

OPIS MOCY PLANSZE BOHATERÓW

Każdy bohater ma unikalną moc.

Bohater może ją utracić:

- **Tymczasowo**, gdy figurka Zła trafi na jego planszę. Bohater odzyska moc, gdy tylko figurka zostanie usunięta.
- **Na stałe**, gdy ranny powraca do gry.

Elmer i Migdał



Elmer to odważny i jowialny niziołek. Zawsze towarzyszy mu jego wierny wierzchowiec Migdał.

Podczas swojej fazy bohatera Elmer może skorzystać z dodatkowego ruchu. Może go wykorzystać osobiście (przed swoją akcją albo po niej) albo oddać go innemu bohaterowi (którego figurka zostaje natychmiast przesunięta).



Teagaan

Teagaan to mistyk z Płonącego Zakonu. Jego święte mantry odpierają niszczycielskie wpływy Złowrogiej Królowej.

Podczas swojej fazy bohatera Teagaan może zrzec się swojego ruchu, aby w zamian usunąć figurkę Zła. Figurka Zła może zostać zdjęta z płytki bastionu, karty hordy albo planszy bohatera.

Mylfaar



Mylfaar to półelfia bardka. Wygrywa na swojej lutni zaczarowane melodie i wykorzystuje je przeciwko potworom.

Raz na turę podczas swojej fazy bohatera Mylfaar może umieścić swój żeton zaklęcia na dowolnej karcie hordy w grze albo przesunąć go z jednej karty na drugą. Pod wpływem zaklęcia potwór (albo wódz) traci 1 punkt odporności w walce niezależnie od tego, z jakim bohaterem się pojedynkuje. Gdy zaklęta karta hordy zostaje odrzucona, żeton zaklęcia wraca do Mylfaar.

Wyjaśnienie. Jeśli Mylfaar straci swoją moc, gdy żeton zaklęcia znajduje się już w grze, nie należy go zdejmować.



Feng Li

Feng Li to mistyczna wojowniczka. Za pomocą magii subtelnie manipuluje czasem, by obrócić bieg walki na swoją korzyść.

Podczas swojej fazy bohatera Feng Li może raz przerzucić wybrane kości bojowe w trakcie walki albo uaktywniając płytkę bastionu.

Może też raz przerzucić kość spaczenia.

Wyjaśnienie. Po przerzuceniu zawsze obowiązuje ją drugi wynik.

Uwaga! Feng Li może wykorzystać swoją moc również do tego, by przerzucić kość spaczenia dla planszy neutralnej.

Arne i Soko



Arne to sokolnik. Dzięki swojej niesamowitej drapieżnej przyjaciółce Soko może zdobywać wyposażenie, nie ruszając się z miejsca.

Podczas swojej fazy bohatera Arne pobiera 1 dowolny żeton wyposażenia z rezerwy i dodaje go do swoich zapasów.



Kazgin

Kazgin szczyli się niezwykłą siłą. Jest też odporny na zepsucie rozprzestrzenianie przez hordy Złowrogiej Królowej.

Podczas swojej fazy bohatera, gdy Kazgin wykonuje akcję walki, może rzucić szarą kością. Ponadto nigdy nie odczuwa negatywnych efektów końcowych kart hordy, z którymi się ściera.

Sindara



Sindara to paladynka, która nie ma sobie równych. Umiotowana przez tłumy nawet w ogniu walki może liczyć na ich wsparcie.

W czasie swojej fazy bohatera Sindara może użyć akcji płytki bastionu I rozpocząć walkę, i to w dowolnej kolejności – PRZED albo PO wykonaniu ruchu.

Wyjaśnienie. Jeśli Sindara osobiście uaktywni płytkę bastionu „Tawerna”, będzie mogła użyć dodatkowego ruchu jeszcze przed walką.



Twindalli

Uzbrojona w dwie kusze i zapas ostrych bełtów Twindalli sieje postrach z wałów obronnych.

Podczas swojej fazy bohatera Twindalli może równocześnie walczyć z 2 kartami hordy, które są ustawione prostopadle do siebie. Te karty hordy nie muszą sąsiadować z Twindalli. Zasady walki dystansowej nie różnią się od zasad walki standardowej. Jeśli ma do wyboru więcej niż 2 potwory, musi przed rzutem kośćmi oświadczyć, z którymi 2 potworami walczy.

Wyjaśnienie. Twindalli walczy za pomocą broni dystansowej, wobec czego jest jedyną bohaterką, która może walczyć z centralnej płytki bastionu.

PŁYTKI BASTIONU



Trebusz

Jest to bez wątpienia najznamienitsza machina wojenna w bastionie i niezrównane wsparcie dla bohaterów, pozwala bowiem utoczyć krwi nawet najstraszliwszym z wrogów.

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może umieścić figurkę sieci na efekcie karty potwora. Dopóki figurka sieci go zakrywa, dany efekt nie ma mocy.

Wyjaśnienie

- Figurka sieci może zablokować tylko 1 efekt na karcie potwora.
- Jeśli na karcie znajduje się figurka Zła, to dopóki sieć będzie blokować jej efekt, figurka nie będzie się mogła przemieszczać.



Akcja tej płytki nie zagraża wodzom.



Wieża stratega

Strateg opracowuje manewry swoich wojsk i uważnie obserwuje kolejne ruchy wroga.

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może jednocześnie przełożyć do 2 kart hordy, które są w grze, na dowolne puste pola.

Wyjaśnienie. Gracz może również zamienić miejscami 2 karty hordy.



Targowisko

Długie stragany i solidne półki to dzieła zdolnych rzemieślników z bastionu.

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może rzucić 2 kośćmi bojowymi i pobrać żetony wyposażenia w wyrzuconych kolorach (o ile są dostępne). Jeśli gracz wyrzuci białą ściankę, może wybrać z dostępnych żetonów wyposażenia żeton o dowolnym kolorze.

Wyjaśnienie. Żetony pobiera się z rezerwy.



Tawerna

Ów przybytek oferuje wysmienite napitki i przytulny kąt, w którym możesz na moment zapomnieć o bitewnym zgiełku.

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może ofiarować wybranemu graczowi (włączając w to siebie) 1 żeton życia i 1 ruch.

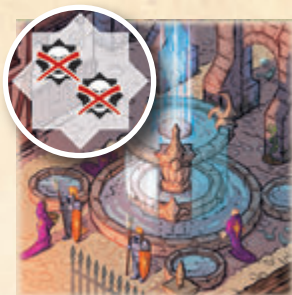
Wyjaśnienie. Ruch jest zawsze opcjonalny.



Sztandar

Sztandar to strategiczna lokalizacja w bastionie. To stamtąd dowódcy mogą informować łuczników o decyzjach militarnych.

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może wziąć żeton sztandaru z rezerwy i umieścić go na figurce sztandaru (albo zastąpić żeton, który już się na niej znajduje). Wszystkie potwory i wodzowie w kolorze żetonu, który znajduje się na sztandarze, mają odporność obniżoną o 1. Korzystają na tym wszyscy bohaterowie podczas wszystkich walk.



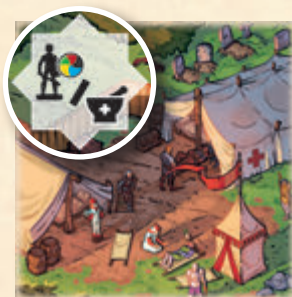
Święte źródło

To wyjątkowe źródło jest błogostawione. Wierni z bastionu ściągają do niego każdego dnia, by modłami odpierać zepsucie Złowrogiej Królowej.

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może usunąć 2 figurki Zła i odrzucić je z powrotem do rezerwy.

Można się w ten sposób pozbyć figurki Zła z:

- płytki bastionu (na powrót umożliwiając bohaterom korzystanie z jej mocy),
- karty hordy (jej efekty w dalszym ciągu działają),
- planszy bohatera (na powrót umożliwiając bohaterowi korzystanie ze swojej mocy).

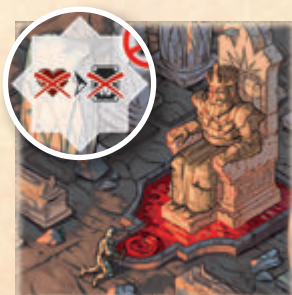


Lazaret

Na wojnie nie brak rannych. Na szczęście bastion szczyli się świetnie zorganizowaną i skuteczną opieką medyczną.

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może wykonać TYLKO 1 z poniższych akcji:

- wręczyć dowolnemu (włączając w to siebie) graczowi 1 dostępny żeton wyposażenia z rezerwy,
- uleczyć bohatera, który został wyeliminowany. Uleczony bohater wraca do gry ranny (należy umieścić jego figurkę na płycce „Lazaret”) z 3 żetonami życia i 1 żetonem mobilizacji. Odniesione rany wiążą się z poważnymi konsekwencjami – plansza bohatera zostaje odwrócona na ranną stronę na znak tego, że gracz nie może już korzystać ze swojej mocy.



Grobowiec Pradawnych Królów

Bohaterowie mogą poprosić przodków, którzy polegli, broniąc murów bastionu, o wsparcie w walce ze Złowrogą Królową. Tylko czy są gotowi ponieść cenę?

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może odrzucić 1 żeton życia, by wyeliminować 1 kartę potwora z gry.

Ewentualne efekty końcowe potwora nie zostają zastosowane (potwór nie został pokonany przez bohaterów).



Uwaga! Akcja tej płytki nie zagraża wodzom.



Krasnoludzki kamieniołom

Gdy hordy próbują sforsować mury bastionu, bohaterowie mogą liczyć na pomysłowość krasnoludzkich saperów, którzy ukrywają przy wałach obronnych rozmaite pułapki.

Po aktywacji tej płytki aktywny gracz może umieścić figurkę pułapki na wolnym polu na swojej planszy hordy.

Gdy karta potwora trafi na pole, na którym znajduje się figurka pułapki, należy ją natychmiast odrzucić (potwór wpada w pułapkę i zostaje wyeliminowany). Następnie pułapka powraca na płytkę „Krasnoludzki kamieniołom”. W takim przypadku nie należy stosować żadnego z efektów potwora (potwór nie został pokonany przez bohaterów).

Wyjaśnienie. Jeśli na planszy hordy aktywnego gracza nie ma pustych pól, nie może uaktywnić tej płytki bastionu.




Wyjaśnienie. Wódz nie może wpaść w pułapkę. Jeśli wódz trafi na pole, na którym znajduje się figurka pułapki, należy ją odłożyć na płytkę „Krasnoludzki kamieniołom” i położyć na jej miejscu kartę wodza.

Gdy płytka bastionu znajduje się w kleszczach Zła, bohaterowie nie mogą wykorzystać jej akcji (chyba że poprzez wykorzystanie żetonu mobilizacji).

Mogą za to stanąć na takiej płytce.

Przypomnienie. Jeśli w którymś momencie 3 płytki bastionu znajdują się w kleszczach Zła, gra zakończy się przegraną.

KARTY HORDY

Na kartach hordy występują 4 rodzaje efektów: efekty początkowe (oznaczone symbolem z lewej strony), efekty powtarzające się (oznaczone symbolem na środku), efekty ciągłe (oznaczone symbolem  na środku) i efekty końcowe (oznaczone symbolem z prawej strony).

Uwaga! W przypadku plansz neutralnych efektom podlegają gracze. Efekt  wpływa wyłącznie na gracza, który ma co najmniej 1 okrągły żeton.

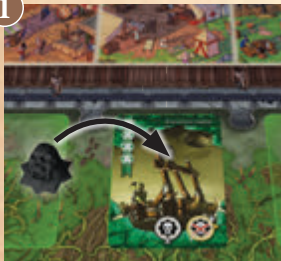


Ten efekt należy zastosować na 1 z 2 sposobów:

- Gdy na karcie hordy, na której występuje, nie ma figurki Zła, aktywny gracz ją na niej umieszcza. ①
- Gdy dana karta hordy znajduje się już w kleszczach Zła, aktywny gracz przesuwa ich figurkę na najbliższą płytkę bastionu, na której nie ma innej figurki Zła. ②

Wyjaśnienie. Dopóki w grze znajduje się karta hordy z takim powtarzającym się efektem, powyższe fazy rozgrywają się naprzemiennie co turę planszy hordy.

①



②



Gracz musi odrzucić 1 okrągły żeton (wypożyczenia albo mobilizacji) ze swoich zapasów.

Wyjaśnienie. Jeśli gracz nie ma okrągłego żetonu, niczego nie traci.



Aktywny gracz musi rzucić kością spaczenia i ponieść konsekwencje.



Aktywny gracz umieszcza na swojej planszy bohatera figurkę Zła i traci możliwość korzystania ze swojej mocy. Gracz ją odzyska, gdy tylko figurka zostanie zdjęta.



Każdy z graczy musi odrzucić po 1 okrągłym żetonie (wypożyczenia albo mobilizacji) ze swoich zapasów.

Wyjaśnienie. Jeśli któryś z graczy nie ma okrągłego żetonu, niczego nie traci.



Każdy z graczy umieszcza na swojej planszy bohatera figurkę Zła i traci możliwość korzystania ze swojej mocy. Gdy któraś z figurek zostanie usunięta, wyswobodzony bohater odzyska moc.



Gracze tracą po następnym ruchu.

Wyjaśnienie. Każdy z graczy przewraca swoją figurkę bohatera na płytce, na której się aktualnie znajduje. Ponowne przywrócenie jej do pionu zastąpi jego kolejny ruch.



Aktywny gracz musi dobrać kartę hordy i umieścić ją w grze zgodnie z zasadami umieszczania.



Aktywny gracz traci 1 żeton życia.

Korzystne efekty końcowe



Aktywny gracz może wziąć 1 dostępny żeton ekwipunku z rezerwy.



Aktywny gracz może wziąć 1 dostępny żeton życia z rezerwy.



Aktywny gracz może wziąć 1 dostępny żeton mobilizacji z rezerwy.



Aktywny gracz może usunąć figurkę Zła z płytki bastionu, karty hordy albo planszy bohatera i przywrócić ją do rezerwy.



Aktywny gracz może wziąć 1 dostępny żeton życia i 1 dostępny żeton mobilizacji z rezerwy.

Efekty ciągłe



Podczas walki z tym potworem gracze nie mogą korzystać z białych ścianek kości bojowej. Białe ścianki nie mają żadnego efektu.



Gracze kładą 1 kość bojową na tej karcie hordy. Tej kości nie można już używać do walki.

Wyjaśnienie. Tak zablokowana kość może być używana podczas uaktywniania płytki bastionu „Targowisko”.



Gracze nie mogą wykorzystywać żetonów wyposażenia podczas walki, dopóki potwór pozostaje w grze. Gracze umieszczają odpowiedni znacznik na karcie hordy w ramach przypomnienia.

Wyjaśnienie. Gracze nadal mogą pobierać żetony z rezerwy.

PLANSZE HORDY

Efekt planszy hordy zostaje uaktywniony na początku fazy hordy gracza albo planszy neutralnej, gdy jej wszystkie 3 pola są zajęte przez karty hordy.

Czerwona plansza



Aktywny gracz traci 1 żeton życia.
Jeśli to plansza neutralna, wybrany przez Was gracz musi odrzucić 1 żeton życia.


Zielona plansza



Gracz odrzuca 1 kartę hordy ze spodu talii.
Uwaga! Jeśli gracz odrzuci w ten sposób kartę wodza, gra kończy się natychmiastową przegraną.
Jeśli to plansza neutralna, wybrany przez Was gracz odrzuca ostatnią kartę hordy ze spodu talii.

Żółta plansza



Aktywny gracz musi rzucić kością spaczenia i ponieść konsekwencje.
Wyjaśnienie. Jeśli wypadnie ścianka z symbolem , aktywny gracz musi umieścić figurkę Zła na dowolnej z 3 płytek bastionu, które przylegają do żółtej planszy.
Jeśli to plansza neutralna, wybrany przez Was gracz musi rzucić kością spaczenia i ponieść konsekwencje.

Niebieska plansza



Aktywny gracz traci swój następny ruch.
Gracz przewraca swoją figurkę bohatera na płytce, na której się aktualnie znajduje. Przywrócenie jej do pionu zastąpi jego kolejny ruch.
Jeśli to plansza neutralna, wybrany przez Was gracz musi się poświęcić i stracić swój następny ruch.

KOŚĆ SPACZENIA

Wiele potworów i wodzów zmusza graczy do rzucenia kością spaczenia i poniesienia konsekwencji.
Jeśli efekt pochodzi od potwora na planszy neutralnej, 1 z graczy musi rzucić kością spaczenia i ponieść konsekwencje.



Brak efektu.



Aktywny gracz musi odrzucić 1 okrągły żeton (wyposażenia albo mobilizacji) ze swoich zapasów.

Wyjaśnienie. Jeśli gracz nie ma żadnego okrągłego żetonu, niczego nie traci.



Aktywny gracz traci 1 żeton życia.



Aktywny gracz musi dobrać 1 kartę hordy i umieścić ją w grze zgodnie z zasadami umieszczania.



Aktywny gracz musi odrzucić 1 okrągły żeton (wyposażenia albo mobilizacji) i 1 żeton życia ze swoich zapasów.

Wyjaśnienie. Jeśli gracz nie ma żadnego okrągłego żetonu, traci tylko 1 żeton życia.



Figurka Zła musi zostać umieszczona na pierwszej płytce bastionu, na której jeszcze jej nie ma, a która jednocześnie leży przy karcie, która wywołała rzut kością spaczenia.