



KAMPANIA SOLO

WPROWADZENIE

Podczas całej jego historii, od powstania do ostatecznego porzucenia fortyfikacji przez rzymskie legiony, wzdłuż Muru Hadriana wybudowano 16 Fortów. W trakcie tej kampanii będziesz podróżować ze wschodniego wybrzeża Anglii na zachód, dążąc do zbudowania wszystkich tych historycznych Fortów. Budowa każdego z nich stanowi unikatowe wyzwanie i wprowadza tematyczne zmiany zasad.

PRZEBIEG GRY

Ta kampania została zaprojektowana do rozegrania na Normalnym Poziomym Trudności. Aby zatriumfować, musisz zwycięsko zakończyć budowę każdego z 16 Fortów. Jeżeli podczas budowy któregoś z Fortów poniesiesz porażkę, musisz powtórzyć rozgrywkę, zanim przejdiesz dalej. Każdy z Fortów zapewnia także opcjonalne wyzwanie. Jeżeli uda ci się mu sprostać, oprócz spełnienia warunków wygranej, zyskasz Premię Przygotowania ułatwiającą wybudowanie kolejnego Fortu. Premia ta ma zastosowanie podczas każdej próby wybudowania kolejnego Fortu, nawet jeśli podczas kilku pierwszych poniesiesz porażkę.

Przygotowując każdą rozgrywkę, uważnie zapoznaj się ze wszystkimi unikatowymi Zasadami Fortu i Celami Fortu. Zasady Fortu (o ile występują) zawierają drobne zmiany w standardowych zasadach gry. Cele Fortu określają warunki, które muszą być spełnione żeby zwyciężyć i móc przejść do budowy kolejnego Fortu.

FORT 1: SEGEDUNUM

Fort Segedunum został wybudowany na wschodnim krańcu Muru Hadriana (w Wallsend), w pobliżu brzegów rzeki Tyne. Jego nazwa oznacza "silny fort" lub "zwycięski fort".

ZASADY FORTU



Każdego Roku odkryj tylko 1 kartę Rozwoju z Neutralnej talii, zamiast 2.

CELE FORTU

Musisz ukończyć wszystkie fragmenty Muru oraz zdobyć 70+ PZ.

WYZWANIE

Zdobądź po 20+ PZ na co najmniej 3 Torach Atrybutów.

Premia Przygotowania:  

FORT 2: PONS AELIUS

Pons Aelius strzegł przeprawy przez rzekę Tyne. Łączący jej brzegi most, jako jedyny poza Rzymem, został nazwany na cześć cesarza (*Publius Aelius Hadrianus*).

ZASADY FORTU



Brak dodatkowych zasad.

CELE FORTU

Musisz wybudować Wielką Drogę oraz zdobyć 70+ PZ.

WYZWANIE

Na koniec gry nie posiadaj żadnej Pogardy.

Premia Przygotowania:  

FORT 3: CONDERCUM

W Condercum stacjonowała jazda rzymska, a na fort składały się: dom dowódcy, siedziba sztabu, szpital, warsztaty, koszary, stajnie i dwa spichlerze. Wokół fortu wyrosła wioska (lub *vicus*).

ZASADY FORTU



Brak dodatkowych zasad.

CELE FORTU

Musisz ukończyć wszystkie pięć Torów Obywateli oraz zdobyć 70+ PZ.

WYZWANIE

Zdobądź po 17+ PZ na co najmniej 3 Torach Atrybutów.

Premia Przygotowania:  

FORT 4: VINDOBALA

Nazwa Vindobala jest tłumaczona jako „biały szczyt” lub „białe mury”. Vindobala była kilkakrotnie niszczone i całkowicie odbudowywana.

ZASADY FORTU



Koszt budowy Spichlerzy, Zajazdów, Warsztatów, Dróg i wszystkich Budowli na prawym Arkuszu jest zwiększony o 1 Surowiec. (Nie dotyczy pozyskiwania Dyplomatów).


CELE FORTU


Musisz zdobyć 65+ PZ.


WYZWANIE


Zdobądź po 20+ PZ na co najmniej 2 Torach Atrybutów.


Premia Przygotowania:  


FORT 5: ONNUM	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Uważano, że Onnum oznaczał „strumień”, „jesion” lub „skałę”. Płyta dedykacyjna informuje, że za wstępne prace budowlane odpowiedzialny był Szósty Legion.	Brak dodatkowych zasad.	Musisz zbudować Wielki Spichlerz, Wielki Zajazd, Wielki Warsztat i Wielką Drogę oraz zdobyć 75+ PZ.	Zdobądź po 10+ PZ na wszystkich 4 Torach Atrybutów. Premia Przygotowania: 



FORT 6: CILURNUM	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Cilurnum było fortem jazdy rzymskiej. Stacjonujący tam oddział był „ala Augusta ob virtutem appellata”, czyli „oddziałem pomocniczym znanym z waleczności”. Oprócz typowych budowli, w forcie znajdowała się także Rzymska Łażnia.	Nie możesz zbudować Teatru ani Ludus Gladiatorious.	Musisz zbudować Łażnie oraz zdobyć 23+ PZ za Waleczność.	Zdobądź 10+ PZ z kart Ścieżki. Premia Przygotowania: 



FORT 7: BROCOLITIA	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
W forcie Brocolitia mieściła się Świątynia Mitry, kultu szczególnie popularnego wśród rzymskich legionistów. Była największą spośród trzech świątyń wybudowanych na terenie fortu.	Nie możesz zbudować żadnej Budowli Specjalnej.	Musisz zapełnić wszystkie 3 Świątynie oraz zdobyć 65+ PZ.	Zdobądź 20+ PZ za Sławę. Premia Przygotowania: 



FORT 8: VERCOVICIUM	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Wybudowany w 124 roku fort, zastąpił wieżę obronną. Został zaprojektowany do obsadzenia przez garnizon złożony z około 800 ludzi.	Nie możesz pozyskiwać Dyplomatów.	Łączna Siła obu twoich Gladiatorów musi wynosić 12 (nie muszą przeżyć) oraz na koniec gry nie możesz posiadać żadnej Pogardy.	Nie skorzystaj z żadnego Wsparcia. Premia Przygotowania: 



FORT 9: AESICA	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
W odróżnieniu do pozostałych fortów, Aesica znajduje się na południe od muru. Wykopaliska pozwoliły odkryć bogactwo skarbów, w tym broszkę z połączanego brązu, pierścień z brązu z gnostyckim klejnotem oraz emaliowaną broszkę w kształcie zająca.	Brak dodatkowych zasad.	Musisz mieć 8 Towarów na swoim Targu oraz zdobyć 80+ PZ.	Zbuduj co najmniej 3 Budowle Specjalne i zdobądź 25 PZ za Sławę. Premia Przygotowania: 



FORT 10: MAGNIS	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Magnis został pierwotnie zbudowany, aby strzec skrzyżowania rzymskich dróg Maiden Way i Stanegate. Dopiero później został przebudowany i włączony do sieci umocnień Muru Hadriana.	Nie możesz rozpocząć budowy Muru ani Ostrokołu przed 3. Rokiem. Odkryta podczas przygotowania 1. Roku karta Losu musi przedstawiać 2 Legionistów. Dociągaj karty aż odkryjesz taką kartę.	Musisz zdobyć 60+ PZ.	Na koniec gry nie posiadaj żadnej Pogardy. Premia Przygotowania: 

FORT 11: BANNA	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Banna w języku celtyckim oznacza „Róg” i odzwierciedla położenie geograficzne fortu. Przed rozpoczęciem budowy, budowniczo- wie muru z rudy darniowej musieli oczyścić lasy i osuszyć niewielkie torfowisko.	Każde pole na Torze Lasu i Kopalni wymaga 2 Sług, aby móc je wykreślić.	Musisz zdobyć 70+ PZ.	Zdobądź po 15+ PZ na co naj- mniej 3 Torach Atrybutów. Premia Przygotowania:  

FORT 12: CAMBOGLANNA	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Fort Camboglanna pilnował ważnego podej- ścia do muru, a także bronił wschodniego brzegu Cambeck przed najezdami z obszaru Bewcastle.	Podczas każdego ataku Piktów dobierz 1 dodat- kową kartę Losu.	Musisz zdobyć 70+ PZ oraz nie możesz posiadać żadnej Pogardy.	Zdobądź 10+ PZ z kart Ścieżki. Premia Przygotowania:  

FORT 13: UXELODUNUM	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Uxelodunum był największym fortem na Murze Hadriana. Ze względu na duże roz- miary uważa się, że fort mieścił cały regi- ment jazdy (ok. 1000 ludzi).	Brak dodatkowych zasad.	Musisz ukończyć Fort, Mur i Ostrokół oraz zdo- być 80+ PZ.	Zdobądź 12+ PZ z kart Ścieżki. Premia Przygotowania:  

FORT 14: ABALLAVA	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Położenie fortu Aballava miało strategiczne znaczenie dla ochrony dwóch pobliskich brodów Solway, często wykorzystywanych przez oddziały najeźdźców z północnych plemion. Istnieją również dowody na istnie- nie dwóch fortów pomocniczych i obozów marszowych.	Podczas każdego ataku Piktów dobierz 1 dodat- kową kartę Losu. Nie możesz pozyskiwać Dy- plomatów.	Musisz wykreślić wszyst- kie pola na Mapie Zwiadu oraz zdobyć 75+ PZ.	Na koniec gry nie posiadaj żadnej Pogardy. Premia Przygotowania:  

FORT 15: COGGABATA	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Coggabata był małym fortem zbudowanym na wzgórzu, by strzec południowego krańca brodów Solway.	Podczas każdego ataku Piktów dobierz 1 dodat- kową kartę Losu. Nie mo- żesz zbudować Wielkiego Spichlerza.	Na koniec gry nie możesz posiadać żadnej Pogardy.	Zdobądź 50+ PZ. Premia Przygotowania:  

FORT 16: MAIA	ZASADY FORTU	<input type="checkbox"/> CELE FORTU	<input type="checkbox"/> WYZWANIE
Maia został zbudowany w miejscu pozwa- lającym na obserwowanie pobliskiego wy- brzeża. Był to drugi co do wielkości fort na murze. Początkowo fortyfikacja została zbu- dowana z rudy darniowej i drewna, ale zo- stała rozebrana i odbudowana w kamieniu.	Podczas każdego ataku Piktów dobierz 1 dodat- kową kartę Losu. Każde- go Roku odkryj tylko 1 Neutralną kartę Rozwoju, zamiast 2. Każde pole na Torze Lasu i Kopalni wy- maga 2 Sług, aby móc je wykreślić.	Musisz ukończyć sieć Po- sterunków oraz zdobyć po 15+ PZ na co najmniej 3 Torach Atrybutów.	Na koniec gry nie posiadaj żadnej Pogardy. Premia: Prawo do przechwa- lania się.



Autor: Bobby Hill
Redakcja: Shem Phillips
© 2021 Garphill Games

Polska Edycja: Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
Tłumaczenie: Robert Deninis
Korekta: Zespół Portal Games
Skład: Konrad Rószkowski

