



Warhammer: Inwazja dodatek do FAQ 2.2 (FAQ3.0)

W niniejszym zestawieniu znajduję się dodatek do FAQ 2.2, który zawiera wyjaśnienia treści kart i zasad, erratę, zasady oraz najczęściej zadawane pytania dotyczące *Warhammera: Inwazji Gry karcianej*. Wszystkie oficjalne rozgrywki i turnieje w ramach ligi Warhammer-inwaza.pl będą się toczyć zgodnie z zasadami zawartymi w instrukcji z gry podstawowej, FAQ 2.3 oraz w niniejszym zestawieniu..

Warhammer: Inwazja Gra karciana © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Inwazja Gra Karciana, odpowiednie loga powyższych marek i wszystkie związane marki, loga, miejsca, nazwy, istoty, rasy, insygnia/urządzenia/loga/symbole, pojazdy, lokacje, broń, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze Świata Warhammera oraz setting gry Warhammer: Inwazja Gra karciana są ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd. 2000-2013, zarejestrowane w UK i innych państwach świata. Niniejsza edycja została wydana na podstawie licencji nadanej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone przez właścicieli.

FAQ 3.0 - część pierwsza: Wyjaśnienia treści kart oraz errata

116 Wykopalisko Spaczenia
Powinna mieć: „Tylko Skaveny.
Ograniczenie.

52 Barbarzyńska Ofiara
Treść powinna brzmieć: „Akcja:
Poświęć jakąś jednostkę. Jeśli to
zrobisz, zadaj X obrażeń każdej
jednostce na każdym Polu Bitwy.
X to siła poświęconej jednostki.

75 Danina Krwi
Treść powinna brzmieć: „Akcja:
Poświęć jakąś jednostkę. Jeśli to
zrobisz zadaj 1 obrażenie każdej strefie
Stolicy każdego przeciwnika”

79 Sniłch Mistrz Śmierci
Treść powinna brzmieć: „Akcja:
Spacz tę jednostkę, aby zniszczyć
wybraną jednostkę posiadającą mniej
pozostałych punktów wytrzymałości,
niż znajduje się w grze kart Skavenów.”

115 Błogosławieństwo Tzeentcha
Treść powinna brzmieć: „Akcja:
Poświęć jakąś jednostkę. Jeśli to
zrobisz odkryj pięć wierzchnich kart ze
swoje talii. Umieść jedną odkrytą
w ten sposób, losowo wybraną
jednostkę w grze (w dowolnej strefie).
Następnie wtasuj pozostałe karty z
powrotem do talii.”

37 Wychłostać Więźnia!
Treść powinna brzmieć: „Akcja:
Poświęć jakąś jednostkę. Jeśli to
zrobisz zyskaj 2 żetony zasobów.”

86 Kolczaste Sidła
Powinna mieć słowo-klucz
Ograniczenie.

112 Podwojenie Straży
Cofnięcie poprzedniej erraty,
nie powinna mieć słowo-klucza
Ograniczenie.

20 Bohaterski Wyczyn
Treść powinna brzmieć: „Akcja:
Usuń 3 żetony z tej karty i poświęć ją,
aby wziąć dołączoną do niej kartę na
rękę. Jeśli to karta wsparcia Artefaktu,
możesz ją zamiast tego dołączyć do
bohatera lub legendy.”

21 Fragmenty Korony Gwiazd
Powinna mieć słowo-klucz
Ograniczenie.

41 Liber Mortis
Powinna mieć „Tylko 1 taka karta
na talie.”.

48 Dolina Wielu Oczu
Treść powinna brzmieć: „Tylko
misja. Wymuszony: Kiedy kolejna
karta wchodzi do tej strefy, odrzuć
wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli
wydrukowany koszt odrzuconej karty
nie jest nieparzysty, zniszcz kartę,
która weszła do tej strefy.”

34 Wezwanie Chaosu
Powinna mieć słowo-klucz
Ograniczenie.

17 Dziki gaj
Treść powinna brzmieć: „Możesz
zagrywać karty ze stosu kart
odrzuconych jako rozwinięcia do tej
strefy (traktuj je tak, jakby znajdowały
się na twojej ręce).”

23 Pazurzy Wódz Klanbraci
Treść powinna brzmieć: „Akcja:
Kiedy ta jednostka atakuje umieść
w grze jednostkę Skavenów o koszcie
2 lub mniejszym (inną niż Pazurzy
Wódz Klanbraci) jako atakującą
z ręki, stosu kart odrzuconych albo
z wierzchu talii. Pod koniec tej tury
umieść ją na spodzie swojej talii.”

Należy zauważyć, że jednostkę
z wierzchu talii można umieścić tylko,
jeśli jest on odkryty przez efekt karty
(Zdrzutgotana Wieża, Pan Przemian
itp.).

Lista kart objętych restrykcjami

Karty wymienione poniżej są objęte restrykcjami na wszystkich oficjalnych turniejach formatu 1 na 1. Gracz może wybrać 1 kartę z poniższej listy do swojej talii i nie może w tej samej turniejowej talii posiadać innych kart wymienionych na poniższej liście. Gracz może mieć w talii dowolną liczbę kart objętych restrykcją, z zachowaniem normalnych zasad.

Karty objęte restrykcjami to:

-  10 Krasnoludzki zwiadowca
-  49 Osąd Vereny
-  116 Wykopalisko spaczenia
-  119 oraz  57 Innowacja
-  2 Tunele Górnicze
-  5 Derrickuburdzka Kuźnia
-  42 Warta Poległych
-  63 Friedrich Hemmler
-  7 Łupieżcy Rodrika
-  37 Ofiara dla Khaina
-  53 Czarnoksiężnik Tzeentcha
-  26 Osąd Loeca
-  12 Konni Maruderzy
-  95 **Wezwanie Krakena**
-  6 Niekończąca się Horda
-  60 Najazd zwierzolutdzi
-  75 Świątynia złościwości
-  79 Kultury Rozkoszy
-  20 Przygotowania do wojny
-  1 **Starucha Hellebron**
-  41 Wurrzag
-  120 Czas Końca

FAQ 3.0 - część druga: Oficjalne wyjaśnienia zasad

Strona 12 polska instrukcja, czwarty paragraf pod punktem „4. Przydzielanie obrażeń”, treść powinna brzmieć:

Gracz musi jednak przydzielić każdej jednostce minimalnie tyle obrażeń, aby móc ją zniszczyć; dopiero potem będzie mógł przydzielać obrażenia Stolicy broniącego się gracza (bez brania pod uwagę efektów kart przekierowujących obrażenia i efektów trwałych, które nie są anulowaniem obrażeń).

Na przykład: treść karty Król Kazador (ZS 7) stanowi: „Przeciwnicy nie mogą wybierać tej jednostki za cel efektów kart, chyba, że dopłacą o 3 żetony zasobów więcej za każdy efekt. Ten efekt trwały nie działa na stosie kart odrzuconych. Treść karty Shaggoth-czempion (CW 33) stanowi: „Ta jednostka zyskuje siłę równą X. X to najmniejsza liczba kart na ręce dowolnego przeciwnika.” Treść karty Bestia z Zaświatów (UK 29) stanowi: „Ta jednostka zyskuje siłę za każdą jednostkę znajdującą się na twoim stosie kart odrzuconych.” Zarówno Shaggoth-czempion jak i Bestia z Zaświatów mają siłę równą zeru, kiedy znajdują się na stosie kart odrzuconych.

Na przykład: treść karty Tropiciele Zębaczy (CS 2) stanowi: „Akcja: Kiedy ta jednostka wchodzi do gry, przejrzyj pięć wierzchnich kart ze swojej talii. Jeśli znalazłeś jakąś kartę z dowolną odmianą słowa „zębacz” w nazwie, umieść ją w grze (w dowolnej strefie). Następnie potasuj talię.” Jeśli zostanie zagrana karta My Jezdeśmy Wienksi! (ZS 76) (Akcja: Koszt zagrania twojej następnej jednostki jest niższy o 1. Ta jednostka wchodzi do gry z jednym obrażeniem.) i Tropiciele Zębaczy wejdą do gry z jednym obrażeniem zostaną natychmiast zniszczeni, ale warunek aktywacji ich zdolności zostanie spełniony i akcja musi zostać rozpatrzona przy pierwszej okazji po otwarciu okna akcji nawet jeśli będzie

to po tym jak Tropiciele Zębaczy opuszczą grę.

Karty neutralne mają zero lojalności

Na przykład: treść karty Sniktch Mistrz Śmierci stanowi: „Akcja: Spacz tę jednostkę, aby zniszczyć wybraną jednostkę posiadającą mniej pozostałych punktów wytrzymałości, niż znajduje się w grze kart Skavenów.” W grze są dwa i Sniktch Mistrz Śmierci. Mroczny Zelota (ZS 91) ma wydrukowane 3 punkty wytrzymałości i 1 żeton obrażeń na sobie. Jest legalnym celem dla akcji Sniktcha Mistrza Śmierci.

Treść karty Har Ganeth (SnU 35) stanowi: „Królestwo. Akcja: Na początku swojej tury cofnij wybraną jednostkę, posiadającą mniej niż 2 punkty wytrzymałości, na rękę jej właściciela.” Królowa Wiedźm (CS 91) ma na sobie 3 żetony obrażeń, jednak nie jest legalnym celem dla akcji Har Ganeth, ponieważ wciąż ma wydrukowane 4 punkt wytrzymałości.

Należy zauważyć, że wydrukowane punkty wytrzymałości mogą być obniżone bądź zwiększone przez efekty kart.

Symbol rasy

Karty z Cechą Skaven, Nieumarły, Jaszczuroludzie, Leśny Elf uważa się za posiadające symbol rasy swoich neutralnych stolic.

Na przykład: treść karty Rycerz Krwawego Smoka stanowi: „Akcja: kiedy ta jednostka atakuje zadaj obrażenia równe jej sile wybranej jednostce w broniącej się strefie.” Rycerz Krwawego Smoka opuszcza grę po aktywowaniu swojej akcji. Podczas rozpatrywania łańcucha akcji efekt jego akcji przestaje na niego wpływać i dlatego jego siła jest równa zeru na potrzeby rozpatrywania łańcucha akcji.

Karty zagrane za pomocą słowa-klucza Nekromancja mogą zostać zagrane tylko w Fazie Stolicy ich właściciela.

Dzikość X

Po słowie-kluczu „Dzikość” zawsze występuje jakaś cyfra (Dzikość 1, Dzikość 2 itd.). Za każdym razem, kiedy jednostka posiadająca to słowo-klucz otrzyma obrażenia, może zadać X obrażeń jednej wybranej jednostce w odpowiadającej strefie. Jednostka musi przeżyć zadanie jej obrażenia, aby móc aktywować słowo-klucz Dzikość.

Nekromancja

Jednostka posiadająca słowo-klucz „Nekromancja” może być zagrywana ze stosu kart odrzuconych, tak jakby znajdowała się na ręce jej właściciela. Jednostka wchodzi do gry ze stosu kart odrzuconych, a jeśli pod koniec danej tury nadal znajduje się w grze, trafia na spód talii swojego właściciela.

Postrach X

Postrach to nowe słowo-klucz wprowadzone w Cyklu Stolicy. Po słowie-kluczu „Postrach” zawsze występuje jakaś cyfra (Postrach 1, Postrach 2 itd.). Za każdym razem, kiedy jednostka posiadająca to słowo-klucz zostanie wybrana atakującą, atakujący gracz wybiera do X jednostek w dowolnej strefie (lub strefach). Kiedy jednostka ze słowem-kluczem Postrach atakuje, pole treści każdej wybranej jednostki staje się puste; efekt nie dotyczy Cech.

Zasadzka X

Zasadzka X to nowe słowo-klucz wprowadzone w cyklu Wiecznej Wojny. Słowo klucz-zasadzka X jest aktywne nawet jako zakryta karta rozwinięcia umieszczona na stole. Od tej pory pomiędzy krokami wyboru atakujących i wyboru obrońców gracze będą rozgrywać krok zasadzki. Podczas kroku zasadzki broniący się gracz może zapłacić wartość X słowa-klucz Zasadzki, aby odwrócić kartę rozwinięcia w broniącej się strefie. Ta karta „zastawiła zasadzkę”. Broniący się gracz może zastawić zasadzkę dowolną liczbą kart rozwinięć ze słowem kluczem Zasadzka X., o ile może zapłacić wartość X każdej z nich. Karty, która zastawiła zasadzkę, nie uważa się już za rozwinięcie – staje się kartą opisanego na niej rodzaju. Jeśli zastawiającą zasadzkę karta jest

jednostką, gracz musi ją zadeklarować jako obrońcę podczas następnego kroku wyboru obrońców. Kiedy gracz zastawi wszystkie pożądane zasadzki, rozpatruje się pozostałą treść takich kart jako osobne akcje.

Tylko rasa

Niektóre karty z cyklu Wiecznej Wojny posiadają słowo-klucz „Tylko rasa”. Gracz nie może posiadać takich kart w swojej talii, chyba że korzysta z odpowiadającej im planszy stolicy. Na przykład karty ze słowem-kluczem „tylko krasnoludy” mogą się znaleźć jedynie w talii gracza, który korzysta z krasnoludzkiej planszy stolicy.

Łupieżca X

Łupieżca X to nowe słowo-klucz wprowadzone w cyklu Wiecznej Wojny. Kiedy obrażenia w walki zostaną zadane, atakujący gracz otrzymuje tyle żetonów zasobów, ile wynosi wartość X wszystkich atakujących jednostek ze słowem-kluczem Łupieżca, które przeżyły walkę. Jeśli jednostka otrzymuje słowo-klucz Łupieżca X z kilku źródeł, kontrolujący ją gracz dodaje wszystkie wartości X, aby uzyskać całkowitą wartość słowa-klucza Łupieżca. Na przykład Goblifscy łupieżcy posiadają słowo-klucz Łupieżca 2. Jeśli goblifscy łupieżcy wezmą udział w ataku i przeżyją walkę, kontrolujący ich gracz otrzyma 2 żetony zasobów.

Doświadczenie

Niektóre jednostki i legendy z cyklu Wiecznej Wojny mogą w trakcie gry zdobywać doświadczenie, posiadają też zdolności, które zależą od tego doświadczenia. Doświadczenie przedstawia poprawę umiejętności walki w wyniku brania udziału w bitwach. Kiedy karta nakazuje graczowi „dołączyć X kart doświadczenia” do jakiejś karty, gracz dobiera X wierzchnich kart ze swojej talii i dołącza je zakryte do tej karty. Zakryte karty, które zostały dołączone do jednostki lub legendy, uważa się za karty doświadczenia. Karty doświadczenia są kartami wsparcia nieposiadającymi kosztu, lojalności, cech ani treści. Gracz kontrolujący daną jednostkę lub legendę może w dowolnej chwili przeglądać dołączone do niej karty doświadczenia. Gracz nie może przeglądać kart doświadczenia dołączonych do jednostek i legend przeciwnika, chyba, że zdolność jakiejś karty mu na to pozwala.

„Do końca rozgrywki...”

Wszystkie karty legend pochodzące z cyklu Wiecznej Wojny posiadają wspólną pierwszą linijkę treści: „Wymuszony: Kiedy ta legenda wchodzi do gry, do końca rozgrywki będziesz musiał spalić 3 strefy (zamiast 2), aby wygrać.” Kiedy legenda o tej treści wejdzie do gry, aktywuje efekt, który będzie trwał przez całą rozgrywkę. Kiedy legenda o tej treści wjedzie do gry, kontrolujący ją gracz będzie musiał spalić wszystkie 3 strefy Stolicy wroga, aby wygrać grę – i to nawet, jeśli ta legenda opuści grę. Ten efekt nie chroni jednak gracza od przegranej w wyniku wyczerpania się kart w jego talii.

FAQ 3.0 - część trzecia: Najczęściej zadawane pytania

Aktywny gracz może przywrócić jedną spaczoną kartę.

Wszystkie efekty, które przekierowują/anulują kolejne X obrażeń nie sumują się.

Obrażenia jednostek

P: Kiedy jednostka jest źródłem zadanego sobie obrażenia jej tekst mówi: „otrzymuje obrażenie”. Czy otrzymywanie obrażeń aktywuje efekty „kiedy jednostce zostaną zadane obrażenia”?

O: Tak. Otrzymywanie obrażeń jedynie oznacza, że sama jednostka jest źródłem obrażeń jej zadanych. Tak więc jednostce, która otrzymała obrażenia zadano obrażenia.

Opuszczanie gry

P: Kiedy jednostka zostaje wysłana z gry na stos kart odrzuconych, czy efekty „opuszcza grę” aktywują się przed efektami „wchodzi na stos kart odrzuconych”?

O: Nie. Nie ma różnicy pomiędzy opuszczaniem gry i wchodzeniem na stos kart odrzuconych. Wszystkie efekty z dowolnym warunkiem aktywacji aktywują się jednocześnie i są rozpatrywane w normalnej kolejności. Volkmar Ponury i Niekończąca Się Horda aktywują się w tym samym momencie, aktywny gracz rozpatruje swój efekt pierwszy.

Walka

P: Jeśli zagram kartę taką jak Łoomot! albo użyję akcji Mściciela przed walką, czy ich efekty zadziałają?

O: Tak, taki rodzaj akcji tworzy efekt trwający do końca tury. Potomkowie Nieszczęść i Toksyczna Hydra również tworzą taki efekt. Tak więc owe efekty zadziałają na jednostki, które później w turze wejdą do strefy.

Karty ze słowem-kluczem Ograniczenie

P: Jeśli Załoga Krasnoludzkiego Działła umieści w grze kartę ze słowem-kluczem Ograniczenie, to czy wciąż mogą normalnie zagrać kartę ze słowem-kluczem ograniczenie z ręki?

O: Nie. Karty umieszczone w grze podlegają takim samym ograniczeniom jak karty zagrane.

Tylko Zniszczenie/Porządek, Tylko rasa

P: Czy Tylko Zniszczenie/Porządek i Tylko rasa to ograniczenia budowania talii, nie kontroli jednostek? Na przykład można takie karty umieścić w grze za pomocą W Poszukiwaniu Nowych Niewolników?

O: Tak, są to ograniczenia budowy talii.

P: Które karty kontroluję?

O: Kontrolujesz wszystkie karty, które posiadasz, nieważne czy w grze czy poza nią, chyba, że efekt karty wyraźnie zmienia tego, który kontroluje kartę. Jednakże efekty kart mogą wybierać jedynie karty w grze i dotyczą jedynie kart w grze, chyba, że efekt wyraźnie wybiera albo dotyczy karty poza grą. Tak więc na przykład karty na ręce nie zapewniają symboli lojalności, chociaż je kontrolujesz.

Legendy

P: Jakie są dokładne konsekwencje faktu, że legenda jest spaczona odnośnie walki?

O: Spaczona legenda nie może zostać wybrana na atakującego. Nie może zostać wybrana na broniącego strefy (jeśli ma możliwość obrony strefy dzięki efektowi karty takiej jak Potomek Bogów). Spaczona legenda może zostać zaatakowana. Spaczonej legendzie, która jest zaatakowana można zadać obrażenia w walce, ale sama nie zadaje żadnych obrażeń w walce i nie jest uważana za biorącą udział w walce.

Talia

P: Czy muszę powiedzieć przeciwnikowi ile kart pozostało w mojej talii?

O: Tak. Za każdym razem, kiedy przeciwnik zapyta ile kart pozostało w twojej talii, musisz je policzyć i odpowiedzieć.

Ręka

P: Czy muszę powiedzieć przeciwnikowi ile kart mam w ręce?

O: Tak. Jeśli przeciwnik cię zapyta musisz policzyć i odpowiedzieć

P: Czy mogę odkryć swoją rękę, jeśli nie mam na niej kart?

O: Tak. Jeśli nie masz kart na ręce wciąż możesz odkryć pustą rękę dla efektu karty.

P: Czy mogę wybrać przeciwnika na cele efektu, który zmusiłby go do odrzucenia karty z ręki, na przykład Wiatr Ostry, jeśli nie ma kart w ręce?

O: Tak. Jeśli jednak naprawdę nie odrzuci karty nie uważa się, że to zrobił. Więc w przypadku Wiatru Ostry nie wylosowałbyś karty.

Stos kart odrzuconych

P: Czy przeciwnik może przeglądać mój stos kart odrzuconych?

O: Tak, nie musisz mówić przeciwnikowi, co jest na twoim stosie kart odrzuconych, ale twój przeciwnik może przejrzeć jego zawartość w każdym momencie.

Mistyczny Wampir

P: Czy ta jednostka może zostać zniszczona obrażeniami?

O: Je punkty wytrzymałości zwiększają się wraz z każdym obrażeniem, które są jej zadane. Tak więc nie można zniszczyć tej jednostki za pomocą obrażeń, chyba, że jej pole treści będzie puste.

P: Kiedy Mistyczny Wampir broni, ile obrażeń muszą mu przydzielić zanim będzie mógł przydzielić strefie?

O: Podczas przydzielania obrażeń z walki broniącym jednostkom przed przydzielaniem obrażeń stolicy nie trzeba brać pod uwagę zdolności innych niż anulowanie obrażeń. Oznacza to, że atakujący gracz musi przydzielić tylko obrażenia równe pozostałym punktom wytrzymałości Mistycznego Wampira przed przydzieleniem obrażeń strefie, której broni wampir.

P: Ile niepośrednich obrażeń z jednego efektu może przydzielić dla mojego Mistycznego Wampira?

O: Nie możesz przydzielić jednostce więcej niepośrednich obrażeń niż potrzeba do jej zniszczenia. Tak więc jak powyżej, możesz przydzielić tylko niepośrednie obrażenia równe pozostałym punktom wytrzymałości Mistycznego Wampira.

Kapiel we Krwi

P: Czy można to zagrać na jednostkę przeciwnika? Jeśli tak, czy jest poświęcana?

O: Tak, można, ale można poświęcać tylko jednostki, które się kontroluje, więc efekt „pod koniec tej tury” się nie rozpatrzy.

Naznaczony przez Khorna

P: Jeśli zagram tę kartę na jednostkę, która już ma obrażenia, czy jednostka zostaje zniszczona?

O: Nie.

P: Kiedy jednostka z więcej niż jednym punktem wytrzymałości i dołączonym Naznaczonym przez Khorna broni, ile obrażeń muszą jej przydzielić zanim będzie mógł przydzielić stolicy?

O: Nie bierzesz pod uwagę Naznaczonego przez Khorna w tym przypadku. Wciąż musisz przydzielić tyle obrażeń ile potrzeba do zniszczenia jednostki bazując na jej pozostałych punktach wytrzymałości i jakichkolwiek znanych efektach anulujących obrażenia.

Pan Przemian

P: Z Pan Przemian w grze, kiedy gracz ciągnie więcej niż jedną kartę w czasie swojej fazy misji, czy musi pokazać je wszystkie przeciwnikowi?

O: Nie, tylko wierzchnia karta jest odkryta i wszystkie karty są dobierane na raz.

Tiranocka Placówka

P: Jeśli efekt karty zadaje nieanulowalne niepośrednie obrażenia, na przykład Gołębie Bomby, czy Placówka zadaje jedno niepośrednie obrażenie więcej czy jedno nieanulowalne niepośrednie obrażenie więcej?

O: Jedno niepośrednie obrażenie. Jeśli zagrasz Gołębie Bomby i Tiranocka Placówka jest w grze zadasz jedno nieanulowalne niepośrednie obrażenie + jedno niepośrednie obrażenie.

Potomkini Wiecznej Królowej

P: Czy mogę zagrać Szarżę Srebrnych Hełmów na Potomkinię Wiecznej Królowej?

O: Możesz ją wybierać na cel efektów kart, które obniżają punkty wytrzymałości, ale nie będą one działać. A więc tak, możesz zagrać Szarżę Srebrnych Hełmów na nią, żeby dać jej +3 siły, ponieważ karta nie wymaga, aby efekt -1 punkty wytrzymałości się wypełnił, aby rozpatrzeć efekt wzmocnienia, gdyż na karcie jest użyte słowo „i”. W podobny sposób akcja Powozu Czerwonej Strzały przesuwają jednostkę nawet jeśli sam Powóz jest nieobecny podczas rozpatrywania łańcucha akcji (efekt jest niezależny od źródła). Jednakże usunięcie wybranej jednostki spowoduje anulowanie akcji. Akcja Sztandaru Strollaza wykonuje tyle ile się da nawet jeśli nie ma jednostki na stosie kart odrzuconych albo nawet jeśli nie kontrolujesz żadnej misji. Akcja Elity Osterknachtów ma jeden efekt, który wybiera dwie jednostki. Obie muszą być obecne, żeby efekt się rozpatrzył.

Podziemny Wojownik

P: Jeśli mój przeciwnik ma Mistrzowską Runę Zwątpienia w grze, a ja poświęcę 3 rozwinięcia, żeby obniżyć koszt Podziemnego Wojownika do 0 to czy wciąż muszę dopłacić jeden żeton zasobów?

O: Zdolność Podziemnego Wojownika odnosi się jedynie do wydrukowanego kosztu. Będziesz musiał dopłacić dodatkowy żeton zasobów za każdą Mistrzowską Runę Zwątpienia, żeby go zagrać.

Złodziej Dusz

P: Jeśli jednostka już ma na sobie Złodzieja Dusz i zagrany zostanie na nią drugi Złodziej Dusz, kto kontroluje jednostkę?

O: Jeśli zagrasz Złodzieja Dusz na jednostkę, która była już przejęta wtedy twój efekt i efekt przeciwnika znoszą się i odzyskujesz kontrolę nad jednostką.

Lelansi, Runa Odporności

Ich efekty działają nawet wtedy, kiedy te karty zostają zniszczone w tym samym czasie, co inne karty.

Korhil

Jeśli umieści w grze jednostkę z akcją: „Kiedy ta jednostka atakuje...” (na przykład Tiranocki Rydwan) ta jednostka wciąż może aktywować tą akcję. Tak samo jest w przypadku Lekkomyslnego Ataku.

Xirat'p

Można zagrać Epickie Zakłęcie „Zagraj na początku swojej tury” (na przykład Kakofoniczny Wrzask), ale trzeba to zrobić w fazie 0 Początek Tury.

Grzmocij ich!

Zapewnia dodatkową fazę pola bitwy w turze, nie tylko drugą po pierwszej.

Wurrzag, Zembowy Rytuał Morka

- Można aktywować akcje Wurrzaga bez kart na ręce, albo Rytuał bez kart na ręce

Po aktywacji akcji Wurrzaga:

- Jeśli gracz ma taktykę na ręce musi ją zagrać (sędzia może to sprawdzić, jeśli przeciwnik zażąda, w przypadku stwierdzenia, że na ręce nie ma żadnych taktyk)

- Jeśli gracz nie ma taktyki to jej nie zagrywa (sędzia może to sprawdzić, jeśli przeciwnik nie wierzy)

Porządek w Chaosie

Gracz najpierw umieszcza wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych na górze talii, potem następną kartę.

Lord zmarłych

Możesz użyć zdolności Nekromancji na karcie na stosie kart odrzuconych tylko, jeśli ta karta już ma słowo-klucz Nekromancja.

Stolice Nieumarłych i Leśnych

Elfów

Jeśli gracz zmienia startową rękę karty odrzucone i karty umieszczone jako rozwinięcia nie są wtasowywane z powrotem do talii. Gracz Nieumarłych ustala kolejność odrzuconych kart.