

Városszabályok

Mike Zebrowski

1.1-es verzió

E nemhivatalos szabályok kibővítik a városok szerepét. Az alapjátékban a város csakis baráti arcát mutatja a hősöknek, azok pontosan tudják, mire számítsanak, és hogy hogyan fordítsák a dolgokat az előnyükre. Ennek mostantól vége.

Városi cselekedet

Ha egy hős városban kezdi a körét, dönthet úgy, hogy városi cselekedetet hajt végre. Ekkor a hős 6 mozgáspontot kap, de nem használhat vésetet, és ebben a körben semmiképp sem térhet vissza a kazamatába.

Mozgáspontok

1. Az a hős, aki körében futás cselekedetet hajt végre, nem költethet el mozgáspontot városban.

2. Egy hős 2 mozgáspont elköltésével:

- a) vásárolhat egy tárgyfajtából;
- b) eladhatja tárgyait;
- c) vásárolhat 1 képességkártyát vagy gyakorlásjelzőt;
- d) megfizethet egy gyógyítási kísérletet.

Vásárlás

A hős 2 mozgáspont elköltésével vásárolhat egy tárgyfajtából. A tárgyfajták: varázsitalok, kincsek, közönséges tárgyak.

A boltok készlete nem teljes. A patikus csak korlátozott mennyiségű varázsitalt képes készíteni.

Varázsitalok

A vásárolható varázsitalok számát egyrészt a játékkal adott jelzők száma korlátozza: ha már nincs a készletben megfelelő jelző, az adott varázsitalból időlegesen nem vásárolható újabb.

Ha van jelző a készletben, a első hősnek, aki varázsitalt szeretne vásárolni, varázsitalfajtánként dobnia kell egy hatalomkockával. Az alanti táblázatból leolvasható, hogy mennyi varázsital kapható a városban **ebben a fordulóban**.

a hatalomkocka oldala	megvásárolható varázsital
„üres oldal”	3
tárgyoldal	2
jutalomoldal	1

Kincsek

Hogy mennyi kincs kapható a városban, az annak függvénye, hogy más hősök mennyi kincset találtak és adtak már el a városban. Az efféle értékes tárgyakra igen nagy a kereslet, és hamar felvásárolják azokat.

Az alapjátékkal ellentétben a hős nem fizet és húz véletlenszerűen egy kártyát, hanem az alábbi szabályok szerint cselekszik:

Az első hős, aki ebben a fordulóban kincset akar vásárolni, dob egy hatalomkockával, hogy kiderüljön, milyen kincs kapható a városban, majd utána minden kincsnél újra dob, hogy kiderüljön, milyen kincs is az (réz, ezüst, arany). Ezután felhúzza a megfelelő kártyákat.

A felhúzott kártyák a mesélő köréig bárki által megvásárolhatóak; akkor a meg nem vásárolt kártyákat vissza kell keverni a megfelelő paklikba. Az eladásra kínált kártyákat a szabott áron bármelyik hős megvásárolhatja.

a hatalomkocka oldala	kincskártyák száma
jutalomoldal	3
tárgyoldal	2
„üres oldal”	1

a hatalomkocka oldala	a kincskártya típusa
jutalomoldal	réz
tárgyoldal	ezüst
„üres oldal”	arany

Közönséges tárgyak

Nincs változás.

Eladás

Nincs változás.

Gyakorlás

A kalandok közbeni gyakorlás főként abból áll, hogy mágia segítségével javítanak egy hős képességein. A gyakorlás alá tartoznak az új képességekártyák, valamint a gyakorlásjelzők. Minthogy a mágikus fejlesztésre igen nagy az igény, változó, hogy éppen mi érhető el.

Az alapjátékkal ellentétben a hős nem fizet és húz véletlenszerűen egy kártyát, hanem az alábbi szabályok szerint cselekszik:

Az első hős, aki a fordulóban elsőként gyakorolna körében, dob 3 hatalomkockával, minden típusért (harci képességek, tolvajképességek, mágikus képességek) egyszer.

Ahány sebzést dob, annyi gyakorlásjelző vásárolható ebben a körben. Ahány tárgykont dob, annyi képességekártya vásárolható ebben a körben.

Ha például a mágikus képességeknél a hős 2 sebzést és 1 tárgykont dob, akkor 2 mágikus gyakorlásjelző és 1 mágikus képességekártya vásárolható meg ebben a körben.

Ezután kell felhúzni a megfelelő kártyákat. A felhúzott kártyák a mesélő köréig bárki által megvásárolhatóak; akkor a meg nem vásárolt kártyákat vissza kell keverni a megfelelő paklikba. Az eladásra kínált kártyákat a szabott áron bármelyik hős megvásárolhatja.

Hírnév

Ha egy hős végez egy erősebb szörnyel, növekszik a hírneve. A hírnév kedvezően befolyásolhatja a városlakók viselkedését.

A hős, aki végez egy erősebb szörnyel, kap 1 hírnévpontot. A győzelem- vagy fenyegetésjelzők alkalmazhatóak a hírnévpontok számontartására.

A városban tartózkodó hős hírnévpontjai elköltésével újradobhatja dobásait. Ha elkölt 1 hírnévpontot, a hős újradobhatja egy vásárlási kísérlet kockáit. A hősnek még az adott dobás előtt kell megvásárolnia az újradobásokat.

Példa: Egy 4-es hírnevű hős különösen erős tárgyat szeretne vásárolni. Mielőtt dobna a városban árusított kincsek mennyiségére, vásárol egy újradobást. A dobása alapján két kincset árulnak a városban. Minthogy elégedett az eredménnyel, nem használja fel újradobását, amely így elvész. Ezután, mielőtt az első kincsre dobna, vásárol két újradobást; utána pedig utolsó hírnévpontjából vásárol egy újradobást a második kincsre.

Megjegyzés: Az első olyan hős dobása határozza meg, mennyi varázsital/kincs/gyakorlás érhető el a városban, aki az adott dologból vásárolni szeretne, és csak ő költhet hírnévpontokat újradobásra.

Gyógyítás

A hős 2 mozgáspontért a templomba mehet, hogy mágikus gyógyításban részesüljön. A gyógyítók tudása változó, miként a gyógyítás ára is. Az alábbi táblázatról leolvasható, hogy a különböző tudású gyógyítók mennyit kérnek és milyen kockákkal dobnak.

gyógyító	ár	kockák
tanonc	ingyen/25 arany	fehér
inas	50 arany	zöld
kismester	75 arany	fehér, zöld, zöld
mester	100 arany	fehér, zöld, zöld, fekete, fekete

Az ár kifizetése után a játékos dob a gyógyító kockáival. Ha a fehér kockával „nem találtat” dob, a gyógyítás teljesen sikertelen. Máskülönben minden sebzés visszaad 1 egészségjelzőt, és minden két kidobott tárgyikon visszaad 1 egészségjelzőt. Az ismert szabály szerint először a méregjelzőket kell eltávolítani; továbbá a sikeres gyógyítás leveszi az összes égésjelzőt.

A tanonc körönként egyszer ingyen gyógyít; minden további kísérletéért már 25 aranyat kell fizetni.