kinyitni, vagy bezárni egy szomszédos csapórácsot egy 1 AP-ért.

**Szűrés:** + 2 bónusz a harcértékhez támadásnál és védekezésnél, ha csoportos harcban áll, melyben legalább egy baráti figura is részt vesz.

## DJANA the Archer (Djana, az Íjász)

Ameddig Djana birtokában van egy íj, addig nem kezdeményez közelharcot, kivéve az olyan csoportos harcot, amelyben egy baráti karakter is részt vesz. Amikor távolsági harcot kezdeményez egy íjjal, akkor annak harcértéke 1 helyett 2.



## KHIMI the Furious (Kхими, az Ádáz)

Kхими csak akkor kezdeményez közelharcot, ha ez a harc csoportos harc lesz, és ebben a harcban részt vesz legalább egy másik baráti karakter.

## LISSANDRA the Snooper (Lissandra, a Surranó)

Amennyiben Lissandra szert tesz egy Kötélre, akkor a legmagasabb prioritású célja azonnal a következő lesz: "Labirintus elhagyása 5 AP"



## NOLOCK the Lockpicker (Nolock, a Zártörő)

Minden 4, Nolock által kinyitott csapórácsért az NP 1 VP-t kap, a győzelmi feltételektől függetlenül.



# BANSHEE

Szentségtelen technológia erősíti fel fájdalmas sikolyait pusztító és dögletes hanghullámokká.



Élőhalott.

**Taszító sikoly:** 2 AP-ért képes eltaszítani bármelyik karaktert, aki a látómezejébe kerül. A célba vett karakter egy mezőnyit eltolódik a figurától ellentétes irányban.



## NEKROS, the Sinister (Nekros, a Baljóslatú)

Az a karakter, amelyiket Nekros Taszító Sikoly képességével visszalökött, az a következő fordulóban nem hajthat végre akciót. Helyezzünk egy széttört csapórács jelölőt a karakter kártyájára. A Játékos következő fordulójának végén távolítsuk el a jelölőt.

## REEK RICHARDS, The Putrescent (Reek Richards, a Rothadó)

Reek Richards 1 AP-ért használja a Taszító Sikoly képességet. Amennyiben Reek Richards képes lenne egy, vagy több Taszító Sikollyal elpusztítani egy ellenséges karaktert, akkor meg is teszi, ideiglenesen figyelmen kívül hagyva a Karakter Prioritás listáját.



## WAVE-RICK, the Shockwave (Wave-Rick, a Lökéshullám)

Amikor Wave-Rick a Taszító Sikoly képességével egy karaktert a falhoz, vagy csapórácshoz taszít, akkor a fal, vagy csapórács széttörik (egy széttört csapórács jelölőt kell odahelyezni). A visszataszított karakter megsebesül. Ha már sebesült volt, akkor elpusztul.

## XANTH, the Screamer (Xanth, a Sikoltó)

Aktuális céljától függetlenül, bármikor, amikor Xanth egy csapóraccsal szomszédos mezőre kerül, akkor Taszító Sikoly képességével 1 AP-ért széttörheti azt. Aktivált állapotban mindig így cselekedhet, akár többször is, amennyiben ezzel közelebb jut céljához.



# CLERIC

- Targan Istene segíts, hogy megmentsem ezt a szerencsétlen goblint, mielőtt túl késő lesz...



**Gyógyítás:** Képes meggyógyítani egy, a szomszédos mezőn álló, sebesült karaktert **1 AP**-ért. Önmagát nem képes meggyógyítani. A meggyógyított karakter nem képes semmit sem csinálni ebben a körben.

# FATHER CLOBBER

- Clobber Atya csak olyan karakterek ellen **kezdeményez közelharcot**, akiknek a harcértéke kisebb az övénél.
- Azok a karakterek, akiket Clobber Atya **gyógyít meg**, +1-et kapnak a harcértékükre a játék végéig.



# FATHER GODDAGO

Amennyiben Goddago Atya egy baráti **Sebesülttel** hagyja el a labirintust, az NP kap további **1 VP**-t.

# FATHER GOODCARE

Az a karakter, amelyiket Goodcare Atya **gyógyított meg**, még ugyanabban a fordulóban aktiválódhat, függetlenül az aktiválási sorban elfoglalt pozíciójától.



# FATHER GOODFELLA

Goodfella Atya olyannyira jóságos, hogy nem lehet vele **közelharcot kezdeményezni**, sem pedig elégetni **Tűzlabda Varázspálca** segítségével.



# COLOSSUS

Sem börtön, sem láncok, sem a világ összes fémje nem képes ellenállni neki, amikor igazán dühös lesz.



**Csapórács törés:** képes széttörni egy szomszédos csapórácsot 1 AP-ért.

**Óriás:** Egyenlő, vagy kevesebb, mint 1 harcértékű ellenséges figurák képesek elhaladni mellette.



**ARTHOS the Breaker (Arthos, a Zúzó)**

Minden 3, Arthos által széttört csapórácsért az NP 1 VP-t kap, a győzelmi feltételektől függetlenül.

**BIGGY the Wise (Biggy, a Bölcs)**

Az NP 2 VP-t kap, amennyiben Biggy egy Tűzlabda Varázspálcával, vagy egy Sebesülttel az ellenség kezdősávját átlépve hagyja el a labirintust.



**HUR-BAN warrior (Hur-Ban harcos)**

Hur-Ban +1-et kap minden egyes közelharc értékére, amelyet ő kezdeményezett.

**MUNGDU the Powerful (Mungdu, a Hatalmas)**

Minden esetben, amikor Mungdu részt vesz egy harcban, az NP 3 Harckártyát fed fel, és a legerősebbet tartja meg. A másik kettőt bele kell keverni a Harckártya húzópakliba. Ez a képesség inaktív Telepath-tal szemben vívott egy-az-egy elleni harcban.



# MEKANORK

- Csak mutasd meg a térképen, hogy hol van a kincs, és biztos lehetsz benne, hogy én megszerzem neked!



**Gépész:** Egy forgatószerkezeten állva képes elforgatni a szobát abba a pozícióba, ahová csak akarja 1 AP-ért ¼ körönként. 1 AP-ért képes a szoba párját is elforgatni abba a pozícióba, ahová csak akarja.

## SCHMURTZ not so dumb (Schmurtz nem-annyira-ostoba)

Szoba forgatása módban Schmurtz kizárólag azt a szobát forgatja, amelyiken áll, a párját sohasem. Dobj a forgató kockával a szokásos módon.



## TINKER AL the Clever (Tinker Al, az Eszes)

Ameddig Tinker Al nem sebesült, és egy forgató szerkezeten áll, addig csak egy másik Mekanork forgathatja el ezt a szobát, vagy a párját. Semmilyen másik osztályú karakter nem forgathatja ezt a szobapárt. Szoba forgatása módban, Tinker Al ugyanúgy dob a forgató kockával, mint bármelyik másik karakter.

## TWISTITY the Blocker (Twistity, a Blokkoló)

Ha Twistity-nél van kötél, nem sebesült, és egy forgató szerkezeten áll, akkor a Játékos nem forgathatja el sem ezt a szobát, sem a párját a fordulója alatt. Szoba forgatása módban, Twistity mindig elforgatja mindkét szobát, külön dobva egyet-egyét a forgató kockával.



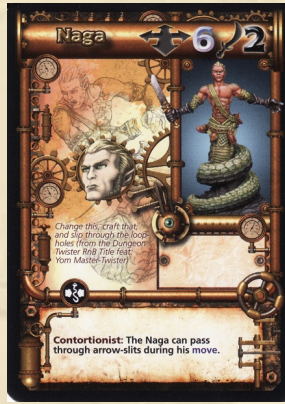
## YOM Master-Twister (Yom Forgató mester)

- Amikor Yom megjelenik egy szobában, azonnal a forgatószerkezetre kerül.
- Ha utánpótlásként érkezik, akkor azonnal a forgató szerkezetre kerül, amennyiben az a mező érvényes.
- Szoba forgatása módban, Yom mindig elforgatja mindkét szobát, külön dobva egyet-egyét a forgató kockával.



# NAGA

“Változtasd át ezt, készíts azt, és csusszanj át a lőrésen.”



**Eltorzulás:** A Naga képes átbújni a lőrésen mozgása során.



## DJENH The Entwiner (*Djenh, a Menekülő*)

Amikor Djenh megsebesülne egy harcban, és a szomszédos mezőn található lőrés, akkor ahelyett, hogy megsebesülne, átcsúszik a lőrésen a másik oldalán lévő mezőre (amennyiben az egy érvényes mező). Ez a mozgása nem kerül semmibe.

## LOU POLE the Slitherer (*Lou Pole, a Csúszómászó*)

Amikor Lou Pole közelharcot, vagy távolsági harcot kezdeményez egy lőrésen keresztül, akkor +2-t kap a harcértékére. Kizárólag Teleszkópos Lándzsával képes lőrésen keresztül támadni.



## SERPICO the Snitch (*Serpico, a Szimat*)

- Amennyiben Serpico egy Sebesültet visz, akkor azonnal a következő cél lesz számára a legmagasabb prioritású: **“Vidd a sebesült karaktert egy baráti Cleric-hez 5 AP”**
- Amennyiben Serpico egy Tűzlabda Varázspálcát visz, akkor azonnal a következő cél lesz számára a legmagasabb prioritású: **“Vidd a tűzlabda varázspálcát egy baráti Wizard-hoz 5 AP”**

## SNAKE SLISSKEN the Revealer (*Snake Slissken, a Felfedő*)

Amikor Snake Slissken felfed egy szobát, akkor a megjelenő tárgyak a hozzá legközelebbi mezőkre kerülnek a Tárgy Prioritás listája szerinti sorrendben.



# TELEPATH

Ha van egy kis agyad, akkor majd ő használja helyetted.



**Agykontroll:** amikor egy-az-egy elleni közelharcban áll, a Telepath megnevezhet egy +0-tól különböző Harckártyát, és kényszerítheti ellenségét, hogy játssza ki, amennyiben az a lap a kezében van.

## BRIANIUS the Savant (Brianus, a Tudós)

Egy-az-egy harcban Brianus arra kényszeríti a Játékost, hogy a leggyengébb Harckártyáját játssza ki. Ezután Brianus felfedi az NP Harckártyáinak felső 3 lapját, és a legerősebbet használja fel. A másik két lapot vissza kell keverni a húzópakliba.



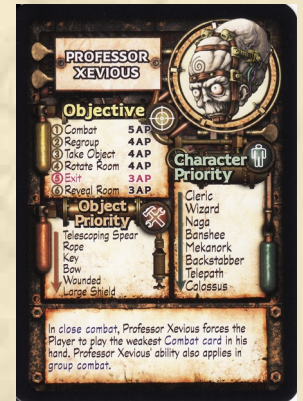
## EXTREMIS the Martyr (Extremis, a Mártír)

Egy-az-egy harcban Extremis arra kényszeríti a Játékost, hogy a legerősebb Harckártyáját játssza ki. Ezután Extremis felfedi az NP Harckártyáinak felső 3 lapját, és a két leggyengébbet adja hozzá a harcértékéhez. A harmadik lapot vissza kell keverni a húzópakliba.



## PROFESSOR XEVIUS

Közelharcban Professor Xevius arra kényszeríti a Játékost, hogy a leggyengébb Harckártyáját játssza ki. Professor Xevius képessége csoportos harcban is érvényes.



## WEAK ED, the Sissy (Weak Ed, a Puhány)

Egy-az-egy harcban Weak Ed arra kényszeríti a Játékost, hogy a leggyengébb Harckártyáját játssza ki. Weak Ed képessége távolsági harcban is érvényes, de csak abban az esetben, ha az nem csoportos harc.





# WIZARD

- A Rekonstrukció varázslattal képes vagyok adni, adni... adni neked még többet!
- Csak én tudom, hogy hogyan kell használni ezt a varázspálcát. Úgyhogy add ide!



**Varázslás:** Képes használni a varázslatokat.

**Lebegés:** Állandó képessége a lebegés, ami lehetővé teszi számára, hogy áthaladjon ellenséges figurák és a csapdák felett. Ennek ellenére, akciója befejeztével nem állhat ellenséges figurán vagy csapdán.

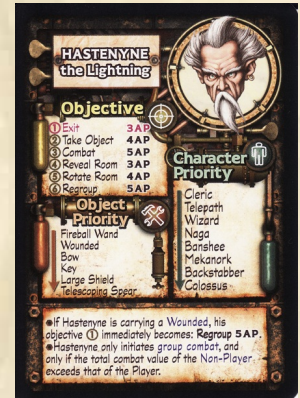


## AMYSTYN the Traitor (Amystyn, az Áruló)

Amystyn bármelyik kezdősávon át elhagyhatja a labirintust.

## HASTENYNE the Lightning (Hastenyne, a Villám)

- Ha Hastenyne-hez kerül egy sebesült, akkor a legmagasabb prioritású célja azonnal a következő lesz: "Gyülekezés 5 AP".
- Hastenyne kizárólag csoportos harcot kezdeményez, azt is csak akkor, ha az NP teljes harcértéke magasabb a Játékosénál.

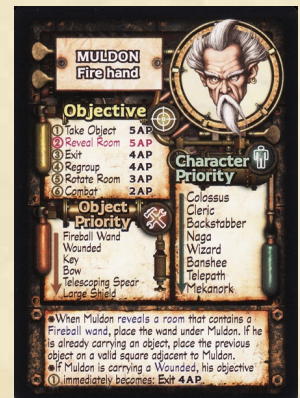


## LEY-VITE the Warmonger (Ley-Vite, az Uszító)

Ley-Vite kizárólag csoportos harcot kezdeményez, azt is csak akkor, ha az NP teljes harcértéke legalább 2-vel magasabb a Játékosénál.

## MULDON Fire hand (Muldon Tűzkéz)

- Amikor Muldon felfed egy olyan szobát, amiben Tűzlabda Varázspálcá van, add azt a pálcát Muldonnak. Ha már van tárgy nála, akkor azt a tárgyat helyezd egy Muldonnal szomszédos érvényes mezőre.
- Ha Muldonhoz kerül egy sebesült, akkor a legmagasabb prioritású célja azonnal a következő lesz: "Labirintus elhagyása 4 AP".



## Célok:

Exit	<i>Labirintus Elhagyása</i>
Regroup	<i>Gyülekezés</i>
Combat	<i>Harc</i>
Take Object	<i>Tárgy Felvétele</i>
Reveal Room	<i>Szoba Felfedése</i>
Rotate Room	<i>Szoba Forgatása</i>
Open Portcullis	<i>Csapórács Kinyitása</i>
Break Portcullis	<i>Csapórács Széttörése</i>
Repulse	<i>Taszító Sikoly</i>
Heal	<i>Gyógyítás</i>

## Tárgyak:

Telescoping Spear	<i>Teleszkópos Lándzsa</i>
Rope	<i>Kötél</i>
Fireball Wand	<i>Tűzlabda Varázspálca</i>
Bow	<i>Íj</i>
Key	<i>Kulcs</i>
Large Shield	<i>Nagy Pajzs</i>
Wounded	<i>Sebesült</i>

