

# Ignacy Grzewiczek

# Stronghold

## Undead

### WSTĘP

**Stronghold: Undead** to dodatek opowiadający nową historię związaną z oblężeniem zamku. Tym razem pod murami twierdzy staje armia nieumarłych dowodzona przez Nekromantę. W zamku znajduje się potężny artefakt, magiczny przedmiot skupiający w sobie moc. Siły Nekromanty słabną, z każdą chwilą ma on mniej energii magicznej, odzyska ją, jeśli wedrze się do zamku i zdobędzie artefakt. Jeśli w ciągu ośmiu kolejnych tur wojska nieumarłych wedrą się do zamku, zdobędą artefakt i zwyciężą. Jeśli nie zdołają pokonać obrony w tym czasie, siły Nekromanty ostatecznie wyczerpią się i armia nieumarłych rozsypie się w proch.

Zaczyna się dramatyczna walka z czasem.

**Stronghold: Undead**, to dodatek dla dwóch graczy wprowadzający do gry nowe reguły (Rada dowódców, Poziom Paniki), nowe akcje w twierdzy, nowe akcje Najeźdźcy oraz nowe reguły dotyczące jednostek Najeźdźcy.

### ELEMENTY GRY

Do rozgrywki w Stronghold: Undead gracze będą używać części elementów z gry podstawowej oraz wielu elementów zupełnie nowych.

Poniżej znajduje się dokładny spis elementów, które należy wybrać z podstawowej wersji gry oraz wszystkich nowych.

### ZMIANY W REGULACH

Wszystkie zasady rozgrywki w grze Stronghold: Undead pozostają dokładnie takie same jak w przypadku wersji podstawowej gry, za wyjątkiem zmian opisanych w niniejszej instrukcji.

Bez zmian pozostały m.in. siła jednostek danego koloru, podstawowe sposoby poruszania się jednostek Najeźdźcy i obrońcy, reguły walki i Rozpatrzenia sił, przeznaczania Klepsydr na aktywacje Akcji w Budynkach twierdzy itd. Zasady te są jedynie modyfikowane przez nowe lub dodatkowe reguły, opisane na kolejnych stronach.

W Stronghold: Undead zmieniają się przede wszystkim akcje Najeźdźcy i sposób płacenia za nie, zdolności jednostek, Bohaterowie i Budynki obrońcy, warunki zwycięstwa. Dochodzą reguły Rady dowódców i reguły Paniki. Dzięki zmienionym akcjom Najeźdźcy i nowym Budynkom obrońcy w grze pojawia się szereg nowych elementów, nowych machin oraz działań w miejsce tych znanych z podstawowej wersji gry.

**Uwaga:** Jeśli w którymkolwiek momencie gry zabraknie znaczników Klepsydr dla obrońcy, jako znaczników zastępczych należy użyć żetonów Chwały z podstawowej wersji gry.

### ELEMENTY Z GRY PODSTAWOWEJ, BIORĄCE UDZIAŁ W ROZGRYWKIE STRONGHOLD: UNDEAD:



Plansza podstawowa



16 znaczników Rady dowódców (dawniej: znaczniki Surowców)



11 kart trafienia Machin, 25 kart pułda Machin



4 żetony Upiorniej balisty (dawniej: żetony Balisty)



4 żetony Miotacza gnatów (dawniej: żetony Katapulty)



12 Klepsydr Obrońcy (czarne Klepsydry)



12 znaczników Gnatów (dawniej: szare Klepsydry)



112 jednostek Najeźdźcy:  
34 Upiory, 56 Szkieletów,  
22 Wampiry (dawniej Gobliny, Orki, Trolle)  
Dodatkowo: 5 Upiorów, 20 Szkieletów i 5 Wampirów (dawniej Gobliny, Orki, Trolle) – jako znaczniki zapasowe, leżące obok planszy



41 jednostek Obrońcy (17 Strzelców, 20 Żołnierzy, 4 Weteranów)



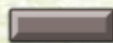
3 żetony Dział



3 znaczniki Kotłów na Szkielety (dawniej: Kotły na Orki)



Talia Dział: 6 kart trafień Obrońcy



23 Kamienne elementy muru





NOWE ELEMENTY GRY:



Plansza Czasu



Plansza Paniki



Plansze nowych Budynków



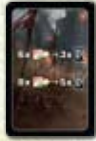
24 karty Zakłec



12 kart Paniki



12 kart Rady dowódców



Karta Wymarszu



Karta Obozu



Karta Aktywacji



Karta Smoczego fantomu

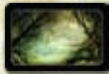


Karta Ołtarza śmierci

3 karty Krypt



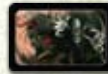
3 karty Cmentarzyska



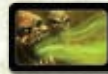
3 karty Bagniska



Karta Upiornego powozu



Karta Przejmującego zawodzenia



Karta Upiornego wiatru



6 kart trafień Kuszy wałowej



9 kart Many



3 żetony Paniki



3 żetony Bębnow



3 żetony Przeklętych nietoperzy



3 żetony Trujących kotłów



3 żetony Wzmocnienia



3 żetony Totemu



3 żetony Siedliska strzyg



4 żetony Iluzorycznego zagrożenia



4 żetony Księdza



3 żetony Kółków



3 żetony Inskrypcji



3 żetony Kuszy wałowej



3 żetony Krzyża



3 żetony Poświęconej ziemi



3 żetony Mgieł



Żeton Oberwania chmury



3 żetony Smoczego fantomu



Żeton Świętego



3 żetony Kładki



3 żetony Pułapki



Element modyfikujący wytrzymałość Bramy



Znacznik Planszy Czasu



Znacznik Planszy Paniki



20 znaczników Many



## PRZYGOTOWANIA DO GRY

- Na stole należy rozłożyć planszę do gry.
- Obok planszy kładzie się Planszę Czasu oraz Planszę Paniki.
- Na Planszy Czasu należy położyć znacznik Planszy Czasu na polu odpowiadającym turze I.
- Na Planszy Paniki należy położyć znacznik Planszy Paniki na polu z cyfrą 0.

## PRZYGOTOWANIA OBROŃCY

- Na głównej planszy gry Obrońca ustawia wszystkie małe plansze Budynków ze Stronghold: Undead, zastępując Budynki na planszy nowymi (na nowych planszach Budynków zmieniły się przede wszystkim ikony Akcji).
- Obrońca losuje 6 spośród 12 **kart Rady dowódców** i ustawia je odkryte obok planszy. Reszta kart Rady dowódców jest odkładana i nie będzie brać udziału w rozgrywce.

- 1 - Plansza z gry podstawowej wraz z planszami nowych Budynków, jednostkami Obrońcy, Kamiennymi elementami muru i 2 żetonami Księdza
- 2 - Plansza Czasu ze znacznikiem Planszy Czasu
- 3 - Plansza Paniki ze znacznikiem Planszy Paniki
- 4 - 6 wylosowanych kart Rady dowódców
- 5 - Talia trafień Kuszy wałowej
- 6 - Talia trafień Działa
- 7 - 16 znaczników Rady dowódców
- 8 - 12 Klepsydr Obrońcy
- 9 - Pula elementów Obrońcy nie wprowadzonych jeszcze do gry (2 żetony Księża, 3 Kołków, 3 Inskrypcji, 3 Kuszy wałowej, 3 Krzyży, 3 Poświęconej ziemi, 1 Świętego, 3 Kładek, 3 Pułapek, 3 Dział, 3 znaczniki Kotłów, 3 Kamienne elementy muru, 3 Żołnierzy, 3 Weteranów)
- 10 - Talia Paniki
- 11 - Karta Oltarza śmierci, 6 wybranych niebieskich kart Zaklęć, karta Aktywacji, karta Wymarszów, karta Obozu
- 12 - Talia Many
- 13 - Talia Machin (Najeźdźcy)
- 14 - Pula zapasowych jednostek Najeźdźcy
- 15 - Biblioteka Nekromanty
- 16 - 20 znaczników Many
- 17 - Pula elementów Najeźdźcy nie wprowadzonych jeszcze do gry (3 Żetony Paniki, 3 Bębnow, 3 Przeklętych nietoperzy, 3 Trujących kotłów, 3 Wzmocnienia, 3 Totemów, 3 Siedlisk strzyg, 3 Mgieł, 4 Iluzorycznego zagrożenia, 1 Oberwania chmury, 3 Smoczego fantomu, 12 znaczników Gnatów, 3 karty Krypt, 3 Cmentarzysk, 3 Bagnisk)
- 18 - Woreczek z jednostkami Najeźdźcy
- 19 - Karta Smoczego fantomu





● **Jednostki** oraz **elementy kamiennych murów** ustawiane są na planszy dokładnie tak, jak w przypadku podstawowej wersji gry.

● W miejscu na dwa żetony Bohaterów Obrońcy ustawia dwa **żetony Księży**.

● **Talię trafień Kuszy wałowej, talię trafień Działa** oraz **wszelkie elementy Obrońcy** (znaczniki Klepsydr, żetony Kuszy wałowej, znaczniki Kotłów, żetony Krzyży i inne) ustawia się obok planszy.

● **Talię Paniki** ustawia się obok Planszy Paniki.

● **Znaczniki Rady dowódców** ustawia się obok sześciu wylosowanych kart Rady dowódców.

## PRZYGOTOWANIA NAJEŹDZCY

● Najeźdźca bierze talię Zakłęb składającą się z trzech kolorów kart, sugerujących na jakim etapie gry będą one najbardziej przydatne:

- 8 niebieskich, oznaczonych w prawym dolnym rogu cyfrą I to etap początkowy,

- 8 brązowych, oznaczonych cyfrą II to etap środkowy,

- 8 czerwonych, oznaczonych cyfrą III to etap finałowy.

Następnie z każdego z tych trzech kolorów gracz losuje po dwie karty, które odkłada do pudełka – te karty nie wezmą udziału w rozgrywce.

Pozostałe **6 niebieskich kart Zakłęb** (cyfra I) gracz wystawia przed sobą w szeregu w wybranej przez siebie kolejności jako karty odkryte.

Brązowe i czerwone karty Zakłęb przydadzą się w dalszej części rozgrywki. Należy je położyć obok planszy w stosie – stos ten będziemy nazywać **Biblioteką Nekromanty**.

● Na lewo od sześciu kart Zakłęb kładzie się **kartę Ołtarza śmierci**. Na prawo natomiast **kartę Aktywacji, kartę Wymarszów** oraz **kartę Obozu**.

● Na planszy, na Przedmurzu Barbakanu, Najeźdźca kładzie **kartę Smoczego Fantomu**.

● **Talię Many, talię Machin** oraz **wszystkie elementy Najeźdźcy** (znaczniki Many, żetony Strzyg, Smoczego fantomu, Bębnow, karty Cmentarzysk itd.) kładzie się obok planszy.

● Z zestawu **jednostek Najeźdźcy** z gry podstawowej należy wybrać odpowiednio: 34 białe kostki (Upiory), 56 zielonych kostek (Szkielety) i 22 czerwone kostki (Wampiry) – i włożyć do woreczka.

● Dodatkowo z tego samego zestawu należy wybrać odpowiednio: 5 białych kostek (Upiory), 20 zielonych (Szkielety) i 5 czerwonych (Wampiry) i położyć je obok planszy.

## CEL NAJEŹDZCY

Celem Najeźdźcy jest wdarcie się do twierdzy przed upływem ósmej tury. Czas działa na niekorzyść nieumarłych – siły Nekromanty słabną z każdą chwilą i po upływie ósmej tury, o wschodzie słońca, armia nieumarłych rozpadnie się w proch.

## CEL OBROŃCY

Celem Obrońcy jest niedopuszczenie Najeźdźcy do wtargnięcia do twierdzy przez osiem kolejnych tur. Po upływie ósmej tury, jeśli żaden wróg nie zdołał się przedrzeć, twierdza jest ocalona.

## JEDNOSTKI NAJEŹDZCY

Najeźdźca dysponuje w trakcie gry następującymi jednostkami:



Upiór - siła 1



Szkielet - siła 2



Wampir - siła 3

Każda z jednostek Najeźdźcy posiada specjalną zdolność:



UPIORY

**Lewitacja** - na każdym z Odcinków muru maksymalnie 3 Upiory mogą zignorować wymóg miejsca na Odcinku muru na jednostki Najeźdźcy. Lewitujące Upiory stawia się w rzędzie za jednostkami Najeźdźcy stojącymi na Odcinku muru w miejscach na jednostki Najeźdźcy – traktowane są tak, jakby stały w normalny sposób (mogą walczyć, być odpychane itd.).



SZKIELETY

**Magiczna esencja** - pokonanych jednostek Szkieletów nie odrzuca się z gry całkowicie – kładzie się je na kartę Ołtarza śmierci. Odkładane tam Szkielety będą wykorzystywane w trakcie gry przez Najeźdźcę do wytwarzania Many (dzięki zdolności Ołtarza śmierci).



WAMPIRY

**Aura wampira** - jeśli na danym Odcinku muru obok Wampira walczą także Upiory, to maksymalnie trzy z tych Upiorów zmieniają swoją siłę z 1 na 2.

Premia do siły dotyczy wszystkich etapów Szturmu.





## JEDNOSTKI OBROŃCY

Obrońca dysponuje takimi samymi jednostkami, jak w podstawowej wersji gry, z jedną zmianą dotyczącą zdolności strzelania:



### STRZELCY

W fazie Szturmu, podczas Ostrzału, Strzelcy strzelają tylko i wyłącznie do Szkieletów. Jeden Strzelec zabija jeden Szkielet.

## BOHATEROWIE OBROŃCY: KSIĘŻA

W grze nie biorą udziału Bohaterowie z gry podstawowej (Officer i Wojownik), a ich miejsce zajmują Księża.

Obrońca rozpoczyna grę z dwoma Księżmi na murach (w miejscach na Bohaterów).

Ksiądz traktowany jest jak Bohater z wersji podstawowej gry.



### KSIĄDZ

Ksiądz posiada dwie Cechy działające automatycznie oraz dwie Akcje do wyboru. Jeśli Ksiądz wykona jedną z Akcji, nie może już wykonać drugiej ani się poruszyć.

**Cecha I:** +2 do siły Obrońcy na Odcinku murów, gdzie walczy Ksiądz.

**Cecha II:** Ksiądz automatycznie, w fazie Szturmu na etapie Walki wręcz, odpycha jednego Upiora z Odcinka muru, na którym walczy, na wybrane przez Najeźdźcę Przedmurze (zgodnie ze Ścieżkami prowadzącymi z tego Odcinka muru).

**Uwaga:** Jeśli na żadnym z możliwych do wyboru Przedmurzy nie ma miejsca na odepchniętego Upiora lub jeśli przechodzi on przez Pułapkę, Upiór ten ginie.

**Akcja I:** Odepchnięcie

- **Koszt:** 1 Klepsydra

- **Działanie:** Obrońca odpycha jednego Wampira z Odcinka muru, na którym walczy Ksiądz, na wybrane przez Najeźdźcę Przedmurze (zgodnie ze Ścieżkami prowadzącymi z muru).

**Uwaga:** Jeśli na żadnym z możliwych do wyboru Przedmurzy nie ma miejsca na odepchniętego Wampira lub jeśli przechodzi on przez Pułapkę, Wampir ten ginie.

**Akcja II:** Przemowa

- **Koszt:** 1 Klepsydra

- **Działanie:** Poziom Paniki Obrońcy obniża się o 1. Uwaga: jeśli Ksiądz znajduje się w Budynku Statuy, akcja Przemowy obniża Poziom Paniki dodatkowo o 1 za każdy Krzyż znajdujący się na bramach (np. jeśli Obrońca wybudował dwa Krzyże, to Ksiądz znajdujący się w Budynku Statuy obniża akcją Przemowy Poziom Paniki o 3).



# PRZEBIEG GRY

Każda tura gry podzielona jest na siedem faz. Są to:

- FAZA 1: ZAOPATRZENIE
- FAZA 2: RZUCANIE ZAKŁĘĆ
- FAZA 3: AKTYWACJE
- FAZA 4: WYMARSZE I OBÓZ
- FAZA 5: SZTURM
- FAZA 6: PANIKA
- FAZA 7: CZYSZCZENIE PLANSZY

Po zakończeniu fazy siódmej następuje koniec tury – należy przesunąć znacznik Planszy Czasu i rozpocząć kolejną turę.

## FAZA 1: ZAOPATRZENIE

### ZAOPATRZENIE NAJEŹDZCY:

#### PODSTAWOWY PRZYDZIAŁ MANY

Najeźdźca otrzymuje odpowiednią dla danej tury (podaną na Planszy Czasu) liczbę punktów Many.



PLANSZA CZASU (MANA)

Z każdą turą przydział Many dla Najeźdźcy zmniejsza się. W turze V nie dostaje on Many w ogóle, zaś począwszy od tury VI musi wręcz płacić punktami Many, by grać dalej normalnie.

Jeśli gracz nie chce lub nie może zapłacić wymaganych w turach VI, VII i VIII punktów Many, to za każdy nie zapłacony punkt Many Obrońca otrzymuje dodatkową Klepsydrę.

*Przykład: W VII turze Najeźdźca musi zapłacić 4 punkty Many. Posiada 7 punktów Many, ale decyduje się 4 z nich zachować na Zaklęcia. Płaci zatem tylko 3 punkty Many. Za 1 nie zapłacony punkt Many Obrońca otrzymuje w tej turze dodatkową 1 klepsydrę.*

#### POCIĄNIĘCIE KARTY Z TALII MANY

**Koszt:** -

W fazie 1 Najeźdźca może pociągnąć jedną kartę z talii Many, aby uzyskać dodatkowe punkty Many.



- TALIA MANY

Wylosowana karta Many określa, ile punktów Many najeźdźca otrzymuje.

Niektóre z kart Many określają dodatkowo, jakie korzyści otrzymuje Obrońca (np. dodatkowe Klepsydry, jednostki).

Pociągnięta karta Many, po rozpatrzeniu jej efektów, jest odrzucana z gry.

Jeśli dzięki karcie Many Obrońca otrzymuje dodatkową jednostkę, to pojawia się ona na Dziedzińcu.

**Uwaga:** Jeśli nie ma dostępnej wolnej zielonej (lub odpowiednio czerwonej) kostki, Obrońca otrzymuje kostkę o poziom słabszy (np. zamiast czerwonej na Dziedzińcu pojawia się zielona).

#### AKTYWACJA OŁTARZA ŚMIERCI

**Koszt:** 1 Klepsydra

Najeźdźca może zamienić dowolną liczbę kostek Szkieletów znajdujących się na Ołtarzu śmierci na punkty Many.

Za każde dwie kostki Szkieletów z Ołtarza śmierci otrzymuje 1 punkt Many.

Zamienione na Manę kostki Szkieletów są odrzucane z gry.



- KARTA OŁTARZA ŚMIERCI

#### AKTYWACJA BIBLIOTEKI NEKROMANTY

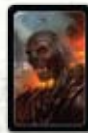
**Koszt:** 1 Klepsydra

Najeźdźca może wymienić dowolną liczbę z wystawionych aktualnie kart Zaklęć.

Karty Zaklęć, z których chce zrezygnować, są odrzucone z gry całkowicie. W ich miejsce Najeźdźca wprowadza dowolne, wybrane przez siebie karty z Biblioteki Nekromanty (zarówno brązowe, oznaczone cyfrą II, jak i czerwone, oznaczone cyfrą III).

Podczas aktywacji Biblioteki Nekromanty Najeźdźca ustawia na nowo porządek swoich kart Zaklęć.

Najeźdźca nie może mieć wystawionych więcej niż sześć kart Zaklęć.



- TALIA ZAKŁĘĆ

### ZAOPATRZENIE OBROŃCY:

**Uwaga:** W Stronghold: Undead Obrońca nie otrzymuje podczas Zaopatrzenia Kamiennych elementów muru!



#### PODSTAWOWY PRZYDZIAŁ KLEPSYDR

W każdej turze Obrońca otrzymuje Klepsydry do wykorzystania na Akcje na planszy podstawowej. Liczba





Klepsydr dla każdej tury podana jest na Planszy Czasu (w pierwszej turze otrzymuje 6 Klepsydr, we wszystkich kolejnych po 2 Klepsydry).



### PRZYDZIAŁ ZNACZNIKÓW RADY

W każdej turze Obrońca tasuje talię trafień Kuszy wałowej i sprawdza jedną losową kartę. W dolnej części kart tej talii zaznaczono, ile znaczników Rady dowódców Obrońca otrzymuje (od 1 do 3).

Obrońca od razu po wylosowaniu rozdziela wedle własnego uznania znaczniki Rady dowódców na swoje sześć kart Rady dowódców.

Jako znaczniki Rady dowódców należy użyć klocków Surowców z podstawowej wersji gry.



## FAZA 2: RZUCANIE ZAKŁĘĆ

W fazie II Najeźdźca rzuca wybrane Zaklęcia ze swoich wystawionych sześciu kart Zaklęć.

Zaklęcia mogą być rzucone tylko w kolejności zgodnej z porządkiem wystawionych kart Zaklęć – począwszy od lewej strony.

Każde Zaklęcie można rzucić tylko raz w turze. Rzucenie w danej turze Zaklęcie Najeźdźca zaznacza, kładąc na jego karcie znaczniki Many, którymi zapłacił za jego rzucenie.

Najeźdźca może w ogóle nie rzucać Zaklęć w danej turze.

Każde Zaklęcie posiada określony Koszt w punktach Many.

Najeźdźca płaci wymaganą liczbę punktów Many i wprowadza do gry efekt Zaklęcia.

Obrońca otrzymuje za to Klepsydry – w liczbie równej Kosztowi tego Zaklęcia.

Każdorazowo, po rzuceniu Zaklęcia przez Najeźdźcę, Obrońca musi wydać wszystkie otrzymane dzięki temu Klepsydry.

Pełne opisy Zaklęć podano na kartach Zaklęć – z wyjątkiem czterech kart Zaklęć, na których opisy zostały skrócone. Pełne opisy tych czterech kart znajdują się w ramce na następnej stronie.



### RADA DOWÓDCÓW

Wylosowane na początku gry 6 kart Rady dowódców reprezentuje 6 możliwych do zastosowania w danej rozgrywce forteli Obrońcy. Dokładne reguły każdego z forteli opisane są na kartach.

Obrońca w ciągu kolejnych tur w fazie Zaopatrzenia otrzymuje znaczniki Rady dowódców, które przydziela na poszczególne karty Rady dowódców.

W dowolnym momencie dowolnej tury Obrońca może zdecydować, że zamyka obrady dowódców.

Nie otrzyma już więcej znaczników Rady dowódców, ale może zacząć korzystać z samych kart Rady dowódców.

Każda karta Rady dowódców może być zagrana tylko raz. Po rozpatrzeniu efektów karty jest ona odrzucana z gry.



## ZAKŁĘCIA, KTÓRYCH OPISY NA KARTACH ZOSTAŁY SKRÓCONE:



### MIOTACZ GNATÓW

**Koszt:** 2 punkty Many

**Przygotowanie:** Najeżdźca bierze 2 karty trafień, 5 kart pułda, tasuje je i ustawia ułożone w stos na planszy.

**Umiejscowienie:** Najeżdźca ustawia stos na wybranym Przedmurzu i nakrywa żetonem Miotacza gnatów dla oznaczenia rodzaju maszyny.

**Zasięg:** Miotacz gnatów może strzelać do budynków w zamku.

**Działanie:** Podczas Ostrzału w fazie Szturmu Najeżdźca odkrywa pierwszą kartę ze stosu trafień.

Jeśli jest to karta pułda, Miotacz gnatów chybił. Kartę pułda należy odrzucić z gry.

Jeśli jest to karta trafienia, Miotacz trafia. Najeżdźca wybiera 1 Budynek zamku (oprócz Szpitala i Pomnika) i dwie z akcji tego Budynku oznacza znacznikiem gnatów. Wykonanie każdej z tych Akcji zajmie Obrońcy dodatkową Klepsydrę. Po wykonaniu danej akcji przez Obrońcę, znacznik Gnatów zostaje zdjęty.

Dodatkowo trafienie z Miotacza gnatów zwiększa Poziom Paniki o 1 punkt (należy zaznaczyć to na Planszy Paniki).

Kartę trafienia należy wtasować z powrotem w stos Miotacza.

**Uwaga:** Miotacz gnatów nie może ponownie uderzyć w Akcję, która ma już znacznik Gnatów.

**Uwaga:** Akcja ze znacznikiem Gnatów jest droższa także dla Zwidów (patrz Zwidy).

**Uwaga:** Jako żetonów Miotacza gnatów należy użyć żetonów Katapulty z podstawowej wersji gry.

**Uwaga:** Jako znacznika Gnatów należy użyć szarych Klepsydr z podstawowej wersji gry.



### UPIORNA BALISTA

**Koszt:** 3 punkty Many

**Przygotowanie:** Najeżdźca bierze 2 karty trafień, 5 kart pułda, tasuje je i ustawia w stosie na planszy.

**Umiejscowienie:** Najeżdźca ustawia stos na wybranym Przedmurzu i nakrywa żetonem Upiornej balisty dla oznaczenia rodzaju maszyny.

**Zasięg:** Upiorna balista może strzelać tylko do tych odcinków murów, do których wiodą ścieżki z Przedmurza, na którym jest ustawiona.

**Działanie:** Podczas Ostrzału w fazie Szturmu Najeżdźca odkrywa pierwszą kartę ze stosu Trafień.

Jeśli jest to karta pułda, Upiorna balista chybiła. Kartę pułda należy odrzucić z gry.

Jeśli jest to karta trafienia, balista trafia. Upiorna balista porusza dowolną jednostkę Obrońcy z tego odcinka muru - na Przedmurze, na którym jest ustawiona i przemienia ją w odpowiednią Jednostkę Najeżdźcy (np. Strzelec zmienia się w Upiora).

W przypadku, gdy na danym odcinku muru są także jednostki Najeżdźcy, ginie także najsilniejsza z jednostek Najeżdźcy. Zabita przez Upiorną balistę jednostka Najeżdźcy kładzioną jest na Ołtarzu i traktowana jak Szkielet.

Dodatkowo trafienie z Upiornej balisty zwiększa Poziom Paniki o 1 (należy zaznaczyć to na Planszy Paniki).

Kartę trafienia należy wtasować z powrotem w stos balisty.

**Uwaga:** Jako żetonów Upiornej balisty należy użyć żetonów Balisty z podstawowej wersji gry.

**Uwaga:** Jako znacznika przemienionej jednostki należy użyć porwanej jednostki Obrońcy, mimo że jest ona większa od normalnych jednostek Najeżdźcy.



### SMOCZY FANTOM

**Koszt:** 2 punkty Many

**Umiejscowienie:** Żeton Smoczego fantomu należy umieścić na jednym z pól karty Smoczego fantomu.

**Działanie:** Podczas Szturmu Smoczy fantom uderza w Bramę z siłą równą sumie żetonów Smoczego fantomu (leżących na jego karcie) i Poziomowi Paniki Obrońcy. Należy przesunąć żeton wytrzymałości Bramy o liczbę punktów równą sile tego uderzenia.

*Przykład: Na karcie Smoczego fantomu leżą 2 żetony. Poziom Paniki wynosi 3. Siła uderzenia w bramę wynosi zatem 5.*

Smoczy fantom nie może uderzyć w Bramę z siłą większą niż 5.

Gdy wytrzymałość Bramy spadnie do 0, jest ona zniszczona. Za każdą zniszczoną Bramę:

- Poziom Paniki Obrońcy zwiększa się na stałe o 1 - należy zaznaczać to na Planszy Paniki na początku każdej tury.

- Jeśli na zniszczonej Bramie wystawiony był żeton Krzyża, jest on także niszczone - należy odłożyć go z powrotem do puli niewykorzystanych elementów.

Zniszczenie trzeciej Bramy jest traktowane jak wdarcie się do twierdzy i kończy grę.



### ZWIDY

**Koszt:** 2 punkty Many

**Działanie:** Najeżdźca może przenieść Upiory z dowolnego miejsca na planszy do dowolnego Budynku w zamku, by zablokować jedną Akcję w tym Budynku (Upiory mogą zostać przeniesione z różnych miejsc planszy).

Wymagana do tego liczba Upiorów równa jest kosztowi tej Akcji w Klepsydrach.

Obrońca może odblokować tę Akcję płacąc tyle Klepsydr, ile Upiorów blokuje tę Akcję.

W żadnym momencie gry Zwidy nie mogą blokować więcej niż 3 Akcji jednocześnie.

**Uwaga:** Jeśli koszt danej Akcji zwiększony jest przez znacznik Gnatów, wtedy do zablokowania tej Akcji wymagana jest odpowiednio większa liczba Upiorów.

**Uwaga:** Jeśli na danej Akcji leżą już jakieś Klepsydry położone przez Obrońcę, nie wpływa to w żaden sposób na koszt zablokowania ani odblokowania tej Akcji.

**Uwaga:** Klepsydry przeznaczone na odblokowanie Akcji Obrońca może kłaść stopniowo w kolejnych fazach / turach.

**Uwaga:** Nie można blokować ponownie za pomocą Zwidów Akcji, która jest już zablokowana Zwidami.

## INNE UWAGI DO KART:

**SIEDLIŚKO STRZYG** - jeśli na danym Przedmurzu nie ma miejsca na porwane go Strzelca, Strzelec ten ginie.

**ILUZORYCZNE ZAGROŻENIE** - Wampir w normalny sposób może zwiększać siłę Upiorów utworzonych przez Iluzoryczne zagrożenie.





## FAZA 3: AKTYWACJE



- IKONA WYMOGU AKTYWACJI

Niektóre Zaklęcia Najeźdźcy, oznaczone w lewym dolnym rogu ikoną wymogu Aktywacji, wymagają Aktywacji, by mogły działać w danej turze.

Aktywne Zaklęcia zaznacza się kładąc na żetonach / kartach tego Zaklęcia, leżących na planszy, znaczniki Many (pobrane z puli nieużywanych, leżących poza planszą).

Aktywowane Zaklęcie pozostaje aktywne tylko do końca danej tury.

### AKTYWACJA ZAKŁĘCIA:

**Koszt:** 1 punkt Many

**(Uwaga:** Obrońca nie dostaje za to żadnych Klepsydry)

**Działanie:** Wszystkie leżące na planszy żetony / karty wybranego Zaklęcia stają się aktywne.

### AUTOMATYCZNA AKTYWACJA ŚWIEŻO RZUCONEGO ZAKŁĘCIA:

Zaklęcie rzucone w fazie 2 (Rzucania zaklęć) jest automatycznie aktywne w tej turze. Aktywacja ta dotyczy jednak tylko jednego z żetonów / kart danego Zaklęcia – tego, który właśnie został położony na planszy. Nie dotyczy żetonów / kart tego Zaklęcia, leżących na planszy, ale wyłożonych w poprzednich turach.

*Przykład: Najeźdźca posiada na planszy 2 żetony Bębnow wystawione w poprzednich turach. W bieżącej turze rzuca ponownie Zaklęcie Bębny i kładzie trzeci żeton Bębnow. Świeżo położony żeton Bębnow jest automatycznie aktywny, pozostałe dwa są nieaktywne. Aby aktywować dwa nieaktywne żetony Bębnow, Najeźdźca musi zapłacić 1 punkt Many za ich aktywację. W kolejnej turze za 1 punkt Many Najeźdźca aktywuje wszystkie trzy żetony Bębnow.*

## FAZA 4: WYMARSZE I OBÓZ

### NOWE JEDNOSTKI

Na początku fazy 4 Najeźdźca losuje z woreczka 14 jednostek, które posłużą mu do Wymarszów w kolejnym etapie tej fazy.



### WYMARSZE

Należy zwrócić uwagę, że w odniesieniu do reguł gry podstawowej, zmieniła się liczba jednostek, jaką można poruszyć za pomocą odpowiednio Małego i Dużego wymarszu.

W Stronghold: Undead Mały Wymarsz pozwala na poruszenie 6 jednostek z każdego Przedpola i Przedmurza, zaś Duży Wymarsz – na poruszenie 8 jednostek.



### OBÓZ

W fazie 4 działają reguły dotyczące Obozu, znane z podstawowej wersji gry.

## FAZA 5: SZTURM

### ETAPY SZTURMU

W odniesieniu do reguł gry podstawowej w następujący sposób zmieniły się etapy Szturmu:

#### I - Ostrzał

- Etap 1 - Działa i Kusze wałowe
- Etap 2 - Upiorne balisty i Miotacze gnatów
- Etap 3 - Strzelcy strzelają do Szkieletów
- Etap 4 - Upiory w Siedliskach Strzyg porywają Strzelców

#### II - Walka Wręcz

- Etap 1 - Księża odpychają Upiory
- Etap 2 - Poświęcona ziemia
- Etap 3 - Kotły zabijają Szkielety
- Etap 4 - Kołki
- Etap 5 - Odkrycie żetonów Iluzorycznego zagrożenia, Rozpatrzenie siły
- Etap 6 - Szpital

#### III - Barbakan

Smoczy fantom uderza w bramę zgodnie z regułami Smoczego fantomu.





## FAZA 6: PANIKA



Na początku fazy 6 gracze sprawdzają na Planszy Paniki obecny Poziom Paniki Obrońcy. Jeśli wynosi on więcej niż zero, Obrońca musi potasować talię Paniki i pociągnąć tyle kart Paniki, o ile przekroczył zero.

Wszystkie karty Paniki dotyczą tury kolejnej, należy je więc położyć w widocznym miejscu obok planszy. Dopiero po wprowadzeniu do gry efektów danej karty, należy ją ponownie dodać do talii Paniki.

Na końcu fazy 6 Poziom Paniki sprowadza się do zera (lub odpowiednio do 1 albo 2, jeśli jedna albo dwie Bramy twierdzy są zniszczone).

**Uwaga:** Ujemny Poziom Paniki stanowi jedynie zapas punktów dla Obrońcy i nie otrzymuje on za to żadnych dodatkowych profitów. Na przykład poziom -3 oznacza, że w bezpieczny sposób może on otrzymać 3 punkty Paniki podczas Szturmu i w dalszym ciągu mieć zerowy Poziom Paniki.

**Uwaga:** Jeśli zostało zagrane Zaklęcie Desperacja, wtedy przed potasowaniem talii Paniki należy odłożyć na bok 2 karty leżące na wierzchu talii, zaś po potasowaniu położyć je z powrotem na wierzch talii.

**Uwaga:** Poziom Paniki w żadnym momencie nie może przekroczyć 6 punktów, ani spaść poniżej -6.

**Uwaga:** Należy pamiętać, że jeśli rucone zostało przez Najeźdźcę Zaklęcie Desperacja, Obrońca ciągnie dodatkowo 1 kartę Paniki.



PLANSZA PANIKI

## FAZA 7: CZYSZCZENIE PLANSZY

Z planszy zdejmowane są wszystkie znaczniki i żetony, działające do końca tury.

Najeźdźca usuwa z planszy wszystkie znaczniki Many, którymi oznaczył rucone w tej turze Zaklęcia.

Najeźdźca usuwa z planszy wszystkie znaczniki Many, oznaczające aktywny stan żetonów / kart Zaklęć, leżące na planszy.

Obrońca usuwa z planszy wszystkie Klepsydry zaznaczające wykonane w turze Akcje.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Jeśli w którymkolwiek momencie gry choć jedna jednostka Najeźdźcy wedrze się do twierdzy (lub zostanie zniszczona trzecia Brama twierdzy), następuje natychmiastowy koniec gry, a zwycięzcą zostaje Najeźdźca.

Jeśli zaś do końca ósmej tury nie uda się Najeźdźcy wedrzeć do zamku, następuje koniec gry, a zwycięzcą zostaje Obrońca.

## NOWE BUDYNKI OBROŃCY

W Stronghold: Undead zmienione zostały Budynki wewnątrz twierdzy i dostępne w nich Akcje:



### KUŹNIA



### DZIAŁO

**Koszt:** 3 Klepsydry

**Umiejscowienie i Działanie:** Jak w grze podstawowej.



### KOCIOŁ NA SZKIELETY

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie i Działanie:** Jak Kocioł na Orki w grze podstawowej, lecz działanie dotyczy Szkieletów zamiast Orków.



### KRZYŻ

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie:** Żeton Krzyża należy położyć na jednej z Bram Barbakanu: pierwszy wybudowany Krzyż na pierwszej Bramie (od strony Najeźdźcy), drugi na drugiej, trzeci na trzeciej.

**Działanie:** Krzyż dodaje premię do efektów akcji Przemowa, wykonywanej przez Księdza, pod warunkiem, że Ksiądz ten stoi na polach Budynku Statuy. Wtedy akcja Przemowa obniża Poziom Paniki Obrońcy o dodatkowy 1 punkt za każdy wybudowany Krzyż.



### KŁADKA

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie:** Żeton kładki należy położyć w wybranym miejscu tak, by połączył dwa sąsiadujące Odcinki muru po tej samej stronie twierdzy.

**Działanie:** Ruch jednostek i Bohaterów (Księży) pomiędzy Odcinkami muru połączonymi Kładką odbywa się za darmo, bez potrzeby płacenia za to Klepsydrami.





## WARSZTAT



### KUSZA WAŁOWA

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie:** Żeton Kuszy wałowej należy położyć w wybranej Baszcie.

**Działanie:** podczas Szturmu Kusza wałowa strzela do Wampirów, znajdujących się na Przedpolu po tej samej stronie Twierdzy lub na Przedmurzu leżącym naprzeciw Baszty z Kuszą wałową lub sąsiadującym z nią.

**Działanie:** Obrońca określa miejsce, do którego strzela Kusza wałowa i odkrywa jedną z kart trafień Kuszy wałowej. Karta czerwona oznacza trafienie, karta niebieska oznacza pudło. Trafienie zabija 1 Wampira (i tylko Wampira).



### KAMIENNY ELEMENT MURU

**Koszt:** 1 Klepsydra

**Umiejscowienie:** Znacznik Kamiennego elementu muru należy ustawić na dowolnym Odcinku murów.

**Działanie:** Kamienny element muru dodaje 1 punkt siły Obrońcy na tym Odcinku murów.



### KOŁKI

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie:** Żeton Kołków należy położyć w wybranej Baszcie.

**Działanie:** Podczas Szturmu Obrońca może poświęcić dowolną swoją jednostkę z Odcinka murów sąsiadującego z Basztą z Kołkami, by zabić wszystkie Wampiry na tym Odcinku murów. W jednej turze każdego z żetonów Kołków można użyć tylko raz, na jeden Odcinek murów.



### WZMOCNIENIE BRAMY

**Koszt:** 1 Klepsydra

**Działanie:** Wzmocnienie Bramy zwiększa wytrzymałość Bramy o 1 punkt. Maksymalna wytrzymałość Bramy to 8.



## SIEDZIBA ZWIADOWCÓW



### WYPAD ZA MURY

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Działanie:** Akcja Wypad za mury zabija do 3 Szkieletów na jednym wybranym Przedmurzu.



### INSKRYPCJA

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie:** Żeton Inskrypcji należy położyć w wybranym Odcinku murów - na zewnątrz twierdzy, w miejscu na żetony Ekwipunku Najeźdźcy z podstawowej wersji gry.

**Działanie:** Na Odcinku murów z Inskrypcją wszystkie Upiory tracą zdolność Lewitacji. Każdy Upiór, który znajdował się na tym Odcinku murów dzięki zdolności Lewitacji, automatycznie ginie.



### PUŁAPKA

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie:** Żeton Pułapki należy położyć w wybranej Ścieżce.

**Działanie:** Jednostki Najeźdźcy nie mogą poruszyć się tą Ścieżką, dopóki nie mają łącznej siły 4.

Podczas poruszania się tą Ścieżką pułapka zabija jednostki o łącznej sile 4, po czym zostaje zdjęta z planszy i odłożona z powrotem do puli żetonów Obrońcy.

Najeźdźca wybiera, które z jednostek giną w Pułapce, pamiętając, że musi poświęcić kostki o łącznej minimalnej sile 4.

Jednostki zabite przez Pułapkę wliczają się w sumę jednostek poruszanych podczas Wymarszu.

Jeśli odepchnięty z murów Upiór lub Wampir przechodzi przez Pułapkę, ginie na niej automatycznie.



### USZKODZENIE MACHINY

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Działanie:** Jak w grze podstawowej.





## KATEDRA



### ŚWIĘTY

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie:** Żeton Świętego należy położyć w wybranym Przedmurzu w miejscu na Osłony z podstawowej wersji gry.

Żeton pozostaje na planszy do końca tury.

**Działanie:** Z Przedmurza z żetonem Świętego Najeźdźca nie może poruszać wojsk w żaden sposób. Może jednak poruszać jednostki na to Przedmurze.



## EGZORCYZM

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Działanie:** Wybrany przez Obrońcę Wampir znajdujący się na planszy zostaje zamieniony w Upiora. Kostkę Upióra należy pobrać z puli nieużywanych elementów, leżących obok planszy, a kostka Wampira zostaje odrzucona z gry.



## POŚWIĘCONA ZIEMIA

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Umiejscowienie:** Żeton Poświęconej ziemi należy położyć w wybranym Przedmurzu w miejscu na Szkolenia z podstawowej wersji gry.

**Działanie:** Podczas Szturmu Poświęcona ziemia zabija jedną najsilniejszą jednostkę Najeźdźcy spośród tych, które znajdują się na tym Przedmurzu.



## ODEPCHNIĘCIE

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Działanie:** Obrońca odpycha z dowolnych Odcinków murów łącznie do 4 Upiorów na Przedmurza. Najeźdźca wybiera, którymi z możliwych Ścieżek Upiory te są odpychane.

**Uwaga:** Jeśli na żadnym z możliwych do wyboru Przedmurzy nie ma miejsca na odepchniętego Upióra, Upiór ten ginie.



## KOSZARY

Koszary w Stronghold: Undead w odniesieniu do podstawowej wersji gry posiadają dodatkową możliwość Szkolenia:



## WYSZKOLENIE DOWOLNEJ JEDNOSTKI NA KSIĘDZA

**Koszt:** 2 Klepsydry

**Działanie:** Obrońca usuwa z Koszar jedną dowolną jednostkę i zamiast niej ustawia w nich Księdza.



## GUARDIA

Budynek Gwardii w Stronghold: Undead został zastąpiony Statuą.



## STATUA

Statua to nowy Budynek, leżący na miejscu Budynku Gwardii. Statua ma tylko jedno działanie: stojący na jej polach Ksiądz otrzymuje premię do akcji Przemowa (patrz opis akcji Księdza).



## SZPITAL

Szpital w Stronghold: Undead w odniesieniu do podstawowej wersji gry posiada zdolność ocalenia tylko jednej Jednostki w turze.



## STRAŻ HONOROWA

Straż honorowa w Stronghold: Undead nie bierze udziału w ogóle.

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek  
INSTRUKCJA: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek  
ILUSTRACJE NA PLANSZACH: Marusz Gandzel (www.gandzelart.com)  
ILUSTRACJA NA PUDEŁKU: Sławomir Maniak  
ILUSTRACJE NA ŻETONACH I KARTACH: Mariusz Gandzel,  
Sławomir Maniak, Michał Oracz  
ILUSTRACJE NA KARTACH: Mariusz Gandzel, Sławomir Maniak  
ILUSTRACJE W INSTRUKCJI: Mariusz Gandzel  
PROJEKT GRAFICZNY GRY: Michał Oracz

WYDAWCA: PORTAL, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland  
tel./fax: (+48) (032) 334 85 38, <http://www.wydawnictwoportal.pl>, email: [portal@wydawnictwoportal.pl](mailto:portal@wydawnictwoportal.pl)

PODZIĘKOWANIA: Bardzo dziękuję wszystkim testerom i osobom, które przyczyniły się do obecnego stanu gry: Asiok, Bard, Bazyn, Browarion, Cezner, Cirrus, Darken, Dominik, Edrache, Klema, Nataniel, Neurocide, Maciek Janik, Merry, Melee, Michał Oracz, Monga, Mrówka, Ozy, Rysław, Squirrel, Tele, Tycjan, Tymek, Westwood, Woj\_settlers, Zielu i wszystkim innym osobom, które pomogły przy grze w najmniejszym nawet stopniu. Szczególne podziękowania kieruję na ręce Rafała Szymy za niezliczone i emocjonujące partie testowe i Yann Wenz za godziny pracy nad tekstem gry.