

BONUSZ ÁLLATKÁK

EMLÉKSZEL, AMIKOR A DUNGEON PETZ SZABÁLYKÖNYVBEN AZT TANÁCSOLTUK, HOGY NE DOBD EL A DOBOZHÓZ KAPOTT EXTRA CSÍPTETŐKET? HÁT MOST VÉGRE HASZNOSÍTHATOD ŐKET. HA MEGFOGADTAD A TANÁCSUNKAT! ITT VAN KÉT TELJESEN ÚJ KIS KEDVENC A JÁTÉKODHOZ. CSAK KEVERD ŐKET A KISÁLLAT HALOMBA! (HA GONDOLOD, AKKOR CSALHATSZ IS EGY PICIT: KEVERD ŐKET A HALOM FELSŐ FELÉBE. ÍGY BIZTOS LEHETSZ BENNE, HOGY HAMAROSAN FEL FOGNAK MAJD BUKKANNI.) EZEK A BÓNUSZ ÁLLATKÁK SPECIÁLIS SZABÁLYAI:



FINCSI

Fincsi imádja azt, aki megeteti őt. Tény, hogy egy darabka finom kajától Fincsi roppant együttműködővé tud válni.

HANGULAT-VÁLTÓ

Hallottatok már az alakváltókról, igaz? Nos, a hangulat-váltó lényeknél változtathatod, hogy miként nézzen ki az igénye. Az első szivárvány színű sáv, Fincsi kerekén, bármilyen színű lehet.



Mielőtt kártyákat húznál, tegyél le egy bármilyen színű (nem bájital) lapot magad elé, képpel lefelé. A szivárvány sáv a letett kártya színének számít a forduló végéig - azaz a letett kártya színével egyező színű kártyát kell húznod Fincsinek, a többi szükséglete mellé.

De van egy hátránya is dolognak: nem használhatod a letett kártyát ebben a körben. Azt hogy ott az asztalon! (Tehát, ha nem használsz egy ereklye-könyvet, hogy kapj egy extra kártyát, akkor ebből a színből az összes felhúzott szükséglet kártyádat ki kell osztanod a lényeidnek.)

A kör végén vedd vissza a képpel lefelé tett kártyát a kezvedbe, így már felhasználhatod azt a következő körödben.

Egy idősebb (legalább 6. szintű) Fincsinek már két szivárvány színű sávja lesz. Ehhez már két kártyát kell képpel lefelé tenned, hogy meghatározd az adott körre érvényes színeiket. (Ha van egy ereklye-könyved, akkor csak az egyik kiválasztott színből kell az összes felhúzott szükséglet kártyát kiosztanod a lényeidnek.)

DIÉTA-VÁLTÁS

Fincsi nagyon szereti a húst. Aztán Fincsi gondol egyet: hiszen a hús hizlal! Ezért próbát tesz néhány salátával. Nem sokkal később Fincsinek eszébe jut, hogy milyen nagyon szerette is ő a húst...



Fincsi ételmiszer igénye függ az aktuális körök számától. Minden páratlan számú körben csak húst eszik, minden páros körben pedig csak zöldséget. Ez vonatkozik az ételmiszer-jelzőkre, valamint Fincsi ketrecének, vagy bővítményének speciális hatásaira. Természetesen a mágikus doboz által adott étel rendszeren működik, mint máskor.



CSONTI

Csonti nem volt mindig kisállat. Régen közönséges imp volt. De egy végzetes függőséget szerzett magának az altató bájitalokból - egy olyan erős függőséget, ami a síron túl is tart. Az impek meg vannak győződve róla, hogy ez így jó, és úgy döntöttek, hogy eladják őt, mint egy kisállatot.

BÁJITAL FÜGGŐSÉG

Csonti odaadja a nála lévő lombikját. Csak épp nem akarja elengedni. **Csonti, adj egy bájitalt!**



Amikor megvásárolod Csontit, húzz fel egy bájital kártyát is a kezvedbe (mintha meglátogattad volna a kórházat).

ALVÁS NÉLKÜLI

Nagyon szomorú, ha egy csontváz aludni szeretne: hiszen nincs neki szemhéja.

A bájitalok ezért eltérően működnek Csonti esetén. Nem álmosítják el őt. Azaz aktív marad.

Továbbra is letehetsz egy bájital kártyát a 3. fázisban, bármelyik szükséglet kártyája helyett, mint rendszeren. És mint mindig, most is el kell majd dobnod a kör végén egy olyan színű lapot, amelyet a bájital helyettesített a 4. fázisban. De ha Csontit indítod egy kiállításon, a bájitalt a 4 alapvető szükséglet (éhség, dühöngés, játék, vagy mágia) bármelyikeként kezelheted (ahogy az egyébként Csonti lapkáján is szerepel). A bájital kártyát kezeld a tetszőlegesen kiválasztott szükségletként a kör végéig. (A színe sem változik, így továbbra is külön „bájital színűnek” számít egy csodálatos látvány kiállítás alkalmából.)



Megjegyezzük, hogy a választott szükségletnek nem kell kapcsolódnia az eldobott kártyához. Ha több bájitalt is hozzárendelsz Csontinhoz, mindegyik 1-1 alapvető szükségletet elégíthetnek ki. Ezek lehetnek azonosak, vagy különbözőek is.

NINCS FOGVÓKÚRA

Kérünk, ne rendelj éhség szükségletet Csontinhoz, mivel nincs gyomra sem! Csonti soha nem eszik (és ebben még a mágikus doboz sem tud segíteni). Minden hozzá rendelt éhség után (akár piros, akár sárga kártya, vagy egy éhség választású bájital) 1-1 szenvedés jelzõt kell Csonti mellé tenni. Az éhség szükséglete sohasem teheti őt elégedetté. A mellé tett szenvedés jelölök jelzik, hogy ez milyen szomorúvá is teszi őt.

