

HERO REALMS KÁRTYAFORDÍTÁSOK

MINIKIEGÉSZÍTŐK SZABÁLYAI

fordította: Beorn (2018) / lektorálta: Profundus Librum
nem hivatalos és nem szözszerinti fordítás!

ALAPDOBOZ KÁRTYÁI

- Arkus, Imperial Dragon** húzz egy kártyát (a húzó-paklid tetején lévő lapot kell felhúznod, és a kezembe vened, amit ki is játszatsz a körödben)
- Borelyn, Loreweaver** célpont ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát (kártyát eldobni minden esetben a kezéből kell az ellenfelednek, de szabadon kiválaszthatja, hogy a kezében lévő lapok közül melyiket akarja eldobni)
- Bribe** tedd a körödben megszerzett következő akciókártyát a húzó-paklid tetejére (a dobó-paklid helyett)
- Close Ranks** +2 támadás minden játékban lévő bajnokod után
- Command** húzz egy kártyát
- Cristov, the Just** húzz egy kártyát
- Cron, the Berserker** húzz egy kártyát
- Dark Energy** húzz egy kártyát
- Dark Reward** feláldozhatod egy a kezekben, vagy a dobott lapjaid között lévő kártyádat (dob el a feláldozott kártyák közé)
- Death Threat** húzz egy kártyát / forgasd „kimerült” állásba célpont bajnokot
- Death Touch** feláldozhatod egy kezekben, vagy a dobott lapjaid között lévő kártyádat
- Deception** húzz egy kártyát / tedd a körödben megszerzett következő akciókártyát a húzó-paklid tetejére (a dobó-paklid helyett)
- Domination** húzz egy kártyát
- Elven Curse** célpont ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát
- Elven Gift** húzhatsz egy kártyát, ha így tettél, dobj el egy kártyát
- Fire Bomb** forgasd „kimerült” állásba célpont bajnokot és húzz egy kártyát
- Grak, Storm Giant** húzhatsz egy kártyát, ha így tettél, dobj el egy kártyát / húzz egy kártyát, majd dobj el egy kártyát
- Hit Job** forgasd „kimerült” állásba célpont bajnokot
- Kraka, High Priest** húzz egy kártyát / +2 életerőt kapsz minden játékban lévő bajnokod után
- Kythos, Master Vampire** feláldozhatod egy kezekben, vagy a dobott lapjaid között lévő kártyádat / ha így tettél, kapsz +3 támadást
- Life Drain** feláldozhatod egy kezekben, vagy a dobott lapjaid között lévő kártyádat / húzz egy kártyát
- Lyys, the Unseen** feláldozhatod egy kezekben, vagy a dobott lapjaid között lévő kártyádat / ha így tettél, kapsz +2 támadást
- Man-at-Arms** +1 támadás minden játékban lévő őrződ után
- Master Weyan** +1 támadás minden játékban lévő bajnokod után
- Nature's Bounty** célpont ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát
- Orc Grunt** húzz egy kártyát
- Parov, the Enforcer** húzz egy kártyát
- Rake, Master Assassin** elforgathatsz „kimerült” állásba egy célpont bajnokot
- Rally the Troops** forgasd „pihent” állásba egy bajnokodat (ha a bajnokodnak elforgatást igénylő képessége van, azt újból használhatod ebben a körödben, ha akarod)
- Rampage** húzhatsz maximum 2 kártyát, majd dobj el ugyanannyi kártyát, amennyit húztál
- Rasmus, the Smuggler** tedd a körödben megszerzett következő kártyát a húzó-paklid tetejére (a dobó-paklid helyett)
- Rayla, Endweaver** húzz egy kártyát
- Recruit** +1 életerő minden játékban lévő bajnokod után
- Smash and Grab** a dobó-pakliddból egy kártyát a húzó-paklid tetejére tehetsz
- Spark** célpont ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát
- Tithe Priest** ...vagy +1 életerő minden játékban lévő bajnokod után
- The Rod** feláldozhatod egy kezekben, vagy a dobott lapjaid között lévő kártyádat
- Torgen Rocksplitter** célpont ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát
- Tyranor, the Devourer** feláldozhatod egy kezekben, vagy a dobott lapjaid között lévő kártyádat / húzz egy kártyát
- Varrick, the Necromancer** tegyél egy bajnokot a dobó-pakliddból a húzó-paklid tetejére / húzz egy kártyát
- Wolf Form** célpont ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát / célpont ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát
- Wolf Shaman** +1 támadást kapsz minden játékban lévő másik vad frakciós kártyád után
- Word of Power** húzz 2 kártyát

KARAKTERCSOMAGOK

CLERIC (pap) KARAKTERCSOMAG

Ha a Cleric karaktercsomagot szeretnéd használni, akkor 55 életerővel kezd a játékot. Jelöld az aktuális életerődet a csomaghoz kapott speciális pap életerő nyilvántartó kártyákkal. A játék előkészítése során tedd a pap karakterkártyádat, a „Resurrect” (feltámasztás) és a „Bless” (áldás) kártyáidat képpel felfelé magad elé a játéktérre. A karaktercsomagban kapott többi 10 kártya lesz az induló paklid az alapdobozhoz mellékelt 10 kártya helyett.

Keverd össze ezt a 10 kártyát: 1 „Prayer Beads” (rózsafüzér), 2 „Follower” (követő), 1 „Spike Mace” (tüskésbuzogány) és 6 „Gold” (arany), elkészítve ezáltal a kezdő húzó-paklidat.

A „Resurrect” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Resurrect” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A „Resurrect” kártyát fel kell áldoznod a használatához. (Dobd el a használat után a feláldozott kártyák közé.)

A „Bless” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Bless” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A kártya használatához meg kell fizetned annak összes költségét: el kell forgatnod a „Bless” kártyát, és fizetned kell 2 aranyat.
- Akár csak a bajnok-kártyák esetében, a „Bless” kártyád is visszafordul a köröd legvégén, így a következő körödben ismét használatra kész lesz.
- A „Bless” képessége az, hogy a célpont játékos következő köre végéig minden bajnokának +1 védőértéket ad, legyen bár az a bajnok őrző, vagy nem őrző.

Bless (Cleric) célpont játékos +3 életerőt kap, valamint ezen játékos összes bajnoka +1 védőértéket kap, a játékos következő köre végéig

Prayer Bread (Cleric) +2 arany, vagy +5 életerő (ha kettő, vagy több bajnokod van játékban, akkor mindkettőt megkapod)

Resurrect (Cleric) tegyél egy bajnokot a dobó-pakliddból játékba (csak akkor használhatod ezt a képességet, ha a célpont bajnok a legutolsó köröd óta kábult el)

FIGHTER (harcos) KARAKTERCSOMAG

Ha a Fighter karaktercsomagot szeretnéd használni, akkor 60 életerővel kezd a játékot. Jelöld az aktuális életerődet a csomaghoz kapott speciális harcoss életerő nyilvántartó kártyákkal. A játék előkészítése során tedd a harcoss karakterkártyádat, a „Shoulder Bash” (vállal lökés) és a „Crushing Blow” (zúzó csapás) kártyáidat képpel felfelé magad elé a játéktérre. A karaktercsomagban kapott többi 10 kártya lesz az induló paklid az alapdobozhoz mellékelt 10 kártya helyett.

Keverd össze ezt a 10 kártyát: 1 „Ruby” (rubin), 1 „Shield Barrier” (pajzshordozó), 1 „Throwing Axe” (dobófejsze), 1 „Longsword” (hosszúkard) és 6 „Gold” (arany), elkészítve ezáltal a kezdő húzó-paklidat.

A „Crushing Blow” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Crushing Blow” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A „Crushing Blow” kártyát fel kell áldoznod a használatához. (Dobd el a használat után a feláldozott kártyák közé.)

A „Shoulder Bash” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Shoulder Bash” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A kártya használatához meg kell fizetned annak összes költségét: el kell forgatnod a „Shoulder Bash” kártyát, és fizetned kell 2 aranyat.
- Akár csak a bajnok-kártyák esetében, a „Shoulder Bash” kártyád is visszafordul a köröd legvégén, így a következő körödben ismét használatra kész lesz.

Throwing Axe (Fighter) ha úgy játszod ki ezt a kártyát, hogy a körödben 7 vagy több támadást játszottál ki, húzz 1 kártyát

RANGER (íjász) KARAKTERCSOMAG

Ha a Ranger karaktercsomagot szeretnéd használni, akkor 58 életerővel kezd a játékot. Jelöld az aktuális életerődet a csomaghoz kapott speciális íjász életerő nyilvántartó kártyákkal. A játék előkészítése során tedd az íjász karakterkártyádat, a „Headshot” (fejlövés) és a „Track” (nyomkövetés) kártyáidat képpel felfelé magad elé a játéktérre. A karaktercsomagban kapott többi 10 kártya lesz az induló paklid az alapdobozhoz mellékelte 10 kártya helyett.

Keverd össze ezt a 10 kártyát: 1 „Ruby” (rubin), 1 „Horn of Calling” (jelzőkürt), 1 „Hunting Bow” (vadászj), 2 „Black Arrow” (fekete nyilvessző) és 5 „Gold” (arany), elkészítve ezáltal a kezdő húzó-paklidat.

A „Headshot” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Headshot” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A „Headshot” kártyát fel kell áldoznod a használatához. (Dobd el a használat után a feláldozott kártyák közé.)

A „Black Arrow” kártya használata:

- A különleges képességét (kártyahúzás) akkor tudod használni, ha akár egy „Bow” altípusú kártyát is kijátszottál már a körödben.

A „Track” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Track” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A kártya használatához meg kell fizetned annak összes költségét: el kell forgatnod a „Track” kártyát, és fizetned kell 2 aranyat.
- Akárcsak a bajnok-kártyák esetében, a „Track” kártyád is visszafordul a köröd legvégén, így a következő körödben ismét használatra kész lesz.
- Ha használtad a „Track” kártyádat, de már nincs 3 kártya a húzó-paklidban, húzd fel a megmaradt lapokat, majd keverd össze a dobott lapjaidat képpel lefelé, egy új húzó-paklit képezve ezáltal. Ezután húzz még annyi lapot az új húzó-paklidból, hogy meglegyen a három.

Black Arrow (Ranger) ha kijátszottál egy „bow” típusú kártyát, húzz egy kártyát

Headshot (Ranger) húzz egy kártyát, elkábíthatasz egy célpont bajnokot

Horn of Calling (Ranger) a következő bajnokot 1 arannyal kevesebbet vásárolhatod meg a körödben

Track (Ranger) nézd végig a húzó-paklid 3 legfelső lapját, a felhúzott kártyák közül maximum kettőt eldobhatsz a dobó-paklidba, majd a megmaradt kártyákat tetszőleges sorrendbe tedd vissza a húzó-paklid tetejére (képpel lefelé)

THIEF (tolvaj) KARAKTERCSOMAG

Ha a Thief karaktercsomagot szeretnéd használni, akkor 52 életerővel kezd a játékot. Jelöld az aktuális életerődet a csomaghoz kapott speciális tolvaj életerő nyilvántartó kártyákkal. A játék előkészítése során tedd a tolvaj karakterkártyádat, a „Heist” (rablás) és a „Pick Pocket” (zsebmetszés) kártyáidat képpel felfelé magad elé a játéktérre. A karaktercsomagban kapott többi 10 kártya lesz az induló paklid az alapdobozhoz mellékelte 10 kártya helyett.

Keverd össze ezt a 10 kártyát: 2 „Ruby” (rubin), 3 „Throwing Knife” (dobótőr) és 5 „Gold” (arany), elkészítve ezáltal a kezdő húzó-paklidat.

A „Heist” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Heist” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A „Heist” kártyát fel kell áldoznod a használatához. (Dobd el a használat után a feláldozott kártyák közé.)
- Amíg ellopod célpont ellenfeled dobó-paklijából a kívánt lapot, megáll a játékmenet. (Csakúgy, mint bármilyen más alkalommal, amikor kártyát szerzel.)

A „Pick Pocket” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Pick Pocket” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A kártya használatához meg kell fizetned annak összes költségét: el kell forgatnod a „Pick Pocket” kártyát, és fizetned kell 2 aranyat.
- Akárcsak a bajnok-kártyák esetében, a „Pick Pocket” kártyád is visszafordul a köröd legvégén, így a következő körödben ismét használatra kész lesz.
- Ha használtad a „Pick Pocket” kártyádat, akkor célpont ellenfeled választhatja ki, hogy melyik kártyát szeretnéd eldobni.

Heist (Thief) a körödben megvehetsz egy kártyát az ellenfeled dobó-paklijából, a kártya költségének kifizetése után (nem használhatod a „Heist” kártyát költség nélküli kártya ellopására, illetve nem játszhatod ki az első, vagy a második körödben)

Pick Pocket (Thief) célpont ellenfelednek el kell dobnia egy kártyát

Throwing Knife (Thief) +2 támadás minden más, ebben a körödben kijátszott „Throwing Knife” kártyád után

WIZARD (varázsló) KARAKTERCSOMAG

Ha a Wizard karaktercsomagot szeretnéd használni, akkor 50 életerővel kezd a játékot. Jelöld az aktuális életerődet a csomaghoz kapott speciális varázsló életerő nyilvántartó kártyákkal. A játék előkészítése során tedd a varázsló karakterkártyádat, a „Fireball” (tűzgolyó) és a „Channel” (kapcsolat) kártyáidat képpel felfelé magad elé a játéktérre. A karaktercsomagban kapott többi 10 kártya lesz az induló paklid az alapdobozhoz mellékelte 10 kártya helyett.

Keverd össze ezt a 10 kártyát: 1 „Cat Familiar” (macska famulus), 1 „Fire Staff” (tűzbot), 1 „Spell Components” (varázslatkomponensek), 2 „Ignite” (gyújtás) és 5 „Gold” (arany), elkészítve ezáltal a kezdő húzó-paklidat.

A „Fireball” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Fireball” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A „Fireball” kártyát fel kell áldoznod a használatához. (Dobd el a használat után a feláldozott kártyák közé.)
- Ezen kártya hatása nem kerül bele a támadás-gyűjtődbe, ehelyett 4-4 sebést okoz a célpont játékosnak és az összes bajnokának, függetlenül attól, van-e őrzője játékban, vagy nincs.

A „Channel” kártya használata:

- A képesség-kártyákat (mint amilyen a „Channel” is) csak a saját körödben tudod használni.
- A kártya használatához meg kell fizetned annak összes költségét: el kell forgatnod a „Channel” kártyát, és fizetned kell 2 aranyat.
- Akárcsak a bajnok-kártyák esetében, a „Channel” kártyád is visszafordul a köröd legvégén, így a következő körödben ismét használatra kész lesz.
- A „Channel” használatakor elveszítesz 1 életerőt. Ezt a veszteséget nem tudja megakadályozni a játékban lévő őrződ.

Cat Familiar (Wizard) +1 támadás, vagy +1 arany, vagy +1 életerő

Channel (Wizard) húzz egy kártyát

Fire Staff (Wizard) ha a körödben kettő, vagy több akciókártyát játszottál ki, húzz egy kártyát

Fireball (Wizard) 4-4 támadást okozol célpont játékosnak, és a játékos összes bajnokának (a célpont játékos játékban lévő őrzői nem akadályozzák meg ezt a támadást)

Spell Components (Wizard) a következő akciókártyát 1 arannyal kevesebbet veheted meg a körödben

BOSS (főszörny) PAKLIK

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Játék előkészítése és játéksorrend:

Egy játékos lesz a főszörny, aki magához veszi az egyik boss-paklit, és vele fog megküzdeni 1-5 másik játékos (a hősök), akik mind egy-egy karaktercsomagot fognak használni. A hősöket alkotó játékosok az óramutató járásával megegyező irányba követik egymást, és mindegyikük végrehajtja a saját körét, mielőtt a főszörnyre kerülne a sor. A hősök tetszőleges sorrendben ülhetnek az asztalhoz. Például: harcos (a kezdő-játékos) - pap - varázsló - tolvaj - íjász és velük szemben a főszörny. A kezdő körében minden hős 3-3 kártyát húz (a további körökben a megszokott 5-5-öt), míg a főszörny a normál kézméretével kezd.

Szomszédos játékosok és célpont játékosok:

Minden hősnek a tőle jobbra és balra ülő hóstársa számít szomszédosnak. Amikor célpont játékost kell választani, egy hős csak a főszörnyet, vagy bármelyik szomszédos hóstársát jelölheti ki célpontul. Az előző példánál maradván, a pap „Bless” képességének célpontja lehet a 2 szomszédja (azaz a harcos és a varázsló), illetve a főszörny (bár ez utóbbinak sok értelme nincs). Az előző példában a harcos szomszédjai a pap és az íjász. A főszörny bármelyik hóst jelölheti célpontul.

Életerő szerzése:

Ha egy hős bármely kártyájának képességével életerőt kapna, azt az életerőt megkaphatja ő is, vagy bármelyik szomszédos hóstársa is. Viszont az egy forrásból kapott életerő nem osztható meg a lehetséges hősök között, azt teljes egészében egyetlen játékosnak kell megkapnia. Ha egy hős a körében egy másik forrásból is kap életerőt, azt ismét egyvalaki kaphatja meg, aki lehet ugyanaz, mint az imént, vagy lehet más is.

Egy játékos legyőzése és a játék megnyerése:

Ha egy hős életerejére nullára csökken, akkor azt a játékost a főszörny legyőzte, és kikerül a játékból. Ha egy játékos legyőzetik, akkor az összes bajnoka elkábul. Egy legyőzetett hős semmit nem tehet (maximum tanácsot adhat a hőstársainak) és nincs is saját köre. Ettől kezdve nem számít szövetsédes hősné sem. (A fenti példa szerint, ha a varázsló legyőzetik, akkor ettől kezdve a pap és a tolvaj lesz egymás szomszédja.)

Komplett játékfordulónként egyszer, minden legyőzetett játékos után, 1-1 még játékban lévő hős elvehet 1-1 kártyát az egyik legyőzetett hős kezéből, és azt a saját kezébe veheti. Ha ez egy akció- vagy tárgykártya volt, akkor kijátszás után (a kijátszó hős köre végén) a legyőzetett hős dobó-paklijába kerül. Ha ez egy bajnokkártya volt, akkor az elkábulása, vagy feláldozása után kerül vissza a legyőzetett hős dobó-paklijába.

Amikor a főszörny elkezd a saját körét, minden legyőzetett hős eldobja a kezében lévő kártyáit, és új kártyákat húz magának, a saját húzó-paklijából. Ha már minden hős legyőzetett, a főszörny győz! Ha a főszörny életerejét sikerül nullára csökkenteni, akkor a hőscsapat győz!

Főszörny - főszörny ellen:

Bármelyik főszörny paklival meg lehet mérkőzni egy ugyanolyan, vagy egy másik főszörny pakli ellen is. Ez esetben a főszörnyek a 3 hősrre vonatkozó szabályok szerint rakják össze a paklijaikat, és minden más szabályt és hatást is úgy kell kezelni, mintha 3 hőssel állnának szemben. Például a lichnek 3 lélektartó kártyája lesz, a sárkány pedig 7 lapot húz minden körében, és 14 kártyából áll a kezdő-paklija. A „2 sérülést okoz minden ellenfelednek” elforgatást igénylő képességű bajnok 6 sérülést fog okozni az ellenséges főszörnynek. A kezdő főszörny fele annyi lapot húz, mint a normál kézmérete (felfelé kerekítve).

DRAGON (sárkány) FŐSZÖRNY-CSOMAG

A sárkány egy körben felhúozható kártyáinak száma (a kézmérete), és az induló életerejére a vele szemben álló hősök számától függ:

hősök száma:	1	2	3	4	5
induló életerő:	50	100	150	200	250
kézméret:	5	6	7	8	9

Mivel a csomagba adott sárkány életerő-nyilvántartó kártyákkal maximum csak 159 életerőt lehet jelölni, ezért használjatok papírt és ceruzát, dobóidomokat, vagy az alapjátékhoz adott bármelyik más alap életerő-nyilvántartó kártyát, hogy a sárkány aktuális életerejét jelölni tudjátok.

A sárkány kezdő-paklijának elkészítése:

Válogasd össze az alábbi 10 kártyát a kezdő-paklidba: 1 „Demon Coin” (démon érme), 1 „Dragon’s Bite” (sárkányharapás), 1 „Dragon’s Claw” (sárkánykarom), 1 „Dragon’s Fire” (sárkánytűz), 1 „Dragon’s Tail” (sárkányfarok), 1 „Elven Gold” (elf arany), 1 „Guild Mark” (céljel), 1 „Hoard” (zsákmányolás), 1 „Imperial Chevron” (birodalmi jelvény), 1 „Ruby” (rubin), elkészítve ezáltal a kezdő húzó-paklidat.

Keverd hozzá a kezdő-paklidhoz az alábbi lapokat a hősök számától függően, illetve ha egy másik főszörnyrel harcolsz:

- ha 2 vagy több hősrel, vagy egy főszörnyrel kell szembenézned: +1 „Dragon’s Claw” és +1 „Ruby”
- ha 3 vagy több hőssel, vagy egy főszörnyrel kell szembenézned: +1 „Cunning Blow” (ravasz csapás) és +1 „Prismatic Diamond” (gyémánt-prizma)
- ha 4 vagy több hőssel kell szembenézned: +1 „Dragon’s Fire” és +1 „Ruby”
- ha 5 hőssel kell szembenézned: +1 „Dragon’s Claw” és +1 „Prismatic Diamond”

A kártyákat kumulatív kell bekeverni az alap-paklidba, azaz ha 4 hőssel nézel szembe, akkor az első három pontnál felsorolt összes plusz lap bekekerül, és csak az utolsó pontban említett 2 lap fog kimaradni.

Zsákmányolható kincsek:

Keverd meg az eltérő (kincseket tartalmazó) hátoldalú 9 kincskártyát (Hoard Item) képpel lefelé egy kincs-pakliba, és tedd őket valahová a játékerületedre. Van egy kártya a kezdő-paklidban (a „Hoard”), ami lehetővé teszi, hogy új kincskártyákat fedhess majd fel.

Ha egy új kincskártyát fedsz fel, azt fektess képpel felfelé a sárkánykártyád mellé. A kincskártyákat soha nem fogjátok kézbe venni, eldobni, vagy feláldozni. Azok minden esetben a sárkánykártyád, vagy (a kincset ellopó) karakterkártya mellett maradnak. Bárki, aki rendelkezik kincskártyával, használhatja annak hatalmát a saját körében.

Ha a sárkány figyelmét valaki épp leköti (lásd alább), egy ellenséges játékos el tud lopni egy kincset előle, ha teljesíti a képességpróbát. A sárkány nem tudja visszalopni e módon a már elveszített kincseit, csak a „Prismatic Diamond” kártyájának feláldozást igénylő képességét használva szerezheti azokat vissza.

A sárkány figyelmének lekötése:

Ha bármelyik játékos legalább 10-et sebez a sárkányba (és nem a bajnokaiba) a saját körében, ezzel leköti a sárkány figyelmét, és a sárkány a következő körében csak ezt a hőst támadhatja, illetve csak ennek a hősné okozhat sérülést. Ha több hős is legalább 10-et sebez a sárkányban egy forduló alatt, akkor ezek bármelyikét, vagy mindegyikét támadhatja a sárkány. Azok a kártyák, amelyek közvetlenül okoznak sérülést, vagy elkábitanak egy bajnokot, megkerülnek ezt a szabályt. A sárkány elveszti a lekötöttségét a köre végétével. De vigyázz! A sárkánynak van egy olyan kártya a paklijában, amelynek segítségével nem kell foglalkoznia a lekötésével játékként egyszer.

Képességpróba:

Egy képességpróba teljesítéséhez a körödben el kell dobnod a kezedből annyi kártyát, aminek az összesített költsége legalább annyi, mint az ellopandó / visszalopandó kincskártya képességpróbájának értéke.

Legyőzetett hős:

Ha a sárkány legyőz egy hőst, akkor automatikusan visszaszerzi az összes előtte lévő, ellopott kincset.

Amulet of Cleansing (Dragon) képességpróba: 8, válassz egy frakciót majd a körödben úgy számít, mintha már kijátszottál volna ebből a frakcióból egy kártyát - ha már mind a 4 frakció játékban van, húzz egy kártyát

Boots of Speed (Dragon) képességpróba: 5, a körödben legelsőként megvásárolt kártyát tedd a húzó-paklid tetejére

Cunning Blow (Dragon) 3 támadás, vagy elkábit egy bajnokot / nem kötik már le a figyelmet, és a következő fordulóban nem is köthetik le

Dragon’s Claw (Dragon) ha kijátszottál bármely más „Dragon’s Claw” kártyát a körödben, húzz egy kártyát

Dragon’s Fire (Dragon) 2 sérülést okozol minden ellenséges bajnoknak (az őrzők nem akadályozzák meg ezt a sérülést)

Dragon’s Tail (Dragon) 2 sérülést okozol minden ellenséges hősné és a bajnokaiknak (az őrzők nem akadályozzák meg ezt a sérülést) / vagy 6 sérülést okozol egy ellenséges főszörnynek és 2-2 sérülést minden bajnokának

Gauntlets of Strength (Dragon) képességpróba: 6, 2-2 támadást kapsz minden játékban lévő frakció után

Guardian’s Shield (Dragon) képességpróba: 4, semlegesíti a fordulóban téged ért első 3 sérülést

Hoard (Dragon) fedd fel a következő kincskártyát a kincs-pakliból, vagy ha bármelyik játékos előtt több kincskártya van, mint előtted, lopj vissza tőle egyet

Orb of Death (Dragon) képességpróba: 5, elkábit egy ellenséges bajnokot

Prismatic Diamond (Dragon) visszaszerezhetsz egy ellopott kincskártyát egy játéktótl, a képességpróba teljesítésével

Ring of Wishes (Dragon) képességpróba: 7, ez a varázstárgy nem fordul vissza „pihent” állásba a köröd végén, csak akkor, amikor ellopják - nézd át a húzó-paklidat (keverd össze utána), vagy a dobó-paklidat és vegyél egy tetszőleges kártyát a kezembe

Vial of Elves Tears (Dragon) képességpróba: 6, válassz egy frakciót, majd a körödben úgy számít, mintha már kijátszottál volna ebből a frakcióból egy kártyát

LICH FŐSZÖRNY-CSOMAG

A lich kezdő-paklijának elkészítése:

Válogasd össze az alábbi 10 kártyát a kezdő-paklidba: 1 „Frozen Touch” (fagyos érintés), 2 „Gold” (arany), 1 „Major Summoning” (nagyobb idézés), 1 „Minor Summoning” (kisebb idézés), 2 „Ruby” (rubin), 1 „Soul Crush” (lélekzúzás) és 2 „Soul Diamond” (lélekgyémánt), elkészítve ezáltal a kezdő húzó-paklidat.

Lélektartók:

A lich a lelkét 6 lélektartó edénybe zárta, hogy a sötét mágiában újabb hatalomra tegyen szert. A lich legyőzéséhez a hősöknek az összes, még aktív lélektartót meg kell semmisíteniük.

A játék előtt keresd ki a 6 eltérő hátlapú lélektartó kártyád (Soul Jar): 1 „Deep Insight” (elmélyülés), 1 „Hearth of Evil” (a gonosz szíve), 1 „Infernal Wealth” (pokoli vagyon), 1 „Manipulation” (manipuláció), 1 „Unending Rage” (véget nem érő őrjöngés) és 1 „Void” (üresség). A játék kezdetén keverd össze képpel lefelé a 6 lélektartó kártyád, majd húzz közülük (továbbra is képpel lefelé) annyit, ahány hős van (a többit anélkül, hogy megnéznéd, tedd vissza a dobozba). Ezek a kártyák alkotják a lélektartó-paklidat. Ezután csapd fel a legfelső lélektartó kártyát, és fektess képpel felfelé a lich-kártyád mellé. A lich innentől kezdve használhatja ezen kártya hatalmát a saját körében.

Ha a lich életerejére nullára csökken, el kell dobni a felcsapott lélektartó kártyáját, és ha már nincs több lélektartó kártya a lélektartó-paklijában, a hősök győztek! Ellenkező esetben fel kell csapni a pakli tetejéről a

következő lélektartó kártyáját, visszatöltődik az életereje a kártyán szereplő értékre (lásd alább), és a játék tovább folytatódik.

A grimoire:

A játék kezdetén keverd össze a 10 eltérő hátlapú követő (Minion) kártyádat, egy grimoire-pakliba: 1 „Abomination”, 1 „Banshee”, 1 „Ghoul”, 1 „Revenant”, 3 „Skeleton Horde”, 1 „Wall of Bone”, 1 „Wall of Fire” és 1 „Zombie”. Amikor a lich „végrehajt egy idézést”, fedd fel a grimoire-pakli legfelső lapját, és tedd magad elé képpel felfelé a játéktérületre. A követők ugyanúgy viselkednek, mint a bajnokok, és ugyanúgy is kell kezelni őket (pl. az „elkábítja célpont bajnokot” képesség ugyanúgy hat rájuk is), viszont nem számítanak bajnoknak (azaz például a „Close Ranks” kártya kijátszásával a követőket nem számolhatod bele a bajnokaid közé). Ha egy követőt elkábítják, keverd vissza a kártyáját a grimoire-pakliba.

A lich kezdő életereje a lélektartóktól függ:

A játék kezdetén a lichnek annyi életereje van, mint amennyi az éppen felcsapott lélektartó kártya tetején (a kártya neve alatt) szerepel. Amikor egy új lélektartó kártyát csap fel, akkor az életereje az új kártyán szereplő értékre növekedik automatikusan.

Ragaszkodás az élőholt léthez:

Amikor a lich az utolsó lélektartó kártyáját csapja fel, +30 életerőt kap, mint amennyi a kártyán szerepel. Ha csupán egyetlen hős van, akkor az egy szem felcsapott lélektartó kártyához kell a +30 életerőt hozzáadni.

Balga ellenfelek:

A hőscsapat tagjainak mindent meg kell tenniük a lélektartók elpusztítása érdekében. Nem szabad befejezniük a harcot úgy, hogy fel nem használt kártyák és képességek vesznek kárba náluk, amikor épp elpusztítanak egy lélektartót. A gonoszt minél előbb el kell pusztítani! Nincs vesztegetni való időtök!

Megakadályozhatod a dobást:

Amikor a hősök egy képességet kijátszva kártya eldobására akarnak kényszeríteni, ezt megakadályozhatod úgy, hogy inkább elveszítesz 4 életerőt. Ha 4-nél kevesebb életerőd volt már csak, akkor az újonnan felcsapott lélektartó kártyád által adott életerődöt kell csökkentened a még hiányzó értékkel. (Ezt az önkéntes életerő veszteséget nem csökkentik az őrződ.) Ha véletlenül kellene eldobnod egy kártyát, akkor csak a kártya kiválasztása után kell eldöntened, hogy meg akarod-e akadályozni az eldobást 4 életerőd feláldozásával.

Kihívás:

Bármelyik hős kihívhatja párbajra a lichet a saját körében. Ha így tett, a lich csak őt választhatja célpontjává, illetve csak őt támadhatja a következő körében (hacsak a kihívó közben le nem győzött). A hőscsapat többi tagja normál módon támadhat a lichre. Minden hős játékonként csak egyszer hívhatja ki a lichet. Remek mód arra, hogy megvédj egy rövid időre a társaidat!

A város megrontása:

Amikor a lich újrakeveri a húzó-pakliját, meg kell számolnia, hogy hány lap van a paklijában, a kezében és a játékban összesen. (Nem kell beleszámolni a grimoire-pakliban, a lélektartó-pakliban, stb. lévő lapokat.) Ha 20 vagy több kártya van így nála, akkor a várost sikerült megrontania! Tedd a „Corruption” (megrontott) kártyát képpel felfelé a lich-kártyád mellé, és ettől kezdve használhatod majd a körödben. Ha 30 vagy több kártya van már nálad, akkor te irányítod az egész várost! Fordítsd át a „Corruption” kártyát a másik, „Control” (irányítás) oldalára, és ettől kezdve ennek használhatod a képességét.

Banshee (Lich) 2-2 sérülést okozol minden ellenséges bajnoknak és játékosnak / 6 sérülést okozol egy ellenséges főszörnynek, és 2-2 sérülést okozol minden bajnokának

Control (Lich) hajts végre két idézést és kétszer annyi támadást kapsz, ahány főből állt a kezdő hőscsapat / 6 támadást kapsz, ha az ellenfeled egy főszörny

Corruption (Lich) hajts végre egy idézést és annyi támadást kapsz, ahány főből állt a kezdő hőscsapat / 3 támadást kapsz, ha az ellenfeled egy főszörny

Deep Insight (Lich) húzz egy kártyát, majd dobj el egy kártyát

Frozen Touch (Lich) annyi támadást kapsz, ahány főből állt a kezdő hőscsapat / 3 támadást kapsz, ha az ellenfeled egy főszörny - célpont legyőzött játékosnak el kell dobnia a kezében lévő lapjait (bármelyik legyőzött játékos lehet a célpontod, még akkor is, ha épp valamelyik játékos kihívást intézett ellened)

Ghoul (Lich) +1 támadás minden dobó-pakliban lévő bajnokod után

Hearth of Evil (Lich) hajts végre egy idézést

Infernal Wealth (Lich) 2 arany, vagy kábíts el egy ellenséges bajnokot

Major Summoning (Lich) hajts végre annyi idézést, ahány főből állt a kezdő hőscsapat / hajts végre 3 idézést, ha az ellenfeled egy főszörny

Manipulation (Lich) ingyen megvehetsz egy 4 vagy kevesebb aranyba kerülő kártyát

Minor Summoning (Lich) hajts végre egy idézést

Revenant (Lich) 5 életerő, vagy elkábítod célpont ellenséges bajnokot

Skeleton Horde (Lich) annyi támadást kapsz, ahány főből állt a kezdő hőscsapat / 3 támadást kapsz, ha az ellenfeled egy főszörny

Soul Crush (Lich) 3 támadás, vagy elkábíthatod célpont bajnokot

Soul Diamond (Lich) annyi aranyat kapsz, ahány főből állt a kezdő hőscsapat / 3 aranyat kapsz, ha az ellenfeled egy főszörny - elkábítod a célpont játékos által irányított összes bajnokot

Void (Lich) minden ellenséges játékos veszt 3-3 életerőt / egy ellenséges főszörny veszt 9 életerőt

Wall of Fire (Lich) 2-2 sérülést okozol minden ellenséges játékosnak (az őrzők nem védik ki ezt a sérülést) / 6 sérülést okozol egy ellenséges főszörnynek