

DESCENT 2ND: ROAD TO LEGEND – Szabályok az applikációhoz

*Gyors áttekintő szabályfordítás az applikáció használatához.
Gimli által lektorált, nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás, célja a legfontosabb információk közlése.
Készítette: Csibu (jozsefcsirke@gmail.com) **FRISSÍTVE: 2017.01.07.****

ÁTTEKINTÉS: Ez a Descent második kiadásának új játékmódja, melyben 1-4 fő kooperatívan küzdhet meg a szörnyek ellen. Az applikáció veszi át a mesélő helyét, csak követni kell majd az utasításait. A fő cél a megszokott marad: teljesíts küldetéseket, ölj szörnyeket, fejlődj, szerezz kincseket bármilyen úton. Most pedig itt az idő, hogy letöltsd az applikációt (AppStore, Google Play, Amazon Store).

KISEBB KÜLÖNBΣÉGEK: Az alapjáték szabályait használjuk, néhány apró módosítással, melyeket csak ebben a játékmódban kell használnotok. A legfontosabb különbségek:

- Nincs mesélő, minden játékos egy csapatot alkot, együtt nyernek, vagy együtt vesztenek.
- Nincs benne alapjáték vagy epikus mód, csak kampányt lehet játszani.
- Az előkészületeket az applikáció vezérli és csak egy részét mutatja meg, így pl. nem tudjátok majd előre pontosan hogyan fog kinézni a pálya, mi történik egy-egy eseménynél, stb.
- A körök nem mesélőre és játékosokra oszlanak, hanem sűrűbben váltják egymást. Minden hős aktivációt követően a mesélő is aktiválódhat.

Most indítsátok el az alkalmazást, válasszátok ki az első küldetést, a hőseiteket, a kasztjaitokat és játsszátok végig a tutorialt. Ha merül fel még kérdés a játék közben, ebből a szabályfüzetből megnézhetitek a választ.

ELŐKÉSZÜLETEK: Ne az alapjáték szabályait, hanem az alábbiakat használjátok.

- 1) Válassz az applikációban új kampányt, vagy tölts be egy korábban már elkezdettet.
- 2) Hősök: Válasszon mindenki egyet, hozzá kasztot, vegye el a kezdőképességét és kezdőtárgyait. Ha egy kampányt folytattok, az applikáció gyakorlat (szalabábu) és tárgyak (pénzes zsák) részben találjátok a már megszerzett tárgyakat és kifejlesztett képességeket – ezeket vegyétek magatokhoz.
- 3) Asztal: Tegyétek ki az állapotkártyákat, kockákat, keresés kártyákat, sérülés-, állapot-, és állóképesség jelölőket. A Keresés pakliból keverés előtt vegyétek ki a „Semmi”, a „Kincsesláda” és a „Titkos szoba” lapokat és tegyétek vissza a dobozba.
- 4) Pálya: Tegyétek a játéktér mellé a szörnyeket, kártyákat, tárgylapokat, jelölőket, térképelemeket, ajtókat.
- 5) Eltávolítás: Tegyétek vissza a dobozba a mesélőkártyákat, utazási kártyákat, áttekintő kártyákat, nem kiválasztott hősoket és kasztokat.

MIT CSINÁL AZ ALKALMAZÁS?

Átv teszi a mesélő szerepét és levezet egy teljes kampányt. Lehetőséget teremt a játékosoknak közösen játszani. E taktikai játékban a játékosok mozgatják hőseiket, szörnyekkel harcolnak és célokat teljesítenek. A pálya végén tapasztalati ponttal és arannyal fejleszthetik önmagukat. Ehhez a játékosoknak folyamatosan jelzéseket kell adniuk az alkalmazásnak, például ha legyőznek szörnyeket, ajtót nyitnak, vagy éppen fejlesztenek. Ezt felhasználva fog az alkalmazás utasításokat adni például új térképelem, vagy szörny pályára rakásáról, esemény bekövetkezéséről.

A küldetés minden részét nem vizsgálja az alkalmazás, így például nem tudja a szörnyek és a hősök pontos helyzetét, az elszenvedett sebzéseket, és nem dob kockával sem szörnyeknek, sem játékosoknak. Ezeket a játékosoknak kell megtenniük a játék fizikai tartozékaival.

GYŰJTEMÉNY: A gyűjteménymenedzser funkció segítségével mindig tartásatok naprakészen, pontosan mely fizikai példányokkal (alapjáték, kiegészítők) rendelkeztek. Ez befolyásolhatja a játékban bekövetkező eseményeket, szörnymegjelenéseket, stb. A nagy variációs lehetőségek miatt van lehetőségetek beállítani a játék hatásait – ezekről e szabály végén találtok pontosabb leírást.

A „Conversion Kit” használatát az applikáció sajnos nem támogatja, így ezeket ne használjátok.

MENTÉS ÉS BETÖLTÉS: Egyszerre 5 különböző kampányt játszhatnak a játékosok, amiket menet közben bármikor elmenthetnek, később pedig visszatölthetnek. Manuális mentésre azonban nincs lehetőség. Automatikusan az alábbi pillanatokban menti el az aktuális állapotot a játék: minden küldetés kezdetén, a küldetés minden körének kezdetén, minden küldetés legvégén, minden alkalommal, amikor elhagyjátok a várost. A fizika mentésről azonban a játékosoknak kell gondoskodniuk (elszenvedett sebzések, figurák pontos helye, stb.). Ha egy küldetés közben hagyjátok abba a játékot, ezen információk megtartásáról is gondoskodjatok.

A „ROAD TO LEGEND” KÜLDETÉSEI

Egy küldetés során a játékosok számos kört fognak lejátszani, számos akciót fognak végrehajtani. Vannak olyan, jelentős különbségek az alapjátékhoz képest, amelyeket fontos figyelembe venni.

Körök és aktivációk: A hősök és szörnyek felváltva lépnek. Ha egy hős befejezi aktivációját, ki kell választani az „End Turn” opciót. Az ő körének vége, az applikáció jön. Ha ír ki üzenetet, szörnyaktivációt, hajsátok végre. Ha nem, akkor ismét ti jöttök – néha előfordul, hogy a játék szándékosan nem lép saját körében. A már e körben aktivált hősök és szörnyek ikonja mellett zöld pipát láthatok. Miután minden hős és minden szörny lépett e körben, új kör veszi kezdetét.

Hősök köre és akciói: Nagyrészt az alapjátékhoz képest változatlan maradt. Fontos, hogy az áttekinthető kártyát már ne használjátok. Lényeges, hogy az ajtók csak nyithatóak, nem lehet őket visszacsukni (hacsak az applikáció másként nem utasít). Ha a játék egy hőst mozgásra vagy támadásra készíti, arra speciális szabályok vonatkoznak (lásd: Alkalmazás hatásai).

Hősök interakciója a pályán: Ha egy játékelemmel interakcióba lép egy hős, az alkalmazásban ezt jelezni kell, kiválasztva az adott pályaelemet. Egy elem megvizsgálásához (értsd: applikációban rátapizáshoz) NEM KELL a hősnek szomszédosnak lennie az adott tárggyal. A szomszédság ahhoz kell, hogy a hozzá kapcsolódó akciót végrehajthassa.

Két játékos: A hősök ez esetben további kiegészítést kapnak: minden hős végrehajthat akció elköltése nélkül egy bónusz támadás akciót. Ehhez nem használhat speciális akciót, de az aktivációja során bármikor történhet. Ha ezt az ingyen akciót nem hajtja végre, helyette 2 életerőt gyógyul.

Egy játékos: Az alapjátékkal ellentétben itt ez is lehetséges játékmód. Az összes hőst ő irányítja.

Felfedezés: Az alapjátékhoz képest nem rakjuk ki a teljes pályát. Az új elemeket csak akkor adjuk hozzá a pályához, ha erre utasítást kapunk. Ezt ajtónyitásnál, szörny megölésnél, egyéb játékelemnél fogja megtenni. Míg a pályaelemek elhelyezését pontosan, a szörnyek lerakását más szabályok szerint mutatja (lásd: Szörnyek elhelyezése).

Morál: Egy új tulajdonság, mely megmutatja a hősök hajlandóságát a túlerővel szembeni harcra. A hősök számával egyező morállal kezdetek a játékot, és minden alkalommal csökken egyet, ha egy hős elájul – ezt és az újraéledést az applikációban a KO, illetve „Recover” gombra kattintva kell jelezni. Az újraéledés nem növeli vissza a morált. Egy küldetés során, ha a morál 0-ra esik, koponya jelenik meg a számláló helyén. Ha ezt követően is csökkenne a morál, akkor a hősök automatikusan elmenekülnek és elbukják a küldetést. A morál visszatöltésének módja, ha a hősök elutaznak a városba. A játék más eseményei azonban a morált növelhetik, de csökkenthetik is – erre is számítsatok.

Szörnyikon: Amint egy szörny, vagy szörnycsapat megjelenik a pályán, az oldalsó sávban megjelenik ikonjuk. Itt láthatóak képességeik, aktivációjuk is. Az aktuális helyüket, állapotukat, életerejüket a pályán nekünk kell nyomon követnünk. Ikonjukra kattintva az alábbi lehetőségeink lesznek:

„Defeat Group” – Ha egy csoport utolsó szörnye is meghal, válasszuk ki. Többé nem aktiválják őket.

„Force Activate” – Bár az applikáció kezeli őket, ha valami miatt elfelejtettük őket aktiválni, vagy egy hatás soron kívüli lépést rendel elő számukra, akkor válasszuk ezt az opciót.

„Info” – A szörny képességei, pontos leírása található itt.

Szörnyek elhelyezése: Számos esemény előidézhetheti, hogy szörnyek jelennek meg. Egy üzenet is figyelmeztet erre, elhelyezésükre azonban két mód is van. Direkt: a szörny ikonja jelzi, pontosan hova tegyük a szörnyet. Ha ez a mező foglalt, a lehető legközelebbi mezőre tegyük le. Megjelölt: egy változó méretű kör jelzi, pontosan hova tegyük az első szörnyet, a többit pedig e körhöz legközelebb. Ha foglaltak a mezők, a lehető legközelebbi mezőkre kell tennünk őket. Elhelyezéskor az alábbi szabályokat se hagyjuk figyelmen kívül: mindig vegyétek figyelembe a csoportlimitet (hacsak az alkalmazás mást nem mond) és mindig a mester szörnyeket tegyétek le először.

Egyedi szörnyek: Az egyedi szörnyek kaphatnak egyedi tulajdonságot és több életerőt – ez az ikonjuknál jelezve van. A speciális szabályaik az info részben olvashatóak utólag is. Ha csoportjuknak utasítást ad az alkalmazás, ők is cselekednek velük együtt. Ha egy egyedi szörnyet legyőznek, ezt külön jelezni kell az alkalmazásnak („Defeat Unique”). A csoport többi tagját ettől még nyomon tudja követni a játék. Ne feledjétek, hogy egy csoport legyőzése („Defeat Group”) az egész csoportra, így az egyedi szörnyre is érvényes lesz, ezért erre mindig figyeljetelek oda!

Szörnyaktiváció: Egy szöveges képernyő fog ilyenkor megjeleníteni. A játékosoknak egyesével kell a megjelenített szörnyekkel lépniük és mindegyikkel 2-2 akciót végrehajtaniuk. Minden aktivációs ablak két részből áll, különleges hatásból és aktivációs listából.

Különleges hatás: A csoport minden szörnyére vegyétek figyelembe ezeket a módosításokat.

Aktivációs lista: Megmutatja mely típusú (szolga/mester) szörnyek aktiválódnak először, és megmutatja potenciális lehetőségeiket. A listán felülről lefelé kell végighaladni, amíg nem sikerül 2 akciót végrehajtani (amit nem lehet, azt át kell ugrani). Amint sikerült 2 akciót végrehajtani, a szörny aktivációja véget ért. Ha a lista végére nem sikerült 2 akciót végrehajtani, ismét a lista első akciójától kell tovább haladni. Az egyéb megszorítások és szabályok továbbra is érvényben maradnak, így például körönként csak egyszer támadhatnak. Vannak új hatások is, ezeket lásd: Alkalmazás hatásai.

Információs ablak: Az ablak tetején lévő koponyára kattintva a szörnyek aktivációjával kapcsolatos információk tekinthetők meg. Érdekes ezeket az aktivációkra vonatkozó pontosításokat átolvasni.

Akció átugrása: Azokat a szörny hatásokat, melyeket nem lehet végrehajtani, vagy amelyek semmiféle változást nem okoznak, át kell ugrani. Az alábbiakat vegyétek figyelembe:

- Ha egy szörnynek mozognia kellene, de mozgás nélkül ott van, ugorjátok át az akciót.
- Ha egy x mezőn belüli hős a célpontja, de nincs a közelében ilyen hős, ugorjátok át az akciót.
- Ha egy szörnyet legyőznek, mielőtt hatása érvénybe lépne, ugorjátok át az akciót.
- A visszavonulás („retreating”) sosem kötelező. Ha nem tud visszavonulni, de az aktivációjában mást megtehet, akkor az akciót ne ugorjátok át.
- Ha egy hős képessége megállít egy szörnyet aktivációjában, akkor azt az akciót ne ugorjátok át.
- Ha egy hős már használatban lévő képessége megállítja egy szörny hatását (pl. csak azt a tolvajt látja a szörny, aki a „láthatatlan” képességet használta), ugorjátok át az akciót.

Aktiváció befejezése: Ha egy szörnycsoport minden tagja lépett, válasszatok ki az utasítás alján lévő gombot (pl.: „All Minions Activated”). Megjegyzés: Az applikáció mindig jelzi a szolga és a mester szörnyek aktivációját is. Ha a csoportban már nincs szolga/mester szörny, akkor a rájuk vonatkozó utasítást csak ugorjátok át.

ALKALMAZÁS HATÁSAI

Az alapjátékban számtalan döntéssel hat a játékra a mesélő. Itt az applikáció veszi át ezt a szerepet. Ennek nagy része az, amikor a szörnyeket kell a játékosoknak mozgatnia, de számos olyan hatás is lesz, amely a hősöket kényszeríti különböző cselekedetekre. Mivel az applikáció a játék nem minden elemét ismeri (pl. pontosan hol állnak a figurák), a játékosok dolga interpretálni az utasításokat és a lehető leglogikusabb módon végrehajtani. Gyakran meg van adva, hogy egy választásnál mely figurát kell elsődlegesen kiválasztani. Ha nem tudjuk ezt megtenni, a közelebbi figurát válasszuk. Ha ez is döntetlen, szabadon választhatok, ki legyen a hatás célpontja. Az alábbi részek arról szólnak, hogyan hozzuk meg az ehhez hasonló döntéseket.

Mozgás: Számos esetben kell mozgást végrehajtanunk az applikáció utasítására. Ekkor a mozgatott figura minden esetben kiválasztott célpontja felé mozog. Most minden felmerülő mozgástípust részletezünk.

Letámadás (Engage): Ekkor a figura megpróbál a célpont szomszédságába mozogni. Mozgás akciónak számít, és addig megy, amíg el nem fogy a mozgáspontja, vagy oda nem ér a célpontja mellé.

Helyezkedés (Spot): Ekkor a figura megpróbál minél jobb támadási pozícióba helyezkedni. Mozgás akciónak számít, és a legközelebbi olyan pozícióba mozog, ami a célponttól 3 mezőnyi távolságra van és van a célpontra onnan rálátása. Addig megy, amíg el nem fogy a mozgáspontja, vagy oda nem ér egy ilyen mezőre. Ha nincs elegendő mozgáspontja, oda és annyit megy, hogy a lehető legközelebb legyen a célponthoz olyan mezőn, ahonnan van rálátása a célpontra. A cél, hogy a mozgása elősegítse a figura későbbi támadását.

Visszavonulás (Retreat): Ekkor a figura megpróbál a lehető legtávolabbra jutni a legközelebbi ellenségétől, de ehhez nem kap mozgáspontokat, csak azokat használhatja fel, amik a köréből még megmaradtak, azokat viszont teljes egészében fel kell használnia.

Előre (Toward): Ekkor a figura megpróbál a lehető legközelebb kerülni célpontjához. Mozgásával sosem távolodhat célpontjától, ha így kellene tennie, akkor mozgása azonnal véget ér.

Hátra (Away): Ekkor a figura megpróbál a lehető legtávolabb kerülni célpontjától. Mozgásával sosem közeledhet célpontjához, ha így kellene tennie, akkor mozgása azonnal véget ér.

A mozgás további szabályai: A játékosok mindig tartásuk észben az alábbiakat. Egy mozgásképtelen szörny nem hajthat végre letámadás és helyezkedés akciókat, ezeket át kell ugrani. A mozgás során mindig a lehető legrövidebb útvonalat kell választanunk. Egy nagy szörnynek mindig úgy kell talpával helyezkednie mozgása végén, hogy a további mozgás utasítások teljesíthetők legyenek. A szörnyek sosem mozognak lábába vagy gödörbe; csak akkor mozognak át lassító akadályokon, ha szükséges, de ilyen területen, ha lehetséges nem fejezik be mozgásukat. Ha a hősöknek kötelező mozgás akciókat végrehajtani, rájuk ezek a szabályok nem vonatkoznak. Ha egy hős megszakítja képességgel egy szörny mozgását, mielőtt a szörny továbbmozogna, újra megvizsgálja, ki a célpontja és felé mozog tovább.

Támadás: Az alapjátékhoz képest csupán egy dolog változik: a villámok elköltése. Ennek sorrendjét az Info panelen található. Az Info panelhez a szörny ikonját kell először kiválasztanod. A villámok elköltésekor az itt megadott sorrendet vedd figyelembe, minden olyan villám képességet átugorva, melynek végrehajtása semmiféle változást nem okoz. Ne feledd, minden villám képesség támadásként maximum egyszer alkalmazható. Ha egy X jelzi a pontos sebesség mértékét, akkor az aktuális szintű szörnykártyáról kell leolvasnod az adott értéket. Ha egy figurához nem tartozik Info panel, akkor a lehető legtöbb elért sebesség az elsődleges célja.

Rálátás: Ha figurát kell kiválasztani (pl. a legközelebbit), mindig olyat válasszatok ki, amelyre van rálátás. Ha senkire nincs rálátás, ugorjátok át az utasítást.

Több szörny megtámadása: Ha egy hős támadása több szörnyre is kihat, válasszon egyet, aki a teljes sebzést elszenved. A ki nem választott szörnyek az eredeti támadásnak csak felét szenvedik el, felfelé kerekítve. A robbantásra ugyanúgy érvényes, mint pl. Könyves Leoric képességére.

Döntéshozás: Lesznek olyan szituációk, amikor többféle döntést is hozhattok. Ilyenkor választhatjátok a könnyebb utat is, ha mondjuk, vannak köztetek a játékkal még csak ismerkedő játékosok, de választhatjátok a legnehezebb utat is, mintha egy képzett mesélővel ülnétek szemben. Bárhogy is, fontos, hogy gyors és könnyed döntés legyen, felesleges mérlegelés nélküli.

VESZÉLY HATÁSOK (PERIL)

A veszély hatások a fenyegetettséget jelentik. Egy gyors és hatékony csapatnak kevésbé kell tartania tőle. Azok viszont, akik túl sokáig időznek el egy-egy pályarészen, sokáig harcolnak egy-egy szörny ellen, számíthatnak rá, hogy egyre nagyobb veszélybe kerülnek. Ezek a hatások mindig egy-egy kör végén léphetnek érvénybe és új szörnyeket, sebződést, vagy egyéb kellemetlen hatásokat eredményezhetnek. Jól jegyezzétek meg: ezek csak a hősök figuráira vonatkoznak (pl. nem hatnak jelölőkre, feltámasztott szolgára, stb.), illetve olyan szörnyek érkehetnek, akik így megnövelik egy már pályán lévő csapat méretét. Ilyenkor vegyétek figyelembe a csoport méretét és csak annak megfelelő mennyiségű szörnyet tegyetek fel – le viszont semmiképp ne vegyetek szörnyet.

A KAMPÁNY

Egy pálya teljesítését követően egy nagyobb térképet láthattok. Ekkor elkölthetőek tapasztalati pontjaink és meglátogathatjuk a várost, ahol például tárgyakat vásárolhatunk; illetve itt vizsgálhatjuk meg a következő küldetéssel kapcsolatos lehetőségeinket. Az alapkonceptiója nagyon hasonló az alapjátékhoz, a megvalósításában mégis vannak különbségek.

Főküldetés (Story Quest): Minden kampány része egy végső küldetés, ahol eldől a győztes és a vesztes kiléte. Minden ilyen küldetés ikonjánál egy kis zászlóban olvasható, hány hét múlva veszi kezdetét. Az ikonjára kattintva a küldetésről több információt is megtudhatunk. Hetek: A kampány során számos olyan tevékenységünk lehet, amiktől hetek telnek el. Ha ilyen tevékenységet végez, csökken a hátralévő hetek száma. Ha nullára csökken, a térképen már csak a főküldetés elérhető, más helyszínre nem lehet már utazni és olyan tevékenységet sem lehet végezni, amihez hetet kellene eltölteni.

Mellékküldetés (Side Quest): A kampány előrehaladása mellett hírnevet és anyagi javakat szerezhettek segítségükkel. A főküldetéshez hasonlóan, ikonjukra kattintva róluk is több információt tudhatunk meg. Az elérhető mellékküldetéseket az alkalmazás véletlenszerűen választja ki a már elérhetővé tett (fizikálisan is meglévő kiegészítőktől, vagy az applikációban vásárolt új kiegészítőktől függően) mellékküldetések közül.

Városok (Cities): Küldetés teljesítését követően ellátogathattok ide helyreállítani a morált és tárgyakat vásárolni. Ez egy hetet vesz igénybe. **Vásárlás:** A városban látjátok majd meglévő és megvásárolható tárgyaitokat, melyeket szabadon vehettek és adhattok. Az arany mennyisége automatikusan jóváíródik, illetve levonódik. Minden városlátogatáskor frissül a piac. Amit jó tudni, hogy a fizikai példány kártyáin lévő arany mennyiséget ne vegyétek figyelembe, csak az applikáció által megszabottat, ráadásul az alkalmazás nem tesz különbséget az első és a második szintű tárgyak megszerzhetősége között. Sőt, a játékosok mostantól eladhatják tárgyaikat eredeti költségükön, ellentétben az alapjáték szabályával.

A városban egyéb opciókkal is találkozunk. 1 hét várakozással frissíthető a piac; az elhagyással (leave) visszakerülünk a térképre, és bárhová továbbutazhatunk további hétveszteség nélkül; a városi akcióval pedig valami egyedit tehetünk (pl. 150 aranyért és 1 hétért szintet léphet egy hősünk).

Utazási események: Terrinoth egy élő világ, így történhetnek velünk változatos események, miközben egy új küldetés helyszínére tartotok. Ezek üzenetek formájában fognak megjelenni, kövessétek az utasításokat.

Gyakorlás: A térképen a játékosok elkölthetik tapasztalati pontjaikat bármikor, hogy ezzel új képességekre tegyenek szert. Ezt az erre szolgáló menüpontban jelezni is kell. Bár ez a felület nem zárolt, a játékosoknak tilos később módosítaniuk a fejlődésükre vonatkozó korábbi döntésüket.

Felszerelés: A játékosok itt tekinthetik meg tárgyaikat, pénzüket. Akciót nem lehet vele kezdeményezni, csak áttekintő felület.

Napló: A játékban megjelenő üzenetek eltárolására szolgál, amit bármikor visszanézhetünk. Ezen kívül itt találjuk a csapat aktuális hírnév pontját is.

Hírnév: A csapat által elért hírnév a játék egy új eleme. Számos hatás kimenetel a hírnévtől függ, és befolyásolhatja a városban található tárgyakat is, valamint utazási eseményeket, küldetéseket.

THE DELVE – Az üreg

Ez egy megvásárolható kaland, ahol több rövidebb, kihívásokkal teli pályán kell átjutnia a játékosoknak. Ez egy egy-alkalmas játékmód egyedi szabályokkal.

Állomások: Az üreg számos, zártrendszerű állomásból áll. Az állomások között a hősök fejlődhetnek. Ha a hatodik állomáson is átjutnak, nyertek.

Portálok: Minden állomásnak van egy fehér portálja. A cél minden állomáson, hogy használják ezt a portált a továbbjutáshoz. Néha a portál már az állomás kezdetén nyitva áll és lehetőséget ad a továbblépésre, de legtöbbször a pálya során ki kell azt nyitni az áthaladáshoz. A naplóban mindig ellenőrizhető az aktuális cél. Ha nyitott a portál egy kör végén, az applikáció meg fogja kérdezni, áll-e mellette hős, és ha igen, át akarnak-e lépni rajta. Ha az igent válaszoljátok, a térkép törlődik, és minden egyéb jelölő eltávolítódik róla a következő előkészületi fázisig. *Kivétel: Challara szolgálja, Brightblaze az új állomáson gazdájával szomszédos mezőre kerül.*

Fejlesztés fázis: Minden állomást követi egy fejlesztés. A hősök elkölthetik XP-jüket, de tartogathatják is. Bizonyos számú tárgy is kikerül a boltba, amiből bizonyos számút megtarthatnak a hősök. Mindenről részletesen tájékoztat majd a program. A pontos szám attól függ, hány kör telt el az előző állomáson és hány keresés jelzőt sikerült felderíteni. A felfedett lapok közül kettőt tarthatnak meg a játékosok (egyet, ha csak két hős játszik), illetve további egyet, ha a szörny sáv üres volt, amikor átmentek a portálon. Az XP-k elköltése és a tárgyak elvétele bármilyen sorrendű lehet.

ACT I és ACT II

A harmadik állomás teljesítését követően át kell lépni Act II-be. Le kell cserélni a megvásárolható tárgyakat, a szörnyeket és a gonoszokat. A képpel lefelé fordított keresés kártyákat vissza kell keverni a keresés pakliba. A hősök visszafordíthatják hőseiket képpel felfelé (visszakapják a hősi tettet), valamint 1 morált is kapnak.

MELLÉKLET I – Hősök és kasztjaik

Van néhány olyan funkció, amely már másképpen működik. A hősök esetében **Elder Mok és Seer Kel hősi tette hatástalan.**

Grey Ker képessége is változik: Grey Ker köre során, ha egy másik hős kezdi meg körét, e másik hős köre végén nyomjátok meg a kör vége gombot, majd végezzétek el az utasításokat. Grey Ker fejezze be szokásos módon a körét, majd ismét válassza a kör vége gombot. **Roganna hősi tette szintén változáson esett át:** ha egy szörny olyan hős felé helyezkedne, akit véd Roganna, a szörny a helyezkedés helyett letámadja Rogannát.

Néhány képesség is változott: **By the Book (Marshal), Danger Sense (Wildlander), Grim Fate (Prophet), Just Reward (Marshal), Zealus Fire (Marshal) elvesztette hatását.** A Spiritspeaker **Could of Mist** kártyája esetén, egy három mezőn belüli hősre támadó szörnynek először kötelező a kártya utasításai szerint elkölteni villámát. A Bounty Hunter **Payday** kártyája esetén azt a keresés jelzőt kell választani, ami e hőshöz legközelebb található. A Disciple kaszt **Prayer of Peace** kártyája esetén a szörnyek csak olyan mezőkre támadhatnak le, ami nincs szomszédságában a Disciple kasztú hősnek. Tehát ilyenkor a szörny próbál más célpontot találni. A Geomancer **Summoned Stone**-ja bár nem hős, vagy hős figurája, a szörnyek mégis ugyanúgy kezelik, mintha hős figura lenne, így a képességeik célpontja lehet. A Thief **Unseen** képessége esetén a szörnyeknek először el kell költeniük egy villámot, hogy támadásuk ne tévesszen célt.

MELLÉKLET II – Figurák, mint hősök

A figurák, mint hősök, mint segítő szolgák (pl. feltámasztott szolga), csak néhány szabálmódosításon estek át. A hősök saját egyéb jelölőire (pl. feltámasztott szolga) nincs hatással sem a veszély hatás, sem a küldetés szabályai. Amikor egy szörnynek célpontot kell keresnie, akkor ezek a jelzők is válhatnak célponttá és megtámadhatják őket. Ha a célpontválasztás olyan adat szerint történik, amivel nem rendelkezik, akkor tekintsétek az ő adatát 0-nak. (Például, ha a legkevesebb tudás képességgel rendelkező figurát veszi célpontba és egy ilyen jelzőnek nincs ilyen képessége, akkor az ő értéke: 0, ezért őt fogja megtámadni.)

MELLÉKLET III – Pályaelemek

A játék 3 új pályaelemet nevez meg, mely a fizikai példány részei, de eddig nem neveztük őket külön. Az extenders egy két mezővel rendelkező, két irányba is nyitott átjáró. Az end caps egy szintén két mezővel rendelkező, de csak egyik irányba nyitott terület, a másik irányban lezárt résszel. A transition egy négy mezővel rendelkező átjáró, melynek különböző grafikája van.

MELLÉKLET IV – Szörnyek és állapotok

Néhány hatás további magyarázatra szorul az új helyzetek miatt.

Vérzés: Ha egy ilyen kulcsszóval rendelkező szörny már ne tud végrehajtani akciót, de maradt még akciója, akkor végrehajtja a speciális akciót, hogy eldobja a Vérzés állapotot.

Égés: Ha egy ilyen kulcsszóval rendelkező szörny már ne tud végrehajtani akciót, de maradt még akciója, akkor végrehajtja a speciális akciót, hogy eldobja az Égés állapotot magáról, vagy egy szomszédos szörnyről. Ha több ilyen szörny is van, arról dobja el, akinek a legkevesebb az életereje.

Átkozott: Minden akcióját átugorja, ami ahhoz szükséges, hogy végrehajtsa szörnykártyája e képességét.

Végzet: Támadás végrehajtásakor, a villámok elköltését követően, ha a szörnynek maradt még villáma, 1 villámot erre a képességre költ.

Mozgásképtelen: Minden olyan akcióját átugorja, melyben mozognia kellene. Aktivációja végén dob el róla a jelzőt.

Kábítás: A szörny következő akciójának az állapot eldobásának kell lennie. Ha ezzel kezdte a körét, folytathatja aktivációs listájával a körét. Ha a köre közben kapta, addig nem tehet mást, amíg el nem dobta magáról e hatást.

Rémült: Egy ilyen szörny visszavonuláskor olyan helyet keres, ahonnan nincs rálátása az ellenségeire. Ez felülírja az eredeti visszavonulás szabályait.

MELLÉKLET V – Szörnyek és terep

Néhány területtípus pontosítást igényel, amikor egy szörny rajta, vagy mellette van.

Verem (pit): A szörnyek mindig elkerülik. Nagy szörnyek átmozognak rajta, számukra hatástalan. Ha a hősök miatt esnek verembe, a legközelebbi akciójuk, hogy a verem melletti legközelebbi üres mezőre lépnek.

Emelvény (elevation): A közelharc szörnyek támadását nem befolyásolja, ha egy hős mellé lép, mozgását befejezi.

Veszély és láva (hazard és lava): A szörnyek mindig elkerülik, hacsak nem biztos, hogy nem szenved sérülést. Elképzelhető, hogy e szabály miatt a szörny mozgáspontokat veszít, ez megengedett.

Víz és iszap (water és sludge): Ha így kevesebb mozgáspontba kerül, akkor a szörnyek ezeken mindig átmozognak, az iszapban akár meg is állhatnak, ha szükséges.

MELLÉKLET VI – Nehézségi szintek

Új kampány indításakor választhatunk nehéz és normál fokozatok között.

A **normál** fokozat a kezdőknek való, ráadásul hősönként 50 arannyal indulnak. „Az üreg” során 1 XP-vel indulnak és az állomások között többet gyógyulhatnak. E játékmódban nem feltétlenül szükséges a legtökéletesebb lépés kiszámítása, vagy a csapat összehangolt játéka.

A nehéz fokozat a tapasztaltaknak való. A veszély gyorsabban növekszik, nincs kezdéskor arany. „Az üreg” során nincs kezdeti XP és állomások közötti gyógyulás. E játékmódban tökéletes összehangoltság kell, jól kell felmérni a veszélyeket és kockázatokat egyaránt.

Jó kalandozásokat kívánunk a mélyben:
Csibu és Gimli

**Megjegyzés: a korábbi verzióhoz képest most a „The Delve” és az Appendix V, VI került lefordításra.*