

Stronghold

PRZEWODNIK PO GRZE

ODCINEK 1:
Dobór kart faz



PRZEWODNIK PO STRONGHOLDZIE

Odcinek 1.

NAJEŹDŹCA: DOBÓR KART FAZ



Trzon twojej armii to oddziały wojowników: goblinów, orków i trolli. Jednak oni sami nie wystarczą, by sforsować mury twierdzy. Zdobywanie twierdzy wymaga zaangażowania najmyślniejszych, najbardziej śmiercionośnych i skutecznych środków, jakie przez wieki wytworzyła sztuka oblężnicza Czarnych Krain.

Przywiodłeś na przedpoła mistrzów inżynierskich, biegłych w sztuce wznoszenia katapult i balist? Który z potężnych szamanów przybył, by wesprzeć wojska potężnymi zaklęciami? Jakież to ekwipunek wieziesz w taborach? Pod twoimi rozkazami zdolności bojowe wojska oraz maszyny, umocnienia i wsparcie mrocznych sił sprzęgną się w spójną, znakomicie działającą maszynę, która zgniecie opór obrońców.

Oczy wszystkich skierowane są dziś na zamek zwany w języku ludzi Skanja. Co zamysłiłeś sobie, by go zdobyć?

WAGA WYBORU

Każda bitwa rozpoczyna się wiele, wiele dni przed pierwszym skrzyżowaniem mieczy, przed tym, gdy rozbrzmi okrzyk wojenny, nim z hukiem upadnie pierwsze drzewo ścięte na ostrokół czy wieżę oblężniczą. Poprzedzają ją długie tygodnie, miesiące przygotowań.

Każdy wódz, nim zatknie swą flagę na wieżach zdobytej twierdzy, zebrać musi armię. Wzywa niezliczone klany krain Ciemności, by wystawiły uzbrojonych wojowników: orki, trolle i gobliny, a następnie przekształca ich - w czasie pokoju skłóconych, krnąbrnych, skorych do rozlewu bratniej krwi - w jedną, potężną hordę. Na jego wezwanie przybywają mroczni kapłani i szamani. Organizuje tabory, zapewnia zaopatrzenie, troszczy się o setki, tysiące istot, które - choć sami nie walczą - liczą się nie mniej niż wojownicy maszerujący ku bitwie.

Podobnie w Strongholdzie - dla Najeźdźcy gra rozpoczyna się, zanim na stole pojawią się pierwsze jednostki, zanim wykona jakąkolwiek akcję. Pierwszym zadaniem, które przed tobą stoi, jest stworzenie zestawu kart faz. Zadanie to, niezwykle ważne, kształtuje całą późniejszą rozgrywkę.

Przypomnijmy reguły tworzenia zestawu:

„Najeźdźca wyciąga z talii karty fazy I, Fazy 6 oraz kartę Obozu i ustawia przed sobą. Następnie losuje dwie spośród pięciu kart z każdej z pozostałych faz i wybiera dla siebie jedną kartę, zawierającą te akcje, które najbardziej mu odpowiadają.”

To właśnie w tym momencie dowiadujesz się, jakimi środkami będziesz dysponował podczas oblężenia. Za każdym razem do boju wyruszysz z nieco inną pulą możliwości, każdy szturm podejmuje inna armia. Symbolizują to akcje, jakimi dysponujesz w tej konkretnej rozgrywce. Akcji w grze jest kilkadziesiąt. Otrzymujesz do wyboru dwadzieścia kilka z nich. Wybierasz po trzy z nich na każdą fazę. I z ich pomocą próbujesz zgnieść opór obrońców.

STRATEGIA

W Strongholdzie, jak na polu bitwy, premiovani są dowódcy z wyobraźnią, z określoną wizją potyczki. Na etapie wyboru kart faz czeka cię decyzja o strategii, którą wybierzesz podczas rozgrywki. Postanowisz zbudować wiele maszyn i umocnień, czy tylko niezbędne minimum? Postarasz się od początku zająć Obrońców nieustannymi atakami, czy raczej skupisz się na kumulacji sił i późniejszym, jednoczesnym ich wypuszczeniu. Które akcje będą podczas tej rozgrywki najważniejsze, a po które sięgniesz tylko przy sposobności?

Niekoniecznie już teraz musisz decydować o konkretnych manewrach. Jest jeszcze za wcześnie, przyjdzie na to czas w trakcie gry. Warto jednak postawić przed sobą cele, wytyczne, którymi będziesz się kierował przez całą rozgrywkę.

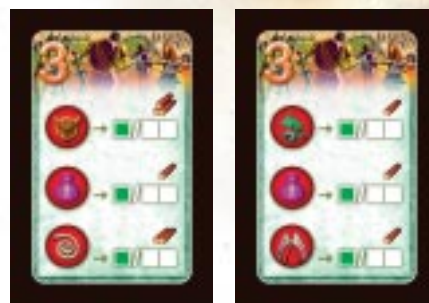
Przykład doboru zestawu kart

Wylosujmy zgodnie z regułami po dwie karty na każdą fazę. Następnie spróbujemy ułożyć z nich zestaw pod przyjętą strategię.

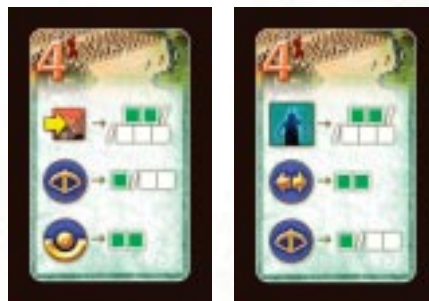
Wylosowane zostały następujące karty:



Karty fazy 2: osłony, balista, katapulta oraz osłony, taran, katapulta.



Karty fazy 3: tarcze, trucizna, liny oraz pomost, trucizna, chorągwie



Karty fazy 4: artylerzysta, ogniomistrz, mistrz okopów oraz sabotażysta, poganiacz, ogniomistrz.



Karty fazy 5: wicher, upiory, wybuch i kamienie krwi, opętanie, upiory.

W głowie mamy podstawowe pytanie - Jak tym razem spróbuję zdobyć zamek? Ruszamy z doborem kart.



Wariant 1 - Szturm na Bramę

Oddziały zrzeszone pod czarną flagą zamknęły Skanję w oblężeniu. Od jednego do drugiego końca murów tysiące wojowników rozłożyło się w oczekiwaniu na rozkaz do ataku. Powietrze aż wibrowało od bębnow, pieśni i zawodzeń dochodzących z ognisk.

Spojrzenie wodza padło na pnące się w niebo wieże baszt otaczających potężne bramy. To z myślą o nich przybył tutaj z dalekiego Valdoru. Stamtąd, gdzie sześć miesięcy temu, przed dwunastoma najwyższymi kapłanami przysięgał, że nie spocznie, dopóki bramy te nie zostaną roztrąskane albo nie otworzą się na oścież przed potęgą Ciemności. Obrońcy odrzucili wezwanie do poddania twierdzy. Czas, by zapłacili życiem za swój błąd.

Nie minie tydzień, a na czerwonych wieżach załopoce czarna flaga.

Dajmy się skusić możliwością punktowania, jakie daje niszczenie Bram Twierdzy. Wybierzmy kartę z taranem i spróbujmy wybrać z pozostałych takie, które wesprą jego wykorzystanie.



Faza 2 - Machiny

Sama karta fazy 2 zawiera prócz tarana także Osłony i Katapultę, z których szczególnie przydadzą się nam Osłony. Postawienie ich na Przedmurzu chroni naszych żołnierzy przed ostrzałem strzelców z murów. Dzięki nim wzmocnimy Przedmurza wokół Barbakanu i być może uda się nam przygotować zasadzkę ze strzelających goblinów. Ci przydadzą się nam, bo Obrońca niemal na pewno pośle swoich strzelców na baszty, by razili ogniem naszą obsługę tarana.



Faza 4 - Szkolenia

Do tego, by nasze gobliny były w stanie odgryźć się strzelcom obrońców, potrzebują przejść szkolenie Ogniomistrza. Jest ono na obu kartach fazy 3.

Obie mają też świetne pozostałe akcje. Na jednej mamy Mistrza okopów, znakomitą alternatywę dla Osłon. Mistrz okopów sprawia, że potrzeba dwa razy większej siły strzału, by zabić jednostkę na Przedmurzu.

Samo postawienie Osłon przy atakowanym Barbakanie jest sygnałem dla Obrońcy, na które Przedmurze niemal na pewno powędruje szkolenie Ogniomistrza. Takich sygnałów musimy się wystrzegać! Pozwalają one Obrońcy na przygotowanie się na nasze posunięcia, na przejście inicjatywy. Postarajmy się raczej przygotować fortel: Osłony postawimy gdzie indziej, a zamiast tego Przedmurze to oddamy w ręce Mistrza okopów. Obrońca prawdopodobnie rozproszy w ten sposób swoje siły i da nieco oddechu naszemu natarciu na bramę.

Na tej karcie jest także Artylerzysta. Jeśli prócz tarana zbudujemy także katapultę, na pewno nie zmarnujemy tej akcji.



Nie mniej kusząco wygląda druga karta szkoleń. Na niej mamy Poganiacza szczególnie przydatnego do wyprowadzania w pole Obrońcy. Dzięki niemu gobliny, orki i trolle mogą poruszać się nie tylko tam, dokąd wiodą ścieżki, lecz także pomiędzy poszczególnymi Przedmurzami.

Umieszczenie go na Przedmurzu przy Barbakanie sprawi, że Obrońca do samego Wymarszu nie będzie wiedział, które spośród naszych jednostek zmierzają na odcinek muru, a które do obsługi tarana. Będziemy mogli rozsyłać je to tu, to tam, w zależności od potrzeb. Bardzo przydatna akcja.

Przydatność drugiej akcji, Sabotażysty, jest bezdyskusyjna. Zawsze dobrze mieć swojego agenta brudzącego w szeregach Obrońcy.

Którą kartę Szkoleń wybrać? Obie są dla obranej strategii równie interesujące. Tylko od stylu Najeźdźcy zależy, którą z nich trafi do zestawu.



Faza 3 - Ekwipunek

Wróćmy jednak do Ekwipunku. Bardzo przydadzą nam się Pomosty, dzięki którym zbudujemy bezpieczne, wolne od pułapek dojsie na choć jedno Przedmurze przy Barbakanie. Potrzebujemy go zwłaszcza dla goblinów, które potencjalnie będą mogły oddać strzał.

Karta Pomostem zawiera też Trucizny. Na wybrany odcinek murów żołnierze wysyłani są z szablami i włóczniami natartymi zabójczym jadem śmiertelnym dla co słabszych jednostek wroga - Strzelców. Możemy zaś przypuszczać, że chroniąc bramy, właśnie Strzelcami Obrońca obsadzi przylegające do niej odcinki murów.

Dysponujemy także Chorągwiemi - prowadzony przez nie oddział zawsze jest o 1 silniejszy. To uniwersalny bonus do wykorzystania nie tylko w okolicy Barbakanu.



Alternatywą pozostaje karta również z Truciznami, a ponadto Tarczami. Każdy nasz oddział wyposażony w tarczę staje się znacznie trudniejszy do zniszczenia. Dzięki nim atakujący obsadzą odcinek murów prawdopodobnie już na stałe.

Są tu także Liny, jedyny sposób, by przemieścić jednostki walczące już na odcinkach murów. Postawione na bardziej odległych odcinkach murów także i one zapewnią, że nigdy odcinek murów przy Barbakanie nie pozostanie nie obstawiony. Musimy o tym pamiętać - tak długo, jak udaje nam się związać walką ten odcinek, znajdujący się na nim strzelcy nie są w stanie oddać strzału. Odparcie naszych sił może zakończyć się katastrofą.



Musimy mieć świadomość, że samym taranem nie wygramy gry. Przydadzą się nam także akcje wspierające nasze siły w innych częściach planszy.

Zdecydujmy się jednak na pierwszą z tych kart, też Pomostami. Spróbujemy w pierwszej części gry skupić siły Obrońcy na Barbakanie i dopiero później zmontujemy większy atak na pozostałe, niewzmocnione odcinki.

Gdybyśmy inaczej rozłożyli akcenty, tj. potraktowali Taran jako dodatkowe zagrożenie, które wisieć będzie nad Obrońcą oprócz regularnego oblężenia, postawilibyśmy raczej na kartę Liną i Tarczami. Pierwsze zapewniłyby nam mobilność jednostek na murach, drugie - ustanowienie trwałego zagrożenia w innych częściach planszy.



Faza 5 - Rytuały

Pozostają wreszcie karty rytuałów. Karta z Wichrem, wypadkiem i Upiorami wydaje się być stworzona do wsparcia punktowych ataków. Wicher utrudni dotarcie na odcinki murów w pobliżu Barbakanu posiłków, gdyż przesunięcie wsparcia na odcinek, na

którym nasi szamani rozpętali wicher, kosztuje Obrońcę 1 Klepsydrę więcej.

Z kolei Wypadek to inny, równie efektywny urok. Dzięki niemu kotły wroga, zamiast wylać swą zawartość wprost na głowy naszych, potraktują nią samych obsługujących. Znacznie utrudni to im odparcie ataku i uwolnienie strzelców.

Druka karta zdaje się być w tym wypadku mniej przydatna. Skoro skupiamy się na działaniu tarana, wybieramy tę pierwszą.



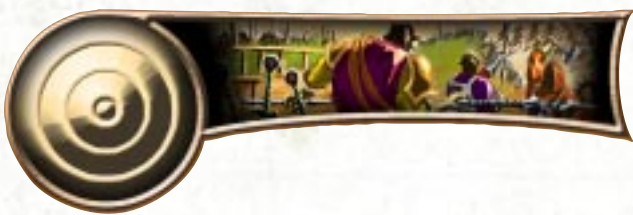
W ten sposób zbudowaliśmy zestaw skupiający się na maksymalnym wykorzystaniu Tarana. Zebraliśmy armię, której celem jest rozbicie Barbakanu przy jednoczesnym natarciu na mury.



Wariant II - Wielki ostrzał

Mury Skanji nigdy jeszcze nie przechodziły tak ciężkiej próby. Daleko na przedpolu stały katapulta przy katapulcie, balista za balistą - wszystkie wymierzone wprost w twierdzę. Raz po raz oddawały strzały, od których kruszały kamienie, co chwila kolejny pocisk zabijał załogę murów. Wokół nich uwijały się zastępy istot nieustannie ładujących, przynoszące amunicję i korygujące naciąg lin. Qaldorscy inżynierowie dokonali doprawdy zatrważającego cudu, ledwie w kilka dni stawiając szpaler śmiercionośnych machin.

Podążmy zgoła inną drogą. Wykorzystać to, że trafiła nam się karta z obiema maszynami miotającymi - Katapultą i Balistą. Zbudujemy maksymalną ich ilość (czyli łącznie 4), a reszta akcji umożliwi jak najlepsze ich wykorzystanie oraz wspomocze manewry wojsk, tak by efektywnie wykorzystwały owoce potężnego ostrzału.



Faza 3 - Ekwipunek

Tym razem z Ekwipunku najbardziej kusząca jest karta z akcją Liny. Będziemy jej potrzebować w połączeniu z balistą. Balista może bowiem oddać strzał na odcinek muru, na którym trwa starcie obu stron, jednak jeśli mamy jej taki rozkaz, musimy liczyć się ofiarami także po naszej stronie. Wyposażone w liny, nasze jednostki będą mogły opuścić mur, który wolelibyśmy mieć czysty do ostrzału.

Z drugiej strony w tym wariantcie niełatwo będzie nam maksymalnie wykorzystać to, że wyekwipujemy naszych wojowników w tarcze. Ich koszt to aż 3 Surowce, a tych potrzebować będziemy do budowy machin.

Druka karta zawiera mniej kosztowne, ale za to uniwersalne akcje. Dzięki Pomostom zdołamy zbudować bezpieczną ścieżkę wprost na odcinki murów osłabione przez trafienia katapult - zupełnie naturalnym odruchem Obrońcy będzie przecież próba zasłonięcia słabych punktów z pomocą sieci pułapek. Chorągwie zaś (+1 do siły na odcinku murów) posłużą do zrównoważenia ewentualnych strat spowodowanych przez trafienie Balisty w nasze jednostki.



Faza 4 - Szkolenia

Wśród Szkoleń trafił nam się, na szczęście, Artylerzysta. Doświadczony Artylerzysta ma olbrzymi wpływ na celność machiny. Przydzielony do załogi sprawia, że dużo szybciej wstrzeli się ona w cel. Każde wykupienie tej akcji to kolejna karta trafienia do wtasowania w stos kart wybranej machiny.

Okazuje się przy tym, że i pozostałe akcje wspomóc mogą znacznie efektywność machin. Ciągłe liczyć się musimy z niedoborem Surowców. Dlatego lepiej skorzystać z usług Mistrza okopów zamiast budować Osłony. Koszt w Klepsydrach obu tych akcji jest podobny, działanie również, za to wszystkie Surowce

trafią tam, gdzie nasi konstruktorzy budują Balisty i Katapulty. Możliwość przeszkolenia goblinów przez Ogniomistrza także z pewnością nie zawadzi.

Druga karta mniej przystaje do naszego zamysłu, dlatego bez żalu odrzucmy ją do pudełka.



Faza 5 - Rytuły

Podobnie w przypadku Rytułów wybór nasuwa się sam za sprawą Kamieni krwi. W tym rytuale szamani przygotowują przekłętę

pociski dla katapult. Uwalniając swą moc w chwili uderzenia, zbierają krwawe żniwo wśród obrońców.

Jednocześnie przygotowujemy małą niespodziankę na późniejszą część rozgrywki. Gdy nasze balisty będą już regularnie trafiać, zlecimy szamanom wykonanie rytuału Upiorów. Jego efektem jest to, że każdy wrogi żołnierz poległy podczas ataku powstaje, by walczyć jako nieumarły ramię z naszymi oddziałami. Wtedy, gdy efektywność ostrzału jest największa, stanowi to istotny zastrzyk ilości dostępnych nam Jednostek.

Drugą kartę odrzucamy bez żalu.



W ten sposób ułożyliśmy zestaw, którego główną ideą jest zbudowanie i maksymalne wykorzystanie pełnej ilości machin. Wkrótce nastaną ciężkie chwile dla umocnień ludzi.



NIEOBECNOŚĆ „TWARDYCH” AKCJI

W Stronghold nie można przegrać tylko dlatego, że tym razem nie wylosował się taki czy inny zestaw akcji. Brak Osłon, Ogniomistrza czy Balist bynajmniej nie oznacza, że partia jest przegrana, podobnie jak sama ich obecność nigdy nie jest gwarancją zwycięstwa. Z każdego układu da się zbudować interesującą i skuteczną kombinację akcji.

Jeśli tylko podejmiemy do konstruowania naszej armii z rozwagą, na pewno uda się skompletować ją tak, by poszczególne jej elementy się uzupełniały.

Losowy sposób doboru kart zmusza dowódcę, by za każdym razem spojrzął na nie od nowa. By podszedł do nich nie jako do ponownej realizacji wypracowanych schematów, lecz jako kolejnego zadania do wykonania. Za każdym razem do stworzenia jest inna armia.

Co więcej - dla doświadczonych graczy częścią zabawy staje się opracowanie takiej drogi do zwycięstwa, która omija najbardziej standardowe (a zatem znane Obrońcy) rozwiązania.



BLEF

Nad niestereotypowymi kombinacjami warto pogłównkować jeszcze z jednego powodu. Otóż Obrońca dysponujący pewnym doświadczeniem potrafi na podstawie zestawu dostępnych Najeźdźcy akcji oraz kilku początkowych akcji określić, w jakim kierunku pójdzie natarcie. Mało tego - jest to w zasadzie jego zadanie, gdyż nazbyt późne rozpracowanie zamiarów Najeźdźcy nader często oznacza dla niego porażkę.

Dlatego musimy dołożyć wszelkich starań, by uczynić nasze działania jak najmniej czytelnymi. Pierwszy etap następuje właśnie w momencie wyboru kart: większość akcji wykorzystywać można na wiele sposobów.

Weźmy na przykład parę kart: osłony-taran-katapulta oraz artylerzysta-ogniomistrz-mistrz okopów. Obrońca może zinterpretować ją jako najoczywistszą deklarację „Mam katapultę i Artylerzystę - będę budował maszyny”. Pozwólmy mu tak uważać. Tymczasem nasz plan niechaj będzie zupełnie inny. Na przykład taki: od samego początku oblężenia będziemy kierować jednostki na pole bitwy i wspierać je tak bardzo, jak to możliwe, rozbudowując nasze Przedmurza. Postawimy na nich Osłony, wyślemy tam Ogniomistrza i Mistrza okopów. Maszyny zbudujemy jedną, może dwie - to nie na nich oprzemy nasze natarcie.



Przewodnik po Strongholdzie, odcinek 1.

Autor: Rafał Szyma

Elementy graficzne: Michał Oracz

Ilustracje: Mariusz Gandzel, Tomasz Jędruszek

Skład: Rafał Szyma

Wydawnictwo Portal

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

tel./fax: 32 3348538

portal@wydawnictwoportal.pl

www.wydawnictwoportal.pl