

A FENEVAD:

MÁSODIK KIADÁS VÁLTOZTATÁSOK

A doboz tartalma

Új játékelemek:

Új minitérkép, amely letörölhető filccel írható + filctoll

Megváltoztatott játékelemek:

Szabályfüzet

teljesen újraírva és újrarendezve, kiegészítve karakterstatisztikákkal

Térkép

frissítve a játékmenet leírása

Kártyák

Akciókártyák

Alkalmazkodás

Régi: **Mozogj** egy tetszőleges településre. Kapsz 1 tárgyat.

Új: **Pozicionáld át magad** egy tetszőleges településre. Kapsz 1 vadásztárgyat.

Életre keltés

Régi: Nézd meg a nem használt akciókártyákat, **és** vedd kézbe 1-et közülük.

Új: Nézd meg a nem használt akciókártyákat, **ezután** vedd kézbe 1-et közülük.

Setét üzemek

Régi: **Ez nem lehet az utolsónak kijátszott akciókártyád a nappal során.**

Új: **Nem játszhatod ki, ha ez az utolsó akciókártyád a kezvedben.**

Setét rítusok

Régi: Szenvedj el 1 sebesülést, ezután minden közelben lévő vadász vegyen vissza **egy-egy képességet a dobópakliból** a kezébe.

Új: Szenvedj el 1 sebesülést, ezután minden közelben lévő vadász vegyen vissza **1-1 eldobott képességkártyát** a kezébe.

Régi: Vegyél vissza **egy képességet a dobópakliból** a kezvedbe.

Új: Vegyél vissza **1 eldobott képességkártyát** a kezvedbe.

Béklyó

Régi: Fedd fel a fenevad kézben tartott kártyáit, és dobj el **egy tetszőleges képességet**.

Új: Fedd fel a fenevad kézben tartott kártyáit, és dobj el **1 tetszőleges képességkártyát**.

Titkos átjáró

Régi: **Mozgass bármennyi vadászt más vadászok helyszínére.**

Új: **Pozicionáld át bármelyik vadászt egy bármelyik másik vadász helyszínére.**

Ösztönzés

Régi: Kapsz egy haragot. A zónádban lévő összes vadász 1 lépés távolságra mozoghat.

Új: **Tetszőleges sorrendben:** A zónádban lévő összes vadász 1-1 lépés távolságra mozoghatsz. Kapsz 1 haragot.

Lopakodás

Régi: Támadj. Kapsz egy bestiális ösztönt.

Új: **Tetszőleges sorrendben:** Támadj. Kapsz 1 bestiális ösztönt.

Természetfölötti

Régi: Kapsz egy haragot. Fedd fel a legutóbb kijátszott mozgáskártyát.

Új: **Tetszőleges sorrendben:** Fedd fel a legutóbb kijátszott mozgáskártyát. Kapsz 1 haragot.

Régi: Kapsz egy bestiális ösztönt és egy ősi erőt.

Új: **Tetszőleges sorrendben:** Kapsz egy bestiális ösztönt. Kapsz 1 ősi erőt.

Vadász képességkártyák

Vadászat (minden vadásznál)

Régi: Keresd a saját helyszíneden és támadj.

Új: **Tetszőleges sorrendben:** Keresd a saját helyszíneden. Támadj.

Fejsze (Grimgeir)

Régi: Helyezz egy őrtornyot a saját helyszínedre. Alakítsd át ezt a helyszínt településsé.

Új: Helyezz 1 őrtornyot a saját helyszínedre, ezután alakítsd át ezt a helyszínt.

Parancs (Varja)

Régi: **Tetszőleges sorrendben, kizárólag a saját zónádban:** Mozgass egy tetszőleges vadászt legfeljebb 1 lépés távolságra. Mozgass egy **telepest** legfeljebb 1 lépést távolságra.

Új: **Tetszőleges sorrendben:** Mozgass egy tetszőleges vadászt a zónádban legfeljebb 1 lépés távolságra. Mozgass **egy telepest a zónádban** legfeljebb 1 lépés távolságra.

Csapdamester (Krim)

Régi: Kapsz egy tárgyat. Azonnal hozz játékba a saját zónádban egy csapdát, és hagyj figyelmen kívül minden költséget.

Új: Tetszőleges sorrendben: Kapsz 1 vadásztárgyat. Azonnal hozz játékba a saját zónádban 1 csapdát, és hagyj figyelmen kívül minden költséget.

Fenevad képességkártyák

Ugrás (Bolgin)

Régi: **Mozgáskártya nem engedélyezett.** Mozogj ugyanabba az irányba 2 lépés távolságra.

Új: „Nincs mozgás” kártya is használható. Mozogj ugyanabba az irányba 2 lépés távolságra.

Árnyléptek (Mara)

Régi: Válassz egy hatást: Mozogj 1 lépés távolságra. **Mozogj** egy banshee-hoz, és leplezd le magad.

Új: Válassz egy hatást: Mozogj 1 lépés távolságra. **Pozicionáld át magad** egy banshee-hez, **ezután** leplezd le magad.

Vágta (Hogbad)

Régi: Mozogj ugyanabba az irányba 2 lépés távolságra, és alakítsd át a helyszíneket, amiken áthaladsz.

Új: Mozogj ugyanabba az irányba 2 lépés távolságra, **ezután** alakítsd át a helyszíneket, amiken áthaladsz.

Varackosdisznó megidézése → Hadkan megidézése (Hogbad)

Tekergőzés (Raaga)

Régi: Mozogj 1 lépés távolságra. Ha az új helyszíned mocsár, mozogj 1 lépés távolságra.

Új: Mozogj 1 lépés távolságra. Ha az új helyszíned mocsár, mozogj **még 1** lépés távolságra.

Vadásztárgyak

Előörs

Ár: 1 harag → 0 harag

Vadászösvény

Régi: Alakítsd át a saját helyszínedet településsé. **Mozogj** egy tetszőleges településre.

Új: Alakítsd át a saját helyszínedet településsé, **ezután pozicionáld át magad** egy tetszőleges településre.

Valh pengéje

Régi: Kapsz egy haragot. Vehetsz 1 fejlesztést.

Új: **Tetszőleges sorrendben:** Kapsz 1 haragot. Vehetsz 1 fejlesztést.

Farkasvész

Régi: Keress a saját helyszíneden és támadj.

Új: **Tetszőleges sorrendben:** Keress a saját helyszíneden. Támadj.

Bestiális ösztönök

Eltűnés

Régi: Ha lelepleződted, mozogj 2 lépés távolságra.

Új: **Csak akkor játszd ki, ha lelepleződted.** Mozogj 2 lépés távolságra.

Megérzés

Régi: Játszd ki „Vadászat” képesség használatakor. Mozogj 1 lépés távolságra.

Új: **Játszd ki „Vadászat” kártya kijátszásakor.** Mozogj 1 lépés távolságra.

Hajthatatlan akarat

Régi: Vegyél vissza egy **képességet a dobópakliból** a kezedbe.

Új: Vegyél vissza egy **eldobott képességkártyát** a kezedbe.

Vadásztáblák

Iona

Közös erőfeszítés:

Régi: Minden alkalommal, **amikor** egy zónádban lévő másik vadász Nyomkövetést játszik ki, mozogj 1 lépés távolságra.

Új: Minden alkalommal, **miután** egy zónádban lévő másik vadász Nyomkövetést játszik ki, mozogj **legfeljebb** 1 lépés távolságra.

Ostromgép → Nyílvető

Alkonyat → Szürkülettel kelő

Grimgeir

Fejsze:

Régi: Helyezz egy őrtornyot a helyszínedre, **és** alakítsd át azt a helyszínt településsé.

Új: Helyezz 1 őrtornyot a helyszínedre, **ezután** alakítsd át ezt a helyszínt.

Őrtorony átjáró:

Régi: Miután Fejszét játszol ki, egy másik őrtoronyra **mozoghatsz**.

Új: Miután Fejszét játszol ki, **átpozicionálhatod magad** egy másik őrtoronyra.

Helga

Látó:

Régi: Minden alkalommal, **amikor** a Látnokot játszod ki, mozogj **1 lépés távolságra**.

Új: Minden alkalommal, **miután** Látnokot játszol ki, mozogj **legfeljebb 1 lépés távolságra**.

Varja

A vadász átka:

Régi: Minden alkalommal, **amikor** egy vadász sebesülést oszt ki a fenevadnak, az a vadász haragot kap.

Új: Minden alkalommal, **miután** egy vadász sebesülést oszt ki a fenevadnak, az a vadász haragot kap.

Hósi beszéd

Ár: 4 harag → 3 harag

Assar

Rendkívüli nyomkövető:

Régi: Minden alkalommal, **amikor** a fenevad lelepleződik, vedd vissza a Nyomkövetést a kezvedbe.

Új: Minden alkalommal, **miután** a fenevad lelepleződik, vedd vissza a Nyomkövetést a kezvedbe.

Fenevadtáblák

Bolgin

Fertőzöttség

Régi: Minden alkalommal, **amikor** Bekebelezéssel ölsz meg valakit, helyezz egy polipot arra a helyszínre.

Új: Minden alkalommal, **miután** Bekebelezéssel ölsz meg valakit, helyezz egy polipot arra a helyszínre.

Végtelen éhség

Régi: Minden alkalommal, **amikor** A fenevad nyelvét használod, vedd vissza a kezvedbe a Bekebelezést.

Új: Minden alkalommal, **miután** A fenevad nyelvét használod, vedd vissza a kezvedbe a Bekebelezést.

Zuhatag

Régi: Minden alkalommal, **amikor** egy polip meghal, 1 lépés távolságra mozoghatsz.

Új: Minden alkalommal, **miután** egy polip meghal, 1 lépés távolságra mozoghatsz.

Robbanás

Régi: ...1 sebesülést oszt ki a helyszínén lévő minden vadásznak, telepesnek és állatnak.

Új: ...1 sebesülést oszt ki a helyszínén lévő minden vadásznak, telepesnek, **örtoronynak** és állatnak.

Mara

Pokoli zűrzavar

Régi: **Amikor** a banshee-k a térképre kerülnek, 1 lépés távolságra mozoghatnak.

Új: **Miután** a banshee-k a térképre kerülnek, 1 lépés távolságra mozoghatnak.

Eltűnés

Régi: Gyógyulj 1 életerőt, és **mozogj** a térkép központi helyszínére, ezután leplezd le magad.

Új: Gyógyulj 1 életerőt, és **pozicionáld át magad** a térkép központi helyszínére, ezután leplezd le magad.

Hogbad

A horda menetelése

Régi: Minden alkalommal, **amikor** Agyarral ölsz meg valakit, a Vágtát vedd vissza a kezvedbe.

Új: Minden alkalommal, **miután** Agyarral ölsz meg valakit, a Vágtát vedd vissza a kezvedbe.

Ősi ösztönök

Régi: Minden alkalommal, **amikor** kijátszod a Vágtát, a varacskosdisznók Öklelést használhatnak.

Új: Minden alkalommal, **miután** kijátszod a Vágtát, a hadkanok Öklelést használhatnak.

Gyülekező

Régi: **Amikor** lelepleződsz, egy közelben lévő vadkant változtass át varacskosdisznóvá.

Új: **Miután** lelepleződsz, egy közelben lévő vadkant változtass át hadkanná.

Varacskosdisznó → Hadkan

Raaga

Zuhogás

Régi: Minden alkalommal, **amikor** legalább 1 helyszínt átalakítasz, mozogj 1 lépés távolságra.

Új: Minden alkalommal, **miután** legalább 1 helyszínt átalakítasz, mozogj 1 lépés távolságra.

Elemésztő

Régi: Minden alkalommal, **amikor** Hidrával ölsz meg valakit, a Tekergőzést vedd vissza a kezvedbe.

Új: Minden alkalommal, **miután** Hidrával ölsz meg valakit, a Tekergőzést vedd vissza a kezvedbe.

Kővé dermedés

Régi: Támadj meg 1 közelben lévő vadászt. Ez a vadász hagyja ki a következő körét.

Új: Támadj meg 1 közelben lévő vadászt **és ossz ki neki 1 sebesülést**. Ez a vadász hagyja ki a következő körét.

Esmeria

Végtelen küzdelem

Régi: Minden alkalommal, **amikor** egy váltott gyermeket megölnek, ha szeretnéd: idézés.

Új: Minden alkalommal, **miután** egy váltott gyermeket megölnek, ha szeretnéd: idézés.

Gyilkos ámokfutás

Régi: Minden alkalommal, **amikor** a Gyilkossággal ölsz meg valakit, vedd vissza a kezvedbe a Gyilkosságot.

Új: Minden alkalommal, **miután** a Gyilkossággal ölsz meg valakit, vedd vissza a kezvedbe a Gyilkosságot.

Megbabonázás

Régi: Te határozod meg, hogy **az egyik vadász** a következő körében milyen kártyákat, akciókat és mozgásokat hajt végre.

Új: **A következő hajnal után** te határozod meg, hogy egy **általad választott vadász** a következő körében milyen kártyákat, akciókat és mozgásokat hajt végre.

Igaz ösztön

Régi: Minden alkalommal, **amikor** egy vadász képpel felfelé lévő tárgyat szerez, 1 lépés távolságra mozoghatsz.

Új: Minden alkalommal, **miután** egy vadász képpel felfelé lévő vadásztárgyat szerez, 1 lépés távolságra mozoghatsz.

Kísértés

Régi: **Mozgasd** a váltott gyermeket a legközelebbi vadász helyszínére, ezután alakítsd át azt a helyszínt.

Új: **Pozicionáld át** a váltott gyermeket a legközelebbi vadász helyszínére, ezután alakítsd át azt a helyszínt.

Fangrir

Vérszomj

Ár: 2 → 3

Régi: Minden alkalommal, **amikor** a Zsákmánnyal ölsz meg valakit, vedd vissza a kezébe a Zsákmányt.

Új: Minden alkalommal, **miután** a Zsákmánnyal ölsz meg valakit, vedd vissza a kezébe a Zsákmányt.

Nagy vonyítás

Régi: Minden alkalommal, **amikor** támadsz, egy farkas Kirontást használhat.

Új: Minden alkalommal, **miután** támadsz, egy farkas Kirontást használhat.

A farka hajszája

Régi: Minden alkalommal, **amikor** mozogsz, **a farkasok** 1 lépés távolságra mozoghatnak.

Új: Minden alkalommal, **miután** mozogsz, **egy farkas** 1 lépés távolságra mozoghat.

Természetes ösztön

Ár: 0 → 2

Régi: Minden alkalommal, **amikor** a körödben bárány hal meg, 1 lépés távolságra mozoghatsz.

Új: Minden alkalommal, **miután** a körödben bárány hal meg, 1 lépés távolságra mozoghatsz.

Szerződések

A nagy tisztogatás

Első éjszaka, a fenevad jutalma

Régi: Változtass át **egy farmert nemessé**.

Új: Változtass át **egy nemest farmerré**.

Hajótörés

Második éjszaka, a vadászok jutalma

Régi: Változtassatok át minden Vintervikben lévő **nemest farmerré**. Kapsz egy tárgyat.

Új: Változtassatok át minden Vintervikben lévő **farmert nemessé**. Kapsz 1 vadásztárgyat.

Megjegyzés: Nem lett kiírva minden változtatás, ahol csupán a lépéstávolságot változtatták meg „X lépés távolság”-ról „legfeljebb X lépés távolság”-ra, illetve ha a változás játékmenetet nem befolyásoló, szórendbeli vagy szóhasználati (például „tárgy” helyett „vadásztárgy”) változtatás.