

## Pánikkártyák

### CAULDRON MALFUNCTION - MEGHIBÁSODOTT ÜST

A következő forduló Ostrom fázisában az üstök nem pusztítják el a csontvázakat automatikusan.

A védőnek a számszerjé találati pakliját kell használnia arra, hogy kiderüljön, hogy egy-egy üst talált-e. A találati kártyák húzására vonatkozó szabályok változatlanok maradnak – a védő csak azután keverheti meg újra a paklit, ha minden játékban lévő üsthöz húzott egy kártyát.

### DEGRADATION - LEFOKOZÁS

A következő fordulóban a Beszerzés fázisában a támadó kiválaszt egy katonát (a védő egyik zöld kockáját) és ijáásszá változtatja (a védő egyik fehér kockájára).

### DESERTION FROM THE WALLS - A FALAK ELHAGYÁSA

A következő forduló Beszerzés fázisában a támadó bármelyik falszakaszról választ egy ijáaszt és eltávolítja azt a tábláról. Ha nincs ijász a falakon, akkor a védőnek kell választania egy katonát bármelyik falszakaszról és el kell távolítania a tábláról.

### LOSS OF FAITH - HITEHAGYOTT

Az egyik pap, akit a támadó választ ki, a következő fordulóban nem tudja végrehajtani akcióját (a vámpírok tasztítását és a beszédét sem). Jelöljük meg ezt a papot egy pánikkijelzővel.

### MACHINE CREWS DESERT BATTLE STATIONS - AZ OSTROMGÉPEK LEGÉNYSÉGE ELHAGYJA A HARCÁLLÁSÁT

A következő fordulóban az ágyúk és az ismétlő számszerjék nem tudnak lőni.

### NERVES OF STEEL - ACÉLIDEGEK

Nincs hatása.

### PANIC IN THE BUILDINGS - PÁNIK AZ ÉPÜLETEKBEN

A támadó kiválaszt egy akciót az erőd bármelyik épületén belül. Ez az akció a következő fordulóban plusz két homokórába fog kerülni (jelöljük meg az akciót egy pánikkijelzővel).

### PANIC IN THE COURTYARD - PÁNIK AZ UDVARBAN

A következő fordulóban a védő egységei csak akkor hagyhatják el az udvart, ha minden mozgatható egység után befizet egy plusz homokórát (jelöljük meg az udvart egy pánikkijelzővel).

### TERROR UPON THE STRONGHOLD - TERROR AZ ERŐDBEN

A következő forduló Beszerzés fázisában 1-gyel csökkentjük azoknak a homokóráknak a számát, melyeket a védő kap



## Tanácskártyák

### ALL HANDS ON DECK! - MINDENKI A FEDÉLZETRE!

Ha a védő két tanácsjelzőt helyez erre a kártyára, megismételheti egyik akcióját, melyet már végrehajtott az adott körben valamelyik épületben. Ez a kártya bármikor aktiválható az Ostrom fázisa előtt.

### BLESSED WEAPONS - ÁLDOTT FEGYVEREK

Ha a védő két tanácsjelzőt helyez erre a kártyára, bármelyik általa választott falszakaszon megnövelheti erejét kétfelével. Ez a kártya a forduló során bármikor aktiválható.

### BLOW UP THE DAM! - ROBBANTSÁTOK FEL A GÁTAT!

A védő torlaszt épít minden falszakaszhoz vezető útra, így a támadó az adott fordulóban csak legfeljebb 13 egységet mozgathat a sáncokról a falszakaszokra. Ezen kívül minden tanácsjelzőért, melyet erre a kártyára helyezünk, a mozgatható egységek számát tovább csökkenthetjük eggyel (ezt sem a Köd, sem a Kísértet szállókés nem befolyásolja). Ez a kártya bármikor aktiválható a Mozgósítás fázisa előtt.

### BLOW UP THE WALL! - ROBBANTSÁTOK FEL A FALAT!

Minden két tanácsjelzőért, melyet a védő erre a kártyára helyez, eltávolíthatja egy falelemét bármelyik falszakaszról, és ezzel elpusztítja azon a falszakaszon a legerősebb támadó egységet. Ha több azonos erejű egység van ott, a védő dönt, hogy melyiket kívánja elpusztítani. Ez a kártya a forduló során bármikor aktiválható.

### CONSECRATED BARBICAN - MEGSZENTELT KAPUTORONY

Minden két tanácsjelző, melyet erre a kártyára helyezünk, csökkenti a kísértetsárcány támadóerejét eggyel. Ez a kártya a forduló során bármikor aktiválható.

### KEEP UP THE FIRE! - FOLYTASSA A TÜZELÉST!

Minden tanácsjelzőért, melyet a védő erre a kártyára helyez, kiválaszthatja egyik ágyúját vagy ismétlő számszerjéjét. A kiválasztott ostromgép ebben a fordulóban kétszer fog támadni. Ez az akció nem hajtható végre egynél többször egy ostromgépen. Ezt a kártyát az Ostrom fázisában a távolsági támadás során aktiváljuk, mielőtt a védő ágyúinak zárótüze kifejtene a hatását.

### MOBILIZATION AT THE HOSPITAL - MOZGÓSÍTÁS A KÓRHÁZBAN

Minden két tanácsjelzőért, melyet erre a kártyára helyezünk, plusz egy egység felgyógyulhat a kórházban az adott körben. Ez a kártya a forduló során bármikor aktiválható.

### PREPARATIONS - ELŐKÉSZÜLETEK

Minden két tanácsjelző, melyet a védő erre a kártyára helyez, plusz egy homokórát biztosít számára az adott körben. Ez a kártya bármikor aktiválható az Ostrom fázisa előtt.

### SACRED GLADE - SZENT TISZTÁS

Ha a védő két tanácsjelzőt helyez erre a kártyára, minden gyülekezőhelyről eltávolíthat legfeljebb két támadó egységet. Az így eltávolított csontvázakat helyezzük a Halál oltárára. Ez a kártya a forduló során bármikor aktiválható.

### SPEECH - BESZÉD

Minden tanácsjelző, melyet erre a kártyára helyezünk, az adott forduló erejéig eggyel csökkenti a pánik szintjét. Ez a kártya a forduló során bármikor aktiválható.

### TO THE WALLS! - A FALAKHOZ!

Minden két tanácsjelzőért, melyet a védő erre a kártyára helyez, egy bármilyen egységét az udvarról vagy a barakkokból egy választása szerinti falszakaszra mozgathatja.

Az egységet ingyen mozgathatja még akkor is, ha a Pánik az udvarban kártya hatása érvényben van.

Ez a kártya bármikor aktiválható az Ostrom fázisa előtt.

### WOODCUTTERS' UPRISING - FAVÁGÓK FELKELÉSE

Minden tanácsjelzőért, melyet a védő erre a kártyára helyez, választhat egy fajtát a támadó ostromgépei közül (a csonthajítókat vagy a kísértet ballistákat). A kiválasztott ostromgépek az adott körben nem támadhatnak. Ez a kártya bármikor aktiválható az Ostrom fázisa előtt.



## Az aktiválás kártyája



STRIGA ODÚ  
TEMETŐ  
ERŐSÍTÉS  
MÉRGEZŐ ÜSTÖK  
MOCSARAK  
DOBOK  
ÁTKOZOTT DENEVÉREK

## Igézetkártyák A-M

### ARTILLERY - TŰZÉRSÉG

HATÁS: A támadó egy választása szerinti ostromgép paklijához egy újabb „talált” kártyát adhat. A paklit ezután megkeverjük.

### BONE GIANT - CSONTÓRIÁS

HATÁS: A támadó kiválaszt két csontvázat egy adott falszakaszról, sánctól vagy gyülekezőhelyről és csontóriássá alakítja őket (az egyik csontvázjelzőt tegyük a másik tetejére).

A csontóriás ereje 4, de ettől függetlenül úgy kezeljük, mint egy rendes csontvázat – elpusztíthatják az űstök vagy az Ijászok és áthelyezzük a Halál oltárára (két csontvázkockának számít). Ha egy adott falszakaszon egy csontváz és egy csontóriás is található, az űst először a csontvázat pusztítja el.

### BONE THROWER – CSONTHAJÍTÓ

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 sánctra helyezi és lefedi egy csonthajító jelzővel, hogy meghatározza az ostromgép típusát.

TÁVOLSÁG: A csonthajító az erődön belüli épületekre tud lőni.

HATÁS: A távolsági támadás során a támadó felfedi a találati pakli legfelső kártyáját. Ha az egy „talált” kártya, a támadó kiválaszt egy épületet az erődön belül, majd megjelöl az ott található akciók közül kettőt egy-egy csontjelzővel. A védőnek plusz egy homokórába fog kerülni ezeknek az akcióknak a végrehajtása. Ha a védő végrehajtott egy csontjelzővel ellátott akciót, a csontjelzőt távolítsuk el róla.

Ezen kívül, ha a csonthajító találatot visz be, egy ponttal meg kell emelnünk a pánik szintjét.

A részletes leírásért lásd a Stronghold: Undead szabálykönyvét.

### CRYPTS - KRIPTÁK

HATÁS: A támadó kiválaszt egy kriptakártyát és elhelyezi egy választása szerinti szabad gyülekezőhelyre. A játékban található kriptakártyák a következők:

**SZELLEMSZEKÉR** – a Beszerzés fázisában a támadó bármennyi egységét a Halál oltárára mozgathatja. Ezeket csontvázkockákként fogjuk kezelni (vagyis a támadó bármely két kockáját becserélheti az oltáron egy manapontra).

**DERMESZTŐ ÜVÖLTÉS** – a pánik szintje minden Beszerzési fázisban automatikusan egy ponttal növekszik.

**FANTOMSZÉLVIHAR** – a mozgósítás során a támadó, miután minden mozgását végrehajtotta (beleértve a Ködből eredőket), két plusz választása szerinti egységet előremozgathat (pl. egy gyülekezőhelyről egy sánctra vagy egy sánctól a falakra).

### CURSED BATS - ÁTKOZOTT DENEVÉREK

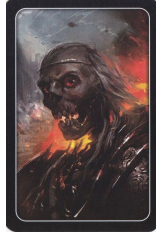
ELHELYEZÉS: A támadó egy átkozott denevérjelzőt helyez egy választása szerinti falszakaszra.

HATÁS: A támadó arról a falszakaszról, melyre az átkozott denevérjelzőt helyezte, legfeljebb három erőnek megfelelő támadó egységet az udvarra mozgathat. Ha az egységeket többféle kombinációban is átmozgathatjuk, a védő dönti el, hogy végül melyek mozognak át.

### DESPERATION - KÉTSÉGBEESÉS

HATÁS: A támadó felhúzza a pánikpakli legfelső négy kártyáját, megnézi őket, majd kettőt visszakever a pakliba. A másik kettőt választása szerinti sorrendben a pakli tetejére helyezi.

Ezen kívül a védő ebben a fordulóban húz egy pánikkártyát a pánik fázisában, függetlenül a pillanatnyi pánik szintjétől.



## DRAGON PHANTOM - SÁRKÁNYKÍSÉRTET

ELHELYEZÉS: A támadó egy sárkánykísértet jelzőt helyez a sárkánykísértet kártyájának egyik mezőjére.

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 kapu ellenállásjelzőjét ennek megfelelően állítsuk át.

A sárkánykísértet támadásának ereje nem lehet több mint 5. A részletes leírásért lásd a Stronghold: Undead szabálykönyvét.

### DRUMS - DOBOK

ELHELYEZÉS: A támadó egy dobjelzőt helyez egy választása szerinti sánctra (a jelzőt helyezzük az egyik olyan mezőre, melyet az alapjátékban a kiképzéseknek tartottunk fenn).

HATÁS: Ha erről a sánctól nem mozgattunk át egységet a mozgósítás során és jelen van ott legalább egy támadó egység, emeljük meg a pánik szintjét egy ponttal.

### GRAVEYARD - TEMETŐ

ELHELYEZÉS: A támadó elhelyezi a temető kártyáját egy választása szerinti sánctra.

HATÁS: Minden aktív temető egy ponttan növeli a pánik szintjét.

### HALLUCINATIONS - HALLUCINÁCIÓK

HATÁS: A támadó akárhány helyszínről átmozgathatja kísérteteit egy erődön belüli épületre, hogy zárolja az épület egyik akcióját.

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

Hallucináció segítségével egyszerre legfeljebb három akció lehet zárva.

A részletes leírásért lásd a Stronghold: Undead szabálykönyvét.

### HEAVY RAIN - ZÁPOR

ELHELYEZÉS: A támadó a záporjelzőt az erőd egyik oldalára helyezi.

HATÁS: A zápor megakadályozza minden íjász, ismétlő számszerű és ágyú távolsági támadását az erődnek azon az oldalán.

A jelzőt a forduló végén eltávolítjuk és visszatesszük a készletbe.

### ILLUSIONARY THREAT - KÁPRÁZATOS FÉLELEM

HATÁS: A támadó magához vesz négy káprázatos félelemjelzőt és képpel lefelé a kísértetekre vonatkozó szabályok szerint elhelyezi őket (egy falszakasz fölött legfeljebb három kísértet lebeghet, stb.).

Mielőtt az Ostrom fázisában a közelharc ötödik lépéseként kiszámolnánk a fölényeket, fedjük fel az összes káprázatos félelemjelzőt. Közülük csak kettő jelent igazi veszélyt – a másik kettőről kiderül, hogy csak káprázatok és azonnal lekerülnek a tábláról.

A forduló végén a Káprázatos félelem segítségével megidézett kísértetek lekerülnek a tábláról.

### MARSHES - MOCSARAK

ELHELYEZÉS: A támadó a mocsár kártyáját egy választása szerinti sánctra helyezi.

HATÁS: Helyezzünk két manajelzőt a mocsár kártyájára (a készletből). A következő fordulóban a támadó a manajelzőket a kártyáról veszi el a Beszerzés fázisában.

MEGJEGYZÉS: Figyeljünk arra, hogy a Takarítás fázisában ne távolítsuk el a manajelzőket a mocsár kártyájáról.

### MISTS - KÖD

ELHELYEZÉS: A támadó egy ködjelzőt helyez egy választása szerinti sánctra (használjuk azokat a mezőket, melyeket a fedezékek számára tartunk fenn az alapjátékban).

HATÁS: A mozgósítás után a támadó az egyik gyülekezőhelyről egy egységét egy köddel jelölt sánctra mozgathatja, továbbá a köddel jelölt sánctól is mozgathat egy egységet a falra (ezt a két mozgást akár ugyanazzal az egységgel is megtehetjük).

MEGJEGYZÉS: Az adott egységre (vagy egységekre) a mozgás minden alapvető szabálya vonatkozik – utakon kell mozogniuk, nem kerülhetik ki a csapdákat, megszentelt földet, stb. és szükség van egy üres mezőre, melyre odaléphet.

## Igézetkártyák N-T

### NOMINATION - KINEVEZÉS

HATÁS: A támadó kiválasztja egyik kísértetét a tábláról és vámpírrá változtatja. A vámpír kockáját a készletből vesszük el.

MEGJEGYZÉS: Ha nincs több vámpírjelző a készletben, a kinevezés nem hajtható végre.

### OLD ENEMIES RETURN - RÉGI ELLENSÉGEK VISSZATÉRÉSE

HATÁS: A támadó elhelyez 4 csontvázat egy olyan választása szerinti sánkra, melyen nincsenek egységek. A csontvázat a készletből vesszük el.

MEGJEGYZÉS: Ha nincs elég csontvázjelző a készletben, annyit helyezünk le, amennyit lehetséges.

### POISONOUS CAULDRONS - MÉRGEZŐ ÜSTÖK

ELHELYEZÉS: A támadó egy mérgező üstjelzőt egy választása szerinti falszakaszra helyez.

HATÁS: A támadó +2 erőt kap ezen a falszakaszon.

### REINFORCEMENT - ERŐSÍTÉS

ELHELYEZÉS: A támadó egy erősítésjelzőt helyez egy választása szerinti falszakaszra.

HATÁS: Az erőfölények kiszámításának következtében (az ostrom során, a közelharc ötödik lépéseként) erről a falszakaszról nem távolítható el támadó egység.

Ezeket a támadó egységeket azonban eltávolíthatják üstök, karók, stb.

### REINFORCEMENT FROM THE CURSED FOREST - ERŐSÍTÉS AZ ÁTKOZOTT ERDŐBŐL

HATÁS: A támadó bármilyen kombinációban lehelyezhet minden gyülekezőhelyére összesen hármas erejű egységet (pl. egy kísértetet és egy csontvázat a baloldali gyülekezőhelyre és egy vámpírt a jobboldalira). Ezeket az egységeket a készletből vesszük el.

MEGJEGYZÉS: Ha nincs elég egység a készletben, annyit helyezünk le, amennyit lehetséges.

### SPECTRAL BALLISTA - KÍSÉRTET BALLISTA

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 megcélozni, melyekkel az általa elfoglalt sánctól utak kötik össze.

HATÁS: A távolsági támadás során a támadó felfedi a találati pakli legfelső kártyáját. Ha az egy „talált” kártya, a kísértet ballista foglyul ejt minden védő egységet, amely a megcélozott falszakaszon volt, átmozgatja őket az általa elfoglalt sánchoz, majd átalakítja azt az annak megfelelő támadó egységre. Ha vannak támadó egységek is az adott falszakaszon, közülük a legerősebb elpusztul és átkerül a Halál oltárára.

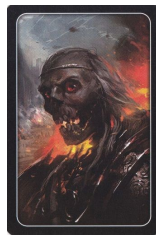
Ezen kívül, ha a kísértet ballista találatot visz be, egy ponttal meg kell emelnünk a pánik szintjét.

A részletes leírásért lásd a Stronghold: Undead szabálykönyvét.

### SPECTRAL GUST - KÍSÉRTET SZÉLLÖKÉS

HATÁS: A támadó kiválasztja az erőd egyik oldalát és legfeljebb három kísértetét azon az oldalon bármely falszakaszról átmozgathatja egy másik falszakaszra.

A kísérteteket egymástól függetlenül mozgathatjuk – mindegyiküket bármelyik falszakaszról kiválaszthatjuk és bármelyik másik falszakaszra átmozgathatjuk őket egyesével az erőd adott oldalán.



### STRIGOI LAIR - STRIGA ODÚ

ELHELYEZÉS: A támadó egy választása szerinti sánkra helyez egy striga odújelzőt (a jelzőt helyezzük az egyik olyan mezőre, melyet az alapjátékban a kiképzéseknek tartottunk fenn).

HATÁS: A távolsági támadás során minden kísértet, mely ezen a sáncon található, elfoghat egy íjászt egy szomszédos falszakaszról (mellyel út köti össze), elviszi őt a sánkra, melyen a striga odúja található és átváltoztatja őt kísértetté.

Ezen kívül minden ily módon elfogott védő egységért a pánik szintje egy ponttal növekszik.

Ha egy falszakaszon van bármilyen támadó egység, arról a falszakaszról a kísértetek nem foghatnak el íjásokat.

MEGJEGYZÉS: Ezután az elfogott védő egység kockáját támadóként használjuk, még ha nagyobb is, mint a többi támadó egység.

### TOTEM - TOTEM

ELHELYEZÉS: A támadó egy totemjelzőt helyez egy választása szerinti sánkra (a jelzőt helyezzük az egyik olyan mezőre, melyet az alapjátékban a kiképzéseknek tartottunk fenn).

HATÁS: Minden alkalommal, amikor a védő bármelyik falon egységet veszít, a támadó két csontvázat helyez a totemjelzővel ellátott sánckokra (a csontvázat a készletből vesszük el).

MEGJEGYZÉS: Ha nincs elég csontvázjelző a készletben, annyit helyezünk le, amennyit lehetséges.

### TURN TO DUST - PORLADJ EL!

HATÁS: A támadó elveszi a védő játékelemeinek egyikét, mely még nem került fel a táblára és eltávolítja azt a játékból. Ezek a következők lehetnek: ismétlő számszerjak, ágyúk, feliratok, kő falelemek, pallók, karók, üstök, kereszték, megszentelt föld vagy csapdák.

## Az aktiválás kártyája



STRIGA ODÚ

TEMETŐ

ERŐSÍTÉS

MÉRGEZŐ ÜSTÖK

MOCSARAK

DOBOK

ÁTKOZOTT DENEVÉREK

Készítette a Játékmaster Társasjátékbolt megbízásából: X-ta

Lektorálta: Artax

