

WARHAMMER® INWAZJA GRA KARCIANA

Warhammer: Inwazja FAQ 3.1 (uzupełnienie do FAQ 2.2)

W niniejszym zestawieniu znajdują 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 logo powyższych marek i wszystkie związane marki, logo, miejsca, nazwy, istoty, rasy, insygnia/urządzenia/logo/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

49 Osąd Vereny

Powinna mieć: „Tylko Imperium”

114 Zbrojownia

Nie powinna mieć słowo-klucz: „Ograniczenie.”

115 Zapomniany Cmentarz

Nie powinna mieć słowo-klucz: „Ograniczenie.”

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 Snietch 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 talię.”

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.”

14 Chopak ze Sztandare

Treść powinna brzmieć:

Kiedy kontrolowany przez ciebie bohater lub legenda zostanie zadeklarowany jako atakujący, wydaj 2 żetony zasobów, aby umieścić tę jednostkę w grze, na twoim polu bitwy, zadeklarowaną jako atakującą

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 (Zdruzgotana 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:

-  **8 Załoga Krasnoludzkiego Działa**
-  10 Krasnoludzki zwiadowca
-  **44 Wola Elektorów**
-  **80 Trolle Rzygi**
-  116 Wykopalisko spaczenia
-  119 oraz  57 Innowacja
-  **36 Piszcząca Horda**
-  2 Tunele Górnicze
-  5 Derrickuburdzka Kuźnia
-  42 Warta Poległych
-  63 Friedrich Hemmler
-  **82 Moje Życie za Twierdzę!**
-  7 Łupieżcy Rodrika
-  37 Ofiara dla Khaina
-  53 Czarnoksiężnik Tzeentcha
-  26 Osąd Loeca
-  12 Konni Maruderzy
-  **51 Zembowy Rytuał Morka**
-  95 Wezwanie Krakena
-  60 Najazd zwierzoludzi
-  75 Świątynia złośliwości
-  79 Kulty Rozkoszy
-  20 Przygotowania do wojny
-  1 Starucha Hellebron
-  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 zero, 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 zero na potrzeby rozpatrywania łańcucha akcji.

Karty zagrane za pomocą słowa-kłucza 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-kłucz otrzyma obrażenia, może zadać X obrażeń jednej wybranej jednostce w odpowiadającej strefie. **Jednostka nie musi przeżyć zadanych jej obrażeń, aby móc aktywować słowo-kłucz Dzikość.**

Nekromancja

Jednostka posiadająca słowo-kłucz „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-kłucz 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-kłucz 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-kłucz 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 gracz będą rozgrywać krok zasadzki. Podczas kroku zasadzki broniący się gracz może zapłacić wartość X słowa-kłucza 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 zastawiająca 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-kłucz „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-kłucz 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-kłucz Łupieżca X z kilku źródeł, kontrolujący ją gracz dodaje wszystkie wartości X, aby uzyskać całkowitą wartość słowa-kłucza Łupieżca. Na przykład Goblincy łupieżcy posiadają słowo-kłucz Łupieżca 2, Jeśli goblincy 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 **albo X kart znajdujących się na spodzie stosu kart odrzuconych** 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 obrażenia”. 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 działają?

O: Tak, taki rodzaj akcji tworzy efekt trwający do końca tury. Potomkowie Nieszczęść i Toksyczna Hydra również tworzą

taki efekt. Tak więc owe efekty działają na jednostki, które później w turze wejdą do strefy.

Karty ze słowem-kluczem Ograniczenie

P: Jeśli Załoga Krasnoludzkiego Działa 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 kontroluje?

O: Kontrolujesz wszystkie karty, które posiadasz, nieważne czy w grze czy poza nią, chyba, że efekty 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. Spaczona legenda, 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 Ostrzy, jeśli nie ma kart w ręce?

O: Tak. Jeśli jednak naprawdę nie odrzuci karty nie uważa się, że to zrobił. Więc w przypadku Wiatru Ostrzy 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 muszę mu przydzielić zanim będę mógł je 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 niebezpośrednich obrażeń z jednego efektu mogę przydzielić dla mojego Mistycznego Wampira?

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

Kąpiel 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 muszę jej przydzielić zanim będę 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 wszystkim przeciwnikom?

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

Tiranocka Placówka

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

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

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 zgrasz 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 Zaklęcie „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, Zembow 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.