

MASSIVE DARKNESS

2

OFICJALNE FAQ

◆ **P: Kim jest Wróg?**

O: Wróg to Boss, Grasujący Potwór lub Zgraja. Zgraja to grupa, składająca się z Popleczników i Przywódcy, która jako całość jest uważana za pojedynczego Wroga. Tak więc każdy efekt, którego celem jest Wróg, będzie wpływał na Zgraję tak, jak na 1 Wroga. Na przykład: jeśli celem zdolności przyciągającej albo odpychającej Wroga byłaby Zgraja, to przyciągnięte albo odepchnięte zostałyby wszystkie figurki tej Zgrai. Jeśli zdolność zadająca Wrogowi Rany jest wycelowana w Zgraję, to zada Rany tej Zgrai, zgodnie ze standardowymi zasadami przydzielania im Ran.

◆ **P: Czy w tym samym ataku można zabić Przywódcę Zgrai wraz z Poplecznikami?**

O: Tak. Przywódca Zgrai zawsze otrzymuje Rany jako ostatni ze Zgrai. Jeśli jednak Zgraja otrzyma wystarczającą liczbę Ran, aby zabić wszystkich jej Popleczników, i wciąż pozostały Rany do przydzielenia, to natychmiast otrzymuje je Przywódca. Jeśli tych Ran jest wystarczająco dużo, aby zabić Przywódcę, to Przywódca zostaje zabity, a Bohaterowie otrzymują nagrody.

◆ **P: Czy Zgraje namnażają się w Portalu Grasujących Potworów (fioletowych)?**

O: Tak. Portal Grasujących Potworów to miejsce, gdzie należy namnożyć Grasującego Potwora, gdy znacznik na Torze Mroku dotrze na odpowiednie pole. Jednakże, gdy Tor Mroku wskazuje, że należy namnożyć Zgraję, gracze muszą namnożyć po 1 Zgrai w każdym Portalu znajdującym się w Podziemiach, także w fioletowych.

◆ **P: Na co wskazują oznaczenia Portali 3+ i 5+ w instrukcjach Misji?**

O: W zależności od liczby Bohaterów biorących udział w Misji, zmienia się liczba żetonów Portali w Podziemiach. Podczas rozgrywek z 1 lub 2 Bohaterami, używajcie tylko Portalu Grasujących Potworów (fioletowego). Grając 3 lub 4 Bohaterami, dodajcie również 1 żeton Portalu (zielony) w Strefie oznaczonej 3+ i 1 żeton Portalu (zielony) w Strefie oznaczonej 5+.

◆ **P: Czy po zabicu Przywódcy lub Grasującego Potwora, wszyscy Bohaterowie zyskują punkty doświadczenia (XP)?**

O: Tak. Za każdym razem, gdy figurka Wroga zostanie zabita, Bohater, który ją zabił, natychmiast zyskuje 1 XP. Ponadto, jeśli zabita figurka reprezentowała Przywódcę, wszyscy Bohaterowie w drużynie, w tym Bohater, który zabił Przywódcę, zyskują po 2 XP. Jeśli zabita figurka reprezentowała Grasującego Potwora, cała drużyna Bohaterów zyskuje 4 XP, łącznie z Bohaterem, który zabił Grasującego Potwora. Innymi słowy, Bohater, który zabije Przywódcę, otrzymuje łącznie 3 XP, podczas gdy wszyscy pozostali Bohaterowie zyskują po 2 XP. Bohater, który zabije Grasującego Potwora, zyskuje łącznie 5 XP, podczas gdy wszyscy pozostali Bohaterowie zyskują po 4 XP.





◆ P: Kiedy mogę użyć zdolności i ile razy mogę jej użyć?

O: Jeśli zdolność posiada słowo kluczowe: ATAK, OBRONA albo WALKA jako warunek czasu, można jej użyć tylko raz na walkę! Oznacza to, że możesz użyć tej zdolności raz na każdą swoją akcją Ataku lub raz na każdy atak Wroga. Oczywiście, jeśli zdolność ma warunek ATAK, możesz jej użyć tylko podczas swojej akcji Ataku. Jeśli zdolność ma warunek OBRONA, możesz jej użyć tylko wtedy, gdy zostaniesz zaatakowany(-a). WALKA oznacza, że możesz użyć tej zdolności w obu sytuacjach. Jeśli zdolność ma warunek czasu RUCH, oznacza to, że można jej użyć tylko podczas akcji Ruchu. Pamiętaj, że większość tych zdolności zawiera również koszt lub inne wymaganie, takie jak wydanie Many lub innego zasobu, w celu ich wykonania.

Na przykład: jeśli Bohater jest wyposażony w Kolcoboty, za każdym razem, gdy wykonuje akcję Ataku lub gdy jest celem ataku Wroga, może wydać 1 , aby zadać temu Wrogowi 1 Ranę. Nawet jeśli Bohater posiada więcej Many, to nie może jej wydać podczas tej samej walki, aby ponownie aktywować zdolność Kolcobutów.



W innym przypadku, gdy zdolność nie zawiera akcji jako warunku czasu, można jej użyć w dowolnym momencie tury Bohatera, poza wykonywaniem akcji. Dlatego zawsze należy używać ich **przed lub po** rozpatrzeniu akcji. Zdolności, które nie mają akcji jako warunku czasu, mogą być używane tyle razy, ile chce Bohater, o ile może zapłacić wymagany koszt.

Na przykład: Różdżka Umarłego nie jest powiązana z żadną akcją, co oznacza, że Bohater może Uleczyć 2 Rany tyle razy, ile chce, dopóki ma wystarczająco dużo Many, aby każdorazowo opłacić ten efekt. Bohater nigdy nie może używać Różdżki Umarłego podczas walki, ponieważ jej karta nie ma słowa kluczowego Walka jako warunku czasu.



Niektóre zdolności zawierają wyrażenie W DOWOLNYM MOMENCIE. Zdolności te mogą być użyte w dowolnym momencie, także podczas tury innego Bohatera lub podczas Fazy Wrogów, ale nigdy podczas akcji. Wszystkie przedmioty Jednorazowe (z szarym tłem) traktuje się tak, jakby zawierały wyrażenie W DOWOLNYM MOMENCIE. Tak więc zaatakowany Bohater może wypić Fiolkę Zdrowia po pierwszym ataku Wroga, ale nie w trakcie rozpatrywania drugiego ataku.

◆ P: Ile razy może aktywować się specjalna zdolność Wroga?

O: Specjalne zdolności Wrogów są aktywowane przez rzut kośćmi Wrogów. W odróżnieniu od zdolności Walki Bohaterów, Wrogowie mogą aktywować swoje zdolności tyle razy, ile uzyskali w wyniku rzutu kośćmi. Na przykład: jeśli zdolność wymaga tylko 1 , aby zostać aktywowana, a na kościach Wroga uzyskano 3 , to podczas tego ataku ta zdolność zostanie aktywowana 3 razy. Pamiętaj jednak, że kości można aktywować w dowolnej kolejności, więc jeśli to możliwe, Bohater może spróbować to wykorzystać.

UWAGA: Niektórzy Wrogowie posiadają zdolność, która może zostać aktywowana tylko raz. W takich przypadkach jest to wyraźnie wskazane w opisie specjalnej zdolności na karcie Wroga.

◆ P: O ile zwiększają się maksymalne wartości Zdrowia i Many podczas awansowania Bohatera?

O: Znacznik Poziomu wskazuje o ile zwiększają się maksymalne wartości Zdrowia i Many na każdym poziomie i są one aktualizowane za każdym razem, gdy Bohater awansuje. Aby dowiedzieć się, ile wynoszą te maksymalne wartości dla twojego Bohatera, po prostu spójrz na jego początkowe Zdrowie i Manę i dodaj do nich wartość aktualnie wskazywaną przez znacznik Poziomu, ignorując wszystkie wartości z poprzednich poziomów.

◆ P: Czy Ogluszeni Bohaterowie zyskują XP i czy awansują?

O: Odpowiedź na obydwa pytania brzmi: tak. Ogluszeni Bohaterowie nadal zyskują XP, za każdym razem gdy ktoś z drużyny zabije Przywódcę Zgrai lub Graszącego Potwora, a także za niektóre zadania Misji, które nagradzają punktami doświadczenia wszystkich Bohaterów. Ponadto Ogluszony Bohater, który zgromadził wystarczająco dużo XP, standardowo awansuje podczas Fazy Awansowania. Nie ma jednak znaczenia, o ile wzrośnie maksymalna wartość Zdrowia takiego Bohatera w wyniku awansowania na kolejny poziom, ponieważ zawsze powraca do gry z 3 punktami Zdrowia.

◆ P: Co dzieje się z żetonami Mrozu i Ognia, gdy drużyna rozpoczyna Walkę z Bossem?

O: Przed rozpoczęciem Walki z Bossem wszystkie żetony Mrozu i Ognia są usuwane ze wszystkich Bohaterów.





◆ **P: Co oznacza „poziom”?**

O: Jeśli jakikolwiek efekt w grze nakazuje graczom wziąć kartę „poziomu o 1 wyższego”, oznacza to kartę z talii tego samego rodzaju ale kolejnego (wyższego) poziomu. Na przykład: jeśli Poziom Podziemi wynosi obecnie 1, a gracze muszą namnożyć Zgraję z bronią o jeden wyższego poziomu, oznacza to broń z talii Przedmiotów Zgraj Poziomów 3-4, zamiast Poziomów 1-2. To samo dotyczy kart Zgraj i Graszających Potworów.



◆ **PYTANIA DOTYCZĄCE** ◆ **KLAS BOHATERÓW**

◆ **P: Czy używając Czaru Bram Kuźni mogę przenieść mojego Bohatera do nieodkrytej Komnaty?**

O: Nie. Czaru Bram Kuźni można użyć wyłącznie do przeniesienia Bohatera do Strefy Kuźni znajdującej się w Komnacie, które została już odkryta.

◆ **P: Czy Czarodziej lub Paladyn mogą zmienić położenie swoich kart Umiejętności?**

O: Nie. Po położeniu karty Umiejętności w kolumnie Uświęcenia lub na ćwiartce Amuletu Zakłęt, jest ona tam zablokowana. Zwróć uwagę, że podczas gry w trybie Kampanii obowiązują specjalne zasady dla obu Klas, w których Paladyn i Czarodziej mogą dowolnie zmieniać przypisanie swoich umiejętności na początku każdej Fazy Misji.

◆ **P: Skąd usuwam żetony Łotrzyka?**

O: Po zdobyciu nowej umiejętności, która nakazuje Łotrzykowi usunięcie żetonów, Łotrzyk może je usunąć albo ze stosu odrzuconych żetonów, albo z mieszka Narzędzi Łotrzyka. Usuwając żetony z mieszka upewnij się, że nie pomylisz stosu odrzuconych żetonów z aktywnymi.

◆ **P: Jak działa żeton Łotrzyka „Ruch o 1-2 Strefy, następnie Atak”?**

O: Ten konkretny żeton jest powiązany z akcją Ataku, co oznacza, że Łotrzyk uzyska jego premię, gdy wykona za jego pomocą akcję Ataku. W takim przypadku Łotrzyk nie zyskuje 2 PR. Zamiast tego musi przesunąć się maksymalnie o 2 Strefy – to premia pozwalająca Łotrzykowi zająć lepszą pozycję przed Atakiem.

◆ **P: Czy Szaman może wykonać akcję Odpoczynku, aby zyskać poziom Żywiołu?**

O: Tak. Szaman może wykonać akcję Odpoczynku i zamiast odzyskiwać Manę może zdecydować się na przesunięcie na torze znacznika dowolnego Żywiołu (o 1 pole za każdy punkt Many, z którego zrezygnuje). Nawet jeśli

Szaman ma maksymalną liczbę punktów Many, nadal może zwiększać poziom Żywiołów, gdy otrzymuje Manę z dowolnego źródła.

◆ **P: Jak działa żeton Zatrucia (Łotrzyk) podczas Walki z Bossem?**

O: Gdy Wróg zostanie Zatruty, na początku każdej swojej aktywacji odczuwa (dodatkowo do innych efektów) efekty trucizny, opisane na kartach umiejętności Łotrzyka. Ponieważ Boss aktywuje się pomiędzy turami Bohaterów, to gdy posiada żeton Zatrucia, otrzymuje Rany na początku każdej swojej aktywacji.

◆ **P: Czy w Heavenfall Klasy „resetują się” przed każdą Misją?**



O: Tak. Podczas kampanii, przed rozegranie kolejnej Misji, Bohaterowie na nowo przygotowują elementy charakterystyczne dla danej Klasy, z wyjątkiem umiejętności. (Na przykład: Tropiciele tasuje swoją talię Strzał, a Berserker odrzuca wszystkie żetony z Puli Szału). Podczas przygotowania do kolejnej Misji Bohaterowie nie zdobywają żadnych nowych umiejętności. Zamiast tego zachowują wszystkie nabyte umiejętności, wraz z zapewnianymi przez nie korzyściami i zdolnościami. Zwróć uwagę, że Bohaterowie zachowują również większość swoich przedmiotów, aktualny poziom i niewydane XP (o ile zwyciężyli w poprzedniej Misji). Kolejną Misję rozpoczynają z maksymalną liczbą punktów Zdrowia i Many, odpowiadającą ich aktualnemu poziomowi.



◆ **ERRATA** ◆

Kilka zasad wymaga wyjaśnień, a niektóre elementy zostały nieprawidłowo wydrukowane. Podczas kolejnych rozgrywek weź pod uwagę poniższe informacje.

• Akcja Odpoczynku i Fontanny pozwalają pozbyć się żetonów Ognia, po 1 żetonie Ognia za każdy punkt Zdrowia, który Bohater zyskałby wykonując akcję Odpoczynku lub wchodząc w interakcję z Fontanną.

• Tekst karty Smocza Maski, zamiast „AKCJA: Przydziel 3  dowolnemu Wrogowi.”, powinien brzmieć: „AKCJA: Przydziel 3  dowolnemu Wrogowi w twoim PW”.

