

MASSIVE DARKNESS 2

OFFIZIELLE FAQ

◆ **F: Was ist ein Gegner?**

A: Ein Gegner ist entweder ein Boss, ein Wanderndes Monster oder eine Horde. Eine Horde, die eine Gruppe aus Schergen und einem Anführer ist, wird im Ganzen als **ein** Gegner gezählt. Jeder Effekt, der einen Gegner als Ziel wählt oder auf einen Gegner angewendet wird, wird also auf eine Horde als 1 einzelnen Gegner angewendet. Wenn beispielsweise eine Fähigkeit, die einen Gegner bewegt, gegen eine Horde eingesetzt wird, wird dadurch die gesamte Horde bewegt. Wenn eine Fähigkeit, die einem Gegner Wunden zufügt, gegen eine Horde eingesetzt wird, fügt sie der Horde wie gewohnt Wunden zu.

◆ **F: Kann ich die Schergen und den Anführer einer Horde gleichzeitig töten?**

A: Ja. Der Hordenanführer erleidet immer als Letztes Wunden. Wenn die Horde allerdings genug Wunden erleidet, um alle Schergen zu töten, und dann noch Wunden übrig sind, erleidet der Anführer sofort diese Wunden. Falls es genug Wunden sind, um den Anführer zu töten, wird er getötet und die Helden erhalten die Belohnung.

◆ **F: Werden Horden auch auf dem Wanderndes-Monster-Portal (lila) aufgestellt?**

A: Ja. Das Wanderndes-Monster-Portal zeigt an, wo das Wandernde Monster aufgestellt werden muss, wenn der Finsternismarker ein entsprechendes Feld auf der Finsternisleiste erreicht. Wenn der Finsternismarker allerdings ein Feld erreicht, durch das Horden aufgestellt werden, müsst ihr 1 Horde auf jedem Portal im Dungeon platzieren, auch auf dem lila Portal.

◆ **F: Was bedeuten die 3+👤- und 5+👤-Portale beim QUESTAUFBAU?**

A: Je nachdem, mit wie vielen Helden ihr eine Quest spielt, ändert sich die Anzahl der Portale im Dungeon. Wenn ihr mit 1 oder 2 Helden spielt, benutzt ihr nur das Wanderndes-Monster-Portal (lila). Wenn ihr mit 3 oder 4 Helden spielt, legt ihr 1 Portal (grün) in die Zone mit dem 3+👤-Portal im QUESTAUFBAU. Wenn ihr mit 5 oder 6 Helden spielt, legt ihr ein weiteres Portal (grün) in die Zone mit dem 5+👤-Portal im QUESTAUFBAU.

◆ **F: Erhalten wirklich alle EP, wenn jemand einen Anführer oder ein Wanderndes Monster tötet?**


A: Ja. Immer wenn eine gegnerische Miniatur getötet wird, erhält der Held sofort 1 EP, der sie getötet hat. Zusätzlich dazu erhält jeder Held, auch der Held, der die Miniatur getötet hat, 2 EP, falls die getötete Miniatur ein Anführer war, bzw. 4 EP, falls die getötete Miniatur ein Wanderndes Monster war. Wenn ein Held also einen Anführer tötet, erhält er 3 EP und alle anderen Helden erhalten jeweils 2 EP. Wer ein Wanderndes Monster tötet, erhält 5 EP, und alle anderen Helden erhalten 4 EP.





◆ F: Wann und wie oft kann ich eine Fähigkeit einsetzen?

A: Wenn eine Fähigkeit das Timing ANGRIFF, VERTEIDIGUNG oder KAMPF hat, kannst du sie nur ein Mal pro Kampf einsetzen, also ein Mal pro Angriffsaktion, die du durchführst, oder ein Mal pro Angriff eines Gegners gegen dich. Wenn das Timing ANGRIFF ist, kannst du sie nur während einer Angriffsaktion einsetzen. Wenn es VERTEIDIGUNG ist, kannst du sie nur einsetzen, wenn du angegriffen wirst. KAMPF-Fähigkeiten kannst du in beiden Situationen einsetzen. Hat eine Fähigkeit das Timing BEWEGEN, kannst du sie nur während einer Bewegung-Aktion einsetzen. Vergiss nicht, dass du für die meisten dieser Fähigkeiten noch andere Kosten bezahlen oder Bedingungen erfüllen musst, um sie einzusetzen (z. B. Mana ausgeben).

Beispiel: Immer wenn ein Held, der die Stachelstiefel ausgerüstet hat, eine Angreifen-Aktion durchführt oder zum Ziel eines gegnerischen Angriffs wird, darf er 1  ausgeben, um dem Gegner 1 Wunde zuzufügen. Selbst wenn der Held mehr als 1 Mana hat, darf er nicht mehr Mana ausgeben, um die Fähigkeit mehrfach gleichzeitig auszulösen.







Wenn eine Fähigkeit eines Helden keine Aktion als Timing hat, kann er sie jederzeit während seines Zugs einsetzen, außer während einer Aktion. Sie muss also immer **vor oder nach** einer Aktion eingesetzt werden. Er kann sie so oft einsetzen, wie er möchte, solange er die benötigten Kosten bezahlen kann.

Beispiel: Die Fähigkeit vom Zauberstab der Toten hat keine Aktion als Timing. Ein Held, der ihn ausgerüstet hat, kann die Fähigkeit also so oft er möchte einsetzen, solange er das Mana bezahlen kann. Da der Zauberstab nicht das Timing KAMPF hat, kann der Held die Fähigkeit nie während eines Kampfs einsetzen.



Manche Fähigkeiten haben das Timing IMMER. Diese Fähigkeiten können jederzeit eingesetzt werden, selbst während der Züge anderer Helden oder während der Gegnerphase, allerdings ebenfalls nie während einer Aktion. Verbrauchsgüter (graue Karten) zählen, als hätten sie das Timing IMMER. Ein Held kann beispielsweise, wenn er zwei Mal angegriffen wird, zwischen dem ersten und dem zweiten Angriff des Gegners einen Heiltrank trinken.

◆ F: Wie oft kann die Sonderfähigkeit eines Gegners ausgelöst werden?

A: Die Sonderfähigkeiten von Gegnern werden durch erzielte  auf Gegnerwürfeln ausgelöst. Anders als bei Kampffähigkeiten von Helden werden die Sonderfähigkeiten von Gegnern so oft wie möglich ausgelöst, wenn der Wurf entsprechend viele  enthält. Wenn beispielsweise eine Fähigkeit nur 1  benötigt, um ausgelöst zu werden, und 3  geworfen wurden, wird die Fähigkeit während dieses Angriffs 3 Mal ausgelöst. Denkt aber daran, dass ihr die Würfel in beliebiger Reihenfolge abhandeln könnt – wovon eure Helden eventuell profitieren können.

HINWEIS: Es gibt Gegner, deren Sonderfähigkeiten nur ein Mal ausgelöst werden können. Dies wird im Fähigkeitstext erwähnt.

◆ F: Wie verändern sich die maximalen Gesundheits- und Manawerte beim Stufenaufstieg?

A: Die Stufentafel zeigt an, wie hoch die Maximalwerte auf welcher Stufe sind. Um zu überprüfen, wie hoch die aktuellen Maximalwerte deines Helden sind, musst du dir einfach die Startwerte anschauen und die Werte hinzufügen, die bei seiner aktuellen Stufe stehen. Ignoriere dabei die Informationen der vorherigen Stufen.

◆ F: Erhalten besiegte Helden EP? Können sie aufsteigen?

A: Ja und ja. Auch besiegte Helden erhalten EP durch getötete Anführer, Wandernde Monster und durch bestimmte Questeffekte. Außerdem können besiegte Helden während der Stufenaufstiegsphase wie gewohnt aufsteigen. Es spielt allerdings keine Rolle, ob sich seine maximale Gesundheit durch einen Stufenaufstieg verändert: Ein besiegter Held wird immer mit 3 Gesundheit wiederbelebt, wenn ein Lebensbringer-Marker ausgegeben wird.

◆ F: Was passiert mit Feuer- und Eis-Markern, wenn ein Bosskampf beginnt?

A: Alle Feuer- und Eis-Marker werden von den Helden entfernt, wenn ein Bosskampf beginnt.





◆ **F: Was bedeutet „Kategorie“?**

A: Falls ihr durch einen Spieleffekt eine Karte „der nächsthöheren Kategorie“ nehmen müsst, ist damit der Kartenstapel gemeint, der zu der Stufen-Kategorie gehört, die auf die aktuell verwendete Kategorie folgt. Wenn die Dungeonstufe beispielsweise aktuell 1 ist und ihr eine Horde mit einer Waffe der nächsthöheren Kategorie aufstellen müsst, müsst ihr eine Waffe aus dem Hordengegenstand-Stapel der Stufen 3–4 statt 1–2 ziehen. Das gleiche gilt für Horden- oder Wanderndes-Monster-Karten.

◆ **F: Kann ich mit dem Verbrauchsgut „Schmiedetor-Rolle“ meinen Helden in eine Kammer stellen, die doch nicht enthüllt ist?**

A: Nein. Du kannst den Helden nur in eine bereits enthüllte Kammer stellen.



◆ **KLASSENSPEZIFISCHE FRAGEN** ◆

◆ **F: Können der Zauberer und der Paladin ihre Fertigkeiten neu anordnen?**

A: Nein. Sobald du eine Fertigkeit in ein Segment des Zauberamuletts oder unter eine Weihe-Spalte gelegt hast, kannst du sie nicht mehr verschieben. Im Kampagnenmodus der Erweiterung *Himmelssturm* können die Fertigkeiten allerdings zu Beginn jeder Questphase neu angeordnet werden.

◆ **F: Von wo entferne ich Schurkenmarker?**

A: Wenn du eine neue Fertigkeit erhältst, durch die der Schurke Marker entfernen muss, dürfen diese entweder vom Ablagestapel oder aus dem Werkzeugbeutel des Schurken gewählt und entfernt werden.

◆ **F: Wie funktioniert der Schurkenmarker mit dem Text „Bewege dich um bis zu 2 Zonen, dann greife an“?**

A: Dieser Marker ist ein roter Marker, er beeinflusst also Angreifen-Aktionen des Schurken. Durch diesen Marker erhält der Schurke nicht 2 BP, sondern bewegt sich nur als Bonus um bis zu 2 Zonen, bevor er angreift.

◆ **F: Kann der Schamane eine Erholen-Aktion durchführen, um ein Element zu erhalten?**

A: Ja. Der Schamane kann eine Erholen-Aktion durchführen, um Mana zu erhalten, aber stattdessen einen beliebigen Elementmarker 1 Feld auf seiner Leiste nach oben rücken. Selbst wenn der Schamane schon Mana in Höhe seines Maximalwerts hat, darf er einen Elementmarker nach oben rücken, wenn er aus irgendeinem Grund Mana erhalten würde.

◆ **F: Wie funktioniert der Gift-Marker des Schurken im Kampf gegen einen Boss?**

A: Sobald ein Gegner vergiftet ist, erleidet er, neben anderen möglichen Effekten, zu Beginn jeder seiner Aktivierungen Wunden. Da ein Boss nach jedem Heldenzug aktiviert wird, erleidet er auch bei jeder seiner Aktivierungen nach einem Heldenzug Wunden, solange er den Gift-Marker hat.

◆ **F: Behalte ich im Kampagnenmodus der Erweiterung Himmelssturm meinen Klassenfortschritt für die nächste Quest?**

A: Zum großen Teil ja. Während der Kampagne werden keine klassenspezifischen Komponenten zwischen den Quests behalten, bis auf die Fertigkeiten. Die Helden erhalten keine neuen Fertigkeiten bei der Vorbereitung der nächsten Quest, sondern behalten stattdessen ihre zuvor erhaltenen Fertigkeiten, zusammen mit allen entsprechenden Vorteilen und Fähigkeiten. Außerdem behalten die Helden die meisten Gegenstände, ihre nicht ausgegebenen EP (falls sie die letzte Quest gewonnen haben) sowie ihre aktuelle Stufe. Sie beginnen die nächste Quest mit Mana und Gesundheit in Höhe der entsprechenden Maximalwerte ihrer aktuellen Stufe.

