

HERESI



INSTRUKCJA GRY



AUTOR GRY

Adam Kwapiński

GRAFICY

Iga W. Grygiel, Piotr Foksowicz, Jarosław Nocoń, Grzegorz Bobrowski

SKŁAD

Iga W. Grygiel, Adam Kwapiński

KOREKTA I REDAKCJA

Piotr Żuchowski i zespół Rebeli

ROK WYDANIA

2015

WYDAWNICTWO

Lion Games

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR

Rebel Sp. z o.o.

PODZIĘKOWANIA:

„Herosi” to tytuł wyjątkowy z wielu względów. Poświęciliśmy na niego bardzo dużo czasu, starając się stworzyć grę, która dostarczy Wam wielu godzin wymienitej rozrywki. Nad „Herosami” pracowało dużo osób, wymiennie przyczyniając się do rozwoju gry. Dziękujemy za Wasz wkład w ten tytuł! Szczególne podziękowania należą się Hubertowi Bartosowi, Wojciechowi Ingielewiczowi oraz całej ekipie Rebeli, dzięki którym „Herosi” stali się jeszcze lepszym produktem. Oddzielną grupą, o której nie możemy zapomnieć, są testerzy. Dziękujemy między innymi: Mateuszowi Albrichtowi, Małgorzacie Boryczce, Kamilowi Bukalskiemu, Wiktorii Drozd, Pawłowi Grodkowi, Joannie Gleń, Marcinowi Gleniowi, Idze Grygiel, Violetcie Kijowskiej, Mateuszowi Krakowiakowi, Kubie Kulińskiemu, Jakubowi Kurkowi, Pawłowi Kurnatowskiemu, Grzegorzowi Laskowskiemu, Maciejowi Matuszewskiemu, Michałowi Ozonowi, Krzysztofowi Pilchowi, Maciejowi Poleszakowi, Annie Polkowskiej, Kubie Polkowskemu, Marcinowi Ropce, Adamowi Sikorskiemu, Michałowi Sieńko, Piotrowi Siłce, Jackowi Strzyżowi, Miriam Szałaj, Jakubowi Wasilewskiemu, Mateuszowi Wojciechowskiemu, Grzegorzowi Woźniakowi, Piotrkowi Żuchowskiemu oraz uczniom Liceum Ogólnokształcącego nr II im. Hetmana J. Zamoyskiego w Lublinie.

CEL ROZGRYWKI

„Herosi” to gra strategiczna czasu rzeczywistego. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w tytułowych Herosów, którzy przy pomocy zaklęć i armii złożonej z fantastycznych stworów starają się pokonać bohaterów przeciwnika. Rozgrywka toczy się do momentu, w którym na polu bitwy pozostanie tylko jeden Heros.

WAŻNE!

W instrukcji, w ramach takich jak ta znajdziecie uszczegółowienia niektórych zasad lub powtórzeń tych, które są kluczowe dla rozgrywki. Uważnie przeczytajcie zawartość każdej ramki, aby nie pominąć żadnych istotnych reguł.

PIERWSZA ROZGRYWKA

„Herosi” nie są skomplikowaną grą, jednak ze względu na to, że rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, liczba zasad przy pierwszej partii może być trudna do opanowania, szczególnie w obliczu emocji, jakich dostarcza ten tytuł. Dlatego proponujemy, aby podczas pierwszej gry pominąć część reguł i zagrać według zasad uproszczonych, które pozwolą zrozumieć najważniejsze mechanizmy rządzące grą. W ramach takich jak ta umieściliśmy informacje o tym, jakie zasady można pominąć podczas pierwszej gry.



4 PLANSZE GRACZY

20 KART ZAKŁĘĆ PODSTAWOWYCH



4x



25 SZEŚCIOŚCIENNYCH KOŚCI



60 KART ZAKŁĘĆ

4 KARTY ZAKŁĘĆ SPECJALNYCH
(po 1 dla każdego z Herosów)



4 KARTY HEROSÓW



92 KARTY STWORÓW
(23 karty dla każdego z 4 Herosów)



18 ŻETONÓW ZAKŁĘĆ TRWAŁYCH

81 ŻETONÓW OBRAŻEŃ ORAZ MOCY



PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIE TALII I AKCESORIÓW

1. Karty Stworów podzielcie zgodnie z rewersami i połóżcie obok kart Herosów o tym samym rewersie karty (Stwory są przypisane do konkretnego Herosa).

2. Karty Zaklęć należy rozdzielić na rodzaje:

A) Zaklęcia Specjalne ułóżcie obok karty odpowiedniego Herosa (pod nazwą każdego z tych zaklęć znajduje się imię Herosa, do którego jest ono przypisane).

B) Karty Zaklęć Podstawowych (oznaczone srebrną ramką na awersie) wyjmijcie z głównej talii i podzielcie na 4 zestawy składające się z pięciu kart każdy (2 karty *Magiczny pocisk*, 2 karty *Rozkaz* oraz 1 karta *Rozbicie zaklęcia*). Każdy z graczy otrzymuje jeden taki komplet. Nadmiarowe zestawy Zaklęć Podstawowych należy schować do pudełka – nie będą używane w rozgrywce.

C) Pozostałe 60 kart Zaklęć przetasujcie i umieśćcie tak utworzoną talię w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Następnie wyłóżcie z niej dwa rzędy kart po 4 Zaklęcia w każdym z nich. Zaklęcia w obu rzędach umieśćcie odkryte (awersem do góry).

3. Rozdajcie każdemu z graczy zestaw 6 kości, jedną planszę gracza oraz znacz-
nik obrażeń. Plansza jest dwustronna, jedna ze stron prezentuje ustawienie

początkowe dla graczy, którzy w pierwszej partii chcą pominąć etap tworzenia armii. Po wybraniu strony planszy, którą chcemy grać, należy umieścić znacz-
nik obrażeń na polu z numerem 21.

4. Umieśćcie żetony obrażeń, mocy oraz żetony Zaklęć Trwałych we wspólnej puli w zasięgu wszystkich graczy.

WYBÓR HEROSÓW I POCZĄTKOWYCH ZAKLĘĆ

Uczestnicy rozgrywki, rozpoczynając od pierwszego gracza (ustalanego losowo), będą kolejno wybierali Herosów albo Zaklęcia do swojej talii. Gracz w swojej kolejce może wybrać dowolnego dostępnego Herosa (jeśli jeszcze żadnego nie posiada) albo jedno z Zaklęć z dolnego rzędu. Następnie wyboru dokonuje kolejny z graczy. Proces ten należy powtórzyć czterokrotnie – tzn. do momentu, w którym każdy z graczy będzie posiadał dokładnie jednego Herosa oraz 3 dodatkowe Zaklęcia wybrane z toru.

WYBÓR ZAKLĘCIA

Gdy gracz wybierze w swojej kolejce Zaklęcie z dolnego toru, należy przesunąć kartę z górnego rzędu (znajdącą się nad wybranym Zaklęciem) w powstałe wolne miejsce w dolnym rzędzie. Następnie puste miejsce w górnym rzędzie należy uzupełnić Zaklęciem dobranym z wierzchu talii.



WYBÓR HEROSA

Każdy z graczy podczas przygotowywania swojej talii Zakłęb musi wybrać jednego z jeszcze dostępnych Herosów (robi to w swojej rundzie zamiast wyboru Zakłęcia). Kiedy gracz zdecyduje się na wybór Herosa, bierze jego kartę wraz z przypisanymi do niego Stworami i dodaje do swojej talii Zakłęcie Specjalne (właściwe dla wybranego Herosa).

Jeśli gracz posiada już Herosa (wybrał go wcześniej), nie może wybrać kolejnego.

ISTOTY, HEROSI ORAZ STWORY

W grze występują dwa rodzaje kart, które mogą znajdować się na planszach graczy. Karty takie nazywane są Istotami. Istoty są wspólną nazwą dla Herosów oraz Stworów. Jeśli w instrukcji lub na karcie jest mowa o Istocie, oznacza to, że zasada dotyczy Herosów i Stworów. Uwaga! Zasady dotyczące Stworów nie wpływają na Herosów i odwrotnie.

ODŚLONIĘTE I ZASŁONIĘTE ISTOTY

Podczas gry często spotkacie się z określeniem „odsłonięta Istota”. Oznacza ono kartę na planszy gracza, która znajduje się w pierwszym rzędzie albo, znajdując się w drugim rzędzie, ma przed sobą puste pole.

Istotę uważa się za zasłoniętą, jeśli znajduje się w drugim szeregu, a pole bezpośrednio przed nią jest zajęte przez inną kartę (Stwora lub Herosa).

HEROSI

W grze występuje czterech Herosów reprezentowanych przez odpowiednie karty. Każda z kart jest dwustronna – po jednej stronie znajduje się jedynie wizerunek Herosa, jego imię oraz początkowa liczba punktów życia. Rewers karty Herosa posiada dodatkowo tekst opisujący jego specjalną zdolność oraz słabość (obie cechy są powiązane z żywiołem, jakim włada konkretny Heros). W pierwszej rozgrywce proponujemy używać strony pozbawionej tekstu i grać, nie korzystając z zasad związanych ze specjalnymi zdolnościami oraz słabościami Herosów.

1 IMIĘ HEROSA

2 PUNKTY ŻYCIA - liczba punktów życia, z jaką Heros rozpoczyna grę. Kiedy punkty życia spadną do 0, Heros ginie, a gracz, który go kontrolował, przegrywa i kończy rozgrywkę. Punkty życia Herosa należy zaznaczać na torze na swojej planszy.

3 TEKST (tylko na rewersie karty) – opisuje specjalną zdolność i słabość Herosa, zależne od żywiołu, z jakim jest on związany.

ZAKŁĘCIA

Każdy z graczy rozpocznie rozgrywkę z własną talią 9 Zakłęb (5 Zakłęb Podstawowych, Zakłęcie Specjalne oraz 3 Zakłęcia wybrane z toru). Gracze w trakcie rozgrywki będą zagrywali z ręki karty Zakłęb, do których użycia wymagane są symbole odpowiednich żywiołów albo symbole Dowodzenia (w przypadku karty *Rozkaz*). Każda karta Zakłęcia posiada kilka informacji opisujących jej działanie:

- 1 NAZWA** – Nazwa Zakłęcia.
- 2 WYMAGANIA** – symbole, które musimy zebrać na naszych kościach, aby móc rzucić dane Zakłęcie. Rodzaj symboli określa przynależność Zakłęcia do jednego z czterech żywiołów. *Magiczny pocisk*, *Rozkaz* oraz *Rozbicie zakłęcia* nie są przypisane do żadnego z żywiołów występujących w grze.
- 3 CEL** – rodzaj celu, na który może zostać rzucone Zakłęcie. W grze występuje kilka różnych rodzajów celów:
 - * **Dowolna Istota** – celem Zakłęcia może stać się dowolna karta (Stwór lub Heros) znajdująca się na planszy któregoś z graczy.
 - * **Dowolny Stwór** – jak wyżej, jednak karta nie może być zagrana na Herosa.
 - * **Dowolny gracz** – celem Zakłęcia może być dowolny z uczestników gry.
 - * **Dowolna odsłonięta Istota** – karta może być zagrana na dowolną Istotę (Stwora lub Herosa), która znajduje się w pierwszym szeregu albo, znajdując się w drugim szeregu, ma bezpośrednio przed sobą puste pole.
 - * **Dowolny własny Stwór** – dowolny Stwór (ale nie Heros) znajdujący się na planszy gracza rzucającego Zakłęcie.
 - * **Dowolna własna Istota** – jak wyżej, z tą różnicą, że celem karty może stać się również Heros kontrolowany przez rzucającego Zakłęcie.
- 4 EFEKT** – spowodowany przez rzucenie Zakłęcia. Zawsze na początku opisu znajduje się informacja, czy dane Zakłęcie jest Natychmiastowe, czy Trwałe (w drugim przypadku karta Zakłęcia po zagraneniu pozostanie w grze).
- 5 WZMOCNIENIE** – lepszy efekt, który możemy uzyskać, wzmacniając dane Zakłęcie podczas rzucania. Dokładne zasady wzmocnienia zostały opisane w dalszej części instrukcji (patrz strona 8).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka w „Herosów” toczy się w czasie rzeczywistym. Gracze będą równocześnie rzucali swoimi zestawami kości, starając się uzyskać wyniki pozwalające na wykonywanie różnych akcji. W momencie, w którym którykolwiek z graczy uzna, że wyniki uzyskane na jego kościach go satysfakcjonują, może zatrzymać grę. Gracze przestają rzucać, a osoba, która zatrzymała grę, wykonuje takie akcje, na jakie pozwalają jej kości. Po rozpatrzeniu akcji danego gracza uczestnicy rozgrywki ponownie rozpoczynają rzucanie kostkami, aż do momentu zatrzymania jej przez dowolnego z graczy.

Poniżej przedstawiono przebieg rozgrywki podzielony na poszczególne fazy.

1. PRZYGOTOWANIE

To najważniejsza z faz gry, dziejąca się w całości w czasie rzeczywistym. Gracze jednocześnie (i jak najszybciej) rzucają swoimi kostkami, starając się uzyskać zestawy symboli potrzebne do wykonania akcji. W trakcie wykonywania rzutów gracz może zachować wyniki na dowolnej liczbie swoich kostek, odkładając je i powtarzając rzut tylko tymi, których wyniki mu nie odpowiadają (może również przetrzucać wcześniej odłożone kości). W momencie, w którym któryś z graczy uzna, że uzyskany na kościach zestaw symboli jest zadowalający, może zatrzymać grę, mówiąc „Stop!”. Kiedy tak się zdarzy, wszyscy gracze przerywają rzucanie (wszyscy muszą wykonać rzut kostkami, które mieli w tym momencie w ręce, tak aby u każdego z graczy komplet kości znajdował się na stole).

2. WYKONYWANIE AKCJI

Gracz, który zatrzymał grę, będzie mógł wykonać jedną z akcji, na którą pozwala mu zestaw symboli uzyskanych na kościach. Zanim to jednak nastąpi, należy rozpatrzyć efekty słabości Herosa kontrolowanego przez tego gracza oraz wszystkie efekty Zaklęć Trwałych, które działają w momencie zatrzymania gry przez danego gracza.

EFEKTY ZATRZYMANIA GRY

Niektóre Zaklęcia Trwałe oraz efekty słabości Herosa zostają aktywowane w momencie zatrzymania gry przez gracza. Oznacza to, że przed wykonaniem akcji należy wprowadzić w życie wszelkie efekty, które aktywują się w momencie zatrzymania gry. Zarówno słabości, jak i efekty działających na tej zasadzie Zaklęć Trwałych należy rozpatrzyć tylko w stosunku do gracza, który zatrzymał grę. Przykładowo: Herosi pozostałych graczy nie otrzymują obrażeń od przeciwnych żywiołów, jeśli to nie oni zatrzymali grę, bez względu na wyniki na swoich kościach.

2.1 OBRAŻENIA OD PRZECIWNEGO ŻYWIOŁU

Każdy z Herosów posiada swoją specjalną umiejętność oraz słabość. Ta ostatnia dotyczy żywiołu przeciwnego do tego, z którym związany jest dany Heros (przeciwieństwa układają się parami: woda-ogień, ziemia-powietrze). Oznacza to, że za każdym razem, gdy gracz zdecyduje się zatrzymać grę (przed wykonaniem akcji), jego Heros otrzymuje tyle magicznych obrażeń, ile symboli żywiołu, na który jest wrażliwy, znalazło się na jego kościach. Gracz nadal będzie mógł użyć tych symboli, niezależnie od otrzymanych obrażeń. Gracz otrzymuje takie obrażenia tylko wtedy, gdy sam zatrzyma grę.

PIERWSZA ROZGRYWKA

Proponujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki zignorować powyższą zasadę i grać Herosami pozbawionymi swojej zdolności specjalnej oraz słabości. Aby o tym pamiętać, skorzystajcie ze strony karty Herosa pozbawionej jakiegokolwiek tekstu.

PILNOWANIE PRZECIWNIKÓW

Pamiętając o zasadach fair play, miejcie na uwadze fakt, że w „Herosach” rozgrzywka toczy się bardzo dynamicznie i gracze często mogą zapominać o niektórych zasadach (w szczególności tych, które działają na ich niekorzyść). Dlatego zadaniem pozostałych współgraczy jest pilnowanie obrażeń, jakie Heros gracza zatrzymującego grę powinien otrzymać ze względu na swoją słabość.

2.2 AKCJE

Kiedy rozpatrzyliście efekty słabości Herosa oraz wszelkie inne efekty wpływające na gracza, który zatrzymał grę, może on przejść do wykonywania akcji. Pojedyncze zatrzymanie gry pozwala na wykonanie jednej (i tylko jednej) z 4 opisanych poniżej akcji.

AKCJA – RZUCENIE ZAKŁĘCIA

To podstawowa akcja polegająca na zagraniu jednej z posiadanych na ręce kart Zaklęć. Każde z nich ma określone wymagania (zestaw symboli pozwalający na rzucenie danego Zaklęcia). Gracz może rzucić Zaklęcie tylko wtedy, gdy wyniki na jego kościach zawierają wymagany zestaw symboli. Gracz w jednej akcji może rzucić tylko jedno Zaklęcie.

Gdy gracz zdecyduje się rzucić Zaklęcie, wskazuje właściwy cel, a następnie wprowadza w życie efekt wybranego Zaklęcia. W przypadku Zaklęć Trwałych karta zostaje przypisana do konkretnego celu i działa na niego od momentu zagrania aż do chwili, w której dane Zaklęcie zostanie rozproszone. Niektóre Zaklęcia Trwałe posiadają specjalne żetony, które pomagają w zapamiętaniu, na którą z Istot zostało zagrane dane Zaklęcie. Na jeden cel nie można rzucić

dwóch takich samych Zaklęć Trwałych (przykładowo: na jedną Istotę nie można rzucić drugiej *Trucizny*). Po zagranie karty o działaniu natychmiastowym należy, po wprowadzeniu w życie jej efektów, umieścić ją odkrytą na stosie kart odrzuconych gracza, który ją zagrał. Zaklęcia Trwałe trafiają na stos kart odrzuconych swoich właścicieli dopiero wtedy, gdy zostaną rozproszone.

Wzmocnienie rzucanego Zaklęcia

Większość Zaklęć zagrywanych podczas rozgrywki może zostać wzmocniona (wyjątkiem są tylko karty *Magiczny pocisk*, *Rozkaz* oraz *Rozbicie zaklęcia*). Wzmocnienie Zaklęcia przynosi różne efekty, zależnie od informacji, jaka znajduje się w dole zagranej karty. Aby wzmocnić Zaklęcie, gracz, w momencie gdy je rzuca, musi odrzucić z ręki dwie dowolne karty Zaklęć (trafiają one odkryte na jego stos kart odrzuconych). Jedno Zaklęcie w momencie jego rzucania może być wzmocnione dowolną liczbą razy. Za każde 2 odrzucone karty zagrywane Zaklęcie uzyskuje efekt pojedynczego wzmocnienia. Oznacza to, że odrzucenie 6 kart z ręki podczas rzucania jakiegoś Zaklęcia pozwala na uzyskanie trzech wzmocnień. Poniżej znajdują się wszystkie rodzaje Wzmocnień, które można znaleźć na kartach Zaklęć:

- * **Trwałość +1** – każde wzmocnienie Zaklęcia pozwala na położenie na jego karcie jednego znacznika mocy, który będzie utrudniał rozproszenie. Taki rodzaj wzmocnienia dotyczy wszystkich Zaklęć Trwałych.
- * **Odrzucenie +1** (*Wyssanie energii*) – każde wzmocnienie Zaklęcia sprawia, że przeciwnik jest zmuszony do odrzucenia dodatkowej karty z ręki.
- * **Obrażenia +1** – każde wzmocnienie zwiększa bazowe obrażenia zadane przez rzucone Zaklęcie o 1.
- * **Leczenie +1** (*Leczenie*, *Wyssanie życia*) – każde wzmocnienie pozwala wyleczyć dodatkową ranę wybranej Istoty.
- * **Kolejny cel** (*Łańcuch piorunów*, *Teleportacja*) – każde wzmocnienie pozwala przypisać do Zaklęcia dodatkowy cel, zgodnie z zasadami zawartymi na karcie rzucanego Zaklęcia.
- * **Brak wzmocnienia** (*Magiczny pocisk*, *Rozkaz* oraz *Rozbicie zaklęcia*) – Zaklęcie nie może zostać wzmocnione.

Dodatkowo każdy Heros posiada specjalną zdolność, która zwiększa moc zagrywanych przez niego Zaklęć, jeśli pochodzą one z żywiołu, do którego jest przypisany. Gracz otrzymuje jedno darmowe i **niewymagające odrzucenia kart** wzmocnienie, kiedy zagrywa dowolne Zaklęcie swojego żywiołu. Gracz nadal może dodatkowo wzmacniać takie Zaklęcia, odrzucając z ręki wybrane karty (za każde 2 odrzucone karty Zaklęcie otrzymuje dodatkowe wzmocnienie).

PIERWSZA ROZGRYWKA

Proponujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki nie używać opisanych powyżej zasad wzmocnienia. Dotyczy to każdego ze sposobów, w jaki możliwe jest wzmacnianie Zaklęć używanych w grze, a więc specjalnych zdolności Herosów, wzmacniania poprzez odrzucanie z ręki kart Zaklęć, czy używania zdolności Żywiołaków w celu wzmacniania Zaklęć Trwałych (wszystkie Żywiołaki należy traktować tak, jakby nie posiadały żadnej zdolności specjalnej). Podczas tej rozgrywki ignorujcie wszelkie informacje dotyczące zasad wzmocnienia.

Po rzuceniu dowolnego Zaklęcia (i tylko wtedy) gracz może poruszyć i/lub aktywować swoje Stwory.

AKTYWACJA STWORÓW





Po rozpatrzeniu efektów rzuconego Zaklęcia gracz może wykorzystać pozostałe kości (te, które nie zostały „użyte” do rzucenia Zaklęcia), aby aktywować swoje Stwory. Gracz otrzymuje 1 punkt Aktywacji za każdy wyrzucony symbol Dowodzenia, poza tymi, których użył do rzucenia Zaklęcia. Koszt aktywacji danego Stwora widnieje na jego karcie (liczba symboli hełmów po lewej stronie opisu).

Stwór kontrolowany przez gracza może być aktywowany na dwa sposoby – poprzez rzucenie Zaklęcia *Rozkaz* lub za pomocą symboli Dowodzenia po zagranie z ręki dowolnej karty. Gracz, dopóki wystarczy mu na to punktów Aktywacji, może aktywować dowolną liczbę Stworów, ale jeden Stwór może być aktywowany tylko raz w trakcie pojedynczej akcji.

Po aktywacji Stwora gracz może wykonać nim atak (wybierając cel zgodnie z kierunkami ataku i zadając obrażenia fizyczne równe Sile Stwora) albo wykorzystać jego aktywowaną zdolność specjalną (jeśli dany Stwór taką posiada).

- * **ATAK STWORA** – aktywując jakiegoś Stwora, gracz może nim zaatakować Istotę wybranego przeciwnika. Atakować mogą jedynie te Stwory, które są odsłonięte (znajdują się w górnym rzędzie planszy lub stoją w dolnym rzędzie i przed nimi znajduje się wolne pole), a celem ich ataku może stać się tylko odsłonięta Istota przeciwnika. Podczas rozpatrywania ataku w pierwszej kolejności sprawdzamy, jakie cele są w zasięgu aktywowanego stwora. Plansze graczy na potrzeby przeprowadzenia ataku rozpatruje się tak, jakby przylegały do siebie górnymi krawędziami, a ikona kierunku ataku na karcie Stwora wskazuje, które pola na planszy przeciwnika może on atakować.

W grze występuje kilka symboli informujących o kierunkach ataków:

-  Stwór może zaatakować tylko odsłoniętą Istotę znajdującą się na planszy przeciwnika w kolumnie bezpośrednio przed nim.
-  Stwór może zaatakować odsłoniętą Istotę znajdującą się na planszy przeciwnika w kolumnie bezpośrednio przed nim oraz te umieszczone w kolumnie po prawej stronie.
-  Stwór może zaatakować odsłoniętą Istotę znajdującą się na planszy przeciwnika w kolumnie bezpośrednio przed nim oraz w kolumnach przylegających do niej (po prawej i po lewej stronie).
-  Stwór może zaatakować dowolną odsłoniętą Istotę się na planszy wybranego przeciwnika.

Na kolejnej stronie pokazano kilka przykładów, które przedstawiają dostępne możliwości ataku poszczególnych Stworów. Podczas ataku gracz wybiera tylko jedną Istotę przeciwnika, która staje się celem ataku zgodnie z ograniczeniami wynikającymi z ikony kierunku ataku danego Stwora.

Po wybraniu jednego z dostępnych celów należy zadać atakowanej Istocie liczbę obrażeń (fizycznych) równą Sile atakującego Stwora.



TRYTON
Może zaatakować
Feniksa albo Ognika.



LODOWY SMOK
Może zaatakować
Feniksa, Ifryta
albo Ognika.



ŻYWIOŁAK WODY
Może zaatakować
Ognika.



LEWIATAN
Może zaatakować
Ognika albo Ifryta.



Obrażenia fizyczne i magiczne

W trakcie gry uczestnicy będą ranić Istoty przeciwników przy pomocy Zakłęb lub atakując je swoimi Stworami. Niekiedy ze względu na specjalne zdolności może okazać się ważne, jaki rodzaj obrażeń został zadany. W grze wyróżniamy obrażenia fizyczne oraz magiczne. Wszystkie ataki Stworów (ale niekoniecznie ich zdolności specjalne) zadają obrażenia fizyczne. W przypadku Zakłęb i zdolności specjalnych Stworów, rodzaj obrażeń został zaznaczony w opisie. Obrażenia otrzymywane z powodu posiadania na kostkach jakiegos symbolu (np. ze względu na wrażliwość Herosa na energię przeciwnego żywiołu) zawsze są obrażeniami magicznymi.

ZADAWANIE OBRAŻEŃ I ICH LECZENIE

Gdy Stwór otrzymuje obrażenia, należy położyć na jego karcie tyle znaczników obrażeń, ile ran otrzymał. W przypadku Herosa otrzymanie obrażeń powoduje przesunięcie znacznika na torze obrażeń w lewo o odpowiednią liczbę pól. W przypadku leczenia obrażeń należy usunąć tyle znaczników z karty Stwora, ile ran zostało wyleczonych. Jeśli leczenie dotyczy Herosa, należy przesunąć znacznik na torze obrażeń o odpowiednią liczbę pól w prawo.

* **UŻYCIE ZDOLNOŚCI SPECJALNEJ** – jeśli Stwór posiada aktywowaną zdolność specjalną (taką, która nie ma informacji o tym, że jest Zdolnością Stałą), gracz może podczas aktywacji Stwora użyć jego zdolności, zamiast nim atakować. Zdolności specjalne Stworów mogą zostać użyte niezależnie od kierunków ataku, nawet jeśli Stwór jest zasłonięty przez inną Istotę, **chyba że treść konkretnej zdolności mówi inaczej**.

* **PORUSZANIE ISTOTAMI** – gracz może również wykorzystać wyrzucone, niewykorzystane symbole Dowodzenia do poruszania dowolnymi z jego Istot – Stworami i Herosem. Jeden symbol Dowodzenia pozwala na poruszenie wybranej Istoty (bez względu na koszt aktywacji danego Stwora) na sąsiednie wolne pole. Pola sąsiadują ze sobą tylko w liniach prostych. Podobnie jak w przypadku aktywacji, poruszanie Istot (Stwory i Herosi) jest możliwe tylko po zagranie karty Zakłęcia. Gracz może dowolnie łączyć ruch i aktywację swoich Stworów aż do wykorzystania wszystkich symboli Dowodzenia. Możliwe jest poruszenie i aktywacja tego samego Stwora w tej samej akcji (w ciągu jednego zatrzymania gry), jeśli pozwala na to liczba symboli Dowodzenia.

AKTYWACJA/PORUSZANIE SIĘ ISTOTAMI

Gracz może aktywować i poruszać swoje Istoty tylko bezpośrednio po rzuceniu Zakłęcia. Do poruszania/aktywacji gracz może wykorzystywać jedynie te symbole Dowodzenia, które nie zostały użyte do rzucenia Zakłęcia. Aktywowanie i poruszanie Istot jest niemożliwe podczas wykonywania innych akcji niż rzucenie Zakłęcia (dobierania kart, rozpraszania magii czy nauki Zakłęb). Nie wolno wykorzystywać swojej akcji tylko do poruszenia/aktywacji własnych istot.

AKCJA – DOBRANIE ZAKŁĘC

Jeśli gracz posiada na swoich kościach przynajmniej 3 symbole Karty, może poświęcić akcję na dociągnięcie Zakłęb ze swojej talii. Gracz dobiera jedno Zakłęcie za 3 symbole Karty na swoich kościach oraz kolejne za każdy dodatkowy symbol Karty (przykładowo 5 kości z symbolem Karty pozwala na dobranie 3 Zakłęb ze swojej talii). Wykonując tę akcję, gracz **nie może podejmować innych działań** (rzucać Zakłęb, aktywować Stworów oraz poruszać swoimi Istotami – nawet jeśli posiada jakiegokolwiek symbole Dowodzenia na swoich kościach).

TALIA I STOS KART ODRZUCONYCH

Jeśli w którymkolwiek momencie gry skończą się karty w talii gracza, a będzie on miał możliwość lub będzie musiał dociągnąć z niej Zakłęcie, należy przetasować jego stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię.

AKCJA – NAUKA NOWYCH ZAKŁĘC

Poza dobieraniem Zakłęb z własnej talii, gracz może nauczyć się nowych Zakłęb z toru Kart Zakłęb. Aby dobrać Zakłęcie z dolnego rzędu, gracz potrzebuje co najmniej 4 symboli Karty. Dobranie karty z górnego rzędu wymaga 5 takich symboli. Tor uzupełnia się na tych samych zasadach, co w trakcie przygotowania gry: po dobraniu Zakłęcia z dolnego rzędu należy w jego miejsce przesunąć Zakłęcie znajdujące się bezpośrednio nad wybraną kartą. Miejsce po Zakłęb z górnego rzędu należy uzupełnić przez dołożenie nowego Zakłęcia z wierzchu talii Zakłęb.

Karta dobrana w wyniku tej akcji trafia na rękę gracza. Podobnie jak w przypadku innych akcji, gracz uczący się nowych Zaklęć nie może rzucać Zaklęć ani aktywować/poruszać swoich Istot – nawet jeśli posiada jakieś symbole Dowodzenia na swoich kościach.

AKCJA – ROZPROSZENIE MAGII

W trakcie rozgrywki gracze będą zagrywać dwa rodzaje Zaklęć. Część z nich będzie miała działanie natychmiastowe (efekty należy wprowadzić w życie bezpośrednio po zagranii takiej karty, a następnie umieścić ją odkrytą na swoim stosie kart odrzuconych), podczas gdy inne Zaklęcia po użyciu pozostaną w grze. Są to Zaklęcia Trwałe, które będą wpływały na rozgrywkę aż do momentu, w którym jeden z graczy zdecyduje się je rozproszyć. Aby rozproszyć Trwałe Zaklęcia, gracz potrzebuje zestawu wszystkich 4 symboli żywiołów na swoich kościach. Jeśli go posiada, wybiera jedno z Trwałych Zaklęć znajdujących się w grze i zdejmuje z niego żeton mocy albo (jeśli na karcie Zaklęcia nie było żadnych żetonów mocy) odrzuca je z gry. Takie Zaklęcie należy umieścić odkryte na stosie kart odrzuconych właściciela. Podobnie jak w przypadku innych akcji, gracz nie może łączyć Rozproszenia magii z rzucaniem Zaklęć lub aktywowaniem/poruszaniem swoich Istot – nawet jeśli posiada jakieś symbole Dowodzenia na swoich kościach.

ROZPROSZENIE A SŁABOŚCI HEROSÓW

Ponieważ Rozproszenie magii wymaga symboli wszystkich 4 żywiołów, zawsze wiąże się ono z otrzymaniem przynajmniej jednej rany przez Herosa ze względu na jego słabość (wrażliwość na energię przeciwnego żywiołu). Wyjątkiem jest oczywiście pierwsza rozgrywka, w której możecie zdecydować się na nieużywanie umiejętności specjalnych i słabości Herosów.

Na podobnej zasadzie jak podczas rzucania Zaklęć, gracz może wykorzystać zasadę wzmocnienia, gdy używa akcji Rozproszenie magii. Każde dwie karty Zaklęć, które odrzuci z ręki podczas Rozpraszenia magii, pozwalają usunąć dodatkowy znacznik mocy z wybranego Zaklęcia Trwałego. Jednak nadal celem pojedynczego Rozproszenia magii może być tylko jedno Zaklęcie (nie można wzmocnić rozproszenia, aby odrzucić znaczniki mocy z dwóch różnych Zaklęć).

ZAKOŃCZENIE GRY I OKREŚLENIE ZWYCIĘZCY

Rozgrywka kończy się w momencie, w którym w grze pozostanie tylko jeden Heros. Gracz, który go kontroluje, zostaje zwycięzcą. Uczestnicy rozgrywki mogą zdecydować przed grą o dodatkowym warunku zakończenia gry (polecamy go szczególnie podczas pierwszych partii). Opcjonalny wariant polega na tym, że gra kończy się również w momencie, kiedy na planszach wszystkich graczy nadal biorących w niej udział nie ma

BRAK MOŻLIWOŚCI WYKONANIA AKCJI

Jeśli gracz powie „Stop!”, zatrzymując grę, po czym okaże się, że nie może bądź nie chce wykonać żadnej akcji, jego Heros otrzymuje 2 punkty obrażeń (magicznych), a gracz nie może zachować wyniku na żadnej ze swoich kości (musi zacząć rzucanie od początku).

PIERWSZA ROZGRYWKA

W pierwszej rozgrywce proponujemy zignorować tę zasadę i nie karać graczy za niemożność wykonania akcji po zatrzymaniu gry. „Herosi” są grą czasu rzeczywistego, co podczas pierwszej partii może powodować pomyłki. Jeśli bardziej doświadczony gracz prezentuje grę nowej osobie, proponujemy, aby tylko nowicjusz korzystał z tego ułatwienia. Drobną przewagą po stronie początkującego z pewnością nie zaszkodzi rozgrywce.

3. AKCJE POZOSTAŁYCH GRACZY

Po wykonaniu akcji przez gracza, który zatrzymał rozgrywkę, pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara mogą wykorzystać wyniki na swoich kościach do wykonania własnych akcji. Jeśli gracz zdecyduje się na takie działanie, należy rozegrać wszystkie fazy związane z wykonywaniem akcji przez danego gracza. Sytuację należy rozpatrywać tak, jakby gracz, który zamierza wykonać akcję, sam zatrzymał rozgrywkę. Oznacza to, że jeśli gracz zdecyduje się wykonać akcję, po tym gdy inny gracz zatrzymał rozgrywkę, należy najpierw rozpatrzyć wszelkie efekty, jakie aktywują się w momencie zatrzymania gry. Dotyczy to zarówno słabości jego Herosa, jak również działania tych spośród Zaklęć Trwałych, które aktywują się w momencie zatrzymania gry. Dopiero po rozpatrzeniu wszelkich efektów gracz może wykonać wybraną akcję. Następnie kolejny z graczy musi podjąć decyzję, czy chce wykonać jakąkolwiek akcję.

4. KONTYNUACJA ROZGRYWKI

Gdy już wszyscy gracze mieli szansę wykonać akcję po zatrzymaniu rozgrywki, należy powrócić do fazy Przygotowania. Ci, którzy wykonali jakiegokolwiek akcje, muszą zebrać wszystkie swoje kości i rozpocząć kompletowanie układów od początku. Pozostali zbierają tylko wybrane ze swoich kości, mogą pozostawić wyniki, które im odpowiadają. W ten sposób będą kontynuować zbieranie symboli do wcześniej zaplanowanych akcji.



ROZGRYWKA WIELOOSOBOWA



Opisane powyżej zasady dotyczą rozgrywki 2-osobowej. Podczas rozgrywki wieloosobowej nieznacznie zmieniają się niektóre reguły.

WARIANTY DLA GRY WIELOOSOBOWEJ

W rozgrywce wieloosobowej, dokładnie tak jak w podstawowym wariantcie, każdy z graczy otrzymuje na początku swoją planszę, zestaw początkowych Zakłęb oraz komplet 6 kości. Analogicznie przebiega również wybór Herosów i Zakłęb do początkowych talii. Podstawowa różnica pojawia się w samej grze, podczas wykonywania akcji przez gracza. Kiedy gracz ma wybrać cel ataku, specjalnej zdolności lub Zakłęcia, musi to zrobić tylko w odniesieniu do jednego przeciwnika. Niemożliwe jest zagranie pojedynczej karty lub użycie zdolności, której celem będą Istoty więcej niż jednego przeciwnika. Podczas rozgrywania ataków Stworów, sprawdzając możliwe kierunki ataku, należy traktować wszystkie plansze pozostałych graczy tak, jakby przylegały do naszej górnej krawędzi.

Tak jak w grze dwuosobowej, gdy którykolwiek z graczy zatrzyma grę, wszyscy uczestnicy zabawy muszą przestać rzucać swoimi kostkami (wykonują jedynie ostatni rzut tymi kośćmi, które mieli w ręce w momencie zatrzymania gry, tak aby wszystkie ich kości znalazły się na stole). Po wznowieniu rzucania gracze, którzy wykonali jakąkolwiek akcję, muszą zebrać wszystkie posiadane kości, podczas gdy pozostali mogą pozostawić część z nich, zbierając tylko te, na których nie wyrzucili oczekiwanego symbolu. Zakończenie rozgrywki wieloosobowej następuje dokładnie na tych samych zasadach, co podczas partii na dwóch graczy. Gra kończy się, gdy przy życiu pozostanie tylko jeden Heros albo (jeśli używacie zasady opcjonalnej) gdy na planszach żadnego z uczestników rozgrywki nie będzie ani jednego Stwora (pozostaną sami Herosi). W tym ostatnim wypadku, podobnie jak przy grze 2-osobowej, zwycięzcą zostaje gracz, którego Heros posiada najwięcej punktów życia. Jeśli jest remis, należy kontynuować rozgrywkę do momentu, w którym w grze zostanie tylko jeden Heros.

WARIANT BEZ ELIMINACJI

W tym wariantcie wszyscy gracze będą brali udział w rozgrywce do samego końca. Kiedy punkty życia jakiegoś Herosa spadną do 0, zostaje on oszołomiony. Gracz, który go kontroluje, nie może wykonywać żadnych akcji aż do momentu, w którym uda mu się wyrzucić na swoich kościach 5 symboli Karty – wtedy zatrzymuje grę i umieszcza swój znacznik obrażeń na wartości 5 (nie może w tym momencie wykonywać innych akcji). Następnie musi zebrać wszystkie kości i rozpocząć kompletowanie układu od zera. Od tej pory może uczestniczyć w grze na normalnych zasadach.

Herosi nie giną w tym wariantcie rozgrywki, dlatego warunkiem zwycięstwa jest zdobycie 21 punktów. Za każdym razem, kiedy dany gracz w jakikolwiek sposób

doprowadzi do zadania obrażeń Herosowi innego gracza, otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile obrażeń zadał. Punkty zwycięstwa należy zaznaczać przy pomocy znacznika mocy umieszczonego na torze obrażeń na planszy gracza. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 21 punktów zwycięstwa.

WARIANT DRUŻYNOWY

Ten tryb rozgrywki umożliwia grę drużynową. Przygotowanie do gry jest identyczne jak w podstawowej wersji gry, z tą różnicą, że gracze na samym początku dzielą się na dwie dwuosobowe drużyny. Następnie ustalają, które osoby z przeciwnych drużyn będą walczyć bezpośrednio ze sobą. Gracze układają swoje plansze naprzeciwko planszy swojego przeciwnika, dokładnie tak, jak w przypadku rozgrywki dwuosobowej. Każda z walczących ze sobą par będzie również dysponowała swoim torem Zakłęb – zarówno podczas przygotowania do gry, jak i samej rozgrywki. Mimo że Zakłęcia będą dociągane z tej samej talii, gracze mogą wybierać je tylko z toru przypisanego do ich pary. Podczas przygotowania gry gracze dokonują wyboru Zakłęb/Herosów naprzemiennie, tak aby osoby będące w jednej drużynie nie wybierały jedna po drugiej. Sama rozgrywka jest toczona na zasadzie dwóch gier dwuosobowych. Gracze w żaden sposób nie mogą wpływać na graczy z drugiej walczącej pary (łącznie z tym, że zatrzymanie gry przez jedną z par nie dotyczy dwóch pozostałych graczy). Rozgrywka toczy się według zasad identycznych z obowiązującymi w grze dwuosobowej aż do chwili, w której jeden z Herosów zostanie pokonany. W tym momencie wszyscy gracze przerywają rozgrywkę. Talię Zakłęb (z wyjątkiem kart znajdujących się w taliach poszczególnych graczy) wraz z kartami znajdującymi się na torach należy przetasować i utworzyć nowy, pojedynczy tor (dwa rzędy po 4 karty). Od tej pory rozgrywka będzie toczyła się tak, jak gra 3-osobowa, z tą różnicą, że jeden z graczy będzie walczył z dwoma przeciwnikami. Gra kończy się, w momencie gdy obaj Herosi z jednej drużyny stracą wszystkie punkty życia. Zwycięstwo odnosi drużyna z przynajmniej jednym żywym Herosem.

TURNIEJ

To ostatni tryb rozgrywki czteroosobowej, który ma bardzo podobny przebieg do wariantu drużynowego. Różnica polega na tym, że w turnieju każdy z graczy gra samodzielnie i gdy w jednej z walczących par został pokonany któryś z Herosów, gracz, który zwyciężył, czeka na zwycięzcę drugiego pojedynku. Kiedy ten zostanie zakończony, zwycięzcy obu pojedynków układają swoje plansze naprzeciw siebie (zachowując karty, punkty życia oraz Stwory z pierwszego starcia) i toczą ostateczną walkę o zwycięstwo w całej partii. W tym czasie gracze, którzy przegrali swoją pierwszą partię, mogą zagrać o 3. miejsce (proponujemy, aby ta rozgrywka została stoczona na 15 punktów życia i armie o wartości punktowej zredukowanej do 6).



WYJAŚNIENIE DZIAŁANIA NIEKTÓRYCH KART



ZAKŁĘCIA

BŁOGOSŁAWIENSTWO – od momentu wejścia w życie tego Zaklęcia gracz będzie rzucał 7 kostkami. Kiedy Zaklęcie zostanie rozproszone, gracz musi odrzucić jedną z posiadanych kości.

BEYSKAWICA – jeżeli bezpośrednio za celem znajduje się inna Istota, otrzyma ona połowę obrażeń od tego Zaklęcia. Wzmocnienie Zaklęcia zwiększa bazową wartość zadawanych obrażeń i tym samym może też zwiększyć obrażenia, jakie otrzyma Istota znajdująca się za celem tego Zaklęcia.

KONCENTRACJA – karta aktywuje się za każdym razem, gdy gracz, na którego została zagrana, rzuci Zaklęcie. Jeśli gracz posiada jakiegokolwiek symbole Karty na swoich kościach, może po zagraniu Zaklęcia dociągnąć 1 kartę ze swojej talii Zaklęć.

ŁAŃCUCH PIORUNÓW – gracz, wzmacniając to Zaklęcie, może wybrać dodatkowy cel. Musi on sąsiadować z poprzednim celem (pola planszy graniczą ze sobą tylko w liniach prostych) i w efekcie tego Zaklęcia otrzyma 1 obrażenie mniej od poprzedniego celu. Zaklęcie można wzmocnić w ten sposób trzykrotnie (wtedy celem Zaklęcia będą 4 Istoty, z których pierwsza otrzyma 4 obrażenia, druga 3 obrażenia, trzecia 2 obrażenia i ostatnia 1 obrażenie). Jako dodatkowy cel nie można wybrać Istoty, która została zraniona przez to Zaklęcie wcześniej (*Łańcuch Piorunów* nie może „wrócić” do Istoty, która otrzymała od niego obrażenia).

MAGICZNY POCISK – aby rzucić to Zaklęcie, gracz potrzebuje 3 identycznych symboli dowolnego z czterech żywiołów. Podobnie jak pozostałe Zaklęcia Podstawowe, Magiczny pocisk nie może zostać wzmocniony.

OGNISTA KULA – obrażenia, jakie otrzymują Istoty sąsiadujące z celem, są liczone od wartości obrażeń po uwzględnieniu efektów wzmocnienia Zaklęcia. Przykładowo: jeśli Ognista kula zostanie wzmocniona 2 razy (zada bazowo 5 obrażeń), to wszystkie Istoty sąsiadujące z celem otrzymają po 2 obrażenia (połowa z 5 po zaokrągleniu w dół).

OSZOŁOMIENIE – koszt aktywacji wszystkich Stworów danego gracza zwiększa się o 1. Oznacza to, że Stwory o koszcie aktywacji 3 będą teraz wymagały 4 symboli Dowodzenia (punktów Aktywacji), te o koszcie aktywacji 2 – 3 symboli Dowodzenia, a Stwory z kosztem aktywacji 1 aż 2 takich symboli. Efekty *Oszołomienia* i *Przyspieszenia* znoszą się wzajemnie. Przyspieszony Stwór kontrolowany przez gracza, na którego działa *Oszołomienie*, posiada koszt aktywacji zgodny z tym, jaki jest wydrukowany na jego karcie.

PECH – jeśli gracz po zatrzymaniu gry posiada na swoich kościach przynajmniej jeden symbol Karty, jego Heros otrzymuje 2 obrażenia. Nie ma znaczenia, jak wiele symboli Karty gracz posiada na swoich kościach, ani jaką akcję zamierza później wykonać – zarówno w przypadku posiadania 5, jak i 1 symbolu Heros gracza otrzyma 2 obrażenia.

STWORY

FENIKS – gdy *Feniks* zostanie zabity, jego kartę należy umieścić obok planszy gracza. Dopiero od tego momentu gracz może użyć specjalnej zdolności *Feniksa*. W tym celu musi go aktywować (tak jakby znajdował się on na jego planszy), wykorzystując jego zdolność specjalną, a następnie umieścić go na dowolnym, pustym polu swojej planszy. *Feniks* wraca do gry z połową życia – po wskrzeszeniu należy na nim położyć 4 znaczniki obrażeń. Ten sam *Feniks* może być wskrzeszany wielokrotnie.

GNOM – efektem specjalnej zdolności *Gnoma* jest aktywowanie i wykonanie podstawowego ataku wybranym, kontrolowanym przez nas *Golemem*. Nie można aktywować tego samego *Golema* więcej niż jeden raz na akcję w żaden sposób (ani przy pomocy dwóch różnych *Gnomów*, ani poprzez aktywowanie takiego *Golema* z wykorzystaniem symboli Dowodzenia, a później aktywowanie tego samego *Golema* przy użyciu *Gnoma*). Podobnie niemożliwe jest aktywowanie w jednej akcji dwóch *Golemów* przy użyciu tego samego *Gnoma*.

GRYF – kiedy dowolny Stwór atakuje *Gryfa* za pomocą podstawowego ataku (ale nie kiedy używa zdolności specjalnej) *Gryfa*, to przed zadaniem obrażeń sam otrzymuje 2 obrażenia (fizyczne). Jeśli w wyniku tych obrażeń atakujący Stwór zostanie zabity, nie zadaje żadnych obrażeń *Gryfowi* (kości przeznaczone do aktywacji atakującego Stwora są zużyte).

NIMFA – zdolność specjalna *Nimfy* działa tylko na Stwory. Celem zdolności nie może być Heros gracza, nawet jeśli sąsiaduje z *Nimfą*.

OGNIK – może użyć swojej zdolności, nawet jeśli jest zasłonięty. Po użyciu zdolności specjalnej należy usunąć z gry aktywowanego *Ognika*, a następnie wybrać dowolną odsłoniętą Istotę przeciwnika (niezależnie od kierunku ataku *Ognika*). Cel zdolności specjalnej *Ognika* otrzymuje 3 obrażenia, a wszystkie sąsiadujące z nim Istoty po 1 obrażeniu.

PTAK GROMU – może używać swojej zdolności specjalnej nawet kiedy znajduje się w drugim szeregu (zasłonięty przez inną Istotę). Celem zdolności specjalnej *Ptaka Gromu* może być dowolna Istota przeciwnika (niezależnie od kierunków podstawowego ataku *Ptaka Gromu* i tego, czy cel jest zasłonięty).

PODPALENIE – jednorazowo i bezpośrednio po zagraniu tego Zaklęcia cel otrzymuje 2 obrażenia. Od tej pory za każdym razem, gdy właściciel Istoty będącej celem Podpalenia zatrzyma grę, ta Istota otrzyma tyle obrażeń, ile symboli Ognia znalazło się na kościach gracza.

PRZYSPIESZENIE – Stwór, na którego została zagrana ta karta, potrzebuje jednego symbolu Dowodzenia (punktu Aktywacji) mniej podczas aktywacji. Zagranie tej karty na Stwora z kosztem aktywacji 3 zmniejszy go do 2, a na takiego z kosztem aktywacji 2 do 1. Uwaga! Koszt aktywacji nie może spaść poniżej 1. Zagranie tej karty na Stwora o koszcie aktywacji 1 nie przyniesie efektu.

REGENERACJA – karta jest aktywowana za każdym razem, gdy jej cel rzuci Zaklęcie. Po rozpatrzeniu efektów zagrane Zaklęcie gracz może wyleczyć 1 obrażenie z dowolnej kontrolowanej Istoty.

ROZBICIE ZAKŁĘCIA – aby rzucić to Zaklęcie, gracz potrzebuje 5 identycznych symboli dowolnego z czterech żywiołów. *Rozbicie zaklęcia* umożliwia odrzucenie z gry dowolnego Trwałego Zaklęcia bez względu na to, ile razy zostało ono wzmocnione (jak wiele znaczników mocy się na nim znajduje). Zaklęcie, na które została zagrana ta karta, należy umieścić na stosie kart odrzuconych właściciela, podobnie jak w przypadku użycia akcji *Rozproszenie magii*.

SZAŁ – po zagraniu tej karty Stwór, na którego została zagrana, otrzymuje 1 obrażenie. Następnie może zaatakować dowolną odsłoniętą Istotę przeciwnika zadając jej tyle obrażeń, ile ran sam posiada. Te obrażenia mogą być zwiększone przez wzmocnienie tego Zaklęcia.

ŚCIANA OGNI – gdy jakiegokolwiek Stwór przeciwnika wykonuje swój podstawowy atak przeciwko Istocie kontrolowanej przez gracza, na którego działa *Ściana ognia*, otrzymuje 2 obrażenia przed rozegranie ataku. Oznacza to, że atakujący Stwór może zostać zabity, otrzymując obrażenia od *Ściany ognia* i tym samym nie zada żadnych obrażeń (mimo że atak formalnie zostanie przeprowadzony).

TELEPORTACJA – gracz może przenieść swoją dowolną Istotę na wolne pole własnej planszy. Wzmocnienie Zaklęcia powoduje, że po przeniesieniu jednej Istoty gracz może wybrać kolejny cel dla tego Zaklęcia (przenieść następną Istotę).

ZAMROŻENIE – jednorazowo i bezpośrednio po zagraniu tego Zaklęcia jego cel otrzymuje 1 obrażenie. Od tej pory gracz nie może wykonywać żadnych czynności zamrożonym Stworem. Nie może on atakować, poruszać się, czy korzystać ze swojej aktywowanej zdolności. Nadal działa Stała Zdolność zamrożonego Stwora (jeśli taką posiada). Zamrożony Stwór może być celem ataku, Zaklęcia i zdolności specjalnych innych Stworów.

SALAMANDRA – może używać swojej zdolności specjalnej nawet wtedy, gdy znajduje się w drugim szeregu (zasłonięta przez inną Istotę). Celem zdolności specjalnej *Salamandry* może być dowolna Istota przeciwnika (niezależnie od kierunków podstawowego ataku *Salamandry* i tego, czy cel jest zasłonięty).

SMOK BURZ – może używać swojej zdolności specjalnej tylko wtedy, gdy jest odsłonięty. Celem zdolności specjalnej *Smoka Burz* może być dowolna Istota przeciwnika (niezależnie od kierunków podstawowego ataku *Smoka Burz* i tego, czy cel jest zasłonięty).

SYLFIDA – te Stwory nie mogą zostać zranione w żaden sposób przy pomocy obrażeń fizycznych (jeśli *Sylfida* ma otrzymać takie obrażenia, należy to zignorować). *Sylfidę* można zranić tylko przy pomocy Zaklęć oraz specjalnych zdolności niektórych Stworów (jeśli zadają obrażenia magiczne).

SYRENA – użycie zdolności specjalnej *Syreny* zmusza przeciwnika do natychmiastowego przerzucenia wszystkich swoich kości. Oczywiście jeśli przeciwnik będzie miał szczęście, może nadal wykonać przy pomocy uzyskanego wyniku jakąś akcję.

TRYTON – może używać swojej zdolności specjalnej nawet wtedy, gdy znajduje się w drugim szeregu (zasłonięty przez inną Istotę). Celem zdolności specjalnej *Trytona* może być dowolna Istota przeciwnika (niezależnie od kierunków podstawowego ataku *Trytona* i tego, czy cel jest zasłonięty).

ŻYWIOŁAKI – przy pomocy *Żywiołaków* można wzmocnić tylko Zaklęcia Trwałe, które w momencie aktywacji *Żywiołaka* znajdują się w grze. W żadnym przypadku nie można wzmocniać przy ich pomocy Zaklęć Natychmiastowych.

