

DUNGEONQUESTTM

DARE YOU FACE THE DRAGON'S CHALLENGE

DungeonQuest Változatok – 1.0 verzió

Frissítve: 2010. Szeptember 29.

DUNGEONQUEST HARC VÁLTOZATOK

Ez leírás három különböző változatot részletez, amelyeket a játékosok opcionálisan használhatnak a *DungeonQuest* szabálykönyvében megadott harci szabályok helyett. A játék megkezdése előtt a játékosoknak meg kell állapodniuk abban, hogy melyik harc változatot kívánják használni (ha egyáltalán használni kívánják). Az ezekkel a változatokkal történő játékok, a harcok gyorsabb lejátzását eredményezik, amelyek nagyobb mértékben függenek a szerencsétől, mint a normál harci szabályok esetén. Bár ezek a változatok egyszerűsítik a szabályokat a harc rendezését illetően, csökkentik azonban a Hős és a szörny játékos taktikázási lehetőségeit.

HARCI KOCKA VÁLTOZAT

Ezzel a változattal, egy játékos kockadobásokkal rendezi a harcot, ahelyett, hogy harc kártyákat játszana ki. A harc **I** kocka változat egyaránt használható szóló és többjátékos játékokban is.

Minden **Szörnynek** van egy különleges tulajdonsága, amelyet a Hősnek használnia kell, amikor egy **HARC PRÓBÁT** rendez. A harc próbák hasonlóak a tulajdonság próbákhoz, csak a Hősök *nem* kapnak elszántság jelzőket, és azok a képességek, amelyek hatással vannak a tulajdonság próbákra, *nem* fejtik ki hatásukat a harc próbáknál. Az egyes **Szörnyekhez** következő tulajdonságok párosulnak:



CSONTVÁZ: GYORSASÁG



VARÁZSLÓ: SZERENCSE



TROLL: PÁNCÉLZAT



GÓLEM: ERŐ



DÉMON: ERŐ



TALÁLKOZÁS SZÖRNYEKKEL

A találkozás **Szörnyekkel** a szokásos szabályok szerint történik: A Hős bal oldalán ülő játékos játssza a szörny játékos szerepét és véletlenül felhúz egy szörny jelzőt a készletből. A Hős és a szörny játékos Hatalom kártyákat használnak az elmenekülésre, a szokásos szabályok szerint. A Hatalom és a Harc kártyák egyébként *nem* vesznek részt a harc rendezésében.

A HARC RENDEZÉSE

Minden harc körök sorozatából áll és addig tart, ameddig a Hős meg nem hal, vagy a **Szörny** el nem pusztul. Minden kör elején a Hős *két* kockával dob és a kidobott összértéket összehasonlítja a Hősének tulajdonságával. Ha az összérték *nagyobb*, mint a Hős tulajdonsága, akkor a Hősnek *nem sikerült* a harc próba, és a Hős elszenv egy sebesülést. Ha az összérték *kisebb vagy ugyanakkora*, mint a Hős tulajdonsága, akkor a Hősnek *sikerült* a harc próba, és a **Szörny** elszenv egy sebesülést.

Ha sem a Hős nem hal meg, sem pedig a **Szörny** nem pusztul el a sebesülések elszenvése után, akkor a Hősnek egy újabb harci kört kell rendeznie, egy újabb harc próba végrehajtásával.

DUPLÁK DOBÁSA

Amikor egy Hős duplát dob, akkor *két* sebzés történik, egy helyett. Más szóval, ha egy Hős duplát dob és a harc próba nem sikerül, akkor a Hős két sebesülést szenved el; ha egy Hős duplát dob és a harc próba sikerül, akkor a **Szörny** szenved el két sebesülést.

KARAKTER KÉPESSÉGEK

A Hős különleges képessége a harc kocka változatban a következő módon fejt ki hatását:

- **Dicsőséges Hugo**

Egy harc próba alkalmával, a kockadobás után, egyszer újradobhatsz bármennyi "5" és "6" eredményt; a második eredményt el kell fogadnod.

- **Krutzbeck**

Minden alkalommal, amikor legalább egy sebesülést okozol a **Szörnynek**, akkor még egy sebesülést okozol a **Szörnynek**.

- **Tatianna**

Tatianna képessége nem változik. Fontos megjegyezni, hogy a Harc pakli kizárólag Tatianna képességéhez használható; a harc többi részének rendezésében *nem* használható.

- **Challara és Brightblaze**

Ha nyolc, vagy több sebesülésed van és egy harc próbád dupla kidobásával lett sikeres, akkor a **Szörny** kettő helyett csak egy sebesülést szenved el.

PÉLDA HARCI KOCKA VÁLTOZATRA

Lindel egy csontvázal találkozik, ami Lindeltől a Gyorsasága használatát követeli meg, a harc próbák során. Lindel dobása “5” és “4”, azaz összesen 9. Ez az összérték nagyobb, mint Lindel 6-os Gyorsasága, tehát Lindelnek nem sikerül a harc próba és elszenv egy sebesülést. Lindel ekkora sebesüléstől nem hal meg, tehát a harc folytatódik egy újabb körrel.

A következő körben Lindel két “3”-ast dob, ami összesen 6. Ez az összérték egyenlő, vagy kisebb, mint Lindel Gyorsasága, tehát Lindelnek sikerül a harc próba. Mivel Lindel duplát dobott, ezért kettőt sebez a csontváz. Ekkora sebesülés elég ahhoz, hogy a csontváz elpusztuljon, tehát a harc véget ér.

KLASSZIKUS SZÓLÓ HARC VÁLTOZAT

Ez a változat lehetővé teszi a játékosok számára, hogy a *DungeonQuest* korábbi kiadásában közzétett szóló harc rendszert használhassák. A klasszikus szóló harc változat egy szóló játékot játszó játékos által ugyanúgy használható, mint több játékos esetén.

TALÁLKOZÁS SZÖRNYEKKEL

A találkozás *Szörnyekkel* a szokásos szabályok szerint történik: A Hős bal oldalán ülő játékos játssza a szörny játékos szerepét és véletlenszerűen felhív egy szörny jelzőt a készletből. A Hős és a szörny játékos Hatalom kártyákat használnak az elmenekülésre, a szokásos szabályok szerint. A Hatalom és a Harc kártyák azonban *nem* vesznek részt a harc rendezésében.

A HARC RENDEZÉSE

Minden harc körök sorozatából áll és addig tart, ameddig a Hős meg nem hal, vagy a *Szörny* el nem pusztul. Minden kör elején a Hős egy kockával dob és a kidobott eredménynek megfelelően, az alábbiak szerint rendezi a harcot:

- 1–2) A Hős elszenv egy sebesülést
- 3–4) A Hős elszenv egy sebesülést és a *Szörny* is elszenv egy sebesülést
- 5) A *Szörny* elszenv egy sebesülést
- 6) A *Szörny* elszenv két sebesülést

Ha sem a Hős nem hal meg, sem pedig a *Szörny* nem pusztul el a sebesülések elszenvése után, akkor a Hősnek egy újabb harci kört kell rendeznie, egy újabb kockadobással.

KARAKTER KÉPESSÉGEK

A Hős különleges képessége a klasszikus szóló harc változatban a következő módon fejti ki hatását:

- **Dicsőséges Hugo**
A kockadobás után, egyszer újradobhatsz egy “1” eredményt; a második eredményt el kell fogadnod.
- **Krutzbeck**
Minden alkalommal, amikor legalább egy sebesülést okozol a *Szörnynek*, akkor még egy sebesülést okozol a *Szörnynek*.
- **Tatianna**
Tatianna képessége nem változik. Fontos megjegyezni, hogy a Harc pakli kizárólag Tatianna képességéhez használható; a harc többi részének rendezésében *nem* használható.
- **Challara és Brightblaze**
Ha nyolc, vagy több sebesülésed van és „6”-os eredményt dobsz, akkor a *Szörny* kettő helyett csak egy sebesülést szenved el.

PÉLDA KLASSZIKUS SZÓLÓ HARCRA

Lindel egy csontvázal találkozik, és “3” eredményt dob, ami egy sebesülést okoz Lindelnek és egy sebesülést a csontváznak. Lindel ekkora sebesüléstől nem hal meg és a csontváz sem pusztul el, tehát a harc folytatódik egy újabb körrel.

A következő körben Lindel egy “6”-ost dob, ami két sebesülést okoz a csontváznak. Ekkora sebesülés elég ahhoz, hogy a csontváz elpusztuljon, tehát a harc véget ér.



KLASSZIKUS HARC VÁLTOZAT

Ez a változat lehetővé teszi a játékosok számára, hogy a *DungeonQuest* korábbi kiadásában közzétett kártya alapú harc rendszert használhassák. A klasszikus harc változat kizárólag több játékos esetén használható.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészületei során, minden játékos elveszi a következő három kártyát a Harc pakliból, és ezek alkotják a kézben tartott Harc kártyákat:

- 1 Gyors Lövés
- 1 Vágás
- 1 A Gyöttelelem Villáma

Az összes többi Harc kártya visszakerül a dobozba, nem lesz szükség rájuk a játékban.



TALÁLKOZÁS SZÖRNYEKKEL

A találkozás *Szörnyekkel* a szokásos szabályok szerint történik: A Hős bal oldalán ülő játékos játssza a szörny játékos szerepét és véletlenszerűen felhúzza egy szörny jelzőt a készletből. A Hős és a szörny játékos Hatalom kártyákat használnak az elmenekülésre, a szokásos szabályok szerint. A Hatalom kártyák azonban *nem* vesznek részt a harc rendezésében.

A HARC RENDEZÉSE

Minden harc körök sorozatából áll és addig tart, ameddig a Hős meg nem hal, vagy a *Szörny* el nem pusztul. Minden kör elején a Hős és a szörny játékos kiválaszt egy kártyát a kezéből (Gyors Lövés, Vágás, vagy A Gyöttelelem Villáma) és képpel lefelé maguk elé helyezik (lásd a „Harc Ábrát” a 4. oldalon). Miután mindkét játékos választott, egyszerre felfedik lapjaikat és a két játékos kártyája által meghatározott eredményt leolvassák a harc ábráról.

Ha sem a Hős nem hal meg, sem pedig a *Szörny* nem pusztul el a sebesülések elszívása után, akkor a Hősnek és a szörny játékosnak vissza kell venniük a kártyáikat a kezükbe, és egy újabb harci kört kell végrehajtaniuk.

HARC KIMENETELEI

1

A szám a fehér dobozban azt mutatja, hogy hány sebzést szenvedett el a Hős.

1

A szám a szürke dobozban azt mutatja, hogy hány sebzést szenvedett el a *Szörny*.

1 1

Az átlósan kettészelt dobozban a fehér és a szürke oldal azt mutatja, hogy a Hős és a *Szörny* is egy-egy sebzést szenvedett el.

KARAKTER KÉPESSÉGEK

A Hős különleges képessége a klasszikus harc változatban a következő módon fejezi ki hatását:

• Dicsőséges Hugo

Ha te és az ellenfeled ugyanazt a harc kártyát választjátok, akkor egy sebzést szenved el a *Szörny*, és nem szenved sérülést a Hősöd.

• Krutzbeck

Minden alkalommal, amikor legalább egy sebesülést okozol a *Szörnynek*, akkor még egy sebesülést okozol a *Szörnynek*.

• Tatianna

Tatianna képessége nem változik. Fontos megjegyezni, hogy a Harc pakli kizárólag Tatianna képességéhez használható; a harc többi részének rendezésében *nem* használható.

• Challara és Brightblaze

Ha nyolc, vagy több sebesülésed van, akkor a *Szörny* kettő helyett csak egy sebesülést szenved el, amikor egy Gyors Lövést játszol ki és a *Szörny* egy Vágást játszik ki.

PÉLDA KLASSZIKUS HARCRA



Lindel egy csontvázal találkozik, és mindketten egy Vágást fednek fel. A harc ábra azt az eredményt mutatja, hogy Lindel és a csontváz is egy-egy sebesülést szenved el. Ekkora sebesüléstől egyikük sem hal meg, tehát a harc folytatódik egy újabb körrel.

Mindkét játékos visszaveszi a saját Vágás kártyáját a kezébe, majd a harc következő körében ismét választanak egy kártyát.



A harc következő körében Lindel egy Gyors Lövést, a csontváz pedig egy Vágást fed fel. Ennek eredményeként a csontváz két sebesülést szenved el. Ekkora sebesülést elég ahhoz, hogy a csontváz elpusztuljon, tehát a harc véget ér.

HARC ÁBRA



Fordította: fki (fki@freemail.hu)

Lektorálta: gytibor
v.1.0