

**Mentsd meg a bányában rekedt túlélőket,
küzdj meg a fertőzést terjesztő élősködőkkel,
és állítsd meg a ragály terjedését!**

A játék az 1-essel jelölt mezőről indul, és a 20-as mezőn ér véget. A cél, hogy alulról felfelé haladva minél több tárnát deríts fel túlélők után kutatva, majd együttes erővel lezárjátok a bánya bejáratát, hogy a borzalmas fertőzést terjesztő ősi gombafaj ne juthasson ki a külvilágba.



Ügyesség, Sebzés, Életerő és Fertőzőtttség

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot, az összeget írd fel a Kalandlap ÜGYESSÉG rovatába! ÜGYESSÉG pontjaid kardvívó-tudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-t, az összeget írd fel az ÉLETERŐ rovatba! Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet: minél magasabb az ÉLETERŐD, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. Kalandlapod SEBZÉS rovatába írd be 2-t, ez az érték fejezi ki a fegyvered sebzőképességét, minél magasabb lesz ez a szám, annál többet tudsz sebezni ellenfeleiden. A FERTŐZÖTTSÉG mezőt hagyd üresen, ezek a pontok akkor fognak növekedni, ha egy fertőző teremtmény megsebez, ha pedig FERTŐZÖTTSÉG pontjaid elérik az aktuális ÉLETERŐ pontjaid számát, behalasz a gombok által terjesztett betegségbe.

Minden körben egyet léphetsz, az arab számokkal jelölt mezők közötti távolság 1 lépésnek számít. Amikor belépsz egy új tárnába, vagy egy áthaladsz egy zöld színnel kiemelt csomóponton, dobj egy kockával! Ha a kapott szám páratlan, a mező üres. Ha viszont páros, akkor rajtad kívül egy ellenséges teremtmény is tartózkodik a tárnában, aki azonnal rád támad! Határozd meg, milyen szörnyeteggel kell megküzdened: dobj egy újabb kockával, és a kapott szám alapján keresd ki az ellenfelek táblázatából.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magadnak, és az eredményt add saját ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtek egymás csapását, és a következő forduló az 1. lépéstől előlről kezdheted.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonj le annyi pontot az ÉLETEREJÉBŐL, amennyi a SEBZÉSED.
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonj le annyi pontot saját ÉLETERŐDBŐL, amennyi ellenfeled SEBZÉSE, illetve növekd FERTŐZÖTTSÉG pontjaidat annyival, amennyi a teremtmény FERTŐZÉSE.
6. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaiddal, azaz ismételd meg a lépéseket 1-től 6-ig. Addig harcolhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai el nem fogynak, illetve ameddig FERTŐZÖTTSÉG pontjaid el nem érik az ÉLETERŐ pontjaid számát (halál).

Menekülés

Minden csata során eldöntheted, hogy ELMENEKÜLSZ-e az ellenfeledtől, ha a dolgok rosszul alakulnának. Ám ha megfutamodsz, menekülés közben a teremtmény sebet ejt rajtad (ezért 2 ÉLETERŐ pont levonás jár). Ilyen esetben lépj vissza egyet az előző helyiségbe, amelyből jöttél.

Élelmiszer és ellenszer adagok

A játékot 5 élelmiszer, és 5 ellenszer adaggal kezded, 1 adag élelmiszer 2 ponttal növeli ÉLETERŐDET, 1 adag ellenszer 2 ponttal csökkenti FERTŐZÖTTSÉGEDET. Egyszerre csak 1 adagot fogyasztatsz el, és harc közben nem használhatod. Ha felhasználtál egy adagot, húzd ki a táblázatból!

A tárnák táblázata

Amint elérkezel egy arab számmal jelölt mezőre, írd fel annak számát a táblázatba, hogy emlékezz az útvonalra, amelyet megtettél. A szám mellé jegyezd fel, hogy milyen ellenfél tartózkodik ott, vagy azt, ha a tárna üres, mert ebből fogod tudni, hogy melyik helyiségek biztonságosak. Ha összecsapsz a bent lévő teremtménnyel, vezesd fel, hogy mennyi ÉLETERŐ pontot sebezted rajta, ahogyan azt is, ha végeztél vele, arra az esetre, ha később vissza kell menned.

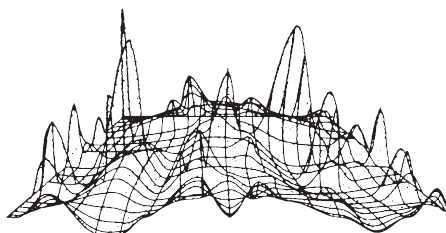
A sebesültek táblázata

Ha a tárna üres, vagy ha már végeztél a bent lévő teremtménnyel, megvizsgálhatod a helyiségben lévő sebesültet. Dobj egy kockával! Ha a szám páros, a sebesült még él, jelöld pipával a táblázatban a hozzá tartozó római szám mellett. Ha a szám páratlan, a sebesült már meghalt, ezt X-szel jelöld. Ebben az esetben átkutathatod a holttestét, amely szintén kockadobással történik (lásd a táblázatban). A küldetésed teljesítéséhez minél több túlélőt kell találnod, ugyanis a bánya bejáratát csak együttes erővel tudjátok beomlasztani, hogy a bánya mélyén szaporodó gombafaj ne juthasson ki a külvilágba.

A játék vége

Ha elérkezel a 20-assal jelölt mezőre, dobj két kockával! Ennyi emberre lesz szükséged a bejárat beomlasztásához. Ha a szám kisebb, vagy egyenlő, mint az általad megmentett túlélők száma, a küldetésed sikeres volt, a ragályt terjesztő élősködők örökre a bányában ragadnak. Ha a szám nagyobb, küldetésed nem járt sikerrel, és a világ szörnyű veszéllyel lesz kénytelen szembenézni...

Kísérjen szerencse a kalandod során!
Sok sikert!



Disease
FROM THE
Depth

