

SUMMONER WARS

MISTRZOWIE PRZYWOŁAŃ

FAQ i ERRATA 3.1 PL

SPIS ZAWARTOŚCI

1.0.0.0 GŁÓWNE ZASADY

2.0.0.0 PYTANIA SZCZEGÓŁOWE

2.1.0.0 Władcy Umysłów

- 2.1.1.0 Łamacz
- 2.1.2.0 Kontroler
- 2.1.3.0 Zwodząca
- 2.1.4.0 Gulldun
- 2.1.5.0 Kalu i Talu
- 2.1.6.0 Mentalna
- Wiedźma 2.1.7.0 Takullu

2.2.0.0 Jaskiniowe Gobliny

- 2.2.1.0 Berserker
- 2.2.2.0 Blarf
- 2.2.3.0 Fajter
- 2.2.4.0 Niepokonane Gobliny
- 2.2.5.0 Pożeracz

2.3.0.0 Płaszcz

- 2.3.1.0 Szumowina
- 2.3.2.0 Sin-Sin
- 2.3.3.0 Snajper
- 2.3.4.0 Szpieg
- 2.3.5.0 Admirał
- 2.3.6.0 Fiołek
- 2.3.7.0 Vlox
- 2.3.8.0 Podstępna Dywersja
- 2.3.9.0 Rewolwerowiec

2.4.0.0 Krasnoludy Głębinowe

- 2.4.1.0 Kusznik
- 2.4.2.0 Mag Kryształów
- 2.4.3.0 Gren
- 2.4.4.0 Kynder
- 2.4.5.0 Pozbawienie Magii
- 2.4.6.0 Strumień Magii
- 2.4.7.0 Górnik
- 2.4.8.0 Tundel

2.5.0.0 Upadłe Królestwo

- 2.5.1.0 Mroczna
- Ofiara 2.5.2.0 Dragos
- 2.5.3.0 Wymuszone
- Przywołanie 2.5.4.0 Żniwiarz
- 2.5.5.0 Ret-Talus
- 2.5.6.0 Skull

2.6.0.0 Plugastwo

- 2.6.1.0 Mutacje
- 2.6.2.0 Odraza
- 2.6.3.0 Szponiasty Mutant
- 2.6.4.0 Napomnienie Heretyków
- 2.6.5.0 Mutant Grozy
- 2.6.6.0 Opętanie Muru
- 2.6.7.0 Vomitus

2.7.0.0 Krasnoludy Gildii

- 2.7.1.0 Baldar
- 2.7.2.0 Obrońca
- 2.7.3.0 Gror
- 2.7.4.0 Halvor
- 2.7.5.0 Oldin

2.7.6.0 Torkur

2.8.0.0 Elfy Dżungli

2.8.1.0 Ogólne

2.8.2.0 Abu Szy

2.8.3.0 Pieśń Podstępu

2.8.4.0 Pieśń Pośpiechu

2.8.5.0 Pieśń Zaprzeczenia

2.8.6.0 Lwica

2.8.7.0 Makeinda Ru

2.9.0.0 Najemnicy

2.9.1.0 Ogólne

2.9.2.0 Kanałowe Przywołanie

2.9.3.0 Chan Quezo

2.9.4.0 Hulgorad

2.9.5.0 Kogar

2.9.6.0 Nieprzyjazna

2.9.7.0 Rallul

2.9.8.0 Mag Runów

2.9.9.0 Sairuk

2.9.10.0 Kamienny Płaszcz

2.10.0.0 Górcy Vargaci

2.10.1.0 Zbiórka

2.10.2.0 Pierwszorzędne Planowanie

2.10.3.0 Torodin

2.11.0.0 Elfy Feniksa

2.11.1.0 Spalenie

2.11.2.0 Ognista Bestia

2.11.3.0 Ognisty Smok

2.11.4.0 Strażnik

2.11.5.0 Hollis

2.11.6.0 Keisil

2.11.7.0 Melena

2.12.0.0 Piaskowe Gobliny

2.12.1.0 Krusk

2.12.2.0 Oszczepnik

2.13.0.0 Elfy Cienia

2.13.1.0 Malidala

2.13.2.0 Zwiadowca

2.13.3.0 Cienie

2.13.4.0 Przywołanie Nocy

2.13.5.0 Xaserbein

2.14.0.0 Bagienne Orki

2.14.1.0 Magik 2.14.2.0

Łowca 2.14.3.0

Opleciony Mur

2.14.4.0 Zdżiczały

2.15.0.0 Tundrowe Orki

2.15.1.0 Bragg

2.15.2.0 Szarżownik

2.15.3.0 Fajter

2.15.4.0 Zamrożenie

2.15.5.0 Lodowy Mur

2.15.6.0 Ragnor

2.15.7.0 Szaman

2.15.8.0 Zgniatacz / Ugg

2.16.00 Straż Przednia

2.16.1.0 Ogólne

2.16.2.0 Rycerz Gwardii

2.16.3.0 Kapłan

2.16.4.0 Rachel Loveguard

2.16.5.0 Strumień Przywołań

2.16.6.0 Boska Ochrona

3.0.0.0 Frakcje Przymierzy

3.1.0.0 Jaskiniowe Plugastwo

3.1.1.0 Kolczasty Mutant

3.1.2.0 Mutant Kości

3.1.3.0 Groteskowy Mutant

3.1.4.0 Mutant Legionu

3.2.0.0 Władcy Głębin

3.2.1.0 Gorgona

3.2.2.0 Kendre

3.2.3.0 Sowi Gryf

3.2.4.0 Odblokowanie

3.3.0.0 Upadłe Feniksy

3.3.1.0 Płonący Szkielet 3.3.2.0 Kultysta

3.3.3.0 Wymuszone nawrócenie 3.3.4.0 Z Popiołów

3.3.5.0 Zwiastun

3.3.6.0 Helkar

3.4.0.0 Cienie Dżunglii

3.4.1.0 Szaman

3.4.2.0 Tropienie

3.5.0.0 Płaszcz Piasków

3.5.1.0 Nagły Atak

3.5.2.0 Kamuflaż

3.6.0.0 Najemnicy z Bagien

3.6.1.0 Turt

3.7.0.0 Tundrowa Gildia

3.7.1.0 Lawina

3.7.2.0 Lodowy Golem

3.8.0.0 Straż Górską

3.8.1.0 Zmiana kształtu 3.8.2.0 Krzyżowiec

3.8.3.0 Obrońca

3.8.4.0 Boska Interwencja

4.0.0.0 ERRATA

4.1.0.1 Jaskiniowe Gobliny

4.1.0.2 Dzikus

4.1.0.3 Muk

4.1.0.4 Atak Goblńskiej Hordy

4.1.0.5 Rzut Kamieniem

4.2.0.0 Krasnoludy Gildii

4.2.0.1 Ulepszenie: Wieżyczka

4.2.0.2 Ulepszenie: Moździerz

4.3.0.0 Elfy Feniksa

4.3.0.1 Precyzyjny

4.3.0.2 Melena

4.4.0.0 Płaszcz

4.4.0.1 Ukryta Broń

4.4.0.2 Zdolność z Wydarzenia

4.5.0.0 Elfy Dżungli

4.5.0.1 Lwiarz

4.5.0.2 Karta pomocy

4.6.0.0 Plugastwo

4.6.0.1 Demagog

4.6.0.2 Zmackowany Mutant

4.6.0.3 Tarcza Nadziei

4.6.0.4 Zelota

4.7.0.0 Najemnicy

4.7.0.1 Prorok

4.7.0.2 Agent

4.7.0.3 Czyhacz

4.7.0.4 Zgrupowanie

4.7.0.5 Przebranie

4.8.0.0 Bagienne Orki

4.8.0.1 Magik

4.9.0.0 Władcy Umysłów

4.9.0.1 Zwodząca

4.9.0.2 Upadłe Królestwo

4.10.0.0 Ożywienie

4.11.0.0 Najemnicy z Bagien

4.11.0.1 Bagienne Królestwo

4.12.0.0 Tundra Gildia

4.12.0.1 Runy Spętania

4.13.0.0 Tundrowe Orki

4.13.0.1 Torgan

4.14.0.0 Piaskowe Gobliny

4.14.0.1 Zdolność z Wydarzenia

1.0.0.0 GŁÓWNE ZASADY

1.0.0.1 Czy zaczynam grę z jakimikolwiek kartami w ręce?

Nie.

1.0.0.2 Czy istnieje limit kart w ręce?

Nie. Standardowo podczas pierwszej fazy dobiera się do 5 kart. Jeśli w jakimkolwiek sposób masz więcej niż 5 kart w ręce – po prostu nie dobierasz nowych.

1.0.0.3 Które karty gracze mogą podglądać?

Gracze mogą przeglądać swoją rękę (oczywiście), wszystkie odkryte karty na Polu Bitwy oraz obu Cmentarzyskach. Mogą też przejrzeć swój Stos Magii. Nie wolno im jednak zmieniać kolejności kart na jakimkolwiek stosie czy cmentarzysku.

1.0.0.4 Który stos gracz może przeliczyć?

Gracz może przeliczyć karty w każdym ze Stosów Magii oraz na ręce każdego z graczy. Nie może natomiast przeliczyć kart w stosie doboru.

1.0.0.5 Jeśli karta Czempiona bądź Mistrza Przywołań odnosi się do siebie samej z nazwy, to czy zdolność ta wpływa na wszystkie karty o tej samej nazwie – np. jeśli mój przeciwnik posiada kopię takiej samej karty?

Nie. W tym przypadku odnosi się tylko do siebie. Żadnych innych kopii.

1.0.0.6 Kupiłem właśnie pierwszy Zestaw Uzupelniający! Jak działa budowa talii?

Zasady budowania talii znajdują się na 18 stronie instrukcji (20 stronie w instrukcji Przymierzy).

1.0.0.7 Niektóre karty działają „na początku twojej tury” - co to dokładnie znaczy?

Początek tury oznacza coś co dzieje się zaraz przed fazą doboru kart (lub fazą ruchu w pierwszej turze gry pierwszego gracza).

1.0.0.8 A „koniec tury”?

Zaraz po fazie Budowy Magii.

1.0.0.9 Czy mogę przywołać więcej niż 1 jednostkę naraz?

Możesz przywołać tyle jednostek ile chcesz, ale za każdą musisz być w stanie zapłacić punktami magii

(wg kosztu przywołania na karcie) oraz musisz mieć odpowiednią liczbę pustych pól sąsiadujących z

kontrolowanymi przez ciebie murami.

1.0.0.10 Zasady mówią, że jeśli zagrasz kilka wydarzeń, które nadają jednostkom

specjalne zdolności, zdolności te nie kumulują się. A co z wydarzeniami, które nie odnoszą się do specjalnych zdolności?

Wydarzenia, które nie nadają wymienionej z nazwy specjalnej zdolności, mogą się kumulować. Na przykład : można położyć 2 wydarzenia: Heroizm na jednej jednostce dodające jej +4 do wartości ataku.

Można też zagrać 2 Spalenia czy 2 Zamrożenia na jedną jednostkę.

1.0.0.11 Skąd będę wiedział, które wydarzenia się kumulują, a które nie?

Kiedy karta wydarzenia odnosi się do nadania konkretnej, nazwanej zdolności jednostce/jednostkom

(nazwa zdolności pisana jest z dużych liter), to takie zdolności nie kumulują się w przypadku zagrania

więcej niż 1 takiej karty. Karty nie posiadające wskazanych z nazwy zdolności, wywołują pewne efekty i

efekty te mogą się kumulować.

1.0.0.12 Jeśli zdolność nadaje jednostce możliwość kilkukrotnego ataku (takie jak Furia,

Szybki Atak czy Natarcie) to czy te dodatkowe ataki liczą się do mojego limitu 3 atakujących jednostek w turze?

Nie. Zasady odnoszą się do limitu trzech atakujących JEDNOSTEK w turze, a nie liczby wykonywanych przez nie ataków.

1.0.0.13 Co jeśli dwie zdolności uruchamiają się w tym samym czasie?

Gracz, który rozgrywa właśnie swoją turę, wybiera która zdolność zostanie rozpatrzona w pierwszej kolejności. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której jedna zdolność posiada słowo „natychmiast”, a

druga nie – wówczas, ta ze słowem natychmiast uruchamiana jest jako pierwsza.

1.0.0.14 Czy gracz może zaatakować puste pole albo rzucić mniejszą liczbą kości niż

wynika to z wartości ataku jednostki.

Nie.

1.0.0.15 Niektóre zdolności lub wydarzenia mówią, że można uruchomić je w „dowolnym momencie”. Czy mogę zrobić to np. w czasie rzutu kością, albo przed rozstrzygnięciem jakiegoś wydarzenia?

Nie. W „dowolnym momencie” oznacza, że można robić to w dowolnym momencie swojej tury (także

w trakcie ruchu) bądź pomiędzy poszczególnymi fazami tury przeciwnika.

1.0.0.16 Czy zniszczone Mury łądują na moim Stosie Magii , tak samo jak zniszczone Jednostki?

Tak.

1.0.0.17 Niektóre efekty zdolności i wydarzeń odnoszą się do jednostek. Czy dotyczą też murów?

Nie. Mury to nie jednostki. Efekty które dotyczą i murów i jednostek przeważnie odnoszą się po prostu do „kart”.

1.0.0.18 Czy gracz musi rzucać kością, aby zaatakować mur?

Tak.

1.0.0.19 Jeśli mam mur tuż przy krawędzi Pola Bitwy przeciwnika, czy mogę przywołać jednostkę na jego stronie Pola Bitwy?

Tak.

1.0.0.20 Czy mogę nie używać specjalnej zdolności Jednostki?

Generalnie specjalne zdolności nie są opcjonalne, z wyjątkiem zdolności, które wykonywane są „zamiast ataku”. Zdolności, które mają w tekście „zamiast ataku” zawsze są opcjonalne, tak samo jak jednostki posiadające w tekście słowo „możesz”, „może” jak np. „możesz poruszyć się o maksymalnie 2 dodatkowe pola”.

1.0.0.21 Kiedy zdolność specjalna mówi „zamiast ataku” jest używana, czy wlicza się

ona do limitu 3 atakujących jednostek w turze?

Tak. W czasie fazy ataku, możesz zaatakować 3 wybranymi jednostkami. Możesz wybrać czy zaatakują normalnie, czy w ramach limitu użyją swoich zdolności „zamiast ataku”.

1.0.0.22 Używają zdolności działającej w odległości „do X pól” , czy mogę liczyć te

pola na ukos?

Nie. W takich przypadkach liczysz pola tak, jakbyś poruszał się wg normalnych zasad (czyli nie na ukos – tylko w pionie/poziomie).

1.0.0.23 Czy można użyć zdolności ze słowem „możesz” u jednostek, których się nie kontroluje? Np jeśli miałbym poruszyć Kalal należącą do przeciwnika, czy mogę użyć jej zdolności i zajrzeć na wierz stosu doboru?

Nie. Tylko gracz kontrolujący kartę z opcjonalną zdolnością może jej użyć.

1.0.0.24 Czy po tym jak przeciwnik poruszy moją jednostkę, mogę użyć jej zdolności z

tekstem „po ruchu”? Na przykład, przeciwnik poruszył Kalal pod moją kontrolą, czy mogę po tym ruchu użyć jej zdolności? Czy może użyć jej mój przeciwnik?

Nie. Taką zdolność można użyć tylko jeśli ty poruszałbyś Kalal. Jeśli twoja Jednostka miałaby poruszyć Kalal w twojej turze (np. Kontroler), nawet poza normalną fazą ruchu, mógłbyś użyć zdolności Kalal, ponieważ to ty byłeś graczem wykonującym ruch. Możesz używać zdolności jedynie jednostek pod swoją

kontrolą. Jako, że twój przeciwnik w tym przypadku nie kontroluje Kalal, nie może użyć jej zdolności.

1.0.0.25 Czy frakcja inna niż Bagienne Orki może tworzyć Oplecione Mury?

Nie. Oplecione mury możesz tworzyć jedynie jeśli twój Mistrz Przywołań ma je wypisane na karcie pomocy.

Jeśli np. Takullu z pomocą Imitacji „ukradnie” kartę Wzrostu Pnączy od Muggluga, nie będzie mógł z jej

pomocą tworzyć Oplecionych Murów, gdyż nie ma ich na karcie pomocy.

1.0.0.26 Jeśli kilka kart ląduje w Stosie Magii w tym samym czasie (np. Blarf z położonymi pod spodem kartami), czy mogę zdecydować w jakiej kolejności na niego trafią?

Karty powinny trafić na stos w taki sposób w jakim znajdują się w stosie jednostki. Blarf w tym przypadku wyląduje na stosie magii jako pierwszy, a później kolejne karty, aż do wyczerpania stosu.

1.0.0.27 Kiedy atak bierze na cel kilka kart, czy rozstrzygam je „na raz” czy „po kolei”?

Znaczniki Obrażeń rozdzielane są jednocześnie, ale żadna karta nie jest usuwana z Pola Bitwy póki wszystkie

obrażenia nie zostaną położone. Jeśli np. Gror atakuje Szamana na Oplecionym Murze, może położyć pierwsze

dwa obrażenia na Oplecionym Murze, a następne na Szamanie albo odwrotnie, ale żadna karta nie trafi

na Stos

Magii póki wszystkie obrażenia nie zostaną rozdzielone.

1.0.0.28 Jak działa Strumień Przywołań?

Karta ta usuwa wierzchnie 3 karty z twojego Cmentarzyska i pozwala położyć je zakryte na wierzchu twojego Stosu Magii, jeśli tylko masz mniej jednostek na polu bitwy od przeciwnika.

1.0.0.29 Czy mogę zagrać kartę wydarzenia i nie wykonać jej efektu?

Możesz zagrać każdą kartę po wypełnieniu wszelkich wymagań potrzebnych do jej zagrania, nawet jeśli

efekt nie może zostać całkowicie wprowadzony. Możesz zagrać np. Strumień Przywołań jeśli tylko masz

mniej jednostek na polu bitwy od przeciwnika, nawet jeśli nie masz żadnych kart na cmentarzysku.

1.0.0.30 Czy zdolność „zamiast ataku” jest atakiem?

Nie, jest zdolnością wykonywaną „zamiast ataku”.

1.0.0.31 Czy bycie celem ataku jest tym samym co bycie zaatakowanym? Czy atakowanie Jednostki jest tym samym co wybieranie ją za cel?

Tak i Nie – Dla Jednostki, która została zaatakowana jest to to samo. Jeśli zaś chodzi o zdolności Jednostki która atakowała, to zdania „Atakując Jednostkę...”, „Kiedy atakujesz jednostkę...” dotyczą

tylko konkretnej zaatakowanej (zadeklarowanej) Jednostki a nie tych, które również stały się celem.

1.0.0.32 Co dzieje się z kartami pod jednostką, jeśli zmienia się gracz, który ją kontroluje?

Nic – pozostają pod jednostką. Jeśli karty te wiążą się z pewnymi bonusami, takie jak Lodowa Zbroja, czy

karty wydarzeń, nowy, kontrolujący daną kartę gracz, może normalnie z nich korzystać.

1.0.0.33 Jeśli karta wydarzenia wpływa na wszystkie jednostki pod kontrolą gracza do

końca jego tury, czy bonus ten dotyczy tylko jednostek, które były na polu bitwy w

momencie zagrania karty, czy także takich, które dostały się pod jego kontrolę później?

Każda jednostka pod kontrolą gracza, nawet jeśli znalazła się pod nią, w późniejszym etapie tury otrzymuje bonusy związane z danym wydarzeniem.

1.0.0.34 Jaka jest różnica pomiędzy pustym, a niezajętym polem?

Puste pole to pole bez żadnej karty. Niezajęte pole to pola nie mające na sobie jednostki, która mogłaby

się na nich znajdować. Np. pole z Oplecionym Murem, a bez jednostki na nim, jest polem niezajętym, ale

nie jest polem pustym. Pole z normalnym murem, nie jest puste i niezajęte, gdyż jednostka pod żadnym

pozorem nie może na takim polu leżeć.

1.0.0.35 Kiedy atak uważany jest za rozstrzygnięty?

Atak nie jest uznawany za rozstrzygnięty dopóki nie zliczone zostaną trafienia, nie rozdzielone zostaną znaczki obrażeń, zniszczone jednostki nie zostaną usunięte, a wszelkie zdolności działające w tym czasie nie zostaną rozstrzygnięte. Jeśli więc zdolność następuje w trakcie położenia obrażeń bądź w momencie zniszczenia jednostki – atak jest rozstrzygnięty dopiero po całkowitym rozpatrzeniu efektów takiej zdolności.

PYTANIA SZCZEGÓŁOWE

2. 1.0.0 WŁADCY UMYSŁÓW

2.1.1.0 Łamacz

2.1.1.1 Na które cmentarzysko trafiają karty będące celem Złamania pamięci?

Karty odrzucone przez Łamacza lądują na cmentarzysku gracza, który go kontroluje. **2.1.2.0 Kontroler**

2.1.2.1 Czy Kontroler może użyć Telekinetycznego Uderzenia na Kontrolera kontrolowanego przez innego gracza?

Nie. Zdolność ta mówi, że żaden Kontroler nie może być jej celem – niezależnie od tego, kto go kontroluje.

2.1.3.0 Zwodzająca

2.1.3.1 Jeśli wroga, podstawowa jednostka na początku mojej tury stoi na polu sąsiadującym z jedną z moich Zwodzających, a ja obejmę nad nią kontrolę później w tej samej turze, czy mogę przy jej pomocy ruszać się i atakować?

Nie. Zdolność Zwodzającej sprawdzana i wykonywana jest na początku każdej tury i trwa przez całą turę. Nawet jeśli dotknięta jej działaniem jednostka, staje się później przyjazna, wciąż nie może się poruszać ani atakować do końca tury.

2.1.3.2 Co jeśli przyjazny gracz prowadzący Elfy Feniksa rozpoczyna turę z Keisil na polu sąsiednim do wrogiej jednostki podstawowej, która sąsiaduje z moją Zwodzającą?

Jako, że Płomień Nawrócenia i Oszołomienie uruchamiają się w tym samym czasie, a gracz Elfów rozpoczyna swoją turę, może on wybrać, aby jego zdolność zadziałała pierwsza. „Nawrócona” jednostka nie jest już wówczas wroga, więc Oszołomienie nie zadziała.

2.1.3.3 Jeśli Zwodzająca zostaje zabita bądź przesunięta po rozpoczęciu tury, ale przed poruszeniem lub zaatakowaniem przy pomocy oszołomionej jednostki, czy mogę ruszyć bądź zaatakować oszołomioną jednostką? Co jeśli zmieni się gracz kontrolujący tę jednostkę (np. w wyniku działania Kontroli Umysłów)? Co jeśli zmieni się gracz kontrolujący Zwodzającą?

Nie. Jednostka oszołomiona została na początku tury. Nawet jeśli Zwodzająca została usunięta (np. kartą Spalenia), to ta jednostka wciąż jest oszołomiona i nie będzie mogła się ruszać i atakować w swojej turze. To samo jeśli zmieni się kontrolujący tę jednostkę. I tak samo jeśli zmieni się kontrolujący Zwodzającą – oszołomiona jednostka wciąż nie będzie mogła atakować ani się ruszać.

2.1.3.4 Czy Oszołomienie przeciwdziała przeniesieniu jednostki (np. w wypadku działania Musztry) lub zamieniona miejscami (np. w wyniku zdolności Podstępny)? Jeśli nie, czy wcześniej oszołomiona Jednostka, może ruszyć się po przeniesieniu?

Oszołomienie nie blokuje przemieszczenia jednostki w takich przypadkach. Blokuje ono jedynie możliwość jej ataku i poruszania się. Jeśli oszołomiona jednostka zostanie przeniesiona w miejsce nie sąsiadujące ze Zwodzającą, wciąż nie może się ona poruszać i atakować do twojej następnej tury.

2.1.4.0 Gulldun

2.1.4.1 Czy wrogi Admirał z armii Płaszczy może użyć swojej zdolności, żeby zablokować Przejęcie Umysłu Gullduna?

Tak. Położenie Znaczników Obrażeń zawsze następuje przed sprawdzeniem czy dana jednostka została przez nie zniszczona. W związku z tym, że zdolność Admirała uruchamia się w fazie kładzenia znaczników obrażeń, może uratować jednostkę przed działaniem zdolności Gullduna, która rozpatrywana jest po rozłożeniu znaczników.

2.1.5.0 Kalu i Talu

2.1.5.1 Jeśli jeden z dwójki zostaje zniszczony to w związku ze zdolnością bliźniaków, na który stos magii ląduje ten drugi zabity w wyniku jej działania?

Brat zniszczony nie zniszczony w wyniku bezpośredniego ataku, a w wyniku działania

ich specjalnej zdolności, trafia na stos magii kontrolującego go gracza.

2.1.5.2 Jeśli Kalu i Talu zostają zniszczeni atakiem jednostki, której zdolność uruchamia się w wyniku zniszczenia innej jednostki (jak np. Sadzenie Pnączy Splubba), to czy zdolność ta odpala się dla nich obu?

Nie. Drugi z bliźniaków ginie w wyniku działania zdolności brata, nie przeciwnika.

2.1.6.0 Mentalna Wiedźma

2.1.6.1 Jeśli używasz Imitacji na Ret-Talusa, czy możesz przywrócić jednostkę Upadłego Królestwa? Jeśli tak, z którego Cmentarzyska może ona pochodzić? Czy możesz przywrócić taką jednostkę na polu sąsiadującym z Ret-Talusem?

Tak, jest to możliwe. Musiałaby ona pochodzić z Cmentarzyska gracza kontrolującego Wiedźmę. Musi być ona przywołana na polu sąsiadującym z Wiedźmą, jako, że to Wiedźma przejęła teraz imię Ret-Talusa.

2.1.6.2 Jeśli Mentalna Wiedźma „skopiuje” Selundara, co wówczas się dzieje? Jeśli nie sąsiaduje z żadną wrogą jednostką w fazie ruchu, to czy otrzymuje jego zdolność?

Jako, że na początku tury Mentalna Wiedźma nie była Selundarem, to nie może skorzystać z jego zdolności, jako, że nie spełniła ku temu warunków.

2.1.6.3 Co się dzieje jeśli Wiedźmy kopiują Żniwiarzy i otrzymują karty pod siebie? Czy karty te zostają pod nimi kiedy tura dobiega końca? Czy liczą się do ataków w następnych turach? Czy liczą się kiedy „skopiuje” się inną podobną zdolność (np. Blarfa) ?

Karty zostają pod Wiedźmą. Nie liczą się jednak do ataków w kolejnych turach, chyba, że wiedźma znów skopiuje Jednostkę, której zdolność korzysta w jakiś sposób z kart pod nią. Jeśli Wiedźma zostaje zniszczona, wszystkie karty pod nią standardowo trafiają na stos magii gracza, który ją zniszczył.

2.1.6.4 Czy mogę użyć Lewitacji Gwalarka, aby poruszyć Mentalną Wiedźmę, która wcześniej zdobyła zdolność „Tratowanie”, nad Czempionem lub Mistrzem Przywołań i zadać im obrażenia?

Tak.

2.1.7.0 Takullu

2.1.7.1 Czy Takullu otrzyma obrażenia używając Odwołania na własnej Czarciej Łapie?

Nie, ponieważ Czarcia Łapa jest odrzucana, a nie niszczona.

2.2.0.0 JASKINIOWE GOBLINY

2.2.1.0 Berserker

2.2.1.1 Czy Berserker goblinów musi zaatakować wszystkie jednostki, z którymi sąsiaduje? Karta mówi, że „może” zaatakować wszystkie, z którymi sąsiaduje. Czy znaczy to, że mogę albo zaatakować normalnie jedną kartę, albo wszystkie sąsiadujące, czy mogę po prostu wybrać kogo atakuje?

Jeśli gracz decyduje się atakować z użyciem zdolności, musi zaatakować wszystkie wrogie, sąsiadujące jednostki.

2.2.1.2 Czy podczas ataku Berserkerem Goblinów atakuje on sąsiednie jednostki tak długo, aż ich nie zabije?

Nie, atakuje każdą jednostkę raz.

2.2.1.3 Czy użycie wydarzenia Rzut Kamieniem powoduje, że Berserker może zaatakować oddaloną jednostkę, a później jeszcze wszystkie sąsiadujące?

Nie, może atakować jedną oddaloną jednostkę bądź wszystkie sąsiadujące jednostki wroga.

2.2.2.0 Blarf

2.2.2.1 Czy muszę ujawniać karty, które zagrywam pod Blarfa w wyniku działania jego zdolności?

Nie. Mogą one pozostać niejawne.

2.2.3.0 Fajter

2.2.3.1 Czy tekst zdolności Fajtera Goblinów oznacza, że mogą zaatakować tylko dwoma Fajterami w turze?

Tak jest. Nie więcej niż 2 fajterów może zaatakować w każdej turze – niezależnie od ich całkowitej liczby na polu bitwy.

2.2.4.0 Niezwycięzone Goblino

2.2.4.1 Czy wydarzenie to działa na wszystkie moje jednostki czy tylko na jedną?

Działa ono na wszystkie jednostki Jaskiniowych Goblinów, które kontrolujesz do twojej następnej tury.

2.2.5.0 Pożeracz

2.2.5.1 Co działa jako pierwsze – Karmienie czy Bezlitosny Fajtera?

Fajter działa jako pierwszy. Rozpatruje się go zaraz po normalnej fazie ataku (pomyśl o tym, jak o dodatkowej fazie ataku), później dopiero je Pożeracz.

2.3.0.0 PŁASZCZE

2.3.1.0 Szumowina

2.3.1.1. Czy Szumowina musi zaatakować karty aby uciec?

Tak.

2.3.2.0 Sin-Sin

2.3.2.1 Co się stanie jeśli użyje zdolności Sin-Sin na jednostce ze zdolnością działającą na koniec tury?

Jako gracz rozgrywający swoją turę, ty zdecydujesz, która zdolność zostanie rozpatrzona jako pierwsza. Znaczący to, że będziesz mógł użyć zdolności Wojownika Elfów Feniksa zanim stracisz nad nim kontrolę.

2.3.2.2 Jeśli użyje jej zdolności na Złodzieju z położoną na nim kartą nalotu, to czy wciąż może on poruszyć się o 5 pól?

Tak.

2.3.3.0 Snajper

2.3.3.1 Czy Snajper musi wykorzystać swój ruch, żeby użyć zdolności?

Nie.

2.3.4.0 Szpieg

2.3.4.1 Co się dzieje jeśli używam tej karty, a przeciwnik ma mniej niż 5 kart w stosie doboru?

Karta ta rozstrzygana jest w kolejnych etapach. Najpierw odkładasz pierwsze dwie karty na spodzie stosu doboru, później dwie na wierzchu, a na końcu jedną odrzucasz. Jeśli przeciwnik ma tylko 4 karty, to po prostu żadnej nie odrzucasz itd.

2.3.5.0 Admirał

2.3.5.1 Jeśli jednostka z dwoma punktami wytrzymałości otrzymuje 3 znaczniki obrażeń, jak wiele z nich zabiera na siebie Admirał?

Admirał otrzyma oczywiście 3. Sprawdzenie czy jednostka została zniszczona czy nie odbywa się póki wszystkie znaczniki są rozłożone na jednostce.

2.3.6.0 Fiołek

2.3.6.1 Czy Fiołek może zaatakować mur i zranić wszystkie jednostki pomiędzy

sobą a tym murem?

Tak.

2.3.7.0 Vlox

2.3.7.1 Czy mogę użyć Sztukmistrza Vloxa, aby przejąć nazwę i zdolność więcej niż jednej jednostki w turze?

Nie. Tylko jednej. Skoro zmienił swoją nazwę i zdolność to przecież nie może już użyć Sztukmistrza po raz drugi.

2.3.7.2 Czy mogę użyć tej zdolności w pierwszej turze gry?

Nie. Jeśli zaczynasz pierwszą turę gry jako pierwszy gracz, omijasz fazę wydarzeń w której zdolność następuje. Jeśli jesteś drugim graczem, to możesz jej użyć normalnie.

2.3.7.3 Czy mogę użyć Sztukmistrza, aby przejąć zdolność i nazwę jednostki Płaszcy, której nie kontroluję?

Tak. Tekst zdolności nie mówi, że musisz daną jednostkę kontrolować, co znaczy, że możesz też przejmować zdolności Płaszcy kontrolowanych przez przeciwnika.

2.3.7.4 Czy Vlox może przejąć zdolność Admirala i dzięki temu „przejmować” obrażenia?

Tak

2.3.7.5 Jeśli Vlox przejmie zdolność Łowcy Płaszcy Piasków, który posiada wiele zdolności, dzięki np. Zbiorowej Mentalności, czy Vlox zdobywa wszystkie jego zdolności?

Tak.

2.3.8.0 Podstępna dywersja

2.3.8.1 Jeśli jednostka kończy ruch przy więcej niż 1 murze, czy mogę wybrać, przy którym murze nie może być położona?

Tak

2.3.8.2 Rewolwerowiec

2.3.8.3 Czy Rewolwerowiec może użyć swojej zdolności, jeśli użyłem wcześniej Renegata by zaatakować w fazie ruchu?

Tak, jako że nikt w fazie ruchu się nie poruszył.

2.4.0.0 Krasnoludy Głębinowe

2.4.1.0 Kusznik

2.4.1.1 Czy zagranie karty muru uruchamia zdolność Kusznika?

Tak. Mur jest także wydarzeniem zagrywanym z ręki.

2.4.2.0 Mag Kryształów

2.4.2.1 Czy pojedynczy Mag Kryształów może skorzystać z wydarzenia Obudzić Ojca Kryształów dwa razy w tej samej turze?

Tak! Najpierw można obniżyć koszt podniesienia wartości ataku, a później obniżyć koszt przełożenia go na koniec fazy ataku.

2.4.3.0 Gren

2.4.3.1 Czy Gren jest w zasięgu 2 pól od siebie samego?

Nie. Jednostki nie są w zasięgu do siebie samych na potrzeby zdolności specjalnych.

2.4.4.0 Kynder

2.4.4.1 Jeśli Kynder popycha jednostkę i z jakiegoś powodu zostaje ona zniszczona, np. jeśli nie udało jej się wyrzucić +4 podczas schodzenia z Opleczonego Muru, to na jaki stos magii trafia ta jednostka?

Na stos magii gracza, który kontroluje kartę jaka dokonała zniszczenia. W tym wypadku trafiłaby ona na stos gracza kontrolującego Opleciony Mur.

2.4.4.2 Czy Kynder może poruszyć się o 1 pole, użyć zdolności i poruszyć się o kolejne?

Tak. Zdolność Kyndera może być użyta w dowolnym momencie tury gracza, co oznacza także „w trakcie ruchu”.

2.4.5.0 Pozbawienie Magii

2.4.5.1 Kiedy gracz używa Pozbawienia Magii, czy przeciwnik wciąż może przywoływać jednostki o koszcie przywołania równym zero?

Oczywiście. Tak długo jak nie potrzebuje do tego magii, może przywoływać jednostki.

2.4.6.0 Strumień Magii

2.4.6.1 Co się dzieje jeśli kładziesz jeden znacznik na jednostce, który to znacznik następnie zostaje przejęty przez Admirała? Czy mogę położyć drugi na Admirale?

Zdolność Admirała mówi, że może przyjąć obrażenie zamiast innej jednostki. Jeśli tak zrobi Admirał ma już znacznik obrażeń, więc nie otrzymuje drugiego. Ale oryginalny cel stracił swój znacznik więc może zostać wybrany za cel zdolności raz jeszcze i otrzymać obrażenie tak czy siak. Admirał nie będzie mógł już przejąć drugiego.

2.4.7.0 Górnik

2.4.7.1 Czy Górnik, który sąsiaduje z Obrońcą Krasnoludów Gildii może użyć Tunelu aby uciec? Czy używając Tunelu musi rzucić aby zejść z Opleczonego Muru?

Tak, może przemieścić się będąc w sąsiedztwie Obrońcy. Nie będzie też rzucał kością schodząc z opleczonego muru.

2.4.8.0 Tundel

2.4.8.1 Czy Tundel może atakować w turze, w której użył Medytacji?

Tak. Aby to zrobić nie zużywa swojego ataku, więc może go wykonać jeśli będzie jedyną atakującą jednostką

2.4.8.2 Czy muszę atakować z pomocą Tundela po użyciu Medytacji?

Nie. Jakakolwiek jednostka może zaatakować.

2.5.0.0 Upadłe Królestwo

2.5.1.0 Ogólne

2.5.1.1 Czy mogę atakować z pomocą jednostki, która została umieszczona na polu bitwy w trakcie aktualnej fazy ataku?

Tak. O ile nie przekroczysz tym samym limitu 3 atakujących jednostek na turę.

2.5.2.0 Mroczna Ofiara

2.5.2.1 Czy mogę użyć Mrocznej Ofiary nawet jeśli nie mam rannego Czempiona na polu bitwy?

Tak. Wykonałbyś wówczas jedynie pierwszą część wydarzenia (zniszczenie jednostki), nie wykonując drugiej.

2.5.2.2 Jak działa Mroczna Ofiara?

Po zagranii Mrocznej Ofiary, wybierz X jednostek. Zniszcz te jednostki. Wybierz czempiona. Wylecz X znaczników obrażeń z tego czempiona.

2.5.3.0 Dragos

2.5.3.1 Czy Wyssanie Życia Dragosa działa kiedy atakuje on Szkieleta Łucznika, który zostaje odrzucony w związku ze swoją zdolnością?

Tak, ponieważ Szkielet został zniszczony, nawet jeśli zmienia się miejsce w którym wylądował. Zdolność Dragosa uruchamia się w momencie zniszczenia.

2.5.4.0 Wymuszone Przywołanie

2.5.4.1 Czy mogę użyć tej zdolności nawet, jeśli Ret-Talus ma 3 lub

więcej znaczników obrażeń?

Tak, ale przegrasz grę jak tylko skończysz rozstrzygać działanie wydarzenia.

2.5.5.0 Żniwiarz

2.5.5.1 Co się dzieje kiedy Żniwiarz niszczy jednostkę, która miała pod sobą karty?

Zniszczona jednostka ląduje pod Żniwiarzem, ale wszystkie pozostałe karty spod zniszczonej jednostki idą na stos magii gracza, który zniszczył jednostkę.

2.5.6.0 Ret-Talus

2.5.6.1 Kiedy używam zdolności Ret-Talusa, czy mogę wybrać do przywrócenia na pole bitwy karty, których właśnie użyłem jako „opłatę” za uruchomienie zdolności?

Tak.

2.5.7.0 Skull

2.5.7.1 Czy rzucam za Strach kiedy poruszam Skulla na pole sąsiadujące z wrogą jednostką bądź kiedy przeciwnik przywołuje jednostkę na pole sąsiadujące ze Skullem?

W obu przypadkach - nie. Robisz to tylko kiedy przeciwnik poruszy się i wejdzie na sąsiadujące z nim pole.

2.5.7.2 Czy rzucam na strach przed czy po tym jak mój oponent rzuca za „Plagę” Szkodnika czy „Dopalacz” Szarżownika?

Strach działa pierwszy, w momencie wejścia. Dwie pozostałe na koniec ruchu.

2.5.7.3 Jeśli Słoń tratuje i wchodzi na pole sąsiednie do Skulla, które zajęte jest przez wrogą jednostkę, to co się dzieje?

W momencie wejścia na pole sąsiednie ze Skullem, Słoń musi rzucić na Strach. Tak długo aż słoń nie opuści pola, nie może zranić wrogiej jednostki. Jeśli zostaje odrzucony w wyniku Strachu, nie zadaje obrażenia wrogiej jednostce.

2.6.0.0 Plugastwo

2.6.1.0 Mutacje

2.6.1.1 Czy mutowanie jednostki tworzy z niej inną jednostkę? Np. a) czy długotrwałe efekty bądź wydarzenia działające na jednostkę, nadal działają, jeśli zostanie ona zmutowana (np. „Oszołomienie”)? b) Jeśli Tark wybierze jednostkę Plugastwa (zmutowaną bądź nie), blokując jej możliwość ataku na siebie, to czy po zmutowaniu wciąż nie może ona atakować Tarka, czy jednak może?

Tak, zmutowana jednostka w tym przypadku to inna jednostka. Jeśli jednostka zostaje zmutowana, to nie jest już Oszołomiona i może zaatakować Tarka.

2.6.1.2 Czy mogę położyć Mutację na zamrożonym mutancie? Jeśli tak, to czy idzie on na, czy pod kartę zamrożenia? Czy karta „Zamrożenia” powinna zostać odrzucona, czy gracz Plugastwa powinien wziąć ją do ręki?

Zamrożona jednostka nie traci swojej nazwy czy frakcji, co oznacza, że wciąż można położyć na niej kartę mutacji.

2.6.1.3 Czy karty mutacji traktowane są jako jednostki podstawowe na polu bitwy? Np. czy iluzoryczny wojownik może być wykorzystany, aby przyzwać mutację ze stosu magii?

Tak.

2.6.2.0 Odraza

2.6.2.1 Czy wykrzyczenie „Odrazaaaaaaaaaaaaaaaaaa!” przed rzutem kością

spowoduje, że wypadnie wyższy wynik determinujący jej wartość ataku na daną turę?

Oczywiście!

2.6.3.0 Szponiasty Mutant

2.6.3.1 Jaka jest wartość ataku Szponiastego Mutanta przeciwko zmutowanej jednostce?

Taka jak wartość punktów danej mutacji (karty na wierzchu).

2.6.4.0 Napomnienie Heretyków

2.6.4.1 Czy mogę użyć Kanałowego Spaczenia by zagrać Mutację przy pomocy Napomnienia Heretyków?

Nie. Nie wolno zagrać kolejnej karty jeśli poprzednie wydarzenie nie zostało do końca rozstrzygnięte. W tym przypadku Napomnienie Heretyków nie zostanie do końca rozstrzygnięte ponieważ nie zagrywasz karty mutacji, więc Kanałowe Spaczenie nie może zostać użyte.

2.6.4.2 Co jeśli użyje Napomnienia Heretyków na zmutowanej jednostce należącej do przeciwnika? Czy wciąż muszę zagrać nową mutację na starą? Jeśli tak, to czy wciąż obniżamy koszt przywołania o koszt mutacji, która już na jednostce jest?

Tak, wciąż musisz zagrać nową kartę mutacji z ręki na starą. I tak po raz drugi, obniżasz jej koszt o koszt mutacji już leżącej na danej jednostce.

2.6.5.0 Mutant Grozy

2.6.5.1 Jeśli użyje zdolności „zamiast poruszenia” jednostką sąsiadującą z Mutantem Grozy, to czy mogę go zaatakować?

Tak. Jednostka użyła zdolności zamiast ruchu ale nie zakończyła ruchu na polu sąsiednim z Mutantem Grozy, więc może go zaatakować.

2.6.5.2 Jeśli jednostka porusza się dwa razy, np. w wyniku działania Pieśni Pośpiechu – jeśli skończyła swój pierwszy ruch na polu sąsiadującym z Mutantem Grozy, a później poruszyła się raz jeszcze, to czy może go zaatakować?

Nie. Ostatecznie w tej turze wciąż zakończyła swój ruch na polu sąsiadującym z Mutantem więc nie może go zaatakować.

2.6.6.0 Opętany Mur

2.6.6.1 Czy karty można odrzucać z ręki w trakcie fazy doboru (aby odrzucić Opętany Mur), tak żeby po odrzuceniu wciąż dobrać do 5 na ręce?

Nie. Dobieranie do 5 kart jest jedną nieprzerywalną akcją. Dobiera się tak długo aż ma się na ręce 5 kart. W tym przypadku można natomiast odrzucić karty z ręki zanim zaczniesz się dobierać i wtedy dobrać do 5.

2.6.7.0 Vomitus

2.6.7.1 Czy Vomitus zabiera mi jeden z możliwych do wykonania ataków w turze, jeśli rzucę kością i okaże się, że w dystansie na jaki może zaatakować nie ma wrogiej jednostki?

Nie. Rzuca się na początku fazy, zanim zadeklaruje się atakujących.

2.7.0.0 Krasnoludy Gildii

2.7.1.0 Baldar

2.7.1.1 Jeśli Baldara zaatakuje Melena to, czy otrzymuje on dodatkowe obrażenie z jej „Płonącego Ostrza”?

Tak. Baldar blokuje obrażenia wynikające z ataku, obrażenie Meleny jest w dodatku do normalnych obrażeń pochodzących z ataku.

2.7.2.0 Obrońca

2.7.2.1 Czy wroga jednostka może przejść obok jednostki ze zdolnością Zwarcie?

Nie. Jak tylko znajdzie się na sąsiednim polu musi się zatrzymać i nie może się normalnie ruszyć.

2.7.2.2 Czy zdolność Obrońcy neguje zdolność Wojownika Elfów Feniksa bądź Sniiksa z Jaskiniowych Goblinów?

Zwarcie zapobiega jedynie poruszeniu się z dala od jednostki. Specjalne zdolności, które pozwalają zamienić miejscami czy położyć kartę w jakimś innym miejscu działają więc normalnie.

2.7.2.3 Czy Zwarcie działa na jednostki latające takie jak Archanioł?

Tak. Jeśli jednostka latająca zbliży się na pole sąsiadujące z Obrońcą, musi się zatrzymać.

2.7.3.0 Gror

2.7.3.1 Czy Gror musi atakować kartę sąsiadującą, aby skorzystać z Młotowstrząsu czy może wziąć na cel puste pole bądź samego siebie, aby trafić wszystko wokół.

Gror musi być w stanie zaatakować jakąś kartę, aby uruchomić Młotowstrząs.

2.7.3.2 Jeśli mój przeciwnik ma uruchomione działanie z wydarzenia Niepokonane Goblino, a ja zaatakuję Mur korzystając z Młotowstrząsu, czy wszystkie jednostki w jego zasięgu otrzymują tyle obrażeń ile mur, czy goblino otrzymują obrażenia tylko na wynikach +6?

Nawet jeśli Młotowstrząs nie bierze na cel jednostki goblinów pod wpływem działania Niepokonanych Goblinów, to i tak otrzymują one obrażenia na +6.

2.7.4.0 Halvor

2.7.4.1 Jeśli zdolność Halvora spowoduje położenie na nim tylu obrażeń, żeby go zniszczyć, czy wciąż może zaatakować? Kto zabiera go na stos magii?

Nie mógłby zaatakować gdyż zdolność uruchamia się przed atakiem – trafiłby więc natychmiast na stos magii gracza kontrolującego Halvora.

2.7.4.2 Jeśli Halvor zniszczy się w związku ze swoją zdolnością, to czy wciąż liczy się do limitu trzech atakujących jednostek w turze?

Tak. Aby uruchomić zdolność, musi najpierw zadeklarować atak.

2.7.5.0 Oldin

2.7.5.1 Czy zdolność Oldina działa tylko z kontrolowanymi przez niego murami?

Nie. Działa ze wszystkimi murami na polu bitwy, także Lodowymi czy Oplecionymi Murami.

2.8.0.0 ELFY DŻUNGLI

2.8.1.0 Ogólne

2.8.1.1 Czy Miti Mumwai albo Słoń mogą zakończyć swoje traktowanie na polu na którym znajduje się jednostka z 1 punktem wytrzymałości?

Nie. Poruszanie się przez karty oznacza, że musisz zakończyć swój ruch na niezajętym polu – zanim przyznane zostaną obrażenia.

2.8.2.0 Abu Szy

2.8.2.1 Czy Abu Szy może użyć Pieśni Wzrostu na sobie samym?

Teoretycznie tak, ale byłoby to raczej głupie, gdyż musi na to poświęcić swój atak.

2.8.3.0 Pieśń Podstępu

2.8.3.1 Czy mogę użyć Pieśni Podstępu na zamrożonej jednostce?

Tak. Jednostki z kartą Zamrożenia na sobie mogą zamieniać się miejscami z innymi. Karta Zamrożenia na nich zostaje.

2.8.4.0 Pieśń Pośpiechu

2.8.4.1 Czy jeśli użyje Pieśni Pośpiechu dwa razy podczas tury, to czy mogę poruszyć jednostką o 4 pola naraz.

Nie. Każdą z kart musisz rozpatrzyć osobno. Najpierw poruszając jednostkę o 2 pola przy pomocy jednej karty, a później o kolejne 2 pola przy użyciu drugiej. Są to osobne ruchy i każdy z nich trzeba zakończyć na pustym polu.

2.8.5.0 Pieśń Zaprzeczenia

2.8.5.1 Czy Pieśń Zaprzeczenia powstrzymuje _____?

Pieśń Zaprzeczenia neguje efekty zdolności specjalnych. Zdolności te znajdują się na kartach jednostek bądź są nadawane przez niektóre wydarzenia (wskazane są wtedy wyraźnie wielkimi literami) i efekty takich zdolności neguje ta Pieśń. Jednostka będąca pod jej wpływem nie może też otrzymać żadnych nowych na czas działania Zaprzeczenia.

2.8.5.2 Czy Pieśń Zaprzeczenia chroni jednostki przed działaniem Oszołomienia?

Nie. Oszołomienie uruchamia się na początku tury, po tym jak Pieśń Zaprzeczenia się skończyła.

2.8.5.3 Kiedy zaczyna i kończy działać Pieśń Zaprzeczenia?

Kończy się po tym jak kończy się tura przeciwnika i zanim rozpocznie się twoja.

2.8.6.0 Lwica

2.8.6.1 Czy możesz poruszyć wszystkie lwice w pierwszej turze gry, kiedy już osiągnąłeś limit 2 poruszających się jednostek.

Tak. Niezależnie od tury i limitu, wszystkie lwice mogą poruszyć się o maksymalnie 2 pola.

2.8.7.0 Makeinda Ru

2.8.7.1 Czy Makeinda Ru może użyć zdolności „Potężnego Strzału” jeśli jej pozycja zmieniła się w wyniku działania Pieśni Podstępu?

Tak. Teoretycznie się bowiem nie ruszyła.

2.8.7.2 Co jeśli zostanie poruszona w wyniku Pieśni Pośpiechu?

Wtedy już nie może skorzystać ze swojej zdolności.

2.8.7.3 Czy Potężny Strzał jest opcjonalny?

Nie. Jeśli się nie poruszy, jej wartość ataku wynosi 4.

2.9.0.0 NAJEMNICY

2.9.1.0 Ogólne

2.9.1.1 Czy najemnicy liczą się jako część mojej frakcji? Np czy używając Ataku Goblińskiej Hordy, Chan Quezo dodaje 1 do wartości ataku Fajtera, jeśli sąsiaduje z jego celem?

Nie. Najemnicy nie stają się częścią twojej frakcji, chyba, że fracją tą są Najemnicy, a twoim mistrzem przywołań np. Rallul.

2.9.2.0 Kanałowe Przywołanie

2.9.2.1 Czy podczas działania Kanałowego Przywołania Kamienne Golemy są zarówno murami, jak i jednostkami? Czy tylko murami?

Uważane są za jednostki i mury jednocześnie.

2.9.3.0 Chan Quezo

2.9.3.1 Czy jeśli Chan zaczyna swój ruch sąsiadując z krasnoludzkim Obrońcą, to czy może użyć „Plagi”?

Nie. Zwarcie zapobiega poruszeniu się, a „Plaga” uruchamia się po poruszeniu.

2.9.4.0 Hulgorad

2.9.4.1 Czy Gwalark może użyć Lewitacji, aby użył swojej zdolności „lecać” przez inne jednostki?

Hulgorad musi poruszyć się o trzy puste pola w linii prostej, aby użyć swojej zdolności. Jeśli „leci” przez jednostki, to nie porusza się po pustych polach, nie może więc skorzystać ze zdolności.

2.9.4.2 Jeśli w wyniku działania Sztycha, Hulgorad zamieni się z nim miejscami, to czy wciąż może użyć swojej zdolności?

To zależy. Hulgorad musi poruszyć się o 3 puste pola w linii prostej, a by to zrobić. Zamiana miejsc nie liczy się jako ruch.

2.9.4.3 Jeśli Uryk użyje swojej zdolności aby odsunąć Hulgorada o trzy pola, to czy uruchamia jego zdolność?

Nie. Hulgorad musi ruszyć się sam, aby z niej skorzystać.

2.9.5.0 Kogar

2.9.5.1 Jeśli zniszczę Kogara, czy mogę później zaatakować z pomocą jednostki, która była w jego uścisku?

Nie. Kogar odcisnął na niej swoje piętno i będzie musiała poczekać do następnej tury aby się zregenerować.

2.9.6.0 Nieprzyjazna

2.9.6.1 Jeśli Nieprzyjazna zada dość obrażeń, aby zabić samą siebie w wyniku działania Przekłętego Ostrza, to czy wciąż wykona atak?

Obrażenia rozdziela się po ataku, więc może wciąż zaatakować mając 6 obrażeń na sobie. Jeśli zabije sama siebie, gracz ją kontrolujący zabiera kartę na swój stos magii.

2.9.7.0 Rallul

2.9.7.1 Czy Rallul może zadać obrażenia murowi dzięki swojej zdolności, nawet jeśli nie ma już kart w stosie doboru?

Tak.

2.9.8.0 Mag Runów

2.9.8.1 Czy Mag Runów bierze jedną kartę za każdy mur, z którym sąsiaduje?

Nie. Bierze tylko jedną – niezależnie od liczby murów.

2.9.9.0 Sairuk

2.9.9.1 Czy wroga Keisil może przejąć Sairuka dzięki swojej zdolności a następnie użyć Przywołanego z Cienia, aby wziąć Sairuka na rękę?

Tak. Gracz Elfów będzie kontrolował Sairuka do końca tury, a następnie może skorzystać z jego zdolności. Będzie to doskonała okazja do złowieszczonego śmiechu :-)

2.9.9.2 Czy mogę użyć Sairuka jako magii w turze, w której użyłem jego zdolności?

Nie. Faza budowy magii następuje przed końcem tury.

2.9.9.3 Co się dzieje jeśli mam 5 kart w ręce i na koniec tury chce dołożyć do niej Sairuka z pola bitwy?

Nie ma czegoś takiego jak maksymalna liczba kart w ręce więc nie ma problemu. Po prostu nie dobierzesz nowych na początku następnej fazy doboru.

2.9.10.0 Kamienny Płaszcz

2.9.10.1 Jeśli użyje Posiłków, aby przywołać Kamiennego Płaszcz, to czy wciąż kładę obrażenia na swoim murze?

Tak. Ostatecznie wciąż go przywołujesz – po prostu koszt tego przywołania wynosi 0.

2.10.0.0 GÓRSCY VARGACI

2.10.1.0 Zbiórka

2.10.1.1 Jak działa Zbiórka?

Podnieś jednostkę z pola bitwy i połóż ją na wolnym polu sąsiadującym z Sundervedem. Następnie możesz podnieść kolejną i zrobić to samo. Druga jednostka może zostać położona na polu opuszczonym właśnie przez pierwszą.

2.10.2.0 Pierwszorzędne Planowanie

2.10.2.1 Czy mogę użyć Pierwszorzędnego Planowania, aby otrzymać karty muru?

Nie. Tylko karty wydarzeń wyszczególnione na karcie pomocy Sunderveda mogą być

celem Pierwszorzędnego Planowania.

2.10.3.0 Torodin

2.10.3.1 Czy Napór Torodina może zostać użyty dwa razy i skumulować się jeśli po pierwszym użyciu wykorzystam Pierwszorządne Planowanie, aby zrobić to po raz drugi?

Tak.

2.10.3.2 Czy mogę stratować tę samą jednostkę kilka razy podczas tego samego ruchu przy pomocy Torodina i Naporu Torodina?

Nie. Torodin może przechodzić przez jednostkę wiele razy, ale każda jednostka przez którą przejdzie otrzymuje tylko jedno obrażenie.

2.11.0.0 ELFY FENIKSA

2.11.1.0 Spalenie

2.11.1.1 Czy mogę użyć spalenia, aby położyć obrażenie na mistrzu przywołań?

Nie – tekst karty mówi tylko o jednostkach podstawowych oraz czempionach.

2.11.2.0 Ognista Bestia

2.11.2.1 Czy Ognista Bestia może zniszczyć samą siebie w wyniku swojej zdolności jeśli ma już na sobie 2 znaczniki obrażeń? Czy gracz Elfów zdobędzie tę magię?

Tak.

2.11.3.0 Ognisty Smok

2.11.3.1 Czy jego zdolność działa przez mury?

Tak.

2.11.3.2 Czy jeśli jednostka na oplecionym murze staje się celem zdolności Ognistego Smoka, to czy ten mur też otrzymuje obrażenie?

Tak.

2.11.4.0 Strażnik

2.11.4.1 Czy Precyzyjny działa przeciw murom?

Nie. Działa tylko na jednostki, a mur nie jest jednostką. Atakując mur normalnie rzuca kośćmi (kością).

2.11.4.2 Co się dzieje jeśli jednostka ze zdolnością „Precyzyjny” atakuje Siepacza Tundrowych Orków?

Najpierw uruchomi się „Precyzyjny”. Policz kości którymi należałoby rzucić i położyć tyle znaczników obrażeń na Siepaczu. Później uruchamiałyby się „Ociężały”, ale jako, że nie było rzutu kością, to nic więcej się nie dzieje.

2.11.5.0 Hollis

2.11.5.1 Czy muszę tasować stos doboru jeśli nie przeszukiwałem tego stosu korzystając ze zdolności Hollis?

Nie.

2.11.5.2 Jeśli wydasz 2 punkty magii, a następnie odkryjesz, że nie masz żadnych Ognistych Bestii w stosie doboru, czy możesz odzyskać stracone punkty?

Nie. Opłata magią jest koszt jaki trzeba ponieść za szukanie Ognistej Bestii i jej zagranie. Płacisz magią nawet jeśli nie jesteś w stanie rozstrzygnąć wydarzenia całkowicie.

2.11.6.0 Keisil

2.11.6.1 Jeśli Keisil przejmuje kontrolę nad Pożeraczem, czy może poruszyć go z dala od wszelkich jednostek podstawowych, a

następnie odrzucić na koniec swojej tury?

Tak.

2.11.6.2 Czy poruszanie i atakowanie jednostką przejętą przez Keisil wlicza się w limit trzech ataków/ruchów na turę?

Tak.

2.11.6.3 W grze Elfów na Elfy, czy jedna Keisil może przejąć kontrolę nad drugą? I czy ta druga-przejęta może później przejąć kontrolę nad inną jednostką?

Keisil może przejąć kontrolę nad wrogą Keisil, ale nie będzie mogła wykorzystać jej zdolności ponieważ nie była pod twoją kontrolą na początku tury.

2.11.6.4 Jeśli Keisil przejmuję kontrolę nad Paskudem, co dzieje się na koniec tury gracza Elfów Feniksa?

Gracz Elfów decyduje, czy najpierw rzuca za Tchorzliwego, czy może zwraca go oponentowi.

2.11.7.0 Melena

2.11.7.1 Czy Melena musi zranić kartę aby zadać dodatkowe obrazenie?

Nie. Zawsze zadaje jedno obrazenie, w dodatku do standardowych obrazeń z ataku.

2.12.0.0 PIASKOWE GOBLINY

2.12.1.0 Krusk

2.12.1.1 Czy Krusk jest w odległości trzech pól od samego siebie?

Nie. Jednostki nie są w żadnej odległości od samych siebie.

2.12.1.2 Czy Krusk może korzystać ze swojej zdolności wiele razy na turę?

Nie. Może on użyć swojej zdolności tylko raz na turę, po opłaceniu jej kosztu.

2.12.2.0 Oszczepnik

2.12.2.1 Czy Oszczepnik może otrzymać obrazenie w wyniku ataku dystansowego, którego nie był oryginalnym celem?

Nie. Jednostki będące pod wpływem działania ataku, traktujemy jako zaatakowane. Oszczepnik nie może być natomiast zaatakowany dystansowym atakiem.

2.13.0.0 ELFY CIENIA

2.13.1.0 Malidala

2.13.1.1 Czy Malidala może zablokować ataki z użyciem Precyzyjnego, które nie wymagają rzucania kośćmi?

Nie. Jako, że kośćmi się w tym przypadku nie rzuca, normalnie otrzymałaby obrazenia.

2.13.2.0 Zwiadowca

2.13.2.1 Czy zdolność Zwiadowców się kumuluje?

Tak.

2.13.3.0 Cienie

2.13.3.1 Czy można użyć Cieni w kontrze do zdolności Upadłego Królestwa takich jak Wyssanie Życia, Wyssanie Ducha itd.?

Tak. Karty trafiły na stos magii przeciwnika, zostały też zniszczone, więc wszystkie kryteria zostały spełnione.

2.13.3.2 A co z Kontrolą Umysłu, Żniwami Dusz czy Zbieraniem Śmieci?

Nie. W tym przypadku karty te nie trafiają bowiem na stos magii.

2.13.3.3 Co w związku z Cieniami vs. „Adaptacją” Blerga, która może albo włożyć kartę pod Blerga, albo zrobić coś podobnego do wyssania Życia.

Gracz Orków podejmuje decyzje pierwszy. Albo kładzie kartę pod kartą Blerga (Cienie nie mogą zostać użyte), albo kładzie ją na stosie magii i wówczas Cienie działają. Gracz nie może cofnąć raz podjętej decyzji.

2.13.4.0 Przywołanie Nocy

2.13.4.1 Czy przywołanie Nocy działa również na karty, które standardowo mogą poruszyć się o więcej pól w turze? (np. Lwiarz)

Tak. Kiedy Przywołanie Nocy działa, karty mogą poruszyć się tylko o jedno pole.

2.13.4.2 Czy Jednostki, które poruszają się poza normalną fazą ruchu, takie jak Krag czy Lwice, też mogą poruszać się tylko o 1 pole?

Nie. Przywołanie Nocy działa tylko w fazie ruchu, dlatego takie jednostki mogą poruszać się normalnie.

2.13.4.3 Czy Jednostki, których zdolność pozwala na atakowanie oddalonych od siebie celów (Ona, Straż Dżungli, Dobry Włócznik) mogą atakować niesąsiadujące jednostki?

Nie. Przywołanie Nocy przeciwdziała wszelkim atakom na jednostki, które nie są jednostkami sąsiadującymi.

2.13.5.0 Xaserbein

2.13.5.1 Jeśli Xaserbein próbuje przejść trzecie pole, a jest nim Opleciony Mur, to czy gracz, który go kontroluje może poruszyć inne jednostki w tej turze?

Nie. Jeśli Xaserbein zainicjował dodatkowy ruch, to nie może poruszyć nikogo innego, nawet jeśli ruch się nie udał.

2.13.5.2 Czy mogę użyć zdolności Xaserbeina, jeśli poruszyłem kogoś przy pomocy wydarzenia Zaskakujący Ruch?

Tak. Ruch z karty wydarzenia odbywa się bowiem nie w fazie ruchu, tylko w fazie wydarzeń.

2.14.0.0 BAGIENNE ORKI

2.14.1.0 Magik

2.14.1.1 Czy mogę zniszczyć Opleciony Mur przy pomocy Magika, ale nie zaatakować?

Tak.

2.14.2.0 Łowca

2.14.2.1 Czy Łowca może otrzymać zwielokrotniony bonus ze zdolności jeśli przeszedł przez więcej niż jeden Opleciony Mur?

Nie. Otrzymuje jeden na turę.

2.14.2.2 Czy Łowca może poruszyć się o 0, aby uruchomić swoją zdolność?

Nie. Musi wejść na Opleciony Mur bądź z niego zejść.

2.14.3.0 Oplecione Mury

2.14.3.1 Czy jednostka na Oplecionym Murze może poruszyć się o zero, aby uruchomić zdolność „po ruchu” (np. Plaga) i jednocześnie nie rzucać za zejście z Opleczonego Muru, na którym pozostaje?

Tak, może. Wciąż liczy się to jednak do limitu trzech jednostek, jakie można poruszyć w turze.

2.14.3.2 Jeśli jednostka zostaje zniszczona schodząc z Opleczonego Muru, do kogo trafia magia?

Do gracza kontrolującego Opleciony Mur.

2.14.3.3 Czy jednostka ma tylko jedną szansę na zejście z Opleczonego Muru w trakcie tury, czy może to robić do skutku?

Jednostka, której nie uda się rzut na zejście z Opleczonego Muru nie może z niego zejść w tej turze.

2.14.3.4 Czy pole z Oplecionym Murem jest zajęte?

Nie – patrz: 1.0.0.33

2.14.4.0 Zdżiczwały

2.14.4.1 Czy jednostka, która wchodzi na pole, na którym stoi Zdziczały (dzięki umiejętności takiej jak Latanie czy Tratowanie) musi rzucić kością na strach ?

Tak – patrz też opis Skulla na 2.5.7.0

2.15.0.0 TUNDROWE ORKI

2.15.1.0 Bragg

2.15.1.1 Czy jeśli w grze jest kilku Braggów, to czy koszt odrzucania kart Zamrożenia wzrasta za każdego z nich o 1? (czy się kumuluje?)

Nie. Bragg odnosi się tylko do Lodowych Murów oraz Zamrożeń gracza, który go kontroluje.

2.15.2.0 Szarżownik

2.15.2.1 Czy jeśli wyrzucę 5 lub więcej korzystając z Dopalacza, czy muszę ruszyć się o dokładnie 2 dodatkowe pola?

Nie. Możesz ruszyć się o 0,1 lub 2 pola, tak samo jak po wyrzuceniu 3-4 na kości, możesz poruszyć się o 0 bądź 1.

2.15.3.0 Fajter

2.15.3.1 Czy jeśli po ataku Fajterem wyrzucę 5 lub więcej, a następnie z użyciem Furii poruszę się i zaatakuje raz jeszcze, czy rzucam na Furię po raz kolejny?

Tak. Na furię rzuca się za każdym razem po ataku, można to robić tak długo, jak długo po ataku wypadać będzie 5 lub więcej. I tak – czasami jest to wkurzające. Powstrzymajcie się jednak z krzywdzeniem przeciwnika jeśli dzięki temu Fajter zabije Księcia Eliena w pierwszej turze.

2.15.4.0 Zamrożenie

2.15.4.1 Jeśli Mistrz Przywołań ma na sobie kartę Zamrożenia, czy może wciąż przywoływać jednostki?

Tak – przywoływanie nie jest bowiem ani ruchem, ani atakiem ani specjalną zdolnością, które to są blokowane przez Zamrożenie.

2.15.5.0 Lodowy Mur

2.15.5.1 Czy mogę położyć Lodowy Mur w dowolnym miejscu, czy tak jak zwykły mur – tylko na swojej połowie?

Lodowe Mury są dokładnie takimi samymi murami jak zwykłe, poza mniejszą wytrzymałością. Dlatego można je kłaść tylko po swojej stronie pola bitwy.

2.15.6.0 Ragnor

2.15.6.1 Czy atakując Ragnorem muszę wyrzucić 5 na obu kościach abym mógł skorzystać z Furii?

Nie, rzut na Furię to zupełnie osobny rzut. Możesz nawet nie trafić w ataku.

2.15.6.2 Szaman

2.15.6.3 Kiedy Szaman atakuje, czy wyniki 3 lub wyższe są zawsze traktowane jako trafienie, nawet jeśli niektóre obrażenia zostały anulowane?

Tak. Każdy wynik 3 lub więcej w tym przypadku to trafienie, niezależnie od tego czy udało się położyć obrażenia, czy też nie.

2.15.7.0 Siepacz / Ugg

2.15.7.1 Co się dzieje jeśli Rukar atakuje Siepacza? Czy rzuca się kośćmi, żeby zobaczyć czy Jednostka otrzymuje dodatkowe obrażenia?

Jeśli kośćmi się nie rzuca, to po prostu zadają tyle obrażeń iloma kośćmi należałoby rzucić. Nie wyrzucona żadnych 5-tek czy 6-tek.

2.15.7.2 Jeśli Siepacz zostaje trafiony atakiem działającym na wiele

jednostek takim jak Młotowstrząs Grora, to czy atakujący musi rzucić kością? Ile obrażeń otrzyma Siepacz.

Nawet jeśli Siepacz jest pierwszym celem dla Grora atakujący gracz wciąż musi rzucić kośćmi w liczbie wartości Ataku Grora. Wówczas niezależnie od ich wyniku, Siepacz otrzymuje tyle obrażeń iloma kośćmi rzucono, a pozostałe karty tyle, ile wypadło trafień.

2.16.0.0 STRAŻ PRZEDNIA

2.16.1.0 Ogólne

2.16.1.1 Czy mogę użyć Leczenia Kapłana albo Potężniejszego Leczenia Sery, aby wyleczyć Serę?

Nie, żadna z tych zdolności nie działa na Mistrza Przywołań.

2.16.1.2 Czy leczyć jednostki przeciwnika

Tak.

2.16.2.0 Rycerz gwardii

2.16.2.1 Jak działają zdolności typu „Natarcie” wobec „Protektora” Rycerza Gwardii?

„Natarcie” mówi, że jednostka może zaatakować wszystkie sąsiadujące jednostki wroga. Rycerz Gwardii będzie jedną z zaatakowanych jednostek więc jego zdolność nie zostaje złamana – zarówno on jak i wszystkie inne sąsiednie jednostki otrzymają obrażenia.

2.16.4.0 Rachela Loveguard

2.16.4.1 Jeśli Rachela zaatakuje i zniszczy jednostkę Elfów Cienia, a Cienie są ostatnią kartą w ręce gracza Elfów Cienia, co dzieje się jako pierwsze? Cienie czy Świetlista Strzała?

Gracz wykonujący turę decyduje, więc zdolność Racheli może się wydarzyć jako pierwsza.

2.16.5.0 Strumień Przywołań

2.16.5.1 Czy jeśli używam Strumienia Przywołań, to czy mogę odrzucić kartę Strumienia Przywołań i w użyć jej jako 1 z 3 kart przełożonych z cmentarzyska na stos magii?

Nie. Jeśli używasz wydarzenia, to odrzucasz je dopiero na końcu, po rozstrzygnięciu całości.

2.16.6.0 Boska Ochrona

2.16.6.1 Jeśli użyje tej karty w odpowiedzi na zranienie jednostki, czy atakująca jednostka może użyć zdolności uruchamiających się w momencie ranienia wroga?

Nie. Zdolność ta zapobiega położeniu obrażeń więc zdolności takie jak Wyssanie Życia nie zadziałają.

3.0.0.0 Frakcje Przymierzy

3.0.0.1 Frakcje Przymierzy – czym one są?

Frakcje Przymierzy znajdują się tylko w zestawie Summoner Wars: Przymierza Master Set. Mają specjalne zasady budowania talii. Szczegółowe informacje znajdują się w instrukcji z Przymierzy Master Set.

3.1.0.0 Jaskiniowe Plugastwo

3.1.1.0 Kolczasty Mutant

3.1.1.1 Mam pytanie o zdolność Natarcie?

Patrz: Berserker Jaskiniowych Goblinów 2.2.1.0

3.1.2.0 Mutant Kości

3.1.2.1 Jeśli czwarte i ostatnie obrażenie zostało położone na Mutancie Kości przy pomocy ODŁAMKA KOŚCI, czy może on wciąż zaatakować w tej

turze?

Nie – zostaje natychmiast zniszczony.

3.1.3.0 Groteskowy Mutant

3.1.3.1 Czy Jednostka, która wchodzi na tę kartę (np. w wyniku specjalnej zdolności), rzuca kością za Wszzechogarniający Strach.

Tak.

3.1.4.0 Mutant Legionu

3.1.4.1 Czy Podstawowa Jednostka pod Mutantem Legionu liczy się do jego zdolności?

Tak.

3.2.0.0 Władcy Głębin

3.2.1.0 Gorgona

3.2.1.1 Czy Podstawowe Jednostki, na które zadziała Zabójcze Spojrzenie zostają zniszczone?

Nie – zostają tylko położone na Stosie Magii gracza, który kontroluje Gorgonę.

3.2.2.0 Kendre

3.2.2.1 Czy dowolna jednostka może być wzmocniona przy użyciu Przeniesienia?

Nie – tylko Jednostki które mają Koszt wzmocnienia wypisany na początku swojej zdolności mogą być wzmocnione.

3.2.3.0 Sowi Gryf

3.2.3.1 Czy jego zdolność zużywa 2 ataki podczas mojej tury?

Tak – ta zdolność zużywa atak Sowiego Gryfa i twojego Mistrza Przywołań. Żadna z tych jednostek nie może zaatakować w tej turze i możesz zaatakować tylko jedną inną jednostką w Fazie Ataku, w której użyłeś Oszczędności.

3.2.3.2 Czy mogę użyć Oszczędność i Medytację w tej samej turze?

Nie. Medytacja aktywuje się na początku Fazy Ataku i pozwala ci na atak tylko jedną jednostką w tej fazie ataku. Oszczędność wymaga aby dwa ataki zostały zużyte do jej aktywacji a posiadasz tylko jeden po użyciu Medytacji.

3.2.4.0 Odblokowanie

3.2.4.1 Czy dowolna jednostka może być Wzmocniona? Nie - patrz Kendre: 3.2.2.0

3.3.0.0 Upadłe Feniksy

3.3.1.0 Płonący Szkielet

3.3.1.1 Czy jeśli nie używam Zwiastunów w talii, mogę wprowadzić te Wezwania na pole bitwy?

Nie.

3.3.2.0 Kultysta

3.3.2.1 Czy jeśli Kultysta posiada dwa obrażenia na sobie, czy mogę umieścić kolejne 2 obrażenia na nim za pomocą Przekłętego Cięcia?

Nie. Ponieważ rany są dodawane jedna po drugiej, dodajesz jedno obrażenie zaatakowanej jednostce po czym kultysta natychmiastowo ginie. Nie możesz umieścić więcej znaczników za pomocą Przekłętego Cięcia.

3.3.3.0 Wymuszone nawrócenie

3.3.3.1 Czy ta karta działa z każdym Kultystą, nawet z Kultystą z Upadłego Królestwa lub Plugastwa?

Tak, pod warunkiem, że jego kontrolujesz.

3.3.4.0Z Popiołów

3.3.4.1Jak ta karta działa w połączeniu ze Zwiastunami i Wojownikami Zombii?

Ze Zwiastunem jeśli nie uda Ci się rzut na Płomienne Wezwanie, możesz wtedy zagrać Z Popiołów. Jeśli uda Ci się rzut na Płomienne Wezwanie, wtedy nie możesz zagrać Z Popiołów, ponieważ pole jest obecnie zajęte przez Wezwanie. Zawsze jako pierwszy możesz wykonać rzut na zdolność Zwiastuna. Jeśli z niego rezygnujesz możesz zagrać Z Popiołów normalnie. Wojownik Zombii działa tak samo, z tym że nie ma rzutu kością. Albo kładziesz Wojownika Zombii z Cmentarzyska albo zagrywasz Z Popiołów.

3.3.5.0Zwiastun

3.3.5.1Jak ta karta działa w połączeniu z kartą Z Popiołów?

Patrz: Z Popiołów 3.3.4.0

3.3.5.2Jeśli dołączy Zwiastunów w talii Królowej Maldarii czy mogę ich użyć aby wprowadzić do gry Feniksy?

Tak.

3.3.6.0Helkar

3.3.6.1Czy lider kultystów oddziałuje na dowolną jednostkę Kultysty nawet z Upadłego Królestwa i Plugastwa

Tak – dopóki ich kontrolujesz.

3.4.0.0 Cienie Dżunglii

3.4.1.0Szaman

3.4.1.1Czy mogę poruszyć Szamana za pomocą Pieśni Pośpiechu Abu Szego?

Nie – Szaman nie może być poruszony przez Pieśń Pośpiechu ani z Wydarzenia ani ze Zdolności

3.4.2.0Tropienie

3.4.2.1Jak działa w połączeniu z Oplątanymi Murami?

Nie działa, ponieważ Śledzenie nie może przemieszczać jednostek Na, ani Z innych kart, więc Jednostka, która startuje na Oplątanych Murze nie może być poruszona Z muru ani nie można wprowadzić Jednostki na Oplątany Mur

3.5.0.0 Płaszcz Piasków

3.5.1.0Nagły Atak

3.5.1.1Jak ta karta działa w połączeniu z Violet?

Patrz 1.0.0.31

3.5.2.0Kamuflaż

3.5.2.1Mam tysiąc pięćset sto dziewięćset pytań o Kamuflaż

Patrz Oszczepnik – 2.12.2.0

3.6.0.0 Najemnicy z Bagien

3.6.0.1Czy mogę użyć Najemników z Bagien w mojej talii (nie Bagiennych Orków /Najemników)?

Nie – Najemnicy z Bagien liczą się jako Jednostki Najemników dla wszystkich efektów kart ale nie dla budowania talii.

3.6.1.0Turt

3.6.1.1Jeśli poruszę Turta o jedno pole w swojej fazie ruchu czy mogę później użyć zdolności Rozpychania aby poruszyć go dalej?

Nie – Turt może poruszyć się o maksymalnie 1 pole na turę bez względu na wszystko. To również dotyczy tury przeciwnika i zdolności takich jak np. Uderzenie Magii.

3.7.0.0 Tundra Gildia

3.7.1.0Lawina

3.7.1.1 Co dzieje się z kartami pod Jednostką na którą położono Lawinę?

Karty pod tą jednostką podlegają standardowym zasadą kart położonych pod kartami (jak np. Blarf i Żniwiarz), są wciąż pod tą jednostką ale nie są uznawane za będące na Polu Bitwy ponieważ jednostka pod którą są nie jest uznawana za będącą na Polu Bitwy. Za to Opleciony Mur pod Jednostką, na której znajduje się Lawina jest wciąż uznawany na znajdujący się na Polu Bitwy i wciąż może być wykorzystywany do zdolności specjalnych jak np. Syfon.

3.7.1.2 Czy jednostka pod Lawiną wciąż może atakować lub używać zdolności?

Nie – ponieważ nie znajduje się na Polu Bitwy, nie może się poruszać, atakować, używać zdolności lub być atakowana, nie mogą na nią działać karty, które normalnie mogłyby na nią zadziałać gdyby była na Polu Bitwy. Musisz ją uwolnić spod Lawiny

3.7.2.0 Lodowy Golem

3.7.2.1 Czy Lodowy golem może się poruszać?

Tak – Lodowy golem jest tylko uważany za posiadający zdolność Wybudowany ale nie posiada jej faktycznie. Zatem może być afektowany przez karty takie jak Wzmocnienie Struktury i Vognar ale może się poruszać i nie może być przywołany obok architektów

3.8.0.0 Straż Górska

3.8.1.0 Zmiana kształtu

3.8.1.1 Czy mogę użyć wiele Zmian Kształtu aby dać mojemu Mistrzowi wiele zdolności i nazw jednocześnie?

Tak

3.8.2.0 Krzyżowiec

3.8.2.1 Czy lśniąca aura działa na słowa zawierające Światło/Świetlisty?

Nie – tylko i wyłącznie na zdolność ze słowem Światło/Świetlisty (z odmianą końcówki :)

3.8.3.0 Obrońca

3.8.3.1 Czy Utrzymać Szyk łączy się z wydarzeniem Oślepiające Światło i zdolnością Tarczą Światła?

Nie – Utrzymać Szyk zwiększa wynik rzutu kością potrzebny do Trafienia, zaś Oślepiające Światło i Tarcza Światła zwiększają potrzebny wynik rzutu kością aby zadać obrażenie. Są to dwie różne rzeczy. Kiedy atakujesz najpierw sprawdzasz czy któraś z kości dała wynik potrzebny do Trafienia. Jeśli tak, sprawdzasz czy jakieś Obrażenia zostaną zadane. Wtedy zakładając że jednostka sasiaduje z Obrońcą i jest 2 pola od Mojrzy kiedy oślepiające światło jest w grze jeśli Jednostka została zaatakowana i wyrzucono 4 wtedy jednostka zostaje trafiona ale nie zostaje położony żaden znacznik obrażeń

3.8.4.0 Boska Interwencja

3.8.4.1 Co się dzieje gdy Znacznik trucizny, który miałby być położony na jednostce zostanie zablokowany przez Boską Interwencję. Czy Mistrz Przywołan zostaje zatruty?

Nie - zwykle obrażenie zostaje położone na Mistrzu Przywołań

3.8.4.2 Jeśli ta karta została zagrana w odpowiedzi na zranienie Jednostki, czy atakująca jednostka może użyć specjalnej zdolności uruchamianej przez zranienie Jednostki?

Patrz Boska Interwencja – 2.16.6.1

4.0.0.0 ERRATA

Poniżej znajdziecie poprawiony tekst kart, w których pojawiły się błędy w tłumaczeniu. Błędy te korygowane są z każdym kolejnym drukiem, więc możliwe, że posiadane przez Was karty są już poprawione i nie będziecie potrzebować poniższej erraty.

4.1.0.0 Jaskiniowe Gobliny

4.1.0.1 Dzikus

Treść karty powinna brzmieć:

"Raz na turę, na końcu twojej Fazy Ataku możesz natychmiast zaatakować dowolnym Jaskiniowym Goblinem, którego kontrolujesz i którego koszt przywołania wynosi 0."

4.1.0.2 Muk

Treść karty powinna brzmieć:

"Atakując Jednostką Jaskiniowych Goblinów, którą kontrolujesz, znajdującą się w odległości maksymalnie 3 pól od Muka, dodaj 1 do wyniku na wszystkich kościach użytych podczas tego ataku. ZARZĄDCA nie działa na Muka.

4.1.0.3 Atak Goblinskiej Hordy

Treść karty powinna brzmieć:

„Wszystkie kontrolowane przez ciebie Jednostki Jaskiniowych Goblinów otrzymują do końca tej tury zdolność: SFORA – kiedy Jaskiniowy Goblin atakuje, dodaj 1 do Wartości jego Ataku za każdego innego, przyjaznego Jaskiniowego Goblina, który sąsiaduje z zaatakowaną kartą.”

4.1.0.4 Rzut Kamieniem

Treść karty powinna brzmieć:

„Wybierz JEDNĄ z poniższych opcji: Do końca tej tury, wszystkie Podstawowe Jednostki Jaskiniowych Goblinów pod twoją kontrolą, które mają symbol miecza – traktowane są jakby miały symbol łuku ALBO do końca tej tury, wszystkie Podstawowe Jednostki Jaskiniowych Goblinów, posiadające sybolu łuku, które kontrolujesz, otrzymują +1 do swojej Wartości Ataku.”

4.2.0.0 Krasnoludy Gildii

4.2.0.1 Ulepszenie: Wieżyczka

Treść tej Zdolności powinna brzmieć:

"Ulepsz Jednostkę posiadającą Zdolność WYBUDOWANY następującą Zdolnością Specjalną: STABILIZATOR ŻYROSKOPOWY – Podczas ataku, ulepszona Jednostka może zaatakować wroga znajdującego się o maksymalnie 2 puste pola po skosie od niej. Raz na turę, po ataku tą Jednostką, możesz wydać 1 Punkt Magii, aby zaatakować nią raz jeszcze.”

4.2.0.2 Ulepszenie: Moździerz

Treść tej Zdolności powinna brzmieć:

"Ulepsz Jednostkę posiadającą Zdolność WYBUDOWANY następującą Zdolnością Specjalną: WYBUCHOWE SKORUPY – Ulepszona Jednostka może atakować dowolną kartę w odległości do 3 pól. Jeśli ten atak niszczy kartę, natychmiast połóż po 1 Znaczniku Obrażeń na każdej karcie sąsiadującej ze zniszczoną kartą.”

4.3.0.0 Elfy Feniksa

4.3.0.1 Precyzyjny

Treść tej Zdolności powinna brzmieć:

"Atakując ____, zamiast rzucać kośćmi, policz iloma kośćmi należałoby normalnie rzucić. Połóż odpowiadającą im liczbę Znaczników Obrażeń na zaatakowanej Jednostce.”

4.3.0.2 Melena

Treść karty powinna brzmieć:

„Atakując Meleną, niezależnie od wyniku rzutu kośćmi, zawsze połóż 1 dodatkowy Znacznik Obrażeń na zaatakowanej karcie”.

4.4.0.0 Płaszcz

4.4.0.1 Ukryta Broń

Treść Karty powinna brzmieć:

„Wybierz Podstawową Jednostkę albo Czempiona. Połóż po 1 Znaczniku Obrażeń na wybranej Jednostce za każdą - kontrolowaną przez ciebie - Jednostkę Płaszcz, która z nią sąsiaduje.”

4.4.0.2 Karta Zasad: Zdolność z Wydarzenia

Treść karty powinna brzmieć:

„Zdolność z Wydarzenia może być umieszczona pod każdym Płaszczem Piasków. Jednostka ze Zdolnością z Wydarzenia pod sobą ma zdolność wymienioną na karcie. Jednostka może mieć tylko jedną Zdolność z Wydarzenia pod sobą naraz. Jeśli Jednostka ze Zdolnością z Wydarzenia pod sobą

zostaje usunięta z Pola Bitwy w jakikolwiek sposób, to ta Zdolność z Wydarzenia jest umieszczana na Cmentarzysku kontrolującego ją gracza.”

4.5.0.0 Elfy Dżungli

4.5.0.1 Lwiarz

Treść karty powinna brzmieć:

"Podczas twojej Fazy Ruchu, zamiast ruszać Lwiarzem normalnie, możesz poruszyć go o maksymalnie 7 pustych pól w linii prostej.”

4.5.0.2 Karta Pomocy

Karta powinna wyglądać tak, jak poniżej, gdzie C, to Nosorożec:

4.6.0.0 Plugastwo

4.6.0.1 Demagog

Treść karty powinna brzmieć:

"Zamiast atakować Demagogiem możesz przeszukać twój Stos Doboru LUB Cmentarzysko w poszukiwaniu Karty Mutacji. Ujawnij ją i dodaj do twojej ręki. Jeśli zabrałeś kartę ze Stosu Doboru, potasuj stos. ”

4.6.0.2 Zmackowany Mutant

Treść karty powinna brzmieć:

"Podczas ataku Zmackowanym Mutantem, możesz zaatakować karty znajdujące się w odległości do 2 pól w linii prostej od niego. Zmackowany Mutant może atakować przez inne karty. Tylko karta będąca celem ataku odnosi Obrażenia.”

4.6.0.3 Tarcza Nadziei

Treść karty powinna brzmieć:

"Zamiast zagrywać tę kartę w twojej Fazie Wydarzeń, możesz zagrać ją, kiedy Podstawowa Jednostka Plugastwa, która nie ma na sobie Mutacji, miałaby otrzymać 1 lub więcej Znaczników Obrażeń. Anuluj wszystkie Znaczniki, które wybrana Jednostka miała otrzymać.”

4.6.0.4 Zelota

"Rządza krwi?! Serio...?”

Niestety nadmierna ilość pracy, wypitych kaw i nieprzespanych nocy obniżyła naszą czujność i Zelota – wykorzystując sytuację - niebezpiecznie zmutował, stając się ortograficznym potworkiem, który nie pozwala nam spać do dziś... W ramach pokuty, setki razy napisaliśmy już słowo „rządza”.

4.7.0.0 Najemnicy

4.7.0.1 Prorok

Treść karty powinna brzmieć:

„Zamiast atakować Prorokiem, wybierz gracza. Jeśli Prorok sąsiaduje z Murem kontrolowanym przez wybranego gracza, spójrz na kartę z wierzchu jego Stosu Doboru. Dodaj tę kartę do jego ręki, Cmentarzyska ALBO Stosu Magii.”

4.7.0.2 Uryk

Treść karty powinna brzmieć:

„Jeżeli w wyniku ataku Uryka, Jednostka otrzymała Obrażenia, ale nie została zniszczona, Uryk może przesunąć ją o maksymalnie 3 puste pola w linii prostej.”

4.8.0.0 Bagienne Orki

4.8.0.1 Magik

Treść karty powinna brzmieć:

„Na początku twojej Fazy Ataku, możesz zniszczyć 1 Opleciony Mur, który kontrolujesz i który znajduje się w odległości do 3 pól od tego Magika, żeby dodać 1 do jego Wartości Ataku LUB traktować go jak gdyby miał symbol łuku zamiast symbolu miecza, do końca tej tury. Magik nie musi rzucać kością, aby zejść z Opleczonego Muru.

4.9.0.0 Władcy Umysłów

4.9.0.1 Zwodząca

Treść karty powinna brzmieć:

„Podstawowa Jednostka wroga, która rozpoczyna turę sąsiadując z tą Zwodzącą, nie może

się poruszać ani atakować w tej turze.”

4.10.0.0 Upadłe Królestwo

4.10.0.1 Ożywienie

Treść karty powinna brzmieć:

„Połóż do 2 Znaczników Obrażeń na twoim Mistrzu Przywołań. Za każdy znacznik położony w ten sposób, wybierz jedną Podstawową Jednostkę Upadłego Królestwa z dowolnego Cmentarzyska i połóż ją na pustym polu sąsiadującym z Murem, który kontrolujesz.”

4.11.0.0 Najemnicy z Bagien

4.11.0.1 Bagienne Królestwo

„...maksymalna wartość 5” Chodzi o dodaną maksymalną wartość czyli atak 2 + mak 5 z wydarzenie (jednorazowe 7 kostek).

4.12.0.0 Tundra Gildia

W treści Kart Zasad Runów należy powinno być „Runiczne Karty Wydarzeń kładzie się pod/NA Jednostce zgodnie z tekstem na ich karcie.

4.12.0.1 Runa Spętania

Treść karty powinna brzmieć: „Wybierz Podstawową Jednostkę lub Czempiona na Polu Bitwy i połóż tę kartę na nim. Jeśli wybrana Jednostka poruszy się o więcej niż 1 pole podczas jej tury, w tej turze ta Jednostka nie może zaatakować, chyba że kontrolujący ją gracz wyda 1 Punkt Magii. Jeśli wybrana Jednostka zostanie zniszczona, odrzuć tę kartę.”

4.13.0.0 Tundrowe Orki

4.13.0.1 Przesunięcie Lodowca

Treść karty powinna brzmieć: „Wybierz do 3 Lodowych Murów, które kontrolujesz. Po kolei, przesunij każdy z nich maksymalnie o 3 pola. Podczas tego ruchu mury mogą poruszać się przez Podstawowe Jednostki ale cały swój ruch musi skończyć się na pustym polu. Kiedy Lodowy Mur przechodzi przez Jednostkę, rzuć kością. Wynik 4 lub wyższy oznacza, że Jednostka otrzymuje 1 Znacznik Obrażeń.

4.14.0.0 Piaskowe Gobliny

4.14.0.1 Zdolność z Wydarzenia – karta zasad

Treść karty powinna brzmieć:

„Zdolność z Wydarzenia może być umieszczona pod każdym Płaszczem Piasków. Jednostka ze Zdolnością z Wydarzenia pod sobą ma zdolność wymienioną na karcie. Jednostka może mieć tylko jedną Zdolność z Wydarzenia pod sobą naraz. Jeśli Jednostka ze Zdolnością z Wydarzenia pod sobą zostaje usunięta z Pola Bitwy w jakikolwiek sposób, to ta Zdolność z Wydarzenia jest umieszczana na Cmentarzysku kontrolującego ją gracza.”