



PRZYKŁAD ROZGRYWKI



Wysłannicy
Puszczy

VS



Władcy
Otchłani

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zaczyna gracz kontrolujący frakcję Wysłanników Puszczy. Kładzie swój Sztandar na centralnym polu planszy, by móc maksymalnie wykorzystać jego specjalną cechę – własne sąsiadujące żetony Planszy będą mogły skorzystać z cechy Manewr i dzięki temu płynnie reagować na poczynania przeciwnika.

Gracz kierujący Władcami Otchłani kładzie swój Sztandar w rogu planszy, zajmując dobrą pozycję defensywną.



Tura 1 (Wysłannicy Puszczy)

DOCIĄG



Dociąg: Runa pomniejszego przyspieszenia (jest to pierwsza tura gry – pierwszy gracz dociąga tylko jeden żeton i żadnego nie musi odrzucać)

Gracz umieszcza Runę między Sztandarami, blokując miejsce gdzie przeciwnik mógłby wystawić swój żeton, ponadto Runa powiększa Inicjatywę Sztandaru o 1, co możemy zaznaczyć nakładając znacznik Inicjatywy 1.





PRZYKŁAD ROZGRYWKI

Tura 2 (Władcy Otchłani)

DOCIĄG



Dociąg: Runa regeneracji oraz Upiór (jest to druga tura gry – drugi gracz dociąga 2 żetony i nie musi żadnego odrzucać)

Gracz Władcami Otchłani decyduje się tak położyć żetony, by osłonić swój Sztandar. Runa Regeneracji może ochronić Sztandar przed Ranami pochodzącymi z 1 ataku. Upiór natomiast blokuje dostęp do własnego Sztandaru i choć na razie nie wyrządza wielkiej szkody przeciwnikowi to posiada on Cechę Teleport. Obaj gracze wiedzą iż jest to tylko tymczasowe umiejscowienie.



Tura 3 (Wysłannicy Puszczy)

DOCIĄG



Dociąg: Czempioni Iskra oraz Wuj, Rozkaz Ruch (odrzuć).

Jako, że jest to trzecia tura gry, od tej pory każdy gracz dociąga 3 żetony i jeden z nich odrzuca przed zagranie reszty.

Gracz chce wzmocnić swoją obecność na planszy i odrzuca żeton Rozkazu.

Korzystając z Cechy specjalnej Sztandaru nadającej sąsiadującym własnym żetonom Cechę Manewr, przesuwa w lewo Runę pomniejszego przyspieszenia, robiąc miejsce dla Wija. Ten zaczyna bezpośrednio zagrażać wszystkim sąsiadującym żetonom Władców Otchłani. Iskłę, która dysponuje Atakiem dystansowym, kładzie za swoim Sztandarem – pamiętając o tym, że Atak dystansowy trafia pierwszy wrogi żeton na linii ataku (w tym wypadku Sztandar przeciwnika).





Następnie kładzie Ptasznika tak by w czasie Bitwy pozbyć się mocno psującej szyki Runy pomniejszej Inicjatywy, przy okazji eliminując Iskrę zanim ta zdąży zaatakować. Jednak aby ten plan zadziałał, musi zasieciować Sztandar przeciwnika Koszmarem. Od tego momentu Sztandar nie dodaje Cechy Manewr sąsiadującym własnym żetonom, a także dopóki Sieć działa, nie może się poruszać oraz atakować podczas Bitwy.



Tura 5 (Wyskannicy Puszczy)

Gracz Wysłannikami Puszczy postanawia przejść do kontrataku, ustawia Morloka tak by ten przed Bitwą wyeliminował Ptasznika, a Runę podwójnego ataku kładzie tak by swym działaniem objęła Iskrę i kolejne pole, z którego w przyszłości inny Czempion mógłby zaatakować Atakiem dystansowym Sztandar Władców Otchłani.



Nadszedł moment by wykorzystać Cechę Teleport Upiora. Gracz Władców Otchłani przenosi go na bezpieczny heks za plecami Iskry. W wolne miejsce wstawia Runę rozbrojenia, wyłączając z Bitwy najgroźniejszego Czempiona przeciwnika – Wija. Na koniec wstawia Chaos na pole sąsiadujące ze Sztandarem przeciwnika, by zadać mu obrażenia w Bitwie.

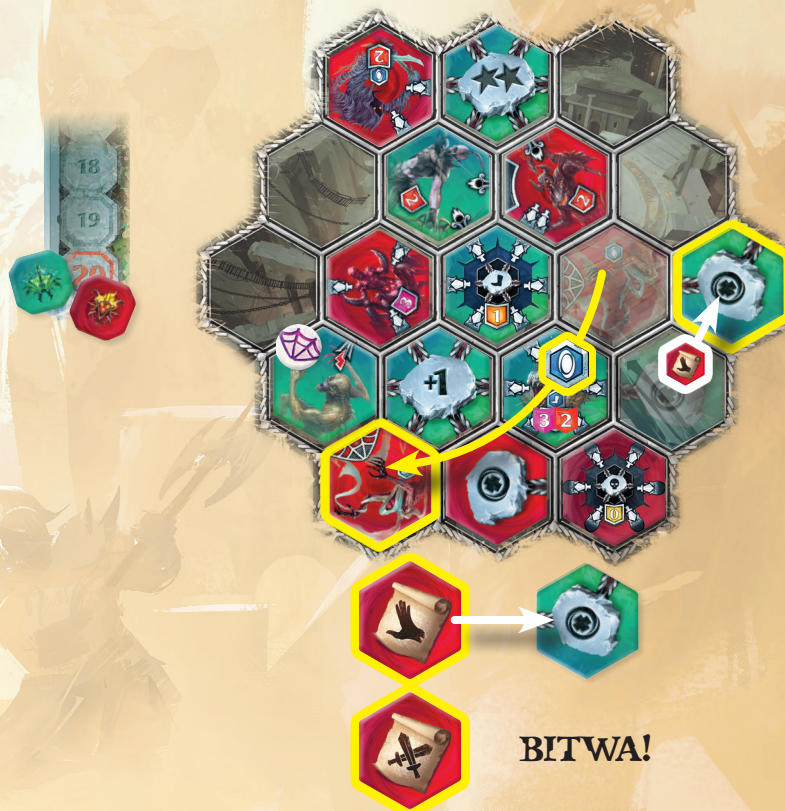


Tura 7 (Wysłannicy Puszczy)

Zagrywa Rozkaz Strzelec wyborowy by pozbyć się Runy rozbrojenia (znacznik Rozbrojenia usuwany jest wraz z Runą). W to miejsce wstawia Runę regeneracji.



Zaczyna od Odepchnięcia Runy regeneracji, wybierając swój Sztandar jako żeton odpychający – jako, że jest tylko jedno wolne pole, na które Runa może zostać odepchnięta, gracz Wysłannikami Puszczy nie ma wyboru i musi ją tam przenieść. Następnie widząc, że Koszmar w Bitwie zginie od ataku Wija, teleportuje go na pole sąsiadujące z Morlokiem – odsieczując Sztandar, za to sieciując tego ostatniego, co daje szansę na atak w Bitwie Ptasznikowi. A skoro o tym mowa – na koniec swojej tury gracz zagrywa **Rozkaz Bitwa!**



BITWA

Ptasznik eliminuje Iskrę, zanim zdąży zaatakować w segmencie Inicjatywy 2 oraz usuwa Runę pomniejszego przyspieszenia. Działa ona jedna do końca tego segmentu, więc Wjw nadal korzysta ze zwiększonej Inicjatywy i atakuje po raz pierwszy zadając 1 Ranę Sztandarowi oraz eliminując Runę regeneracji – nie mogła więc zadziałać i ochronić Sztandaru.. Na koniec segmentu ściągane są znaczniki Inicjatywy ze Sztandaru i Wija – działanie Runy ustało.



INICJATYWA



W tym segmencie Inicjatywy Koszmar i Chaos eliminują Runę podwójnego ataku, a Chaos zadaje dodatkowo 2 Rany Sztandarowi Wyśłanników.

Wij, mimo że posiada obecnie Inicjatywę 2, nie atakuje, gdyż atak ten został już wykonany w poprzednim 3. segmencie Inicjatywy.

ZDEJMUJEMY Z PLANSZY:



INICJATYWA



W segmencie Inicjatywy 1 atakuje tylko Wij zadając kolejną Ranę Sztandarowi Władców Otchłani.



BITWA c.d.





PRZYKŁAD ROZGRYWKI

INICJATYWA



To ostatni segment Inicjatywy – Sztandary atakują sąsiadujące wrogie żetony Planszy. Sztandar Wysłanników Puszczy eliminuje Ptasznika i Chaos (pancerz nie chroni przed Atakiem wręcz, a Sztandar Władców Otchłani usuwa Wija.

ZDEJMUJEMY Z PLANSZY:



BITWA c.d.



Tura 9 (Wysłannicy Puszczy)



Tak wygląda sytuacja na planszy po zakończeniu Bitwy. Ostatnia tura przed Bitwą należała do Władców Otchłani, więc teraz turę rozpoczyna gracz Wysłanników Puszczy. Dociąga 3 kolejne żetony, odrzuca jeden z nich i gra toczy się dalej...

