

DUNGEONEER

Łączenie zestawów heroiczných, epickich i legendarných

Grę należy rozpocząć od talii heroicznej (poziom bohaterów 1-3), a talie epicką i legendarną należy odłożyć na bok. Dopiero kiedy ostatni gracz osiągnie poziom epicki, należy zamienić talie Przygód i Zadań na epickie odpowiedniki. W ten sam sposób należy postąpić w przypadku talii legendarnej (gracze zamieniają talie Przygód i Zadań na legendarne dopiero, kiedy ostatni z nich osiągnie poziom legendarny).

Podczas łączenia zestawów epickich (Poziomy 4-6) i legendarnych (Poziomy 7-9) z heroicznymi (Poziomy 1-3) stosuje się poniższą zasadę: bohaterowie otrzymują epickie specjalne zdolności dopiero w momencie, w którym osiągną 4 poziom, a legendarne dopiero, kiedy osiągną 7 poziom. Kiedy bohater osiągnie poziom epicki, jego heroiczną kartę bohatera należy umieścić na losowo wybranej (lub wybranej przez gracza, zależnie jak gracze umówili się przed rozgrywką) epickiej karcie bohatera, tak aby stykały się przy czerwonej linii.



W ten sam sposób legendarna karta bohatera trafiłaby pod kartę epicką. W celu obliczenia obecnych atrybutów, należy po prostu dodać odpowiednie wartości. Gracz zwiększa również maksymalne Życie swojego bohatera z 6 do 12 (lub z 12 do 18 w przypadku zestawów legendarnych), ale zachowuje otrzymane rany (innymi słowy, dodaje 6 punktów do swojego aktualnego Życia)

Przykład: Osiągając Poziom epicki (4 poziom) bohater Marka posiadał 3 pkt Życia. Po dodaniu 6 pkt Życia z karty epickiej bohater będzie miał w sumie 9 pkt Życia.

Wraz ze zmianą stopnia przygód (z heroicznego na epicki lub z epickiego na legendarny) mogą się również zmienić limity Skarbów i Darów Losu bohatera. W takim przypadku należy stosować nowe limity. Jeśli w ten sposób nastąpi redukcja limitu, gracz musi natychmiast odrzucić wybrane, nadmiarowe Skarby lub Dary Losu. Jeśli rozgrywka toczy się jedynie przy użyciu zestawu epickiego, wszyscy bohaterowie rozpoczynają grę na 4 poziomie, a jeśli jedynie przy użyciu legendarnej, na 7 poziomie. Bohater zyskuje kolejne poziomy jedynie poprzez wykonywanie Zadań odpowiedniego stopnia przygód (wykonuje epickie Zadania dla zdobycia epickich poziomów itd.).

W przeciwieństwie do zwykłych rozgrywek, w grze opartej na połączonych heroicznych/epickich/legendarnych zestawach, Zadania odgrywają rolę punktów zwycięstwa. Gdy któryś z graczy osiągnie poziom epicki (lub legendarny), nie otrzymuje od razu epickich Zadań - musi poczekać, aż wszyscy bohaterowie osiągną dany poziom. Taki bohater może jednak kontynuować wykonywanie Ogólnych heroicznych (lub epickich) Zadań - za ich wykonanie nie otrzyma kolejnych poziomów, a jedynie punkty zwycięstwa. Dopiero kiedy ostatni bohater osiągnie poziom epicki (lub legendarny), gracze otrzymują po 2 epickie (lub legendarne) Osobiste Zadania, odkrywają również jedno epickie (lub legendarne) Zadanie Ogólne. W momencie, w którym któryś z bohaterów osiągnie najwyższy możliwy Poziom (7 w grze epickiej, 10 w grze legendarnej), gra się kończy. Gracze podliczają zdobyte punkty zwycięstwa. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu, wygrywa gracz o najwyższym poziomie.

- Każde heroiczne Zadanie = 1 punkt
- Każde epickie Zadanie = 2 punkty
- Każde legendarne Zadanie = 3 punkty

Jeśli gracze chcą połączyć zestawy heroiczne i legendarne (przeskakując zestaw epicki), powinni po prostu zastosować poniższą zasadę. Kiedy ostatni bohater osiągnie 4 poziom, wszyscy bohaterowie automatycznie osiągają 7 poziom. Od tego momentu gra znów przebiega normalnie.

Łączenie kilku zestawów

Im więcej gracze połączą zestawów, tym więcej będą mieć kart Przygód. Aby wyrównać szanse dobrania pozytywnych i negatywnych kart, karty Przygód należy podzielić na dwie odrębne talie:

- Skarby i Dary Losu tworzą talię Chwały,
- Nieszczęścia i Spotkania tworzą talię Groźby

Za każdym razem, kiedy gracz będzie dobierał kartę, może wybrać, z której talii ją dobierze. Należy pamiętać, aby utworzyć również dwa oddzielne stopy kart odrzuconych.

Łączenie zestawów dziczy i lochów:

Z każdego zestawu należy wyciągnąć kartę Wejścia i umieścić obie karty niedaleko siebie, na środku stołu. Karty Mapy należy podzielić na 2 talie. Bohaterowie na obszarach dziczy będą losować karty z talii Dzikich, a bohaterowie na obszarach lochu z talii Lochu. Układając Mapę należy pamiętać, aby wszystkie obszary Lochu (o czarnych obwódkach) stykały się ze sobą. To samo tyczy się obszarów Dzikich. Uwaga: mapy lochów i dziczy należy budować osobno. Obie mapy nigdy nie będą się ze sobą stykać - będą je łączyć jedynie Portale. Kiedy gracz wyciągnie z którejś z talii Mapy kartę obszaru posiadającego Portal, może położyć na nim i na jednym, wybranym Wejściu po znaczniku. Te obszary uważa się od tej chwili za połączone.

Uzupełnienie Słowniczka

Sługa: Potwora, który zostaje Twoim sługą, traktuje się jak trwały Skarb (bierze się go pod uwagę podczas sprawdzania Limitu posiadanych Skarbów). Sługa może zastąpić Twojego bohatera podczas walki. Sługa może wykonać:

- a) 1 kontratak na turę (zamiast Twojego bohatera)
- albo**
- b) 1 zwykły atak na koniec walki przeciwko potworowi lub bohaterowi, który zaatakował Twojego bohatera (zamiast Twojego bohatera)