

Ignacy Grzewiczek

Stronghold

Undead

BEVEZETŐ

A Stronghold: Undead egy kiegészítő, mely egy újabb ostrom történetét meséli el. Ezúttal egy halottidéző által vezetett élőholt sereg közelít az erőd falai felé. Az erőd egy energiától izzó, mágikus kegytárgyat őriz. A halottidéző ereje egyre gyengül, mágikus lénye pedig minden lépéssel egyre halványul. Erejét akkor szerezheti vissza, ha a megrohamozza a várat és megszerzi a kegytárgyat. Ha tebát az élőholt sereg nyolc forduló alatt be tud törni az erődbe, megszerzi a kegytárgyat és győzelemre jut. Ha nem, a halottidéző teljesen elveszíti erejét, élőholt serege pedig hamuvá válik.

Az idővel vívott drámai harc megkezdődött...

A Stronghold: Undead egy két játékos számára készített kiegészítő, mely újításokat vezet be a játékba (a Parancsnoki tanácsot és a Pánik szintjét), új akciókat kínál az erődön belül a védőnek s azon kívül a támadónak, valamint új szabályokat a védő egységeinek irányításához.

A JÁTÉK TARTALMA

A Stronghold: Undead az alapjáték bizonyos elemeit is hasznosítja, valamint teljesen új alkatrészeket is biztosít. A Stronghold: Undead használatához szükséges elemek listája lentebb látható:

SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK

Az alapjáték szabályai érvényben maradnak, kivéve azokat, melyeket ebben a szabálykönyvben felsorolunk. A szabályok túlnyomó része, melyek az egységek erejére, az alapvető mozgásokra, harcra, az erőfőlény kiszámítására, a homokórák használatára, illetve az erőd épületeinek aktiválásra vonatkoznak, nem változnak. Néhányat azonban módosít néhány új vagy kiegészítő szabály, melyeket a következő néhány oldalon részletezünk.

A Stronghold: Undead legfőképp a támadó akcióit módosítja (valamint azok költségét), továbbá az egységek képességeit, a hősöket, a védő épületeit és a győzelmi feltételeket. Ezen kívül bevezetésre kerül a Parancsnoki tanács és a Pánik szint. A támadó akcióit és a védő új épületeit érintő módosítások miatt számos új alkatrész, ostromgép és az alapjáték akcióit helyettesítő akció kerül a játékba.

Megjegyzés: Ha a védőnek a játék során bármikor elfogynak a homokóra jelzői, használhatja az alapjáték dicsőségjelzőit helyettesítésként.

Megjegyzés: A következő lista a Boardgamegek.com weboldalon található, újraserkesztett szabálykönyvhöz kapcsolódik.

AZ ALAPJÁTÉK ELEMEI, MELYEKET A STRONGHOLD: UNDEAD JÁTÉKÁHOZ HASZNÁLUNK



A főtábla



16 tanácsjelző (korábban nyersanyag jelzők)



11 „talált” kártya és 25 „nem talált” kártya



4 kísértet ballista jelző (korábban ballista)



4 csonthajító jelző (korábban katapult)



12 védő homokóra (korábban fekete homokóra)



12 csontjelző (korábban szürke homokóra)



112 támadó egység: 34 kísértet, 56 csontváz, 22 vámpír (korábban goblin, ork és troll). Továbbá: 5 kísértet, 20 csontváz és 5 vámpír (korábban goblin, ork és troll) – melyeket tartalék egységekként használunk.



41 védő egység (17 íjász, 20 katona és 4 veterán)



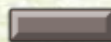
3 ágyújelző



3 csontváz üst (korábban ork üst)



6 védő találatkártya



23 kő falelem



ÚJ JÁTÉKALKATRÉSZEK



Időtábla



Pániktábla



Új épülettáblák



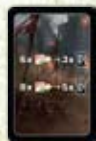
24 igézetkártya



12 pánikkártya



12 tanácskártya



A mozgósításkártyája



A táborkártya



Az aktíváláskártyája



A sárkánykísértetkártyája



A halál oltárának kártyája

3 kriptakártya



3 temetőkártya



3 mocsárkártya



A szellemsekérkártyája



A dermesztő üvöltéskártyája



A fantomszélvihar kártyája



6 ismétlő számszerj találatkártya



9 mana kártya



3 pánikjelző



3 dobjelző



3 átkozott denevérjelző



3 mérgező üstjelző



3 erősítő jelző



3 totemjelző



3 striga odújelző



4 káprázatos félelemjelző



4 papjelző



3 karójelző



3 feliratjelző



3 ismétlő számszerj jelző



3 keresztjelző



3 megszentelt földjelző



3 kódjelző



A záporjelző



3 sárkánykísértet jelző



A szent jelzője



3 pallójelző



3 csapdajelző



A kapu ellenállásjelzője



Az időtábla jelzője



A pániktábla jelzője



20 manajelző

ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezzétek a fő táblát az asztalra.
- Helyezzétek az időtáblát és a pániktáblát a főtábla mellé.
- Helyezzétek az időtábla jelzőjét az időtábla „I. forduló” mezőjére.
- Helyezzétek a pániktábla jelzőjét a pániktábla „0” mezőjére.

A VÉDŐ ELŐKÉSZÜLETEI

● A védő összes új épülettábláját a főtábla megfelelő területeire helyezi (az új épületek a régiókat helyettesítik, főként új akciókat biztosítva).

● A védő véletlenszerűen húz 6 kártyát a 12 tanácskártyából és képpel felfelé a főtábla mellé helyezi azokat. A megmaradt kártyákat félretesszük és az adott játékban nem használjuk.

● Az **egységeket** és a **kő falelemeket** a főtábla mellé helyezzük, ahogyan az alapjátékban is tennénk.

- 1 - Az alapjáték táblája az új épülettáblákkal, a védő egységeivel, a kő falelemekkel és 2 papjelzővel.
- 2 - Az időtábla és az időtábla jelzője
- 3 - A pániktábla és a pániktábla jelzője
- 4 - 6 véletlenszerűen húzott tanácskártya
- 5 - Az ismétlődő számszerű találati paklija
- 6 - Az ágyú találati paklija
- 7 - 16 tanácsjelző
- 8 - A védő 12 homokórája
- 9 - A védő készlete (2 papjelző, 3 karó, 3 felirat, 3 ismétlődő számszerű, 3 keresztes, 3 megszentelt földjelző, 1 szent, 3 palló, 3 csapda, 3 ágyú, 3 üst, 3 kő falelem, 3 katona, 3 veterán).
- 10 - A pánikkártyák
- 11 - A halál oltárának kártyája, 6 véletlenszerűen húzott kék ígézetkártya, az aktiválás kártyája, a mozgósítás kártyája és a táborokártya.
- 12 - A manapakli
- 13 - A támadó ostromgép paklija
- 14 - A támadó tartalék egységei
- 15 - A halottidéző könyvtára
- 16 - 20 manajelző
- 17 - A támadó készlete (3 pánikjelző, 3 dob, 3 átkozott denevér, 3 mérgező üst, 3 erősítés, 3 totem, 3 striga odú, 3 köd, 4 káprázatos félelem, 1 zápor, 3 sárkánykísértet jelző, 12 csontjelző, 3 kriptakártya, 3 temető, 3 mocsár).
- 18 - A támadó egységeit tartalmazó zsák
- 19 - A sárkánykísértet kártyája



● A védő elhelyezi a két **papjelzőt** az alapjáték hőseinek kiinduló helyére.

● Az **ismétlő számszerij találati pakliját, az ágyú találati pakliját és a védő összes kimaradt elemét** (homokórajelzőket, ismétlő számszerijjelzőket, üstjelzőket, kereszteteket, stb.) a főtábla mellé helyezzük.

● A **pánikpaklit** a pániktábla mellé helyezzük.

● A **tanácsjelzőket** a 6 kiválasztott tanácskártya mellé helyezzük.

A TÁMADÓ ELŐKÉSZÜLETEI

● A támadó magához veszi az ígézetkártyák pakliját, mely három színből áll. Minden szín az adott kártya kijátszásának időzítését segíti elő:

- a kék kártyák (melyek jobb alsó sarkában egy „I” látható) a játék kezdeti szakaszához tartoznak,
- a barnák (melyeken egy „II” látható) a játék középső szakaszához tartoznak,
- a vörösek pedig (melyeken egy „III” látható) a játék végső szakaszához tartoznak.

Ezután a támadó véletlenszerűen húz két kártyát minden színből és félreteszi őket – ezeket nem fogjuk a játékban használni.

A támadó felfedi a **6 megmaradt** („I” jelölésű) **kék kártyát** és lefekteti őket egy sorba (balról jobbra, bármilyen sorrendben). A barna és vörös kártyákat később használjuk, addig egy pakliba rendezve a főtábla mellé helyezzük őket (ezekre ezután a **halottidéző könyvtáraként** fogunk utalni).

● A **halál oltárának** kártyáját a felfedett ígézet-kártyát baloldalára helyezzük el. Az **aktiválás, a mozgósítás és a tábor** kártyáját az ígézetkártyák jobboldalára helyezzük.

● A támadó a **sárkánykísértet kártyáját** a kaputoronyhoz helyezi.

● A támadó a **manapaklit és az ostromgép paklit kimaradt játékelemeivel együtt** (manajelzőket, strigajelzőket, sárkánykísértet jelzőket, dobjelzőket, temetőkártyákat, stb.) a főtábla mellé helyezi.

● A támadónak 34 fehér kockát (kísértetet), 56 zöld kockát (csontvázat) és 22 vörös kockát (vám্পírt) kell magához vennie az alapjátékból és a zsákba helyezni azokat (ezek mind a támadó alapjátékhoz tartozó elemeiből kerülnek ki).

● Ezen kívül a támadó magához vesz 5 fehér kockát (kísértetet), 20 zöld kockát (csontvázat) és 5 vörös kockát (vám্পírt) és a főtábla mellé

helyezi azokat (ezek is a támadó alapjátékhoz tartozó elemeiből kerülnek ki).

A TÁMADÓ CÉLJA

A támadónak az a célja, hogy nyolcadik forduló végéig betörjön az erődbe. Az idő az élőholtak ellen dolgozik, mivel a halottidéző ereje minden egyes perccel fogy és az élőholt sereg napkeltekor hamuvá válik (a nyolcadik forduló végén).

A VÉDŐ CÉLJA

A védőnek az a célja, hogy megakadályozza az élőholt sereget az erőd betörésében 8 egymást követő fordulón át. Ha a nyolcadik forduló végéig nem történik betörés az erődbe, megmenekül az élőholtak fenyegetésétől.

A TÁMADÓ EGYSÉGEI

A támadó a következő egységekkel rendelkezik:



Kísértet - 1-es erő



Csontváz - 2-es erő



Vám্পír - 3-as erő

Mindegyik fent említett egység egyéni tulajdonságokkal rendelkezik.



KÍSÉRTETEK

Lebegés - Minden falszakaszon legfeljebb három kísértet figyelmen kívül hagyhatja az egységek mennyiségi korlátozását. A lebegő kísérteteket a megszokott mezőkön álló támadó egységek mögé sorakoztatjuk fel. Ezeket a kísérteteket is úgy kezeljük, mintha a falszakasznál állnának (tehát ők is harcolhatnak és őket is elpusztíthatják, stb.).



CSONTVÁZAK

Mágikus lény - Az elpusztított csontvázak nem kerülnek ki végleg a játékból, hanem a halál oltárára helyezzük őket. A támadó az odahelyezett csontvázkockákat mana előállítására tudja használni (az oltár képességének köszönhetően).



VÁMPÍROK

Vám্পír aura - Ha vannak kísértetek ugyanazon a falszakaszon, ahol egy vámpír is van, legfeljebb három ilyen kísértet ereje 2-es lesz (1-es helyett). Ez a bónusz az ostrom minden szakaszában érvényes lesz.

A VÉDŐ EGYSÉGEI

A védő ugyanazokkal az egységekkel rendelkezik, mint az alapjátékban. A távolsági egységeket illetően egy módosítás történt:



ÍJÁSZOK

Az ostromfázis távolsági támadásában az íjászok **nem** lőhetnek a csontvázakon kívül más célpontra. Egy íjász egy csontvázat tud elpusztítani.

A VÉDŐ HŐSEI: A PAPOK

Az alapjátékban résztvevő hősök (a Tiszt és a Harcos) nem vesznek részt a Stronghold: Undead játékában, hanem a papok fogják helyettesíteni őket. A védő a játékot két pappal kezdi, akik a várfalakon lesznek (**az alapjáték hőseinek fenntartott mezőkről indulva**). Egy papot ugyanúgy kezelünk, mint egy hőst az alapjátékból.



PAPOK

Egy papnak két állandó képessége van és két választható akciója. Ha egy pap végrehajtja egyik akcióját, nem mozoghat, és nem hajthatja végre a másik akcióját sem.

1. képesség: a védő +2 erőt kap azon a falszakaszon, ahol a pap áll.

2. képesség: Az ostromfázis során mindegyik pap automatikusan eltaszít egy kísértetet (attól a falszakasztól, ahol a pap áll) az egyik sánchoz, melyet a támadó választ ki.

Megjegyzés: Ha nincs elég hely a lehetséges sáncoknál, vagy ha a kísértetnek egy csapdán kell át-mozognia, a kísértet elpusztul.

1. akció: Taszítás

- **Költség:** 1 homokóra

- **Hatás:** A védő eltaszít egy vámpírt attól a falszakasztól, ahol a védő választása szerinti pap áll az egyik sánchoz, melyet a támadó választ ki.

Megjegyzés: Ha nincs elég hely a lehetséges sáncoknál, vagy ha a vámpírnak egy csapdán kell át-mozognia, a vámpír elpusztul.

2. akció: Beszéd

- **Költség:** 1 homokóra

- **Hatás:** A pánik szintjét 1-gyel csökkentjük. **Megjegyzés:** Ha egy pap a Szobor nevű épületben van, akkor a pánik szintje további egy ponttal csökken minden egyes keresztért, mely a kapukon található (pl. ha a védőnek két megépített keresztje van, az a pap, aki a Szobor nevű épületen áll, a beszéd akció végrehajtásával 3 szinttel csökkenti a pánik szintjét.)

EGY FORDULÓ

Minden forduló hét fázisból áll:

1. FÁZIS: BESZERZÉS
2. FÁZIS: IGÉZETEK
3. FÁZIS: AKTIVÁLÁS
4. FÁZIS: MOZGÓSÍTÁS / TÁBOR
5. FÁZIS: OSTRÓM
6. FÁZIS: PÁNIK
7. FÁZIS: TAKARÍTÁS

A hetedik fázis befejezését követően mozgassátok az időtábla jelzőjét és kezdjétek el a következő fordulót.

1. FÁZIS: BESZERZÉS

A TÁMADÓ BESZERZÉS FÁZISA:

AZ ALAP MANA KIOSZTÁSA

A támadó megkapja az időtáblán jelölt mennyiségű manát.



AZ IDŐTÁBLA (MANA)

A támadó minden fordulóban egyre kevesebb manát kap. Így az 5. fordulóban a támadó már nem is kap manát, a 6. fordulótól kezdve pedig neki kell manát fizetnie, hogy rendesen játszhasson tovább.

Ha a támadó nem akarja (vagy nem tudja) befizetni a szükséges manát a 6., 7. és 8. fordulóban, a védő kap egy homokórát minden be nem fizetett manáért.

Példa: A támadónak 4 manát kell befizetnie a 7. fordulóban. 7 manája van, de úgy dönt, hogy 4-et igézetekre költ, így csak 3 manát fizet be. Ennek eredményeképpen a védő egy homokórát kap a be nem fizetett manáért.

EGY KÁRTYA HÚZÁSA A MANAPAKLIBÓL

Költség: -

Az 1. fázis során a támadó egy kártyát húz a mana-kártyák paklijából, hogy további manához jusson.



- A MANAPAKLI

A kártya meghatározza, hogy a támadó hány manát kap. Néhány manakártya a védőnek is biztosít bizonyos bónuszokat (plusz homokórákat, egységeket, stb.).

Miután a kártya kifejtette hatását, eldobásra kerül.

Ha a védő a manakártyának köszönhetően egy extra egységet kap, azt az erőd udvarára helyezzük.

Megjegyzés: Ha nincs rendelkezésre álló zöld (vagy vörös) egység, akkor a védő egy eggyel alacsonyabb szintű egységet kap (pl. egy zöld egységet egy vörös helyett).

A HALÁL OLTÁRÁNAK AKTIVÁLÁSA

Költség: 1 homokóra

A támadó becserélhet bármennyit a halál oltárán található csontvázkockák közül, hogy manához jusson (2 csontvázkockát 1 manáért). A csontvázkockák ezáltal kikerülnek a játékból.



- A HALÁL OLTÁRÁNAK KÁRTYÁJA

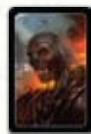
A HALOTTIDÉZŐ KÖNYVTÁRÁNAK AKTIVÁLÁSA

Költség: 1 homokóra

A támadó kicserélheti bármelyik igézetkártyáját, mely a játékban van. A kiválasztott igézet végleg kikerül a játékból és bármelyik kártyával helyettesíthető lesz a halottidéző könyvtárából (a barna „II” és a vörös „III” jelölésű kártyákból is választhatunk).

A halottidéző könyvtárának aktiválásával a támadó átrendezheti igézetkártyáinak sorrendjét.

A támadónak sosem lehet hatnál több igézetkártyája játékban.



- AZ IGÉZETPAKLI

A VÉDŐ BESZERZÉS FÁZISA:

Megjegyzés: A Stronghold: Undead játékában a védő nem kap egyetlen kő falemet sem a beszerzés fázisa során!



AZ ALAP HOMOKÓRÁK KIOSZTÁSA

A védő minden fordulóban homokórákat kap, melyeket akciókra költhet el a főtáblán. A homokórák száma az időtáblán látható (6 homokóra az első fordulóban, majd 2 homokóra minden egymást követő fordulóban).



TANÁCSJELZŐK KIOSZTÁSA

A védő megkeveri az ismétlődő számszerű pakliját, majd felfordítja a legfelső kártyát. Ennek a paklinak a kártyáin látható, hogy a védő hány tanácsjelzőt fog kapni (ez 1-3 lehet, melyet a kártya alján láthatunk).



A védőnek azonnal el kell osztania tanácsjelzőit a hat, játékban lévő tanácskártyája között (saját választása szerint).

Ebben a játékban az alapjáték nyersanyagjelzői lesznek a tanácsjelzők.

2. FÁZIS: IGÉZETEK

A 2. fázis során a támadó használhatja a játékban lévő 6 igézetkártya közül kiválasztott igézeitet.

A támadó az igézeteket csak a kártyák sorrendjében használhatja (balról jobbra).

Minden igézet fordulónként csak egyszer használható – a már elhasznált igézetek kártyáit a támadónak meg kell jelölnie a megfelelő számú manajelző ráhelyezésével.

A támadó úgy is dönthet, hogy egy fordulóban egy igézetet sem használ.

Minden igézet használata valamennyi manába kerül.

A támadó kifizeti a szükséges manákat és végrehajtja az igézet hatását.

A védő annyi homokórát kap, ahány manát a támadó az igézetre költött.



Minden alkalommal, amikor a támadó egy igézetet használ, a védőnek el kell használnia az összes homokórát, melyet az igézet következtében kapott.

Az igézetek teljes leírása az igézetkártyákon olvasható – 4 kártyát kivéve, melyeken csak egy rövidített leírás található. Ezeknek a kártyáknak a szabályait a következő oldalon részletezzük.



A PARANCSNOKI TANÁCS

A játék elején kiválasztott 6 tanácskártya 6 hadicselt jelképez, melyek a védő számára az egész játék folyamán elérhetőek lesznek. Mindegyik szabálya a tanácskártyán olvasható. A védő minden forduló beszerzési fázisában kap tanácsjelzőket, melyeket választása szerint szétoszt a tanácskártyák között. A védő bármikor dönthet úgy a forduló során, hogy berekeszti a tanácskozást – így nem fog több tanácsjelzőt kapni, viszont elkezdheti használni a tanácskártyákat.

Minden tanácskártyát csak egyszer lehet kijátszani, majd hatása kifejtését követően el kell azt dobni.

KÁRTYAMAGYARÁZATOK:

**CSONTHAJTÓ****Költség:** 2 mana**Előkészületek:** A támadó összekever 2 „talált” és 5 „nem talált” kártyát, majd az így kialakított paklit képpel lefelé a táblára helyezi.**Elhelyezés:** A támadó a paklit egy választása szerinti sánkra helyezi és lefedi egy csonthajtó jelzővel, hogy meghatározza az ostromgép típusát.**Távolság:** A csonthajtó az erődön belüli épületekre tud lőni.**Hatás:** A távolsági támadás során a támadó felfedi a találati pakli legfelső kártyáját. Ha az egy „nem talált” kártya, a csonthajtó célt téveszt. Távolsíts el a „nem talált” kártyát a játékból.

Ha az egy „talált” kártya, a csonthajtó célba talált. A támadó kiválaszt egy épületet az erődön belül (kivéve a Szobrot és a Kórházat), majd megjelöl az ott található akciók közül kettőt egy-egy csonthajtóval. A védőnek plusz egy homokórába fog kerülni ezeknek az akcióknak a végrehajtása. Ha a védő végrehajtott egy csonthajtóval ellátott akciót, a csonthajtót távolítsuk el róla.

Ezen kívül, ha a csonthajtó találatot visz be, egy ponttal meg kell emelnünk a pánik szintjét (ennek megfelelően mozgassuk a pániktábla jelzőjét).

Keverjük vissza a „talált” kártyát a csonthajtó paklijába.

Megjegyzés: A csonthajtó nem vehet célba egy olyan akciót, melyen már van csonthajtó.**Megjegyzés:** A „Hallucinációk” ígéret használatakor a csonthajtóval megjelölt akciók zárolásának költsége ennek megfelelően drágább lesz.**Megjegyzés:** A csonthajtók jelölésére használjuk az alapjáték katapultjelzőt.**Megjegyzés:** Csonthajtóként használjuk az alapjáték szürke homokóráit.**KÍSÉRTET BALLISTA****Költség:** 3 mana**Előkészületek:** A támadó összekever 2 „talált” és 5 „nem talált” kártyát, majd az így kialakított paklit képpel lefelé a táblára helyezi.**Elhelyezés:** A támadó a paklit egy választása szerinti sánkra helyezi és lefedi egy kísértet ballista jelzővel, hogy meghatározza az ostromgép típusát.**Távolság:** A kísértet ballista csak azokat a falszakaszokat tudja megcélzni, melyekkel az általa elfoglalt sáncot utak kötik össze.**Hatás:** A távolsági támadás során a támadó felfedi a találati pakli legfelső kártyáját. Ha az egy „nem talált” kártya, a kísértet ballista célt tévesztett. A „nem talált” kártyát eltávolítjuk a játékból. Ha az egy „talált” kártya, a kísértet ballista célba talált. A kísértet ballista foglyul ejt minden védő egységet, amely a megcélzott falszakaszon volt, átmozgatja őket az általa elfoglalt sánc-hoz, majd átalakítja azt az annak megfelelő támadó egységre (pl. egy íjászból kísértet lesz). Ha vannak támadó egységek is az adott falszakaszon, közülük a legerősebb elpusztul és átkerül a halál oltárára (és úgy kezeljük, mint egy csonthajtó kockát).

Ezen kívül, ha a kísértet ballista találatot visz be, egy ponttal meg kell emelnünk a pánik szintjét (ennek megfelelően mozgassuk a pániktábla jelzőjét).

Keverjük vissza a „talált” kártyát a kísértet ballista paklijába.

Megjegyzés: A kísértet ballista jelölésére használjuk az alapjáték ballista jelzőt.**Megjegyzés:** A foglyul ejtett egységekhez használjuk a védő egységének kockáját (figyelmen kívül hagyva, hogy nagyobb, mint a támadó egységei).**SÁRKÁNYKÍSÉRTET****Költség:** 2 mana**Elhelyezés:** A támadó egy sárkánykísértet jelzőt helyez a sárkánykísértet kártyájára.**Hatás:** Az ostrom során a sárkánykísértet lecsökkenti a kapu ellenállását a kártyán lévő sárkánykísértet jelzők számának és az aktuális pánik szint értékének együttes összegével. A kapuellenállás jelzőjét ennek megfelelően állítsuk át.

Példa: A sárkánykísértet kártyáján 2 jelző van, a pániksint pedig 3-as. Ezért a sárkányfantom támadási értéke összesen 5 lesz.

A sárkánykísértet támadási értéke nem haladhatja meg az 5-öt.

A kapu lerombolódik, ha ellenállása eléri a 0-át. Minden lerombolt kapuért:

- a pánik szintjét a játék végéig megnöveljük 1-gyel – ezt minden forduló elején a pániktáblán jelöljük.
- Ha a kapun volt keresztjelző, a kereszt is lerombolódik – tegyük vissza a jelzőt a készletbe.

A harmadik kapu lerombolása az erődbe való betörést jelenti, mellyel teljesülnek a támadó győzelmi feltételei.

**HALLUCINÁCIÓK****Költség:** 2 mana**Hatás:** A támadó akárhány helyszínről átmozgathatja kísérteteit egy erődön belüli épületre, hogy zárolja az épület egyik akcióját (a kísérteteket a tábla különböző helyeiről mozgathatja át).

Ennek a végrehajtásához annyi kísértet lesz szükség, ahány homokórába a zárolni kívánt akció kerül. A védő úgy szabadíthatja fel az akciót, ha befizet annyi homokórá, ahány kísértet az adott akciót zárolja.

Hallucináció segítségével egyszerre legfeljebb három akció lehet zárolva.

Megjegyzés: Ha egy csonthajtó miatt az akció költsége megnövekedett, annak megfelelően a zároláshoz szüksége kísértetek száma is megnő.**Megjegyzés:** Ha a védő már helyezett homokórá egy akcióra, az nem módosítja az adott akció zárolásának (vagy felszabadításának) költségét.**Megjegyzés:** A védő úgy is felszabadíthatja az akciót, hogy több fordulóban keresztül helyezi oda a homokórákat.**Megjegyzés:** Ha egy akciót hallucinációval zároltak, nem lehet újra zárolni addig, míg az első érvényben van.

EGYÉB MEGJEGYZÉSEK A

KÁRTYÁKKAL KAPCSOLATBAN:

STRIGA ODÚ – Ha nincs elég hely egy íjász számára egy adott sáncon, az íjász meghal.**KÁPRÁZATOS FÉLELEM** – Egy vámpír a rendes szabályok szerint megnövelheti a káprázatos félelemmel megidézett kísérteteket.

3. FÁZIS: AKTIVÁLÁS



- AZ AKTIVÁLÁS
KÖVETELMÉNYÉNEK JELE

A támadó néhány igézetét (melyeken az aktiválás követelményének jele látható a bal alsó sarokban) aktiválni kell ahhoz, hogy hatása életbe lépjen egy adott fordulóban. Az aktív igézeteket azzal jelöljük, hogy a hozzájuk tartozó kártyákra vagy a táblán lévő jelzőkre manajelzőket helyezünk (a manajelzőket a készletből vesszük el). Az igézetek csak a forduló végéig maradnak érvényben.

EGY IGÉZET AKTIVÁLÁSA:

Költség: 1 mana

(**Megjegyzés:** a védő nem kap érte homokórát)

Hatás: minden kártya / táblán lévő jelző (mely az igézethez kapcsolódik) aktiválódik.

EGY ÚJONNAN HASZNÁLT IGÉZET
AUTOMATIKUS AKTIVÁLÁSA:

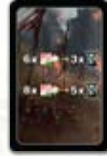
Az olyan igézet (igézetek), melyet a 2. fázisban használunk, automatikusan aktívvá válik a forduló végéig. Ez a fajta aktiválás azonban csak egy olyan jelzőre / kártyára vonatkozik, melyet a kérdéses igézet érint (az, amit éppen a táblára helyeztek). Ez nem vonatkozik az olyan esetleges jelzőkre, melyek a korábbi fordulóokban kerültek lehelyezésre.

Példa: A támadó már elhelyezte két dobjelzőjét a táblára (korábbi fordulóokban). A játékos még egyszer használja a Dobok igézetét és egy új dobjelzőt helyez a táblára. Az újonnan lehelyezett dobjelző automatikusan aktiválódik, míg a másik kettő inaktív marad. A másik két dobjelző aktiválásához a támadónak egy manát kell befizetnie. Egy későbbi fordulóban a támadó már három dobjelzőt tud aktíválni egyetlen mana felhasználásával.

4. FÁZIS: A TÁBOR ÉS A MOZGÓSÍTÁS

ÚJ EGYSÉGEK

Ennek a fázisnak az elején a támadó véletlenszerűen húz 14 egységet a zsákból – ezeket az egységeket fogja mozgósítani a fázis következő lépéseként.



MOZGÓSÍTÁSI LEHETŐSÉGEK

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alapjáték szabályaiban ismertetett kisebb és nagyobb mozgósítás segítségével mozgósítható egységek száma megváltozott. A Stronghold: Undead játékában a kisebb mozgósítással a támadó 6 egységet mozgathat el minden sáncról és gyülekezőhelyről, a nagyobb mozgósítással pedig 8 egységet mozgathat ugyanígy.



A TÁBOR

A 4. fázis táborra vonatkozó szabályai teljesen azonos az alapjáték szabályaival.

5. FÁZIS: OSTROM

AZ OSTROM LÉPÉSEI

Az ostrom fázisát meghatározó szabályok a következőképpen frissültek:

I - Távolsági támadás

1. fokozat – Ágyúk és ismétlő számszeríjak
2. fokozat – Kísértet ballisták és csonthajítók
3. fokozat – Az íjászok harca a csontvázakkal
4. fokozat – A striga odúban lévő kísértetek elfogják az íjászokat

II - Közelharc

1. fokozat – A papok eltaszítják a vámpírokat
2. fokozat – Megszentelt föld
3. fokozat – Az üstök megölik a csontvázakat
4. fokozat – Karók
5. fokozat – A káprázatos félelemjelzők felfedése, az erőfölény kiszámítása
6. fokozat – A kórház

III - A kaputorony

A sárkánykísértet a szabályoknak megfelelően megtámadja a kaput.

6. FÁZIS: PÁNÍK



A 6. fázis elején a játékosok ellenőrzik a pánik aktuális szintjét a pániktáblán. Ha nulla fölött van, a védőnek meg kell kevernie a pánikpaklit és az aktuális pánik szintjével azonos számú kártyát kell belőle húznia. Minden felhúzott kártyát a tábla mellé kell helyeznünk – ezek mindegyike a következő fordulóra fog vonatkozni. A pánikkártyákat csak azután tesszük vissza a paklijukba, ha már kifejtették hatásukat. A 6. fázis végén a pánik szintjét visszaállítjuk nullára (esetleg 1-re vagy 2-re, ha már egy vagy két kaput leromboltak).

Megjegyzés: A negatív pániksint bónuszt ad a védőnek, de nem biztosít semmi egyéb bónuszt (pl. ha a pánik szintje -3, a védő biztonságosan átvészselhet egy hárompontos növekedést is, és a pánik szintje még mindig csak 0 lesz).

Megjegyzés: Ha a „Kétségbeesés” igézet kijátszása kerül, tegyük félre a felső két kártyát, mielőtt megkeverjük a pánikpaklit, majd tegyük vissza őket a pakli tetejére.

Megjegyzés: A pánik szintje sosem haladhatja meg a 6-ot vagy a -6-ot.

Megjegyzés: Ne feledjük, hogy a védőnek plusz 1 kártyát kell húznia, ha a „Kétségbeesés” igézet kijátszása kerül.



A PÁNIKTÁBLA

7. FÁZIS: TAKARÍTÁS

Távolítsunk el minden olyan jelzőt, mely olyan képességeket jelölt, amely a forduló végéig volt érvényben.

A támadó eltávolít minden manajelzőt, mely egy igézet használatát jelölte.

A támadó eltávolít minden manajelzőt, mely egy jelölő / igézetkártya aktiválását jelölte a táblán.

A védő eltávolít minden homokórát, mely az adott fordulóban végrehajtott akciókat jelölték.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a játékban bármikor legalább egy támadó egység bejut az erődbe (vagy ha a harmadik kapu lerombolásra kerül), a játék azonnal véget ér és a támadó győz. Ha viszont a támadó nem tud betörni az erődbe a 8. forduló végéig, a védő lesz a győztes.

A VÉDŐ ÚJ ÉPÜLETEI

A Stronghold: Undead módosít néhány épületet és a rendelkezésre álló akcióikat.



A KOVÁCSMŰHELY



ÁGYÚ

Költség: 3 homokóra

Elhelyezés és hatás: Lásd az alapjáték szabályait.



CSONTVÁZ ÜST

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés és hatás: Orkok helyett a csontvázakat veszi célba. Egyéb tekintetben az ork üst szabályai maradnak érvényben.



KERESZT

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés: A keresztjelölőt az egyik kapura helyezzük (az elsőt a külső kapura kell helyeznünk, a másodikat a középsőre, a harmadikat pedig a belsőre).

Hatás: Minden kereszt +1 bónuszt ad a Beszéd akciójához, ha a beszédet tartó pap a Szobron áll (minden játékban lévő kereszt egy ponttal csökkenti a pánik szintjét).



PALLÓ

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés: A pallójelzőt két falszakasz közé helyezzük az erőd ugyanazon oldalán.

Hatás: Az egységek és hősök (papok) mozgatása a pallóval összekötött falszakaszok közt ingyenes lesz (nem kell érte homokórával fizetni).



ASZTALOSMŰHELY



ISMÉTLŐ SZÁMSZERÍJ

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés: A védő az egyik választása szerinti toronyba helyezheti az ismétlő számszeríjat.

Távolság: Az ostrom során az ismétlő számszeríj az erőd vele azonos oldalán lévő gyülekezőhelyen, vagy a vele szomszédos vagy szemben lévő sáncnál tartózkodó vámpirokat célozza meg.

Hatás: A védő kiválasztja a megcélzott helyszínt, majd felfedi az ismétlő számszeríj találati paklijának legfelső lapját. A vörös kártya találatot jelöl, a kék kártya pedig azt jelenti, hogy célt tévesztett. Egy találat egy vámpírt pusztít el (más egységet nem célozhat meg).



KŐ FALZAKASZ

Költség: 1 homokóra

Elhelyezés: A védő egy kő falszakaszt helyez az egyik, választása szerinti falra.

Hatás: Egy kő falszakasz elem 1-gyel megnöveli a védő erejét az adott falszakaszon.



KARÓK

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés: A védő egy karójelzőt egy választása szerinti toronyba helyez.

Hatás: Az ostromfázis során a védő feláldozhatja bármelyik egységét, mely a karójelzővel megjelölt toronnyal szomszédos várfalon tartózkodik, hogy elpusztítsa az összes vámpírt azon a falszakaszon. Minden karójelző fordulónként csak egyszer használható.



KAPU MEGERŐSÍTÉS

Költség: 1 homokóra

Hatás: Minden kapu megerősítés megnöveli a kapu ellenállását 1-gyel. Egy kapu ellenállása legfeljebb 8 lehet.



A FELDERÍTŐK SZÁLLÁSA



BEVETÉS

Költség: 2 homokóra

Hatás: A bevetés akciója legfeljebb 3 csontvázat öl meg egy kiválasztott sáncon.



FELIRAT

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés: A feliratjelzőt a védő egy választása szerinti falszakaszra helyezi (a jelzőt helyezük az arra a mezőre, melyet az alapjátékban a támadó felszerelésének tartottunk fenn).

Hatás: A feliratjelzővel ellátott falon minden kísértet elveszti lebegési képességét. Minden kísértet, mely azon a falszakaszon tartózkodott, a lebegési képességének köszönhetően automatikusan elpusztul, amikor a jelzőt lehelyezzük.



CSAPDA

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés: A védő a csapdajelzőt egy választása szerinti útra helyezi.

Hatás: A támadó ezt az utat csak akkor használhatja, ha összesített ereje legalább 4. A mozgás során a csapda összesen 4-es erőnek megfelelő egységet pusztít el. Ezután azonnal lekerül a tábláról és visszakerül a védő készletébe. A támadó választja ki, hogy a csapda melyik egységeit pusztítsa el (figyelembe véve, hogy összesen legalább 4-es erejű egységet kell feláldoznia). A csapdák által elpusztított egységeket beleszámítjuk a mozgósítható egységek számába.

Ha egy kísértetet vagy egy vámpírt eltámasztanak egy várfaltól és áthalad a csapdán, az automatikusan elpusztul.



OSTROMGÉP MEGRONGÁLÁSA

Költség: 2 homokóra

Hatás: Lásd az alapjáték szabályait.



A KATEDRÁLIS



A SZENT

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés: A szentjelzőt a védő egy választása szerinti sánkra helyezi (arra a mezőre helyezzük, melyet az alapjátékban a fedezék számára tartottunk fenn). A szentjelző a forduló végéig a sáncon marad.

Hatás: A támadó nem mozgathat el egy egységet sem a szentjelzővel ellátott sánctól. Ha viszont azt szeretné, ehhez a sánchoz mozgathat egységeket.



ÖRDÖGÜZÉS

Költség: 2 homokóra

Hatás: A védő kiválaszt egy vámpírt a táblán. A vámpír kísértetté alakul át – vegyünk el egy kísértetkockát a tábla mellett lévő plusz egységekből.



MEGSZENTELT FÖLD

Költség: 2 homokóra

Elhelyezés: A védő a megszentelt földjelzőt egy választása szerinti sánkra helyezi (arra a mezőre helyezzük, melyet az alapjátékban a fedezék számára tartottunk fenn).

Hatás: Az ostrom során a megszentelt földjelző elpusztítja az adott sáncon lévő legerősebb egységet.



TASZÍTÁS

Költség: 2 homokóra

Hatás: A védő eltaszít legfeljebb 4 kísértetet bármelyik falszakasztól a sánckokhoz. A támadó választja ki, hogy az eltaszított kísértetek melyik úton térnek vissza.

Megjegyzés: Ha nincs a lehetséges sánckokon elég hely egy eltaszított kísértet számára, az a kísértet azonnal elpusztul.



A BARAKKOK

A Stronghold: Undead játékában egy új kiképzési akcióra lesz lehetőségünk:



EGY PAP KIKÉPZÉSE

Költség: 2 homokóra

Hatás: A védő eltávolítja bármelyik egységét a barakkokból és egy papjelzővel helyettesíti azt.



AZ ŐRTORONY

Az őrtornyot a Szobor fogja helyettesíteni.



A SZOBOR

A szobor egy új épület, mely az őrtornyot helyettesíti. Egyetlen célja, hogy a rajta álló pap beszédéhez bónuszt biztosítson (lásd a pap akcióit a részletes leírásért).



A KÓRHÁZ

A Stronghold: Undead játékában csak egy egység gyógyulhat fel a kórházban egy forduló alatt.



A DÍSZŐRSÉG

A díszőrség a Stronghold: Undead játékában nem vesz részt.

Fordította és szerkesztette a **Játékmaster Társasjáték-bolt** megbízásából: **X-ta** Lektorálta: **Artax**

JÁTÉKTERVEZŐ: Ignacy Trzewiczek
 JÁTÉKSZABÁLY: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek
 A TÁBLÁK GRAFIKÁJA: Mariusz Gandzel (www.gandzelart.com)
 A DOBOZ GRAFIKÁJA: Sławomir Maniak
 A LAPKÁK GRAFIKÁJA: Mariusz Gandzel, Michał Oracz
 A KÁRTYÁK GRAFIKÁJA: Mariusz Gandzel, Sławomir Maniak
 A SZABÁLY GRAFIKÁJA: Mariusz Gandzel
 A JÁTÉK GRAFIKÁJÁNAK ÖTLETE ÉS TERVEZÉSE: Michał Oracz
 FORDÍTÁS: Artur Salwarowski

KIADÓ: PORTAL, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
 tel./fax. (+48) (032) 334 85 38
 http://www.portalpublishing.eu, email: portal@wydawnictwoportal.pl



KÖSZÖNET: Szeretnénk köszönetet mondani minden tesztelőnek és azoknak az embereknek, akik hozzájárulta a játék jelenlegi állapotához: Asiok, Bard, Bazyn, Browarion, Cezner, Cirrus, Darken, Dominik, Edrache, Klemka, Nataniel, Neurocide, Maciek Janik, Merry, Melee, Michał Oracz, Monga, Mrówka, Ozy, Ryslaw, Squirrel, Tele, Tycjan, Tymek, Westwood, Woj_settlers, Zielu és mindenki, aki csak egy kicsit is segített a játékban. Külön köszönöm Rafal Szymanak és Yann Wenznek a számtalan óra tesztelését és vitát.