

DUNGEON TWISTER PRISON



**SZÓLÓ
JÁTÉKSZABÁLYOK**

Radically

A szóló játék elemei



- 32 db lila Nem-Játékos Karakter [NPC] jelölő



- 6 db lila tárgy jelölő



- 32 db NPC kártya



- 8 db Szobakártya



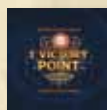
- 8 db "Főmágus Tekintete" kártya (opcionális)



- 2 db 6 oldalú teleport kocka (1 piros, 1 fehér)



- 1 db forgatás kocka



- 5 db négyzet alakú számláló, mely az NPC győzelmi pontjait [VP] mutatja (a kék akció pont [AP] hátoldala)



- 1 db vászonzsák
- 1 db szóló játékszabály

Megállapodás

A Dungeon Twister eredeti (2-játékos) szabályai a szóló játék esetén is érvényben maradnak, kivéve, ha másként nem rendelkezik ez a szabálykönyv.

A Játékos a sárga színnel játszik. Megkapja mind a 16 sárga kártyát és a 14 sárga jelölőt. A Játékos használja a **figurákat**.

A Nem-Játékos röviden NP, és az ő **karakterei** az NPC-k. Az NP felfelé fordított lila jelölőket használ a sértetlen NPC-khez. A lefordított jelölő a **sebzett** NPC-t jelzi.

A kék jelölőket nem használjuk az egyjátékos módban.

A kék **AP** számláló hátoldala mutatja az NP **VP**-inek számát. A sárga **AP** számlálót a Játékos használja a saját akcióihoz, és úgy számolja az NPC akcióit, mintha aktiválva lennének.

Előkészületek

Nehézségi fokozat választása

6 nehézségi fokozat létezik, melyet a következő színek jelölnek a leggyengébbtől a legerősebbig:



könnyű

nehéz

Szóló játék esetén a Játékos nehézségi fokozatot választ a kalandjához. A nehézségi szint jelzők megtalálhatóak a Játékos, illetve az NPC kártyákon (lásd: **Utánpótlás**).

A börtön kialakítása

Vegyük a 4 szoba párt (azaz 8 szobát összesen) keverjük össze őket, majd helyezzük az asztalra lefelé fordítva úgy, hogy azok 4 elem hosszúságú és 2 elem szélességű

területet alkossanak (lásd: **1. ábra**).

A szobákon található szám azt mutatja, hogy hány darab jelölőt kell kivenni a zsákból,

amikor a szobát **felfedjük**.



NPC-ket a vászonzsákba

Keverjük meg a 32 NPC kártyát, és vegyünk ki belőlük 8-at véletlenszerűen. Keressük meg az ezekhez a kártyákhoz tartozó 8 lila **karakter** jelölőt. Ezeket a jelölőket a 6 db lila **tárgy** jelölővel együtt tegyük a zsákba. Nagy valószínűséggel több azonos NPC is lesz (pl. több Cleric), de ez nem probléma.

Helyezzük a paklit formáló 8 kártyát felfelé fordítva a zsák mellé.

Utánpótlás NPC-k

Keverjük meg a maradék 24 NPC kártyát, és a paklit helyezzük lefelé fordítva az asztalra. Az utánpótlás NPC-k azok a **karakterek**, amelyek bizonyos időnként bekerülnek játékba, a nehézségi szinttől függően.

A 24 jelölőt hagyjuk a 8 kis tartóban a játék dobozában, **karakter** osztályonként szétválogatva. Így könnyebb lesz elővenni őket, ha szükség van rájuk.

Induló Játékos csapat

A Játékos kiválaszt 4 **karaktert** a Dungeon Twister Prison lehetséges 8 karakteréből, és a hozzájuk tartozó jelölőket elhelyezi a sárga kezdősávon, világító pontonként egyet. Miután a Játékos kiválasztotta és elhelyezte a kezdő csapatát, a 10 megmaradt jelölő (a 4 ki nem választott **karakter**, és a 6 **tárgy**) is a vászonzsákba kerül.

Ezután a Játékos kicseréli a **karakter** jelölőket a megfelelő **figurákra** sárga kezdősávon, és félreteszi a **karakter** jelölőket (ezek NEM kerülnek bele a zsákba).

Az NP nem helyez egyetlen jelölőt sem a kék kezdősávra. Az NPC-k a szobák **felfedése** eredményeként, vagy pedig utánpótlásként kerülnek játékba.



ELŐKÉSZÜLETEK és a játék kezdete



Paklik

A Játékos pakli

A Játékos a szokásos kártyákat kapja, azaz az összes sárga kártyát (3 Ugráskártyát, 4 Akciókártyát és 9 Harckártyát).

Az NP pakli

Az NP nem használ Akciókártyát és Ugráskártyát. **Távolítsuk el a játékból** a kék Akciókártyákat és Ugráskártyákat.

Az NP Harckártyái

Az NP használja a kék Harckártyákat. Keverjük meg mind a 9 kék Harckártyát, és a paklit helyezük lefelé fordítva az asztalra. Mindig, amikor **harcra** kerül sor, fedjük fel a pakli felső lapját, majd a **harc** végeztével **dobjuk** a lapot az NP Harckártya dobópaklijára.

Amennyiben az NP Harckártya húzópakli kiürül, vegyük fel az összes lapot **dobópakliból**, keverjük meg őket, és képezzünk belőle új húzópaklit.

A Szoba pakli

A 8 Szobakártyából alakítsunk ki egy paklit, és felfelé fordítva helyezzük az asztalra (lásd: 1. ábra).

Amikor egy Szoba **felfedésre** kerül, keressük ki a hozzá tartozó kártyát a Szoba pakliból. Miután végrehajtottunk **egy szoba felfedése** eseményt (lásd: **Szoba felfedése**), adjuk a lapot a **felfedett** Szobakártya paklihoz lefelé fordítva (lásd: 1. ábra).

Győzelmi feltételek

Amennyiben a Játékos eléri az **5 VP-t** az NP előtt, akkor megnyeri a játékot.

Amennyiben az NP éri el az **5 VP-t** a Játékos előtt, akkor az NP nyeri a játékot.

A játék kezdete – első forduló

Szólv játékban nem kerülnek jelölők a szobákra az előkészítés során. Az előkészületek befejezése után, ahogyan azt az **1. ábra** is mutatja (minden szoba lefelé van fordítva), a Játékos megkezdi az első fordulót. Ki kell játszania "2 Akció" kártyát, és első akció-jaként azonnal **fel kell fednie** az egyik előtte fekvő szobát.

Akciókártya ciklus

Az első **Akciókártya ciklus** alatt a Játékosnak növekvő sorban kell kijátszania az Akciókártyákat, tehát az első fordulóban "2 Akció" kártyát, a következőben "3 Akció" kártyát, majd "4 Akció" kártyát, végül "5 Akció" kártyát.

A további **Akciókártya ciklusok** során a Játékos dönti el, hogy milyen sorrendben játssza ki az akciókártyáit.

Sorrend és a játék fázisai

A játékot a Játékos és az NP felváltva játssza, a szokásos szabályok betartásával, azzal az egyetlen megkötéssel, hogy mindig a Játékos kezd. Ennek megfelelően a sorrend így alakul: Játékos, NP, Játékos, NP, stb...

A Játékos játékának fázisai:

1. Egy Akciókártya kijátszása
2. Minden akció végrehajtása
3. Az utánpótlás megérkezése, ha van ilyen, az Akciókártya leírásának megfelelően
4. Akciókártyák frissítése, ha egyetlen lap sem maradt a Játékos kezében

Az NP játékának fázisai:

1. Keverjük meg az aktív NPC-k (a jelenleg a labirintusban tartózkodó karakterek) kártyáit
2. Tegyük ki az NPC kártyákat sorban, balról jobbra (aktiválási sorrend)
3. Aktiváljuk a sértetlen NPC-eket ennek a sorrendnek megfelelően, balról jobbra

Mivel az NP-k nem használnak Akciókártyákat, ezért nekik nincs frissítési fázisuk. A labirintusban tartózkodó NPC-k aktiválási sorrendben hajtanak végre az **AP**-iknak (az NPC kártyák céljaiban [Objective] meghatározott) megfelelő mennyiségű akciót.

A Játékos fordulója

A Játékos fordulója az alapszabályoknak megfelelően zajlik. A **harc** kimenetele és a **szobák felfedése** az egyetlen különbség az alapjátékhoz képest (lásd: **Harc kezdeményezése** és **Szoba felfedése**). Az utánpótlás is jelent némi változást a játékban.

Például, a Játékos 3. fázisában esetenként (a forduló elején kijátszott Akciókártyától függően) utánpótlást kell behozni (lásd: **Utánpótlás**).

Az NP fordulója

1. fázis – keverjük meg az aktív NPC-k kártyáit

Vedd magadhoz az előtted fekvő aktív NPC-k kártyáit, és keverés után helyezd őket az asztalra lefelé fordítva. Ezek a kártyák csak a jelenleg a labirintusban tartózkodó NPC-k kártyái lehetnek, beleértve a **sebesülteket**. Ne felejtse el **eltávolítani a játék-ból** azokat a lapokat, amelyeknek a **karakterei** már elhagyták a labirintust, vagy meghaltak!

2. fázis – tegyük ki az NPC kártyákat sorban

Tegyük ki az NPC kártyákat sorban, balról jobbra, állítva és felfelé fordítva.



Név: a név alapján tudjuk párosítani a jelölőket a kártyákkal.

Cél: meghatározza a karakter céljait fontossági sorrendben, megszabva annak viselkedését minden egyes szituációban. Minél kisebb a cél sorszáma, annál nagyobb a prioritás. Az alapértelmezett cél lila színű.

Tárgy Prioritás: meghatározza a karakter kedvenc tárgyait fontossági sorrendben. Minél feljebb van a listában, annál jobban vágyik rá az NPC.

Arc: megmutatja, hogy a karakter melyik osztályba tartozik (Cleric, Colossus, Backstabber, stb...). Minden egyes karakter más karakterosztályba tartozik, és mindegyiknek speciális képességei vannak osztályuktól függően.

Karakter Prioritás: megmutatja, hogy a karakter mely más karaktereket keres meg, fontossági sorrendben, akár harcról, vagy gyülekezésről, vagy bármilyen más akcióról legyen szó.

Egyéniség: minden karakternek vannak saját, csak rá jellemző speciális képességei (az osztályára jellemző speciális képességek mellett), ami ebben a szövegdozban kerül leírásra. Amikor egy NPC játékba kerül, mindenképpen olvassuk el az egyéniségére vonatkozó leírást, és legyünk tisztában azzal, hogy ez milyen hatással van a játékra. Az egyéniségre vonatkozó szabályok erősebbek a normál szabálynál.

Hogyan határozzuk meg egy NPC akcióit

Az elérhető célokat prioritásuk szerinti csökkenő sorrendben keressük:

1. cél – **Labirintus elhagyása:** Weak Ed nem tudja elhagyni a labirintust **5 AP-ért**, anélkül, hogy közelharcba ne keveredne egy ellenséges karakterrel, ami így már egy teljesen másik cél.
2. cél – **Tárgy felvétele:** Weak Ed csak a Tűzlabda varázspálcát tudná megszerezni **4 AP-ért**, de ez a tárgy nem szerepel a Tárgy Prioritás listáján.
3. cél – **Harc:** Weak Ed képes közelharcot kezdeményezni több ellenség ellen is. Kiválasztja a Karakter Prioritás listája lehetséges legmagasabb helyén elhelyezkedő karaktert, ami jelen esetben a Cleric. Weak Ed "Harc" módra vált, és a sárga Cleric felé indul, hogy támadjon **4 AP-ért**, ami pontosan az a **4 AP**, ami erre a célra van meghatározva számára.



3. fázis – aktiváljuk a sértetlen NPC-eket

Először hatástalanítsuk a **sebesült** NPC-eket, úgy hogy kártyáikat megdöntjük. Ők nem hajthatnak végre akciót, hacsak az egyéniségük ("Personality" szövegdoboz az NPC kártyán) ezt nem teszi lehetővé.

Aktiváljuk a sértetlen NPC-eket sorban (lásd: **Egy NPC aktiválása**), a bal szélsőtől indulva jobb felé. Miután egy NPC végrehajtotta az akcióit, hatástalanítsuk, úgy hogy kártyáikat megdöntjük. Az NP fordulója ezzel befejeződik.

Egy NPC aktiválása

Egy NPC aktiválása során a Játékos megvizsgálja az aktivált NPC céljait prioritás sorrendben 1-től 6-ig, amíg nem talál egy olyan célt, amelynek **AP** értéke a legközelebb áll az NPC maximálisan felhasználható **AP**-jához (lásd: **2. ábra**). Ezt az célt hajtja végre az NPC (lásd: **NPC céljai**).

Ahhoz, hogy megállapítsuk, hogy egy cél elérhető-e, az NPC-nek képesnek kell lennie elérni azt a célt a következő akciók valamelyikével:

- mozgás,
- ugrás,
- egy szabad képesség felhasználásával, pl. egy olyannal, ami nem igényel **AP**-t, mint például a Naga Eltorzulás képessége, vagy a Wizard Lebegés képessége.,
- **tárgyak** (Kötél, vagy Kulcs) segítségével.

A következő akciók kizárólag a megfelelő cél részeként hajthatók végre:

- egy szoba **forgatása**,
- **harc**,
- **labirintus elhagyása**,
- **gyülekezés**,
- minden olyan képesség, ami **AP**-ba kerül (**csapórács felnyitása, csapórács széttörése, gyógyítás, visszalökés**)
- Tűzlabda varázspálca használata, ami **tárgy felvétele** célt igényli (lásd: **Tűzlabda varázspálca**).

Amennyiben a 6 cél egyike sem hajtható végre, elégtelen mennyiségű **AP** miatt, akkor az NPC az alapértelmezett (lila színű sor) célt választja, és amennyire csak telik tőle megpróbálja azt végrehajtani, felhasználva az összes **AP**-t, ami ehhez a célhoz meg van határozva.

Nem fogja tudni maradéktalanul végrehajtani, de amennyire csak lehet, meg fogja közelíteni, szem előtt tartva a **közelítési szabályokat** (lásd: **Közelítési szabályok** és **3. ábra**), amíg csak el nem fogy az **AP**-ja.



Ábra

3

Alapértelmezett cél

Keress egy elérhető célt prioritásuk szerinti csökkenő sorrendben:

1. cél – **Labirintus elhagyása:** Weak Ed nem tudja elhagyni a labirintust **5 AP**-ért, hiszen a legrövidebb út is **10 AP**-ba kerülne.
2. cél – **Tárgy felvétele:** Weak Ed nem tud felvenni semmit **4 AP**-n belül.
3. cél – **Harc:** Weak Ed nem ér el egyetlen ellenséget sem **4 AP**-n belül, akivel harca bocsátkozhatna.
4. cél – **Szoba felfedése:** nincs felfedhető szoba Weak Ed közelében **3 AP**-n belül.
5. cél – **Szoba forgatása:** nincs forgatószerkezet Weak Ed közelében **2 AP**-n belül.
6. cél – **Gyülekezés:** nincs egyetlen baráti karakter sem Weak Ed közelében **2 AP**-n belül.

Weak Ed egyetlen célt sem tud végrehajtani, ezért az alapértelmezett célját választja (a lila sor a listán), és amennyire csak lehet, megpróbálja azt elérni. Az ő alapértelmezett célja a "Labirintus elhagyása". **5 AP**-t elhasznál arra, hogy a lehető legrövidebb úton, a lehető legközelebb jusson a kijáratához.



Ábra

4

Kis lépés egy Telepath számára...

Keress egy elérhető célt prioritásuk szerinti csökkenő sorrendben:

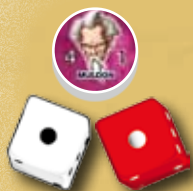
Weak Ed be van zárva, és 6 célja közül egyet sem képes teljesíteni. Ezért az alapértelmezett célját, a "Labirintus elhagyását" választja (a lila sor a listán), és amennyire csak lehet, megpróbálja azt elérni. Mindössze **1 AP**-t felhasználva lép két mezőt, ahol cellájában csapórács állja az útját. Ez a legközelebbi pont a kijáratához. Már csak segítségben reménykedhet, hogy hátha valaki kinyitja a kaput neki...



1. jelölő kihúzása

2. jelölő kihúzása

3. jelölő kihúzása



a Wizard-hoz újradobás kell



a Játékos a 4. sort választja



Ábra 5



A Játékos kikeresi a két jelölőhöz tartozó NPC kártyát az NPC pakliból (jelen esetben: Muldon és Mungdu)

Amennyiben az NPC nem képes végrehajtani az alapértelmezett célját sem, akkor nem csinál semmit (lásd: 4. ábra).

Mód

Amikor a Játékos meghatározta az NPC célját, akkor az a **karakter** az ennek megfelelő módba lép, például: **harc** módba, **forgatás** módba, vagy **gyülekezés** módba. Javasoljuk, hogy amint az NPC a megfelelő módba került, akkor a Játékos helyezzen el egy **AP** számlálót az NPC karakterkártyájára minden egyes akcióért mindaddig, amíg az NPC nem deaktiválódik.

Közelítési szabály

Miután az NPC módja meghatározásra került, elképzelhető, hogy ezt a célt a **karakter** több különböző úton is képes lenne véghezvinni. Mindig a legjobb utat kell választanunk, a következő **közelítési szabályoknak** megfelelően:

- Azt a lehetőséget válasszuk, amelyik a legkevesebb **AP**-be kerül
- **AP** egyezés esetén azt válasszuk, amelynek eléréséhez kevesebb mezőn kell áthaladni
- Ha még ez is megegyezik, akkor dobjunk egyet valamelyik 6 oldalú dobókockával, hogy eldöntsük melyik út kerüljön kiválasztásra (páros / páratlan oldalak adják az eredményt). Semmilyen egyéb körülmény nem számít, hogy kiválasszuk a végrehajtás módját.

NPC-k ugrása

Az NPC-knek nincsenek Ugráskártyái. Ennek ellenére képesek ugrani, **1 AP**-t elkölthetve minden egyes ugrásért anélkül, hogy Ugráskártyával rendelkeznenek. Ettől függetlenül a szokásos ugrási szabályokat be kell tartani. Ugrásaik száma nincs korlátozva a játékban! Ez aztán jól jönne neked is, nem?

Amikor egy NPC céljának megvalósíthatóságát határozzuk meg, akkor vegyük figyelembe azt, hogy korlátlan számú ugrást hajthat végre célja eléréséhez, a célhoz rendelt **AP**-n belül.

Harc kezdeményezése

Amikor egy **figura**, amit a Játékos irányít, megtámad egy NPC-t, vagy amikor egy NPC támadja meg a Játékos egy **karakterét**, akkor a Játékos először választ egy Harckártyát, amit kijátszik, utána pedig a Játékos felfedi az NP Harckártya húzópaklijának legfelső lapját. A **Harc** ezután a normál szabályok szerint zajlik, majd az NP Harckártyája **eldobásra kerül** az NP Harckártya **dobópaklijára** (a +0 Harckártyák is). A Játékos a Harckártyáját pedig az ő saját Harckártya **dobópaklijára** teszi (kivéve a +0 Harckártyákat, mert azok visszakérülnek a kezébe).

Mindig, amikor a Játékos, vagy az NP Harckártyája a játék elején kiválasztott nehézségi szint jelét tartalmazza, új utánpótlás érkezik a **harc** végeztével (lásd: **Utánpótlás**).

Szoba felfedése

Amikor a Játékos vagy az NP **felfed egy szobát**, akkor annak felfedése a normál szabályok szerint történik. Ámbar, mivel az előkészületek során nem kerülnek jelölők a szobákra, a következő eljárást alkalmazzuk: a Játékos kivesz a vászonzsákból annyi jelölőt, amennyit a labirintus alaprajza mutat erre a szobára (lásd: **1. ábra**), ami 3 jelölő. Egyesével kihúzza őket, ügyelve arra, hogy a sorrend megmaradjon.

Ezután a felfedetlen Szobakártya pakliból (a felfelé fordított pakli, lásd: **1. ábra**) kikeresi az éppen **felfedett** szoba kártyáját és a szoba mellé helyezi, abba az irányba fordítva a lapot, ahogyan a szoba áll (lásd: **5. ábra**).

Ezután minden egyes jelölőért, melyet kivett a zsákból, a kihúzás sorrendjében, dob a 2 teleport kockával (a fehér és a piros kocka) és elhelyezi a jelölőt azon a mezőn, amelynek sor és oszlop pozícióit a Szobakártya mutatja (lásd: **5. ábra**). Így teleportálódnak a **tárgyak** és a **karakterek** a labirintusba.

- ha a piros kocka 6-ost mutat, akkor a Játékos döntheti el, hogy a jelölő melyik sorba kerüljön, az oszlopot a fehér kocka mutatja
- ha a fehér kocka 6-ost mutat, akkor a Játékos döntheti el, hogy a jelölő melyik oszlopba kerüljön, az sort a piros kocka mutatja
- a mindkét kocka 6-ost mutat, akkor a jelölő nem kerül játékba. Egyszerűen **kikerül a játékból**, és sem a Játékos, sem pedig az NP számára nem ad **VP**-t.

Érvényes teleportálás: a jelölő csak olyan üres mezőre kerülhet (csapdára például nem), ahol még nincs másik jelölő.

Érvénytelen teleportálás esetén addig kell a kockákkal újradobni, amíg egy üres mező ki nem jön, vagy amíg dupla 6-ost nem kapunk (ebben az esetben a jelölő végleg **kikerül a játékból**). Ha csak az egyik kocka lesz 6-os, akkor a Játékosnak olyan mezőt kell választania, ahová a jelölő lerakható. Ha ez nem lehetséges, akkor az imént leírt módon újradobás következik.

Figyelem! Néhány NPC-nek speciális képességei vannak (Egyéniség), melyek a kártyáik alján található szövegdobozban vannak leírva. Némely képesség hatással van az új szoba **felfedésére**. Például néhány Mekanork közvetlenül képes irányítani a **forgatószerkezeteket**, ezért nem használják teleport kockákat. Tehát mindenképpen nézzük meg az NPC Egyéniségét, mielőtt dobunk a teleport kockákkal.

Amikor egy új NPC kerül játékba egy szoba **felfedésekor**, akkor annak NPC kártyáját helyezük az aktív NPC kártyák sorába, a sor végére, állítva. Ezek az NPC-k azonnal aktívvá válnak, amennyiben ez a forduló az NP fordulója. Játékos fordulója esetén az NP következő fordulójában lesznek aktívak.

Utánpótlás

Egyes esetekben, utánpótlásként, új NPC-k véletlenül kerülnek be olyan szobába, amely már **felfedésre került**. Az ilyen utánpótlásokat a Játékos, vagy az NP egyes Akció, Harc, vagy Ugráskártyái írják elő, olyan módon, hogy a Játékos által a játék elején kiválasztott nehézségi fokozat jelét tartalmazzák.



Például, rózsaszín szint esetén, utánpótlás csak akkor érkezik, ha az NP □ "Harc +0", "Harc +1", vagy "Harc +2" kártyát játszik ki. Noha fekete szint esetén utánpótlás érkezik, ha az NP "Harc +0", "Harc +1", vagy "Harc +6" kártyát játszik ki, emellett azonban a "2 Akció", az "5 Akció", az Ugráskártyák, valamint a "Harc +0", a "Harc +4" és a "Harc +6" kártyák is utánpótlás húzását váltják ki.

Láthatjuk tehát, hogy fekete szint esetén sokkal gyakrabban érkezik utánpótlás, mint a rózsaszínűnél, ebből adódóan a nehézség is sokkal nagyobb.

Utánpótlás érkezése

- Harckártya hatására a labirintusba az utánpótlás azonnal a **harc** után érkezik,

még mielőtt új akció kezdődne. Figyelem, előfordulhat, hogy egy fordulón belül egyszerre több utánpótlás is érkezik, akár ugyanazon a **harc**on belül is!

- Ugráskártya hatására a labirintusba az utánpótlás azonnal az ugrás után érkezik.
- A Játékos Akciókártyája hatására a labirintusba az utánpótlás a Játékos fordulójának 3. fázisa során érkezik (lásd: **A Játék Sorrendje és Fázisai**), tehát csak miután a Játékos már végrehajtotta az akcióit.

Minden egyes utánpótlás érkezése esetén:

1. Húzzuk fel a felső lapot az utánpótlás pakliról, és helyezzük azt állítva (nem döntve) az aktív NPC kártyák sorának végére.
2. Keressük ki az NPC kártyához tartozó jelölőt (lásd: **1. ábra**)
3. Keverjük meg a **felfedett** Szobakártyákat (lefordított pakli), aztán fedjük fel a felső lapot. Ezt a kártyát helyezzük a labirintus mellé a megfelelő pozícióban, és hajtsuk végre a teleportálást a **Szoba felfedése** részben leírtak szerint (lásd: **2. ábra**).
4. Helyezzük a jelölőt a dobókockák által meghatározott mezőre.
5. Helyezzük vissza a Szobakártyát lefelé fordítva a **felfedett** Szobakártyák paklijába, majd keverjük meg a lapokat újra.

Az utánpótlásként érkező NPC-k az NP fordulójában azonnal aktívvá válnak. Ha a Játékos fordulójában érkeznek, akkor pedig csak az NP következő fordulójában aktiválódnak.



Az NPC Céljai

Cél: harc

Ahhoz, hogy az NPC ebbe a módba lépjen, el kell érnie legalább egy olyan **ellenséges karaktert**, aki a Karakter Prioritás listáján található. Ha ez a feltétel teljesül, és meg is tudja támadni a Harchoz hozzárendelt **AP** túllépése nélkül, akkor az NPC **harc** módba lép.

Harc módban az NPC a Karakter Prioritás listája lehető legmagasabb pozícióján tartózkodó karaktert **keresi**, akár **figura**, akár **sebesült** is legyen az, még akkor is, ha egy másik, alacsonyabb prioritású **ellenséges karakter** egy közelebbi mezőn található (lásd: **6. ábra**).

Egy **karakter** megtartja osztálybesorolását akkor is ha **sebesült**, ezért az NPC számára **célponttá** válik, ha **harcba** akar bocsátkozni.

Az NPC a **célpont**hoz legközelebbi, **szomszédos** mezőn fejezi be mozgását. Hajtsuk végre a **harcot** a **Harc Kezdeményezése** részben elírtak szerint. Döntetlen esetén az NPC folytatja a harcot a **karakter** ellen, amennyiben maradt még **AP**-ja. Ha az NPC **megsebesült**, akkor automatikusan deaktiválódik. Fordítunk lefelé a **karakter** jelölőjét, ezzel jelezve, hogy **sebesült**.

A **harc** végeztével, amennyiben az NPC **megsebesített**, vagy megölt egy **ellenséges karaktert**, a megmaradt **AP**-ját arra használja, hogy minél jobban megközelítse a Karakter Prioritás listája lehető legmagasabb helyén elhelyezkedő következő **ellenséges karaktert** (lásd: **6. ábra**). Amennyiben képes **harcot kezdeményezni**, akkor megteszi. Addig folytatja mindezt, ameddig el nem fogy az **AP**-ja. Ezután deaktiválódik.

Csoportos harc megengedett mind az NP, mind a Játékos tekintetében.



Harc mód

1. cél – **Harc:** Hur-Ban közelében elegendő ellenség található ahhoz, hogy **Harc** módba lépjen, anélkül, hogy különösebben agyalnia kellene a dolgon. Az első karakter, akit megtámad az a Cleric, mivel ő van a legmagasabb helyen a Karakter prioritás listáján.

Amennyiben legyőzi a Cleric-et, a Wizard ellen indul majd (második helyen áll a listáján).

Ha a második harcot is megnyeri, akkor az 5. AP-ját arra használhatja, hogy közelebb kerüljön harmadik áldozatához a sárga Backstabber-hez, ámbar arra már nem marad elegendő AP-ja, hogy még harcot is kezdeményezzen vele.

Azzal, hogy a végén a lehető legközelebb kerül a Backstabber-hez, elvágja annak útját, hogy segítségére siessen szenvedő bajtársainak...

Harc Telepath-tal

Telepath NPC-k **harca** az Egyéniség szövegdobozában leírtak szerint zajlik. Jegyezzük meg, hogy amennyiben a Telepath "kényszeríti a Játékost, hogy a leggyengébb Harckártyáját játssza ki", ebbe a "Harc +0" Harckártyák nem értendők bele.

Amikor a Játékos **egy-az-egy** közelharcba kerül egy Telepath-tal, a **harc** a következőképpen zajlik:

- A Játékos **feldeli** az NP felső 3 Harckártyáját (ha a pakli közbe kiürül, akkor keverjük meg az NP Harckártyáinak **dobópakliját**, képezzünk belőle új húzópaklit, és fejezzük be a 3 lap felhúzását)
- A Játékos választja ki a 3 lapból, hogy az NP melyiket játssza ki a **harcban**. Választhatja a "Harc +0" Harckártyát, ha van köztük ilyen. A kiválasztott kártya az NP Harckártyáinak **dobópaklijába** kerül a **harc** után, a másik két ki nem választott lapot pedig belekeverjük az NP Harckártyáinak húzópaklijába.
- A Játékos magának is választ egy Harckártyát a sajátjai közül.
- A **harc** ezután már a szokásos módon zajlik.

Amikor két Telepath harcol egymás ellen, egyedi képességeik semlegesítik egymás, úgy mint a 2-játékos változatban.

Cél: szoba felfedése

Ahhoz, hogy az NPC ebbe a módba lépjen, olyan mezőre kell lépnie, amely **szomszédos** egy felfedetlen szobával és képesnek kell lennie **felfednie** azt anélkül, hogy túllépné a célhoz hozzárendelt **AP** költséget. Amennyiben egy NPC képes lenne felfedni egy-nél több szobát is, akkor mindig a közelebbit választja a **közelítési szabálynak** megfelelően.

Az NPC megáll az első olyan mezőn, amely **szomszédos** a felfedetlen szobával. Ezután **feldeli a szobát** (lásd: **Szoba felfedése**).

Ha a szoba **felfedése** után még maradt **AP**-ja, akkor azt arra használja, hogy megpróbáljon elérni egy másik felfedetlen szobát a közelben. Ha **AP**-ja engedi, akkor **feldeli** azt a szobát is. Addig folytatja mindezt, ameddig el nem fogy az **AP**-ja (lásd: **7. ábra**). Ezután deaktiválódik.



Amennyiben az utolsó lefordított szobát is **felfedte**, az NPC azonnal deaktiválódik, és a **szoba felfedési** mód megszűnik a játék hátralevő részében.

Cél: labirintus elhagyása

Ahhoz, hogy az NPC ebbe a módba lépjen, el kell érnie a Játékos kezdősávját anélkül, hogy túllépné a célhoz hozzárendelt **AP** költséget. Az NPC a legközelebbi utat választja a **közelítési szabálynak** megfelelően.

Cél: gyülekezés

Ahhoz, hogy az NPC ebbe a módba lépjen, olyan mezőre kell lépnie, amely **szomszédos** az egyik, a Karakter Prioritás listáján szereplő **baráti karakterrel**, anélkül, hogy túllépné a célhoz hozzárendelt **AP** költséget.

Amennyiben ez a Karakter Prioritás lista legmagasabb pozícióján szereplő **baráti karakter** már eleve **szomszédos** az NPC-vel, akkor a **gyülekezés** elmarad, helyette a következő célt kell végrehajtani.

Gyülekezés módban az NPC a Karakter Prioritás listáján lehető legmagasabban szereplő karaktert **keresi**, akár **sebesült** az a karakter, akár nem, még akkor is, ha esetleg egy másik, a Karakter Prioritás listáján alacsonyabb helyen szereplő **baráti karakter** közelebb van (lásd: **8. ábra**).

Egy **karakter** megtartja **osztálybesorolását** akkor is ha **sebesült**, ezért az NPC számára lehetséges **célponttá** válik, ha gyülekezésről van szó.

Az NPC kiválasztja a legközelebbi utat a kiszemelt **karakterhez**, a **közelítési szabály** szem előtt tartása mellett. Megáll az első olyan érvényes mezőn, amely **szomszédos** a kiválasztott **karakterrel**. Amint elérte a célpontját, deaktiválódik.

Cél: tárgy felvétele

Ahhoz, hogy az NPC ebbe a módba lépjen, képesnek kell lennie elérni egy olyan **tárgyat** ami, a Tárgy Prioritás listáján szerepel, és fel kell vennie azt anélkül, hogy túllépné a célhoz hozzárendelt **AP** költséget.

Az NPC az első elérhető, a Tárgy Prioritás listáján lehető legmagasabban szereplő **tárgyat keresi**. Ez a **tárgy** heverhet az egyik mezőn, lehet egy **baráti** NPC birtokában, vagy lehet egy bármilyen **sebesült** is, tehát fontos, hogy alaposan megvizsgáljuk a **tárgyak** helyét a táblán, azokat is, amelyek a **karakterek** alatt helyezkednek el, mielőtt eldöntjük, hogy az NPC **tárgy felvétele** módba kerüljön-e (lásd: **9. ábra**). Az egyetlen megkötés az, hogy a Kötelet nem lehet elvenni olyan NPC-től, amelyik egy csapdán áll.

Ábra

7

Szoba felfedése mód

1. cél – Szoba felfedése: Lissandra képes elérni és felfedni egy lefordított szobát 2 AP-ért, tehát automatikusan "Szoba felfedése" módba lép. Először a legközelebb fekvőt fedi fel, ami a #2 számú. Mozgása közben felveszi az íjat, mivel nincs nála másik tárgy, és mivel az íj szerepel a Tárgy Prioritás listáján. A #2. számú szoba felfedése után is marad 3 AP-ja, ezért elindul a #3. számú felé, hogy felfedje. Útja során ugrania kell egyet 1 AP-ért, hogy elérhesse a #3. számú szobával szomszédos mezőt. A megmaradt 1 AP-tal felfedi ezt a szobát is.

Vigyázat: több szoba felfedésével Lissandra a Szaglász, és a hozzá hasonló NPC-k, egy hatalmas harangot kondítanak meg, amellyel sok kis barátot ébresztenek fel.

LISSANDRA the Snoopier

Objective

- 1 Reveal Room 5 AP
- 2 Exit 3 AP
- 3 Take Object 4 AP
- 4 Open Portcullis 3 AP
- 5 Combat 4 AP
- 6 Rotate Room 2 AP

Object Priority

- Rope
- Wounded
- Telescoping Spear
- Bow
- Large Shield
- Fireball Wand

Character Priority

- Wizard
- Banshee
- Cleric
- Mekanork
- Naga
- Telepath
- Backstabber
- Colossus

If Lissandra is carrying a Rope, her objective 1 immediately becomes: Exit 5 AP.

Room #3

Room #2



Ábra

8

Gyülekezés mód

Keress egy elérhető célt prioritásuk szerinti csökkenő sorrendben:

1. cél – Szoba forgatása: nincs forgatószerkezet Tinker Al közelében 4 AP-n belül.
2. cél – Gyülekezés: Tinker Al három baráti karaktert is képes lenne elérni 5 AP-n belül. Neki a Karakter Prioritás listája lehető legmagasabb helyén találhatóhoz kell mennie, ami a Cleric. 4 AP-ért eléri Goodcare Atyát, miközben felveszi a Teleszkópos lándzsát (mert Tárgy Prioritás listája 4. helyén szerepel). Mmm, milyen klassz cucc. Kiszerelehetek belőle néhány alkatrészt, hogy rendbe hozzak egy Gólemet...

TINKER AL the Clever

Objective

- 1 Rotate Room 4 AP
- 2 Regroup 5 AP
- 3 Combat 3 AP
- 4 Take Object 3 AP
- 5 Exit 4 AP
- 6 Reveal Room 3 AP

Object Priority

- Key
- Bow
- Rope
- Telescoping Spear
- Fireball Wand
- Wounded

Character Priority

- Cleric
- Colossus
- Backstabber
- Mekanork
- Wizard
- Telepath
- Naga
- Banshee

While Tinker Al is on a rotation gear, unwounded, only a Mekanork may rotate this room or its twin. No other character may rotate this pair of rooms. In rotation mode, Tinker Al rolls the rotation die like any other character.



Tárgy felvétele mód

1. cél – **Tárgy Felvétele:** Serpico-nak lehetősége van felvenni vagy a Tűzlabda varázspálcát, vagy pedig a sebesült Xanth-ot **5 AP**-ért, tehát "Tárgy Felvétele" módba lép. A sebesült magasabb helyen szerepel a Tárgy Prioritás listáján, tehát odamegy. **3 AP**-tal eléri, úgy, hogy még három mezőnyi mozgása marad is. A sebesült mezőjére érve felveszi őt, de ez nem azt jelenti, hogy ezzel deaktiválódik, ezért új célt keres, amit véghezvihetne, végignéve a listát a magasabb prioritástól az alacsonyabb felé.

Serpico Egyénisége azt mutatja, hogy ő "A sebesült karaktert vigye el egy baráti Cleric-hez". A maradék **3 mozgáspontjával** átcsúszik a lőrésen. Ezután a **4. AP**-ját arra költi, hogy áthaladjon a Cleric-en és menet közben odaadja a sebesültet neki. Utána továbbmegy a Tűzlabda varázspálcá felé, ami a 2. helyen szerepel a Tárgy Prioritás listáján. Miután a tárgy mezőjére lépve felvette azt, még mindig marad egy mezőnyi mozgáspontja és **1 AP**-ja. Az Egyénisége azt diktálja, hogy vigye oda a Tűzlabda varázspálcát egy baráti Wizard-nak. Mivel nincs baráti Wizard elérhető közelségben, továbblép a cél lista következő elemére.

A következő cél a "Labirintus Elhagyása", amit meg is tud tenni. Emlékezzünk rá, hogy Serpico elsődleges módja "Tárgy Felvétele **5 AP**", tehát ebben a fordulóban **5 AP**-ja van, még akkor is, hogyha az utolsó elérendő célja alapvetően **4 AP**-ba kerülne ("Labirintus elhagyása **4 AP**").

A **5. AP**-jával Serpico átlép a sárga kezdővonalon, magával víve a Tűzlabda varázspálcát, és bezsebelve **1 VP**-t az NP számára.

A sebesültek tárgynak tekintendők, és illetéknéppen szerepelnek is a Tárgy Prioritás listán.

Amennyiben egy NPC-nél már van tárgy, abban az esetben csak akkor lép Tárgy felvétele módba, ha elérhető közelségben lát magasabb prioritású tárgyat. Ekkor azt a tárgyat, amelyet eddig vitt, ledobja az új tárgy előtti utolsó érvényes mezőn, majd továbblépve felveszi az újat (lásd: Tárgyak kezelése az NPC-k számára).

Miután az NPC a tárgyat megszerezte, és maradt még AP-ja, akkor a tárgyat felhasználja további célok teljesítéséhez. A Játékos áttekinti az NPC céljait prioritás sorrendben, és megvizsgálja, hogy van-e köztük olyan, amelyet a megmaradt AP-tal képes lenne teljesíteni (az NPC nem kap új AP-kat ehhez az új célhoz). Amennyiben nincs egyetlen teljesíthető cél sem, akkor kiválasztja az alapértelmezett célt, és a lehető legtovább próbál meg eljutni annak elérésében. Ha ezt sem tudja megtenni, akkor már nem próbál meg semmit, hanem deaktiválódik.

Megjegyzés: a Tárgy felvétele mód az egyetlen mód, amelyben a Wizard használhatja a Tűzlabda varázspálcát (lásd: Tűzlabda varázspálcá).

Cél: szoba forgatása

Ahhoz, hogy az NPC ebbe a módba lépjen, vagy egy forgatószerkezeten kell állnia, vagy pedig képesnek kell lennie elérni egy forgatószerkezetet a célhoz rendelt AP-n belül, tekintet nélkül arra, hogy amikor odaér és rálép a forgatószerkezet mezőjére, marad-e még AP-ja megforgatni azt. Ha egyénél több forgatószerkezet van elérhető távolságban, akkor mindig a legközelebbit választja, a közelítési szabálynak



megfelelően. Amint a forgatószerkezetre lép, vagy ha már eleve ott áll, és maradt még legalább **1 AP**-ja, akkor az NPC dob egyet a Forgató kockával.

A kocka megad egy forgásirányt, valamint az AP értéket 1 és 3 között.

A forgásirány meghatározza, hogy a szobapár melyik tagja fog (hasonlítsuk össze a dobókockán és a szoba forgatószerkezetén található irányokat). Amennyiben a jelzett szoba még nem került felfedésre, akkor semmi sem történik, és az NPC deaktiválódik. Máskülönben a következő módon forgassuk a szobát:

A kocka megadja, hogy mennyi AP-t használjunk a szoba forgatásához, más szóval, hány db ¼ fordítást hajtsunk végre (**1 AP** = ¼ fordulat, **2 AP** = ½ fordulat, **3 AP** = ¾ fordulat). Amennyiben az NPC-nek nincs elegendő mennyiségű AP-ja, akkor annyi fordulatot hajt csak végre, amennyi AP-ja maradt.

Példa: Ley-vite célja a "Szoba forgatása **3 AP**". **1 AP** - ért odamegy a forgatószerkezethez és rálép. Még **2 AP** - je marad. Gurít a Forgató kockával, aminek az eredménye **3 AP** és óramutató járásával megegyező irány, ami éppen az a szoba, amelyiken áll. Mivel csak **2 AP** - ja maradt, ezért csak ½ fordulattal mozdítja el a szobát, amelyiken tartózkodik.

Szoba forgatása módban az NPC maximum egyszer dobhat a Forgató kockával fordulónként, utána azonnal deaktiválódik, még akkor is, ha esetleg maradt **AP**-ja.

Figyelem! Néhány Mekanork Egyénisége hatással van a szobák **forgatására**. Mindenképpen olvassuk el az Egyéniségükre vonatkozó részt, amikor játékba kerülnek.

Cél: csapórács széttörése

Kizárólag a Colossus képes ebbe a módba lépni, de csak akkor, ha rá tud állni egy még eddig szét nem tört csapórács **szomszédos** mezőjére, és szét is tudja törni a célhoz rendelt **AP**-n belül.

Az NPC **megkeresi** a legközelebbi ép csapórácsot, a **közelítési szabálynak** megfelelően. Miután a csapórácsot széttörte, és még maradt **AP**-ja, a megmaradt **AP**-ját arra használja, hogy a lehető legközelebb jusson a következő ép csapórácshoz. Ha még azt is képes széttörni, akkor megteszi. Ezt addig folytatja, amíg el nem fogy az **AP**-ja (lásd: **10. ábra**), vagy amíg szét nem törí az összes csapórácsot. Ezután deaktiválódik.

Emlékeztetőül: A Colossus NPC kizárólag akkor **törheti szét a csapórácsot**, ha **Csapórács széttörése** módban van. Más módokban nem teheti meg.

Ábra 10

Csapórács széttörése mód

1. cél – Csapórács széttörése: Arthos egy olyan helyiségben van, amely tele van csapórácsokkal, mindegyik elérhető közelségben, tehát "Csapórács széttörése" módba lép. **5 AP**-tal lép egyet, útja során széttöri az első csapórácsot, majd megint elindul, útközben felveszi a Tűzlabda varázspálcát, aztán széttöri a második csapórácsot. Utolsó **AP**-jáért mepróbál olyan közel kerülni a harmadik csapórácshoz, amennyire csak lehet, de sajnos arra már nem marad **AP**-ja, hogy szét is törje.

De ne aggódj, eléggé közel került már hozzá, hogy a következő fordulóban szétzúzza.



Figyelem! Arthos minden 3 széttört csapórácsért **1 VP**-t szerez az NP-nek. A 3 csapórácsot nem kell feltétlenül ugyanabban a fordulóban széttörnie. Tehát, ha Arthos széttör 3 csapórácsot a játék folyamán, akkor az NP nyer **1 VP**-t, ha 6-ot zúz szét, akkor **2 VP**-t, stb.

Cél: csapórács kinyitása

Kizárólag a Backstabber képes ebbe a módba lépni, de csak akkor, ha rá tud állni egy zárt csapórács **szomszédos** mezőjére, és ki is tudja nyitni anélkül, hogy túllépné a célhoz rendelt **AP**-t.

Az NPC **megkeresi** a legközelebbi zárt csapórácsot, a **közelítési szabálynak** megfelelően. Miután a csapórácsot kinyitotta, és még maradt **AP**-ja, a maradék **AP**-ját arra használja, hogy a lehető legközelebb jusson a következő zárt csapórácshoz. Ha még azt is képes kinyitni, akkor megteszi. Ezt addig folytatja, amíg el nem fogy az **AP**-ja, vagy amíg ki nem nyitotta az összes csapórácsot. Ezután deaktiválódik.

Emlékeztetőül: A Backstabber NPC kizárólag akkor **nyithatja ki a csapórácsot**, ha **Csapórács kinyitása** módban van. Más módokban nem teheti meg.

Cél: gyógyítás

Kizárólag a Cleric képes ebbe a módba lépni, de csak akkor, ha rá tud állni egy **sebesült baráti karakterrel szomszédos** mezőre, és meg is tudja **gyógyítani** a célhoz rendelt **AP**-n belül.

Az NPC **megkeresi** a legközelebbi **sebesült baráti karaktert**, aki a lehető legmagasabb helyen szerepel a Karakter Prioritás listáján, még akkor is, ha távolabb van, mint egy olyan **sebesült baráti karakter**, aki alacsonyabb prioritású. Ha a Cleric már cipel egy **sebesültet**, akit meg kellene **gyógyítania**, akkor leteszi azt, egy **szomszédos** mezőre lépve **meggyógyítja**. Egyébként a lehető legrövidebb úton halad célja felé, a **közelítési szabálynak** megfelelően. Az NPC megáll ez első érvényes és egyben **szomszédos** mezőn, és **meggyógyítja a sebesültet 1 AP**-ért.

Ha maradt **AP**-ja, és található még a közelben **sebesült baráti karakter**, akit meg lehetne **gyógyítani**, akkor a megmaradt **AP**-ját arra használja, hogy a lehető legközelebb jusson a következő **sebesülthöz**, a **közelítési szabály** szem előtt tartása mellett. Ha képes **meggyógyítani**, akkor megteszi. Ezt addig folytatja, amíg el nem fogy az **AP**-ja, vagy amíg meg nem **gyógyítja** az összes **sebesült baráti karaktert**. Ezután deaktiválódik.

A Cleric által **meggyógyított** karakter nem válik aktívá abban a körben, amelyben **meggyógyították**, tehát karakterlapját meg kell dönteni. **Megjegyzés:** Goodfather Atya egyedi képessége felülírja ezt a szabályt.

Cél: visszalökés

Kizárólag a Banshee képes ebbe a módba lépni, de csak akkor, ha **látómezejében** tartózkodik **ellenséges karakter**, és képes is **visszalökni** őt, anélkül, hogy túllépné a célhoz rendelt **AP**-t.

Az NPC azt az **ellenséges karaktert választja**, amelyik a lehető legmagasabb helyen szerepel a Karakter Prioritás listáján, még akkor is, ha távolabb van, mint egy olyan **ellenséges karakter**, aki alacsonyabb prioritású. Az NPC a lehető legrövidebb úton indul célja felé, a **közelítési szabálynak** megfelelően.

Az NPC megáll ez első olyan érvényes mezőn, hogy **ellensége a látómezejébe** kerüljön. Ezután **visszalöki** őt **2 AP**-ért (Néhány Banshee NPC egyénisége ettől eltérhet). Ha maradt még elegendő **AP**-ja, akkor újra használja a **visszalökés képességét**. Máskülönben deaktiválódik.

A visszalökés szabályai és következményei azonosak a 2-játékos verzióban leírtakéval.



Tárgyak kezelése az NPC-k számára

Emlékeztetőül: a sebesültek tárgyként kezelendők.

Tárgyak felvétele

Ha egy NPC-nél nincsen semmilyen **tárgy**, és útja során keresztülmegy egy olyan mezőn, amely **tárgyat** tartalmaz, akkor automatikusan felveszi, amennyiben ez a **tárgy** szerepel a Tárgy Prioritás listáján, még akkor is, ha az NPC jelenleg nem **Tárgy felvétele** módban van. Egyszerűen felveszi a **tárgyat**, miközben éppen valamilyen más célt teljesít. A szabály akkor is érvényes, ha az NPC egy olyan **sebesült** mellett halad el, akinél **tárgy** van.

Ha az NPC-nél már van **tárgy**, és egy olyan **tárgyon** halad át, amely magasabb helyen szerepel a Tárgy Prioritás listáján, akkor felveszi az újat, régi **tárgyat** pedig az új helyére dobja. Ha ez az **arany szabály** értelmében tilos lenne, akkor az utolsó érvényes mezőre teszi.

Amennyiben az NPC célja már meghatározásra került, és ha az NPC-nek el kellene dobnia emiatt a **tárgyat**, amit éppen visz, annak érdekében, hogy a kitűzött célt teljesíteni tudja, akkor ezt meg is teszi, mert a célok elérésének prioritása van.

Tárgyak átvétele másik NPC-től

Amikor két NPC útja keresztezi egymást, és csak az egyiküknél van **tárgy**, akkor a találkozás után az viszi azt tovább, amelyiknek a Tárgy Prioritás listáján az adott **tárgy** magasabb helyen szerepel.

1. Példa: Muldonnál nincs semmilyen tárgy. Elhalad Serpico mellett, akinél ott van a Tűzlabda varázspálca. Muldon átveszi Serpico-tól a Tűzlabda varázspalcát, mert a saját Tárgy Prioritás listáján a Tűzlabda varázspálca jóval magasabb helyen szerepel, mint Serpico-én. Innentől Serpico marad tárgy nélkül.

Tárgyak cseréje NPC-k között

Amikor két NPC útja keresztezi egymást, és mindkettőjüknél van **tárgy**, akkor az az NPC, amelyiknél bármelyik **tárgy** a Tárgy Prioritás listáján a legmagasabb helyen szerepel, kezdeményezi a cserét.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy a csere után, az egyik NPC-nél alacsonyabb prioritású **tárgy** marad, mint amilyen a csere előtti volt.

2. Példa: Arthos, aki egy Tűzlabda varázspalcát visz (ami a Tárgy Prioritás listája 2. helyén szerepel) elhalad Amystyn mellett, akinél egy Nagy pajzs van (ami a Tárgy Prioritás listája 4. helyén szerepel). Amystyn elveszi a Tűzlabda varázspalcát (ami a Tárgy Prioritás listája 1. helyén szerepel), és Arthos-nál marad a Nagy pajzs (ami a Tárgy Prioritás listája 6. helyén szerepel).

3. Példa: Clobber Atya egy Kulcsot visz (Tárgy Prioritás listáján az 5. hely), Djenh-nél pedig egy sebesült van (Tárgy Prioritás listáján a 3. hely). A sebesült mindkettőjük Tárgy Prioritás listáján a 3. helyen szerepel, ezért a csere nem valósul meg.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy egy **tárgy** felvétele, vagy a cseréje segíthet az NPC-nek kitűzött célja elérésében (például egy Kulcs felvétele út közben). Ezt a lehetőséget már az NPC céljának meghatározásakor is figyelembe kell venni.

Amikor egy NPC **Tárgy felvétele** módba lép, akkor a célja akár lehet egy másik olyan NPC is, akinél olyan **tárgy** van, amit el fog venni tőle, de csak akkor, ha azt a fentebb leírt szabályok szerint meg tudja tenni.



Kulcs

Egy NPC akinél kulcs van, képes **kinyitni egy csapórácsot 1 AP-ért**, hogy célját végrehajtsa, legyen az bármelyik cél is. Tehát, amikor egy NPC célját meghatározzuk, akkor a Kulcs használatának lehetőségét is figyelembe kell venni, azaz, hogy **1 AP-ért** ki tud nyitni egy csapórácsot, ha van nála egy Kulcs, illetve ha fel tud egyet venni mozgása során.



Íj

Egy NPC akinél íj van, az a **távolsági harc**ot választja a **közelharccal** szemben. Amikor mérlegeljük, hogy egy NPC-nek van-e lehetősége a Harc módot választani, akkor meg kell vizsgálni, hogy kerülhetne-e a **látóterébe** olyan **karakter**, aki a Karakter Prioritás listája minél magasabb pozícióján szerepel, hogy **távolsági harc**ot **kezdeményezzen** ellene, és hogy utána végrehajtsa a Harc célt a normál szabályoknak megfelelően. Ha a Karakter Prioritás listáján nincs olyan, akivel **távolsági harc**ot kezdeményezhetne, akkor meg kell nézni, hogy **közelharcba** tudna-e bocsátkozni (lásd: **Cél: Harc**).



Tűzlabda varázspálca

A Tűzlabda varázspalcát kizárólag a Wizard tudja használni, **Tárgy felvétele** módban. Ha a Wizard-nál már van Tűzlabda varázspálca amikor aktiválódik, akkor a **Tárgy felvétele** cél teljesíthetővé válik, de csak abban az esetben, ha képes egy **ellenséges karaktert** megsemmisíteni, anélkül, hogy túllépné a célhoz rendelt **AP-t**.

Amennyiben a Wizard **Tárgy felvétele** módban van, amikor hozzájut a Tűzlabda varázspalcához, meg kell vizsgálni, hogy van-e elegendő **AP-ja** ahhoz, hogy meg is semmisítsen vele egy **ellenséges karaktert**.

Amint egy Wizard kezébe Tűzlabda varázspálca kerül, megkeresi a módját, hogy egy olyan **ellenséges karakter** a **látóterébe** kerüljön, aki a Karakter Prioritás listáján minél magasabb helyen szerepel, és meg is semmisíti azt, ha képes rá.

A Játék vége

A játék akkor ér véget, ha vagy a Játékos, vagy az NP eléri, vagy meghaladja az **5 VP-t**. Amelyik először elérte az **5 VP-t** az a győztes.

Ha a játék a Játékos teljes kudarcával ér véget, akkor célszerű visszavenni az ambícióból, és megpróbálni újra egy alacsonyabb nehézségi fokozaton.

Ha a játék szoros és izgalmas volt, akkor érdemes játszani még egyet ugyanazon a nehézségi szinten.

Ha a játék túl könnyű, akkor növeljük a nehézséget.

Ezzel a megoldással nagyszerű eredményeket érhetünk el. A folyamatosan növelhető nehézségi szinttel a játék mindig szórakoztató marad, és folyamatosan növekedő kihívást jelent majd.

Opcionális: "A Főmágus Tekintete"

A "Főmágus Tekintete" egy opcionális szóló játékos mód, ami még nagyobb kihívást jelent még a Dungeon Twister legavatottabb mestereinek is, akik megnyertek már minden egyes játszmat, még fekete szintű nehézségi fokozatban is!

A játék elején a Játékos nehézségi szintet választ, és eldönti, hogy használja-e a "Főmágus Tekintete" módot. Amennyiben igen, akkor a Játékos megkeveri a 8 "Főmágus Tekintete" kártyát, és a lefelé fordított lapokból egy paklit képez.



A játék során bármikor, amikor olyan Harc, vagy Akciókártya kerül kijátszásra (bármilyen színű is legyen), amelyiken megtalálható a "Főmágus Tekintete" jel, akkor automatikusan **felfedésre** kerül egy új szoba az adott akció után.

Ha már minden szoba **felfedett** állapotban van, akkor semmi sem történik.

Ahhoz hogy megállapítsuk, melyik szobát kell **felfedni**, a "Főmágus Tekintete" pakli felső lapját üssük fel. Forgassuk be abba az irányba a kártyát, ahogy a játéktérület áll (a kezdőszavok helyzetének vizsgálata segít ebben). Ha a kártya egy olyan területet jelöl, amely korábban **felfedésre** került, akkor ezt a kártyát **távolítsuk el a játékból**, és húzzunk egy újat mindaddig, amíg egy felfedetlen szobához tartozó lapot nem találunk. A szobát ezután a normál szabályok szerint **fedjük fel** (lásd: **Szoba felfedése**).

További információ néhány Egyéniséggel kapcsolatban

Tinker AI

Ameddig Tinker AI egy **forgatószerkezeten** áll, addig csak más Mekanork-ok képesek **forgatni** a hozzátartozó szobát. Éppen ezért a **Szoba forgatása** cél nem választható erre a szobára egyetlen NPC számára sem.

Snake Slissken

Amikor Snake Slissken **felfed egy szobát**, és a benne elhelyezendő **tárgyak** nem adhatók Snake Slissken-nek, akkor ezeket a **tárgyakat** a hozzá legközelebb fekvő mezőkre kell lerakni, még akkor is, ha azok a mezők megközelíthetetlenek.

Yom

Forgatás módban Yom megkísérli **megforgatni a szobapár** mindkét tagját, anélkül, hogy a célhoz rendelt **AP-t** túllépné. Először arra a szobára dob a Forgató kockával, amelyiken áll, elvégzi a **forgatást** a kockán mutatott irányban és a számnak megfelelő mértékben, elköltve az előírt **AP-t**. Ha maradt **AP**-ja, akkor dob még egyet a kockával a **szoba párjára** is.

Father Clobber

Amikor Father Clobber a megtámadni kívánt **karakterek harcértékét** számolja, akkor csak azokét adja bele, amelyek vele **szomszédos** mezőn állnak. Tehát, **közelharcot** kezdeményezhet a Játékos Wizard-jával (harcérték = 1), amennyiben ez az egyetlen karakter, akivel **szomszédos**, még akkor is, ha ez **csoportos harccá** válik és a Játékos teljes **harcértéke** jóval magasabb, mint az NP **harcértéke**.

Wave-Rick

Amikor Wave-Rick **visszalöki** a Mekanork-ot, akkor a Mekanork széttöri a csapórácst, amin keresztülvágódik. Tedd ki a törött csapórács jelölőt, és helyezd a **sebesült** Mekanork-ot a csapórács túoldalára.

Amikor Wave-Rick **visszalöki** a Cleric-et, akkor a Cleric visszacsúszik egy mezőre, de nem töri át a falat, és nem is **sebesül meg**. Wave-Rick-nek másodszor is alkalmaznia kell **visszalökés** képességét a Cleric-en, hogy áttörje vele a falat, és így a Cleric **sebesültté** váljon.

Amikor Wave-Rick **visszalöki** a Nagá-t, akkor a Naga nekivágódik a lőrésnek. A lőrést falnak kell tekinteni, ezért ugyanúgy törik szét, mint a fal. Tedd ki rá a törött csapórács jelölőt. A Naga a kezdőszávon végzi, **sebesülten**.



Fordította: fki

