WLTX EVENT: บุกบ้านสกุลเสวี่ย

++++

กำหนดการกิจกรรม

(กิจกรรมสำหรับพรรคและสำนัก)

23 กุมภาพันธ์	19.00 - ไม่เกิน 22.00	ส่งตัวแทนเพื่อแจ้งเจตนาเข้าร่วมและรับข้อมูลเพิ่มเติม
28-29 กุมภาพันธ์	19.00 - ไม่เกิน 23.00	กิจกรรมบุกบ้านสกุลเสวี่ย
1 มีนาคม	19.00 น.	แลกของรางวัล

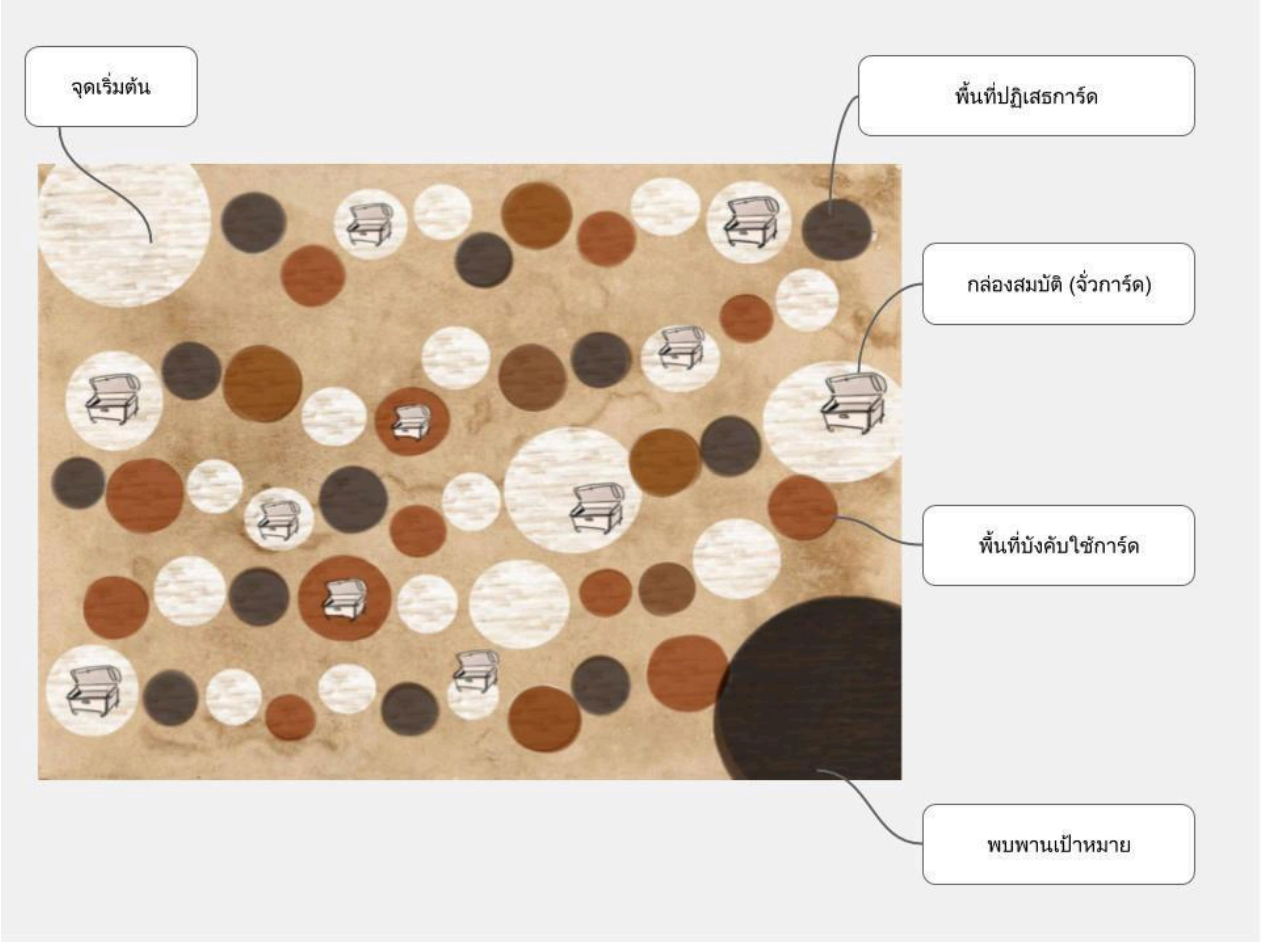
หากกิจกรรมจบเร็วกว่าที่กำหนด จะขอยึดวันแลกของรางวัลเป็นวันที่ *1* เช่นเดิมค่ะ

++++

- ภาคต้น -

สกุลเสวี่ยดำรงตำแหน่งในราชสำนักต้าอันมาหลายชั่วคน บ้านใหญ่โอ่อ่าสมฐานะพรักพร้อมด้วยเวรยามคุ้มกันหนาแน่น ท่านนำกลุ่มคนเข้ามาเยี่ยมเยือน แม้จะมีแผนที่เก่าแก่จากเถ้าแก่อวี้หาน แต่เจ้าของคนใหม่กลับปรับเปลี่ยนภายในจนยากคาดเดา จะได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ...คงต้องหาที่ซ่อนมันให้เจอก่อนกระมัง

++++



ช่องพื้นที่ มีทั้งหมด 6 แบบ

1. จุดเริ่มต้น - ก็คือจุดเริ่มต้น
2. พื้นที่สีขาว - พื้นที่ปรกติ สามารถใช้การ์ด/รับเอฟเฟกต์จากการใช้การ์ดของตนเองและฝ่ายอื่นได้
3. พื้นที่สีน้ำตาล - พื้นที่บังคับใช้การ์ด จำเป็นต้องใช้การ์ดหนึ่งใบในพื้นที่นี้
    - หากไม่มีการ์ดบนมือจะต้องถอยไปยังพื้นที่กล่องสมบัติที่ใกล้ที่สุด แต่จะได้จั่วการ์ดสองใบ
    - สามารถใช้การ์ดที่ไม่ทำให้เกิดผลกับใครได้ / เช่นพลิกกลับ หรือการ์ดกับดัก แต่อีกสองฝ่ายอยู่ในพื้นที่ปฏิเสธการ์ดหรือเข้า part 2 กันไปหมดแล้ว สามารถใช้การ์ดได้แต่ไม่มีผลกับใคร
4. พื้นที่สีน้ำตาลดำ - พื้นที่ปฏิเสธการ์ด ไม่สามารถใช้การ์ด/เอฟเฟกต์จากการใช้การ์ดของฝ่ายอื่นไม่มีผล
5. กล่องสมบัติ จั่วการ์ดได้หนึ่งใบ /หรือสองใบ(กรณีถอยร่นจากช่องบังคับใช้การ์ด)
6. พบพานเป้าหมาย - เข้าสู่อีเวนท์ภาคปลาย

การ์ด มีทั้งหมด 8 ชนิด

ชนิด	Effect
ลอบโจมตี(กับดัก)	บังคับให้ฝ่ายที่กำหนดหยุดเดินหนึ่งตา
ถอยร่น(กับดัก)	บังคับให้ฝ่ายที่กำหนดถอยหลังสองช่อง
ช่วงชิงสมบัติ	ขโมยการ์ดที่ฝ่ายที่กำหนดได้รับมาล่าสุดมาเป็นของตัวเอง
พบพานทางลับ	เดินหน้าได้สองช่อง (ใช้ได้ไม่เกิน 2 ครั้งต่อเทิร์น รวมผลจากการ์ดลอกเลียนด้วย)
กลไกสลับห้อง	สลับตำแหน่งกับฝ่ายใดก็ได้
ลอกเลียน	การ์ดใบนี้จะมีคุณสมบัติเหมือนการ์ดที่ถูกใช้บนกระดานไปล่าสุด
พลิกกลับ(การ์ดใช้ในเทิร์นผู้อื่น)	สะท้อนกลับการ์ดกับดัก ผลไปตกอยู่ที่ผู้ใช้การ์ด
สวรรค์มีตา	สะกดรอยผู้คุ้มกัน ไปยังพื้นที่ ‘พบพานเป้าหมาย’ ได้ทันที

<u>กติกาการเล่น</u>

1. ทั้งสามทีมส่งตัวแทน 1 ID เข้าห้องทอยเต๋าสำหรับเล่นอีเวนท์ในวันที่ 28 กพ. 19.00 น.
(กรุณาเปลี่ยนชื่อตามพรรค/สำนักที่สังกัดด้วยคำสั่ง **/nick ชื่อพรรคหรือสำนัก**)

[ลิงก์ห้องทอยเต๋าภาคต้น]
[ลิงก์กระดาน]

ลิงก์ sheet ของการ์ดที่มีในปัจจุบันของแตละฝ่ายจะถูกส่งให้ทางทวิตหลังไมค์

2. ทุกทีมทอยเต๋า #1d6 เพื่อจัดอันดับการทอยเต๋า เรียงลำดับการเล่นจากผู้ได้แต้มสูงไปต่ำ ถ้าออกแต้มเท่ากันจะถือว่าทั้งสองฝ่ายได้แต้ม = 0 ให้คู่ที่เท่ากันทอยซ้ำจนกว่าจะมีคนชนะ (คนที่ไม่ซ้ำกับใครจะได้ลำดับแรกไปก่อน)

3. เริ่มจากจุดเริ่มต้น ผลัดกันทอยเต๋า #1d6 ส่งเทิร์นทอยเต๋าเมื่อกรรมการขานเรียกไม่เกิน 5 นาที

>> ทอยเต๋า
>> กรรมการเดินตัวหมาก แจ้งช่องที่ตัวหากตกว่าเป็นพื้นที่อะไร
>> ใช้การ์ด (หากเข้าสู่พื้นที่บังคับใช้การ์ด/ต้องการใช้)
ชื่อการ์ดที่จะใช้ ต้องการให้การ์ดส่งผลต่อฝ่ายไหน
Ex. ลอบโจมตี ไปเฟิ่ง
>> รอการตอบโต้(ถ้ามี)
หากเป็นการ์ดที่สามารถตอบโต้ด้วยการ์ดพลิกกลับได้ รอการตอบโต้จากฝ่ายที่ได้รับผลจากการ์ด
>> รอการแสดงผลการ์ด
ถ้าเป็นคำสั่งเปลี่ยนช่อง เมื่อฝ่ายใดเปลี่ยนช่องใหม่ จะได้รับเอฟเฟกต์ของช่องนั้นเหมือนกับตัวเองทอยเต๋าเอง (แต่นับเป็นการเดินในตาทอยของผู้อื่น ไม่ถูกหักตาทอยเต๋าของตัวเอง)
เช่น *A* สั่ง *B* ให้ถอยหลัง ถ้าช่องที่ *B* ถอยไปเป็นช่องบังคับใช้การ์ด *B* จะต้องใช้การ์ดด้วย
หรือถ้าสั่ง *B* ให้ถอยไปอยู่ช่องเดียวกับ *C* พอดี ทั้งสองฝ่ายจะต้องปะทะกัน
>> ปะทะกับคนที่ตกในช่องเดียวกัน(ถ้ามี)
ผู้เล่นที่ตกช่องเดียวกันในเทิร์นนั้นจะถือว่ามีการปะทะกันของสองฝ่าย ให้ทั้งสองฝ่ายที่ช่องซ้ำกันทอยเต๋า #1d6 เพื่อหาผู้ชนะ(ได้แต้มสูงกว่า) ฝ่ายที่แพ้จะถูกงดเดินหนึ่งตาในรอบหน้า ถ้าเป็นการปะทะสามฝ่าย จะมีผู้ชนะ 1 ฝ่าย และ 2 ฝ่ายที่เหลือจะถูกงดเดินหนึ่งตา
>> จบเทิร์น

4. ผู้ที่เข้าสู่เขตพบพานเป้าหมายจะเข้าสู่ภาคปลาย แต่หากท่านยังไปไม่ถึงก็สู้ๆนะ สักวันสวรรค์อาจมีตา

- ภาคปลาย -

เรือนด้านในสุดดูรกร้างล้อบรอบด้วยพฤกษา ทว่ากลับมีเวรยามแน่นหนาจนผิดสังเกต
พวกท่านยังไม่ทันจะได้ตัดสินใจว่าลอบเข้าไปดีหรือไม่กลับได้ยินชื่อของเสวี่ยหยางจากคนคุ้มกัน
พร้อมกับคำว่า ‘เอกสาร’

++++

[ลิงก์ห้องทอยเต๋าภาคปลาย]

++++

กองคุ้มกัน 1 HP 10
กองคุ้มกัน 2 HP 50
กองคุ้มกัน 3 HP 40
กองคุ้มกัน 4 HP 30
กองคุ้มกัน 5 HP 40
กองคุ้มกัน 6 HP 60
กองคุ้มกัน 7 HP 40
เสวี่ยหยาง HP XXX

<u>กติกาการเล่น</u>

ก. ฝ่ายที่ผ่านภาคต้นแล้วจะได้รับแจ้งลำดับที่ผ่านเข้าและตัวเลขเต๋าที่ใช้ในการสุ่มค่าตัวเลขการโจมตี เริ่มส่ง**ตัวเลขการโจมตี**เป็นเทิร์นทุก 10 นาทีภายในเวลาที่กำหนด หากทั้งสามทีมผ่านเข้าภาคปลายแล้วจะส่งเป็นเทิร์นสลับกันตามลำดับ ไม่จำเป็นต้องตามเวลาอีกค่ะ

ตัวเลขการโจมตี ได้จากสองวิธี ดังนี้

1. สุ่มเลขโดยเรียงลำดับจากทีมที่ผ่านภาคต้นก่อน-หลังดังนี้
   #1 1d10
   #2 1d8
   #3 1d6
2. เลือกไม่ทอยเต๋าแต่ใช้สิทธิ์ระบุค่าการโจมตีได้ดังนี้
   ทีมที่ 1 ไม่เกินจำนวนค่าโจมตีสูงสุดที่ทำได้ = 10
   ทีมที่ 2 ไม่เกินจำนวนค่าโจมตีสูงสุดที่ทำได้ = 8
   ทีมที่ 3 ไม่เกินจำนวนค่าโจมตีสูงสุดที่ทำได้ = 6

   วิธีใช้คำสั่ง: 'ใช้สิทธิระบุการโจมตี = (ตัวเลข)'

สิทธิระบุค่าโจมตีได้มาอย่างไร?

ชนะกองคุ้มกันแต่ละด่าน (เป็นฝ่ายที่ทำให้ HP ≤0) +1

ข. ตัวเลขการโจมตีจะถูกนำไปลบกับ HP ของกองคุ้มกัน/เสวี่ยหยางจากลำดับบนสุดมายังล่างสุด หากลด ≤0 จะถือว่าตัวละครนั้นสิ้นสภาพต่อสู้ ฝ่ายใดที่ชนะกองคุ้มกัน (เป็นฝ่ายที่ทำให้ HP ≤0) จะได้รับรางวัล โดยกองคุ้มกันแต่ละกองให้สิทธิระบุค่าโจมตี+1 และบางกองให้รางวัลพิเศษ

รางวัลพิเศษ (ใช้ได้ครั้งเดียว/ไม่ได้ออกตามลำดับ)

สิทธิในการบังคับให้ฝ่ายที่เลือกโจมตีไม่ได้ 1 ครั้ง
สิทธิในการสุ่มเลขใหม่ 1 ครั้งหลังจากทอยเต๋าไปแล้ว
สิทธิในการริบสิทธิที่ผู้อื่นกำลังจะใช้ (ใช้ทำให้สิทธิใดๆที่คนกำลังจะใช้เป็นโมฆะ และสิทธิที่ใช้ไม่ได้จะหายไปด้วย มีผลกับทั้งสิทธิระบุค่าโจมตีและสิทธิรางวัลพิเศษ)

รางวัลพิเศษสามารถใช้ในเทิร์นของผู้อื่นได้ ให้แจ้งในเทิร์นนั้นๆหลังจากที่เจ้าของเทิร์นเดินเทิร์นตัวเองแล้ว กำหนดเวลาใช้ได้จนกว่าคนในตาถัดไปจะส่งเทิร์นค่ะ

ค. ฝ่ายใดเป็นผู้ทำให้ HP เสวี่ยหยางเป็น 0 จะถือว่าเป็นฝ่ายที่ชิงเอกสารลับสำเร็จ สามารถนำไปแลกปลากับอวี้หานได้