

CONVERSION GUIDE

1

FONTOS SZABÁLYVÁLTOZÁSOK

Az alábbi bejegyzések bemutatják azokat a fontos szabályváltozásokat, amikben a **Revised Edition** és a **3rd Edition** különbözik egymástól. Ahol szükséges, további szabályok hozzáadása segíti az új szabályok alkalmazását a **3rd Edition** játékokban. Az új szabályok részletes leírásához töltsd le a **Learn to Play** és **Rules Reference** útmutatókat pdf-ben.

Ezeket a szabályokat csak együtt lehet használni, vagy mindet használatok, vagy egyiket sem. Ha a játékosok használni szeretnék ezeket a átalakító szabályokat, akkor az **összeset** alkalmazniuk kell.

KUTATÁS

A kamralapkák csak egyszer kutathatók az egész játék során. Ezt meg kell jelölni egy elszántságjelölővel a lapkán. Bármelyik lapka, amin elszántságjelölő van, nem kutatható többé.

Ha a játékosok kifogynak az elszántságjelölőből, bármivel helyettesíthetik, mint pl. gyöngyök, pénzérme, stb.

HARC

A harcot a Classic Combat Variant szerint (3rd Edition szabálykönyv 28. oldal) szerint kell végrehajtani, de a Conversion Guide 3. oldalán lévő **Harc Eredmény** táblát kell használni az eredeti szabálykönyvben lévő **helyett**.

MENEKÜLÉS

A játékos a gyorsasága próbájával menekülhet a harc minden fordulójának végén. A hatalom kártyán lévő menekülési értéket figyelmen kívül kell hagyni.

A harc minden fordulójának végén a játékos megpróbálhat elmenekülni. Ha a játékos a menekülés mellett dönt, próbára kell tennie a gyorsaságát.

Ha sikeres, a találkozás véget ér és a szörnyjátékos felfedi a szörnykártyáját. Ezután megnézi a szörny menekülés büntetés táblázatot (itt jobbra), és a hősjátékos a szörnynek megfelelő sebesülést szenved el. A menekülési büntetés értékének meghatározásához, nézd meg a szörny fajtáját (a kép a szörnyjelző elején) a szörny egészségét (a jelző hátoldalán lévő érték) és keresd ki a menekülési büntetést a jobboldali oszlopból.

Ezután a hős átmozog egy szomszédos kamrába figyelmen kívül hagyva az ajtókat és zuhanórácsokat.

Ha sikertelen, tovább kell folytatnia a harcot a szörnyvel.

Ha nincs felfedezett szomszédos kamra, a hősjátékos nem próbálhat menekülni.

SZÖRNY MENEKÜLÉSI BÜNTETÉS

A következő táblázat segítségével megállapítható a menekülési büntetés a szörny találkozások esetére. Keresd ki a táblázatból a szörny fajtáját és egészségértékét a menekülési büntetés értékének megállapításához.

	Egészség	Büntetés
Csontváz	2	0
Csontváz	3	2

	Egészség	Büntetés
Boszorkány	2	1
Boszorkány	3	2
Boszorkány	4	3

	Egészség	Büntetés
Troll	3	4
Troll	4	2
Troll	5	0

	Egészség	Büntetés
Gólem	4	2
Gólem	5	3
Gólem	6	4

	Egészség	Büntetés
Démon	5	2
Démon	6	4
Démon	8	6

HARC EREDMÉNY TÁBLÁZAT

Az alábbi táblázat megmutatja, melyik játékos szenved el sebesülést az összecsapásban, a hős- vagy a szörnyjátékos, és mekkora a sebesülés mértéke.



A szám a fehér négyzetben mutatja a **hősjátékos** által elszenvedett sebesülés mértékét.



A szám a szürke négyzetben mutatja a **szörnyjátékos** által elszenvedett sebesülés mértékét.



A kettéosztott négyzetek mutatják a **hős és a szörnyjátékos** által elszenvedett sebesülés mértékét.

		MONSTER PLAYER'S CARD		
		RANGED	MELEE	MAGIC
HERO PLAYER'S CARD	MAGIC	1	1	1 1
	MELEE	1	2 2	1
	RANGED	1 1	2	1

