

A SONG OF ICE & FIRE

FIGURKOWA GRA BITEWNA

KSIĘGA ZASAD



WERSJA 1.5



DARK SWORD
MIDIACURES, INC.
taking miniatures to the next level.



WPROWADZENIE

Wojna Pięciu Królów oficjalnie wybuchła w 298 roku od Podboju i była pokłosiem kumulacji napięć pomiędzy rodem Lannisterów z Casterly Rock i rodem Starków z Winterrfell. Uczeni są zgodni, że uwięzienie lorda Eddarda Starka przez Króla Joffreya Baratheona I było iskrą, która doprowadziła do próby secesji rodu Starków i w konsekwencji – do Wojny Pięciu Królów.

Po pojmaniu lorda Eddarda jego pierworodny, Robb Stark i wielu chorążych Północy ruszyło zbrojnie na południe, aby uwolnić ojca z rąk Lannisterów. Siły Robba Starka składały się głównie z Wiernych Mieczy, słynących z niezachwianej lojalności wobec lorda Eddarda i wiary w jego rozsądne przywództwo. Należy zaznaczyć, że ich głównym celem było uwolnienie lorda Starka, nie zaś zdobycie Żelaznego Tronu.

Na Żelaznym Tronie zasiadał świeżo koronowany Król Joffrey I, bezpośredni następca Króla Roberta. Powszechnie znana zmienność i wybuchowość Króla Joffreya przygaszała jedynie w towarzystwie jego matki, potężnej Królowej Cersei. I choć majestat Żelaznego Tronu nie blaknął w obliczu cnót Króla Joffreya, złoto potrafi zmyć wiele grzechów - przepastne skarbcze Casterly Rock potrafiły nadać roszczeniom Króla Joffreya stosowny ciężar.

Lord Stannis Baratheon długo gromadził siły w Smoczjej Skale, jakby w oczekiwaniu na ten „nieuchronny” kryzys państwowości. Jakkolwiek jego siły nie wytrzymały porównania z armiami wielu rywali, dowództwo nad królewską flotą zapewniało mu znakomitą mobilność i czyniło nawet z mizernych sił niebagatelne zagrożenie dla osiedli na wybrzeżach.

Lord Renly Baratheon, najmłodszy brat Króla Roberta szczęśliwie wynegocjował sobie małżeństwo z Margaery Tyrell z Wysogrodu, dzięki czemu mógł wystawić największą armię ze wszystkich, jakie brały udział w wojnie. Militarna potęga nadawała powagi jego pretensjom do Żelaznego Tronu, które bez niej miały najszabsze podstawy.

I w końcu, dławiąc się pod jarzmem Żelaznego Tronu lord Balon Greyjoy z Żelaznych Wysp dostrzegł doskonałą okazję do oddzielenia się od Siedmiu Królestw i ponowne ustanowienie Żelaznych Wysp niepodległym państwem. Wykorzystując działania Robba Starka po przejściu na południową stronę Przesmyku jako zasłonę dymną, lordowi Balonowi udało się odnieść serię zwycięstw na Północy.

Choć w przeszłości często zdarzało się, że zgon króla wywoływał niestabilność i rozruchy, można śmiało powiedzieć, że śmierć Króla Roberta I wywołała najbardziej krwawą i wyniszczającą konflikt w historii Siedmiu Królestw.





SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....	2
OGÓLNY OPIS GRY I PRZYGOTOWANIA	4
TRYBY GRY I ZWYCIĘSTWO.....	4
TERMINY UŻYWANE W GRZE.....	5
RUNDA GRY	6
FAZA AKTYWACJI	6
FAZA PORZĄDKOWANIA.....	6
TYPY JEDNOSTEK.....	7
JEDNOSTKI BOJOWE	7
Karta Jednostki Bojowej – Awers.....	8
Karta Jednostki Bojowej – Rewers.....	9
DODATKI	10
STRONNICY.....	11
LINIA WZROKU	12
AKCJE	13
MANEWR	13
MARSZ.....	14
ODWRÓT	14
ATAK	14
Atak Dystansowy.....	14
Atak Wręcz	15
SZARŻA.....	16
ROZSTRZYGANIE ATAKÓW	17
BONUSY W WALCE	18
TESTY MORALE I PANIKI	18
TESTY PANIKI	18
PLANSZA TAKTYK I STRONNICY	19
AKCJE STRONNIKÓW	20
DOWÓDCY I TALIA TAKTYK	20
DOWÓDCA ARMII.....	20
TALIA TAKTYKI	21
ZAGRYWANIE KART TAKTYKI.....	21
ZASADY DODATKOWE	21
MIERZENIE	21
KOLEJNOŚĆ ROZSTRZYGANIA EFEKTÓW	21
AKCJE RÓWNOCZESNE.....	21
PRZERZUTY	22
IDENTYCZNE UMIEJĘTNOŚCI.....	22
RANY.....	22
ROZKAZY	22
ŻETONY STANU.....	22
MODYFIKATORY RZUTÓW	22
KONSTRUOWANIE ARMII.....	23
Wybór Skali Rozgrywki	23
Wybór Frakcji	23
Wybór Dowódcy	23
Konstruowanie Talii Taktyk.....	23
Wybór Jednostek/Dodatków	23
GRY WIELOOSOBOWE.....	24
GRY DRUŻYNOWE.....	24
KONFRONTACJA	24
TEREN	24
SŁOWA KLUCZOWE TERENU	24
PRZYKŁADY TERENU	25
Las.....	25
Stos Trupów.....	25
Bagno	25
Ostrokół.....	25
Niski Mur/Zburzony Mur	25
Żywoplot.....	25
Czardzewo.....	25
Palisada.....	25
TRYBY GRY, ZWYCIĘSTWO I PRZYGOTOWANIE POLA BITWY	25
TRYBY GRY.....	25
ZWYCIĘSTWO	26
PRZYGOTOWANIE POLA BITWY	26
ROZMIESZCZENIE.....	26
ROZPOCZĘCIE GRY	26
TRYBY GRY	27
GRA O TRON	27
STARCIE KRÓLÓW	28
NAWAŁNICA MIECZY	29
UCZTA DLA WRON.....	30
TANIEC ZE SMOKAMI	31
WICHRY ZIMY.....	32
OGIEŃ I KREW	33
MROCZNE SKRZYDŁA, MROCZNE SŁOWA	34
OPRACOWANIE	35
ELEMENTY GRY.....	36
PODSUMOWANIE ZASAD	40



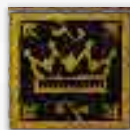
OGÓLNY OPIS GRY I PRZYGOTOWANIA

W *A Song of Ice & Fire: Figurkowej Grze Bitewnej* dwóch lub więcej graczy dowodzi potężnymi armiami Westeros, dążąc do zwycięstwa w Wojnie Pięciu Królów. Gracze kontrolują różne jednostki - od zwykłej piechoty, przez szarżującą kawalerię, po wielkie maszyny wojenne czy nawet potwory. Zwycięstwo w rozgrywce osiągną przez realizowanie rozmaitych zadań: od zdobywania terytoriów po wypełnianie tajnych misji.

Przed rozgrywką należy podjąć następujące przygotowania. Każda pozycja z poniższej krótkiej listy zostanie później wyczerpująco omówiona w odpowiednich rozdziałach tej Księgi Zasad:

- Konstruowanie armii
- Wybór Trybu Gry
- Ułożenie Pola Bitwy

Kiedy przygotowania te zostaną ukończone, rozpocznie się bitwa!



TRYBY GRY I ZWYCIĘSTWO

Każda partia może być rozgrywana w innym Trybie Gry, z których każdy znacząco różni się od pozostałych zasadami i stylem rozgrywki. Tryby Gry zostaną obszernie omówione później (*patrz str. 25*).

Łączy je jednak jedno - w każdym z Trybów Gry gracze będą zdobywali Punkty Zwycięstwa w sposób określony przez ich reguły. Pierwszy z graczy, który zdobędzie wymaganą przez dany Tryb Gry liczbę Punktów Zwycięstwa, pod koniec rundy zostaje ogłoszony zwycięzcą. **Nowe, dodatkowe Tryby Gry będzie można znaleźć w aplikacji War Council i na stronie asoif.cmon.com.**



TERMINY UŻYWANE W GRZE:

Poniższa lista zawiera terminy, do których często odnoszą się reguły i efekty kart:

AKTYWACJA: Każdej jednostce w każdej rundzie przysługuje jedna aktywacja. Należy pamiętać, że niektóre efekty czy użycie umiejętności mogą mieć miejsce tylko podczas aktywacji danej jednostki, a nie na przykład podczas przyznanej jej darmowej akcji.

ATAKUJĄCY: Kiedy jednostka **atakuje**, określa się ją mianem atakującego.

DARMOWA AKCJA: Wiele efektów w grze będzie umożliwiało jednostkom wykonanie darmowej akcji (*jak na przykład darmowa akcja Ataku lub Manewru*). Akcje te w żaden sposób nie kolidują z normalnymi aktywacjami jednostek i mogą zostać wykonane nawet wtedy, jeśli jednostka była już aktywowana w tej turze.

MODEL: Modele to figurki wchodzące w skład armii każdego z graczy. Tereny i żetony nie są Modelami.

NIE ZWIĄZANY WALKĄ: Jednostka jest nie związana walką, kiedy nie znajduje się w kontakcie z żadnym wrogiem oddziałem.

OBROŃCA: Kiedy jednostka jest **atakowana**, określa się ją mianem obrońcy.

PIERWSZY GRACZ: W każdej rundzie jeden z graczy jest określany jako Pierwszy Gracz. To on w tej rundzie będzie aktywował jednostkę jako pierwszy.

PRZEMIESZCZENIE: Kiedy jednostka przemieszcza się, przesuwa się na odległość wskazaną w opisie (np. Przemieszczenie 2") dokładnie do przodu, do tyłu lub na boki (*ale nigdy na ukos*). W żadnym momencie Przemieszczenia jednostki nie wykonują zwrotu.

PRZYJAZNY: Mianem przyjaznej określa się każdą jednostkę lub kartę kontrolowaną przez ciebie. Kiedy przyjazna jednostka ma zostać wyznaczona jako cel jakiegoś efektu lub Umiejętności, możesz wybrać dowolną kontrolowaną przez ciebie jednostkę, której tacka znajduje się choćby częściowo w zasięgu tego efektu. Może to być również jednostka, która jest jego źródłem.

RANY: Rany reprezentują ogólne zdrowie i kondycję jednostki. W większości przypadków, kiedy jednostka odnosi Rany, 1 model jest usuwany z jej tacki za każdą odniesioną Ranę. Niektóre efekty w grze mogą nakazać zadanie jednostce określonej liczby Ran. Gdy Rany są zadawane, nie wykonuje się Rzutów Obronnych – to obrażenia automatycznie zadawane jednostce.

RUNDA: Rozgrywka w „A Song of Ice and Fire” jest podzielona na szereg rund. Z kolei każda runda podzielona jest na tury.

TEREN: Teren to nie będące modelami elementy pola bitwy, takie jak drzewa, skały, ruiny itp.

TRAFIENIE/TRAFIENIE AUTOMATYCZNE: Kiedy jednostki są atakowane, każdy wyrzucony na kościach sukces oznacza 1 Trafienie. Czasami jakiś efekt w grze będzie przyznawał

Trafienia bez konieczności rzucania kośćmi; określa się je mianem Trafień Automatycznych. Trafienia i Trafienia Automatyczne zawsze umożliwiają Rzut Obronny. Niezablokowane trafienia przekształcają się w Rany.

TURA: Tura gracza oznacza czas, w którym wykonuje on aktywację jednostki. Runda składa się z tur wykonywanych przez graczy.

W BLISKIM/DALEKIM ZASIĘGU: Kiedy jakiś efekt w grze ma zostać zastosowany wobec jednostki w **Bliskim Zasięgu** lub **Dalekim Zasięgu**, za taką jednostkę uważa się tę, której tacka przynajmniej częściowo znajduje się w odpowiednim zasięgu. Uważa się, że jednostka zawsze znajduje się w zasięgu efektu, którego sama jest źródłem i może wskazać sama siebie jako jego cel.

WRÓG, WROGI: terminy te odnoszą się do każdej jednostki lub karty nie kontrolowanej przez ciebie.

ZWIĄZANY WALKĄ: Jednostka jest związana walką, kiedy znajduje się w kontakcie z jednym lub wieloma oddziałami wroga.

ZWROT: Kiedy jednostka wykonuje zwrot, jest obracana wokół osi przechodzącej przez środek jej tacki w dowolnym kierunku, ignorując tacki innych jednostek (*zarówno przyjaznych, jak i wrogich*). Nie wolno jej jednak zakończyć ruchu z tacką nachodzącą na tackę innej jednostki (*patrz Zwroty, str. 13*).

ŻETONY: Żetony używane są do zaznaczania różnych stanów i efektów, zarówno na jednostkach, jak i na polu bitwy. Żetony nie mają żadnego fizycznego wpływu na pole bitwy (*jak np. Teren*), chyba że w opisie ich działania zaznaczono inaczej.





RUNDA GRY

Rozgrywka składa się z serii **Rund**, z których każda podzielona jest na dwie fazy: Fazę Aktywacji i Fazę Porządkowania.

FAZA AKTYWACJI

W tej fazie rozgrywa się większość wydarzeń na polu bitwy. Składa się ona z serii indywidualnych tur, w których gracze na zmianę aktywują jednostki. **Pierwszy Gracz** rozgrywa pierwszą turę w każdej rundzie. W swojej turze gracz wykonuje po kolei następujące kroki:

- **Rozstrzygnij wszystkie efekty** dziejące się „Na Początku Tury”: Czasami gracze będą mieli do czynienia z efektami dziejącymi się dokładnie na początku tury. Te efekty są rozstrzygane przed wszystkimi innymi działaniami gracza w tej turze.
- **Wybierz 1 jednostkę, aby ją aktywować**: Gracz teraz wybiera jedną z jednostek, które jeszcze nie były aktywowane w tej rundzie, aby ją aktywować. Może to być Jednostka Bojowa albo Stronnik. To działanie określanie jest jako **aktywacja** jednostki.
- **Jednostka wykonuje akcję**: aktywowana jednostka wybiera i wykonuje 1 Akcję (patrz Akcje, str. 13 i 20).
- Kiedy jednostka wykona swoją akcję, wszyscy gracze będą mieli 1 dodatkową możliwość zagrania kart, wykorzystywania Umiejętności itp. zanim tura się skończy.

Kiedy powyższe kroki zostaną wykonane, tura gracza kończy się i zaczyna się tura jego przeciwnika. Wykonywanie tur na zmianę przez obu graczy będzie trwało do momentu, aż **wszystkie jednostki zostaną aktywowane**.

W swojej turze gracz **musi** aktywować jednostkę, która do tej pory nie była aktywowana. Jeśli wciąż takie ma, nie może spasować! Jeżeli jednak nie ma już żadnych nieaktywowanych jednostek, musi spasować i oddawać turę przeciwnikowi, aż aktywuje on wszystkie swoje jednostki. Dopiero kiedy **wszystkie jednostki** zostaną aktywowane, Faza Aktywacji kończy się i zaczyna się Faza Porządkowania.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas tej fazy należy przeprowadzić następujące działania, zachowując ich kolejność:

- Rozstrzygnij wszystkie efekty, które dzieją się „Na Końcu Rundy”.
- Zdobądź **Punkty Zwycięstwa** (jeżeli przewiduje to wybrany Tryb Gry).
- Sprawdź, czy wypełnione zostały **Warunki Zwycięstwa** (patrz Zwycięstwo, str. 26).
- Usuń wszystkie **żetony Aktywacji** ze wszystkich jednostek.
- Usuń wszystkie modele z **Planszy Taktyk**.
- Usuń wszystkie efekty **Wpływu** z jednostek.
- Gracze mogą odrzucić dowolną liczbę **Kart Taktyk** z ręki.
- Następnie dociągają tyle kart, aby mieć 3 Karty Taktyk na ręce.
 - *Nie ma górnego limitu liczby Kart Taktyk, które gracz może mieć na ręce, ale dociąga nowe karty tylko wtedy, kiedy pod koniec rundy ma ich na ręce mniej niż 3.*
 - *Talie Kart Taktyk nie są odnawiane, kiedy zabraknie w nich kart! Jeżeli gracz kiedykolwiek będzie musiał dociągnąć więcej kart, niż pozostało mu w talii, dociąga tylko tyle, ile może.*
- Przekaż **Znacznik Pierwszego Gracza** przeciwnikowi.
- Przesuń **Znacznik Rundy** o 1 pole na **Torze Rund** (znajduje się on na Planszy Taktyk).



TYPY JEDNOSTEK

W grze istnieją dwa typy Jednostek: **Jednostki Bojowe** i **Stronicy**. Każda z tych grup rządzi się innymi, specjalnymi zasadami.

JEDNOSTKI BOJOWE

Jednostki Bojowe to grupy wojsk walczących za twoją sprawę. Istnieją rozmaite rodzaje Jednostek Bojowych – każdą z nich na polu bitwy reprezentuje specjalna tacka z ustawionymi na niej modelami. Karty Jednostek Bojowych wyróżnia duży rozmiar, można też na nich znaleźć poniższe symbole wskazujące, do jakiego rodzaju zaliczana jest dana jednostka:



PIECHOTA



KAWALERIA



POTWÓR



MACHINA WOJENNA

- **Jednostki Piechoty** są reprezentowane przez tacki z **12 modelami**. Kiedy dodajesz Jednostkę Piechoty do swojej armii, otrzymujesz 1 pełną tackę odpowiednich modeli. Modeli należących do różnych jednostek **nigdy** nie miesza się ze sobą.



- **Jednostki Kawalerii** są reprezentowane przez tacki z **4 modelami**. Kiedy dodajesz Jednostkę Kawalerii do swojej armii, otrzymujesz 1 pełną tackę odpowiednich modeli. Modeli należących do różnych jednostek **nigdy** nie miesza się ze sobą.



- Oprócz powyższych typów tacek, rozmaite inne jednostki – od pojedynczych wojowników, przez potwory aż po wielkie maszyny wojenne – mogą używać specjalnych typów tacek, znanych jako **Małe Tacki Pojedyncze** i **Duże Tacki Pojedyncze**. Zazwyczaj ustawia się na nich tylko jeden model.

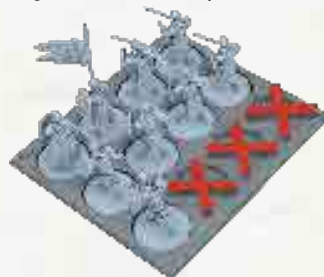


Niezależnie od rozmiaru, wszystkie tacki mają wspólne atrybuty:

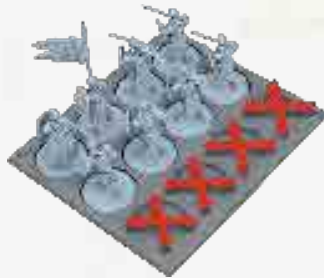
- **Strzałka Przednia:** wskazuje przód tacki, a także punkt, z którego wyprowadzane są wszystkie Ataki Dystansowe jednostki.
- **Pojedyncze Modele:** figurki reprezentują zdrowie i kondycję jednostki i są usuwane z tacki, kiedy jednostce są zadawane obrażenia. 1 model oznacza zazwyczaj 1 Ranę, jednak niektóre Umiejętności i specjalne zasady mogą to modyfikować (*patrz Rany, str. 22*). Kiedy jednostka straci ostatnią Ranę (czyli ostatni model), zostaje zniszczona i usuwa się ją z pola bitwy.
- **Wskaźniki Linii Wzroku:** te linie pomagają ustalić, co jednostka widzi, a czego nie, a także czy inne jednostki znajdują się z jej Przodu, na Fłance czy na Tyłach. Zostanie to wyjaśnione szerzej w rozdziale Linia Wzroku (*str. 12*).
- **Szeregi:** o ile pojedyncze modele na tacce reprezentują zdrowie i kondycję jednostki, na większość efektów w grze wpływ ma liczba szeregów, jakie jej pozostały. Każda Jednostka Piechoty zaczyna z **trzema szeregami**, a każda Jednostka Kawalerii – z **dwoma**. Jednostki korzystające z tacek pojedynczych zawsze mają tylko **jeden** szereg.

Wiele efektów w grze będzie odnosić się do liczby szeregów, które pozostały danej jednostce. Szereg uważa się za stracony dopiero wtedy, kiedy zostanie z niego usunięty ostatni model. Oznacza to, że dopóki jednostka ma w szeregu choć jeden model, otrzymuje wszystkie korzyści, jakie daje jej posiadanie całego szeregu.

Kiedy modele są usuwane z jednostki, zdejmuje się je **zawsze** z ostatniego pozostałego szeregu, w kolejności od prawej do lewej. Modele z następnego szeregu usuwa się dopiero wtedy, kiedy cały poprzedni szereg został zniszczony.



PRZYKŁAD: Gdyby ta jednostka miała otrzymać 3 Rany (i utracić 3 modele), wciąż pozostałyby jej 3 szeregi, gdyż w ostatnim szeregu wciąż pozostałyby 1 model. Gdyby i on został zniszczony, liczba szeregów tej jednostki zostałaby zredukowana do dwóch.



Jednostka powyżej utraciła wszystkie modele z ostatniego szeregu. Oznacza to, że pozostały jej już tylko 2 szeregi.

• KARTA JEDNOSTKI BOJOWEJ - AWERS

ATK
Każda jednostka potrafi przeprowadzać jeden lub więcej rodzajów Ataków, które opisywane są w następujący sposób:

- **Nazwa Ataku:** Tak nazywa się dany atak.
- **Trudność Trafienia:** Określa biegłość jednostki w posługiwaniu się bronią. Im mniejsza wartość, tym lepiej.
- **Kości Ataku:** Kiedy jednostka wykonuje dany atak, kontrolujący ją gracz rzuca liczbą Kości Ataku zależną od liczby szeregów, jakie jej pozostały. Zielonej wartości używa się, gdy pozostały jej wszystkie szeregi, Żółtej – gdy jeden z jej szeregów uległ zniszczeniu, Czerwonej – gdy dwa z jej szeregów zostały zniszczone.

SZYBKOŚĆ
Ten parametr określa, jak szybko jednostka porusza się po polu bitwy.

MORALE
Mentalna determinacja jednostki. Im mniejsza liczba, tym mocniejsze Morale.

OBRONA
Ten wskaźnik pokazuje, jak dobra jest dana jednostka w blokowaniu wrogich ataków. Mniejsza liczba oznacza lepszą obronę.

HERB RODU
Fracja, do której należy jednostka.

UMIĘTNOŚCI
Jednostka może posiadać jedną lub więcej Umiejętności. Każda Umiejętność jest unikalna i na karcie wypisane są jej pełne, dokładne zasady. Niekiedy obok ramki z zasadami Umiejętności będzie umieszczony symbol. Ma on przypominać o tym, kiedy Umiejętność jest używana. Przykłady:

ATAK WRĘCZ/DYSTANSOWY: Ten symbol wskazuje, że dana Umiejętność jest związana z atakiem wręcz lub dystansowym. Jeżeli jednostka może wykonać Atak Dystansowy, w tym miejscu zostanie wskazany jego maksymalny zasięg. **Uwaga - choć wyszczególniony tutaj, maksymalny zasięg Ataku nie jest Umiejętnością i nigdy nie może zostać usunięty ani anulowany.**

ROZKAZ: Rozkazy to specjalne rodzaje Umiejętności, które mogą być wykorzystywane tylko raz na rundę (patrz Rozkazy, str. 22).

UMIĘTNOŚCI WRODZONE: Ten symbol oznacza, że każdy model tworzący jednostkę może odnieść wiele Ran, zanim zostanie zniszczony (patrz Rany, str. 22). **Umiejętności Wrodzone nie mogą zostać anulowane ani usunięte za pomocą efektów lub innych Umiejętności.**

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie Umiejętności uważa się za zawsze działające – jest to opcjonalne.

PRZYKŁAD: Atak „Halabarda” Halabardników Lannisterów ma Umiejętność **Rozpłatanie**. Tę Umiejętność **zawsze** stosuje się do ich ataków. Gracz nie może zdecydować, że jej nie używa. Jednakże ich inna umiejętność, „Przygotować Się Na Szarżę!” ma w opisie, że **może** zostać użyta, w związku z czym jest opcjonalna.

TYP JEDNOSTKI
Niektóre efekty mogą odnosić się do typu jednostki. Istnieją cztery różne typy jednostek:



• KARTA JEDNOSTKI BOJOWEJ - REWERS

HERB RODU
Frakcja, do której należy jednostka.

NAZWA JEDNOSTKI
Nazwa danej jednostki..

KOSZT PUNKTOWY
Ten wskaźnik pokazuje, jaki jest koszt włączenia pełnej taczki tych modeli do twojej armii.

TŁO FABULARNE
Tu znajdziesz krótką charakterystykę i opis historii danej jednostki w uniwersum *A Song of Ice and Fire*, jak również wskazówki co do jej roli na polu bitwy.

TYP JEDNOSTKI
Typ jednostki (patrz poprzednia strona).



DODATKI

Dodatki to potężne postaci, które przyłączone do jednostek zapewniają im Umiejętności w innym przypadku dla nich niedostępne. Dodatkami rządzi następujące reguły:

- W trakcie budowania armii (patrz *Konstruowanie Armii*, str. 23) możesz zakupić Dodatek dla wybranej Jednostki Bojowej. Jeśli się na to zdecydujesz, jest on dodawany do jednostki i uważany za jej część we wszystkich aspektach gry. Jeżeli dany efekt nie stanowi inaczej, Dodatek w żaden sposób nie można oddzielić od jednostki.
- Jednostki pojedyncze **nigdy** nie mogą otrzymywać Dodatków.
- Dla każdej jednostki możesz zakupić tylko 1 Dodatek.
- Dodatek może zostać dołączony tylko to jednostki **tego samego typu**, co on (*Piechota, Kawaleria itp.*).



PIECHOTA

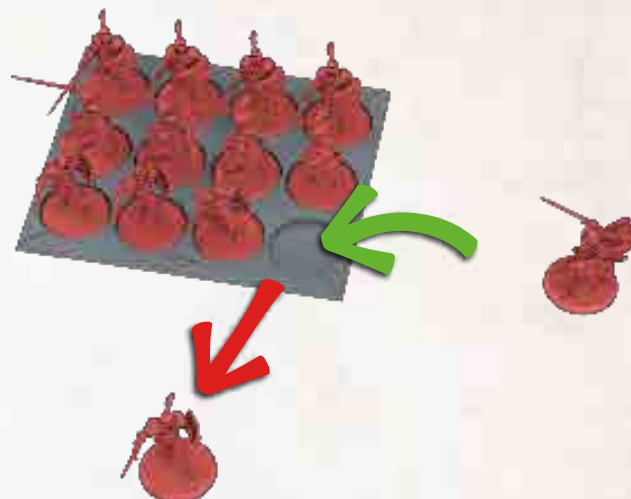


KAWALERIA



Karty Dodatków wsuwa się w ten sposób pod karty Jednostek Bojowych.

- Kiedy dodajesz model Dodatku do Jednostki, zastępuje on jeden ze zwykłych modeli. **Zawsze** jest to pierwszy od lewej model w **pierwszym szeregu** jednostki. Oznacza to, że Dodatek jest **zawsze** ostatnim modelem niszczone w danej jednostce.
- W wyjątkowych sytuacjach jednostka może mieć wiele Dodatków. W przypadku dwóch i więcej Dodatków w jednostce, drugi od lewej model w **pierwszym szeregu** jednostki jest zastępowany przez drugi Dodatek i tak dalej. Kolejność ich ustala właściciel tej Jednostki Bojowej.



TYP JEDNOSTKI

Ten symbol pokazuje, do jakiego typu Jednostki Bojowej można dołączyć ten Dodatek.



AWERS

NAZWA DODATKU

Nazwa danego Dodatku.

UMIĘJĘTNOŚCI

Wszystkie Umiejętności na karcie Dodatku są dodawane do jednostki, do której go dołączono. Umiejętności te na potrzeby gry uważa się za takie, które jednostka pierwotnie posiadała (Przykład: jeśli Jednostka Bojowa kiedykolwiek utraci swoje Umiejętności, dotyczy to także wszystkich Umiejętności pochodzących z Dodatków).

KOSZT PUNKTOWY

Ten wskaźnik pokazuje, jaki jest koszt włączenia tego Dodatku do twojej armii.

TYP JEDNOSTKI

Ten symbol pokazuje, do jakiego typu Jednostki Bojowej można dołączyć ten Dodatek.



REWERS



STRONNICY

Stronnicy to wpływowe postacie, wspierające twój Ród zakulisowymi machinacjami z dala od pola bitwy. Tych modeli nie wystawia się na stole jak Jednostek Bojowych – zamiast tego zagrywa się je na **Plansze Taktyk**, co zostanie szczegółowo wyjaśnione w dalszej części Księgi Zasad (patrz Plansza Taktyk, str. 19).



Karty Stronników można rozpoznać po umieszczonym na nich takim symbolu.



LINIA WZROKU

Linia Wzroku jednostki (LW) określa, co jednostka widzi, a czego nie. Jest to ważne z wielu powodów – najczęściej pomaga ustalić, kogo dana jednostka może zaatakować oraz w jaki sposób będzie stykać się z wrogiem po wykonaniu Szarży.

Na tacce każdej jednostki znajdują się nacięcia oddzielające Strefy Wzroku. Każda jednostka ma cztery Strefy Wzroku: **Przód**, **Tyły** oraz dwie **Flanki**.



Aby sprawdzić, kogo widzi wybrana jednostka, należy ustalić, czy można poprowadzić nieprzerwaną i niezablockowaną linię prostą z dowolnego punktu znajdującego się w przedniej strefie jej tacki do dowolnego punktu na tacce wroga. Jeżeli można poprowadzić taką linię, oznacza to, że ma Linie Wzroku do celu. Należy pamiętać, że inne jednostki (a także niektóre rodzaje Terenu) blokują Linie Wzroku.



Gwardziści Lannisterów widzą Berserkerów Umberów, ponieważ przynajmniej część ich tacki znajduje się w przedniej Strefie Wzroku Gwardzistów Lannisterów.



Gwardziści Lannisterów **nie widzą** Berserkerów Umberów, ponieważ żadna część ich tacki nie znajduje się w przedniej Strefie Wzroku Gwardzistów Lannisterów.



Kusznicy Lannisterów **nie widzą** Łuczników Starków, jako że dwie jednostki przed nimi blokują im wszystkie możliwe Linie Wzroku.

To, w której Strefie Wzroku znajduje się jednostka jest bardzo ważne, jako że otrzymujemy bonusy za Atakowanie i Szarżowanie na wroga z jego Flanki lub od Tyłów (patrz Szarża, str. 16 oraz Bonusy w Walce, str. 18).

W sytuacji w której jednostka znajduje się w więcej niż jednej Strefie Wzroku innej jednostki, uznaje się, że znajduje się ona w tej strefie, w której mieści się większość jej tacki. **Sprawdza się to zawsze z perspektywy tej jednostki, która jest celem.**



Berserkerzy Umberów chcieliby wykonać Szarżę na Gwardzistów Lannisterów. Najpierw muszą sprawdzić, w której Strefie Wzroku Gwardzistów się znajdują, dzięki czemu dowiedzą się, w jaki sposób będą z nimi kontaktować po zakończeniu akcji. Tacka Berserkerów Umberów znajduje się z dwóch Strefach Wzroku Gwardzistów – z ich PRZODU i FLANKI, jednak większość – z FLANKI. Oznacza to, że jeśli Szarża Berserkerów zakończy się sukcesem, ich tacka będzie się stykać z FLANKĄ Lannisterów. To niezbyt dobra pozycja dla Gwardzistów!



AKCJE

Kiedy jednostka jest aktywowana, może wykonać **jedną** z następujących akcji:

- MANEWR
- MARSZ
- ODWRÓT
- ATAK
- SZARŻA

Jednostka bojowa może również zdecydować o zrezygnowaniu z akcji przysługującej jej w trakcie tej aktywacji (*jednakże bardzo rzadko jest to korzystne*). Kiedy jednostka ukończy swoją akcję (*lub z niej zrezygnuje*), jej aktywacja się kończy. Aby to zaznaczyć, umieść **żeton Aktywacji** na tej jednostce.

• DARMOWE AKCJE •

Czasami jakiś efekt w grze będzie umożliwiał jednostce wykonanie darmowej akcji. Akcja ta w żaden sposób nie koliduje z normalną aktywacją jednostki i może zostać wykonana nawet wtedy, jeśli jednostka była już aktywowana w tej turze.

• ZWROTY •

Zwrot to rodzaj ruchu, który umożliwia jednostce obrócenie się w dowolnym kierunku wokół osi przechodzącej przez środek jej tacki i wykonywany jest zazwyczaj jako część jakiejś większej sekwencji ruchowej (np. akcji Manewru). Kiedy jednostka wykonuje zwrot, ignoruje tacki innych jednostek (*zarówno przyjaznych, jak i wrogich*). Nie wolno jej jednak zakończyć całej sekwencji ruchowej z tacką nachodzącą na tackę innej jednostki.

• RUCH A INNE JEDNOSTKI •

- Jednostki nigdy nie mogą poruszać się przez wrogów.
- Jednostki nie mogą nigdy zakończyć ruchu bliżej niż 1" od wroga - poza sytuacją, kiedy ich ruch jest częścią akcji Szarży (*patrz Szarża – Rzut na Dystans Szarży i Ruch Atakującego, str. 16*)
- W trakcie ruchu jednostka może swobodnie przechodzić przez przyjazne oddziały, jednak nie może go zakończyć z tacką nachodzącą na ich tacki.

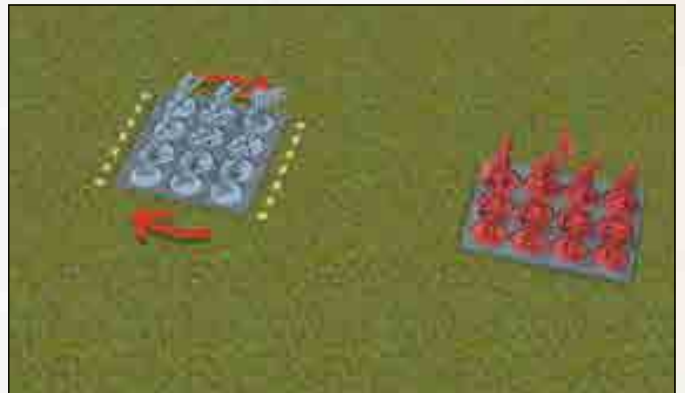
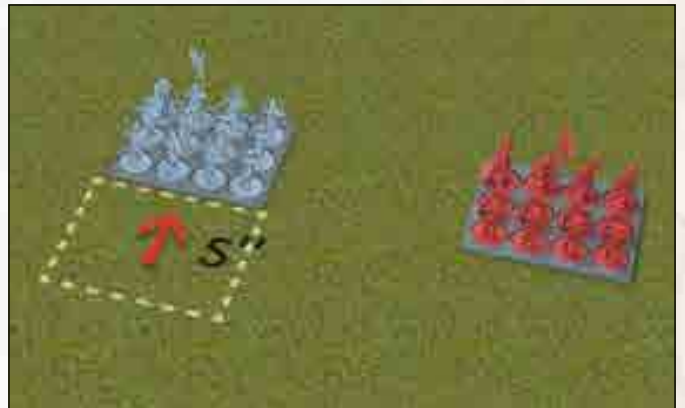
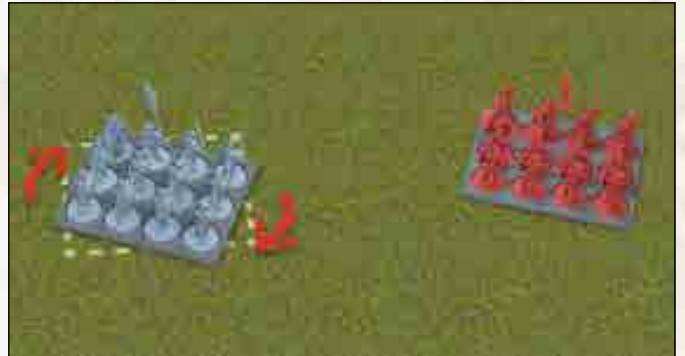


MANEWR

Akcja Manewru umożliwia jednostce przemieszczenie się po polu bitwy, obrócenie się i zajęcie lepszej pozycji.

Akcja Manewru nie może być wykonana, jeżeli jednostka jest Związana Walką.

Kiedy Jednostka Bojowa wykonuje akcję Manewru, może najpierw wykonać zwrot w dowolnym kierunku. Następnie może przesunąć się do przodu maksymalnie o swoją wartość Szybkości liczoną w calach. Po zakończeniu tego ruchu wolno jej ponownie wykonać zwrot w dowolnym kierunku.



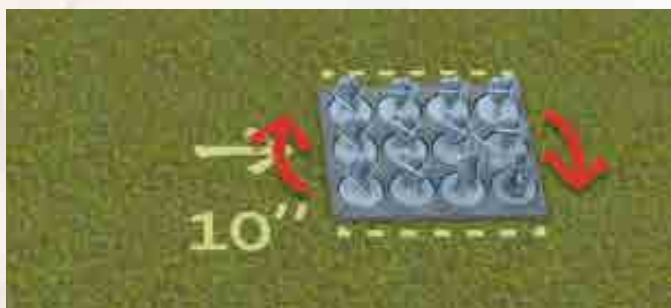
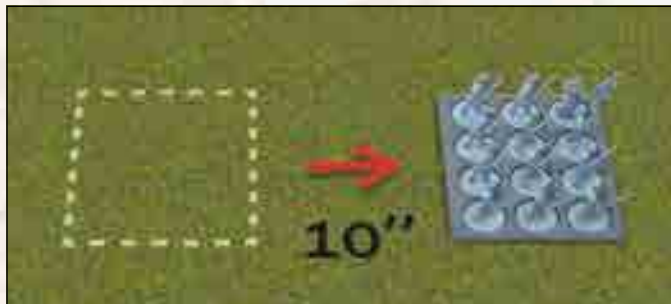
Na powyższym przykładzie Wierne Miecze Starków wykonują zwrot, potem ruszają się do przodu o swoją pełną Szybkość (w ich przypadku 5 cali), a następnie obracają się ponownie.

MARSZ

Akcja Marszu pozwala jednostkom szybko pokonywać duże odległości na polu bitwy.

Akcja Marszu nie może być wykonana, jeżeli jednostka jest Związana Walką.

Kiedy Jednostka Bojowa wykonuje akcję Marszu, może się poruszyć do przodu maksymalnie o podwojoną wartość swojej Szybkości (zauważ, że jednostka **nie może** wykonać zwrotu przed ruchem!). Po zakończeniu tego ruchu wolno jej wykonać zwrot w dowolnym kierunku.



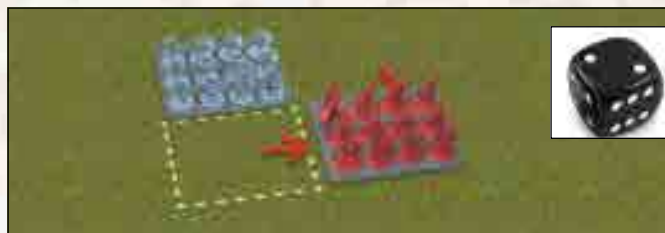
Na powyższym przykładzie Wierne Miecze Starków wykonują akcję Marszu. Mogą poruszyć się do 10 cali (podwojona wartość ich Szybkości, wynoszącej 5 cali), a następnie wykonać zwrot.

ODWRÓT

Akcja Odwrotu umożliwia związanej walką jednostce oderwanie się od wroga i wycofanie się.

Akcja Odwrotu może być wykonana **tylko wtedy**, jeżeli jednostka jest Związana Walką z wrogiem.

Kiedy Jednostka Bojowa wykonuje akcję Odwrotu, rzuć k6. Jednostka może poruszyć się maksymalnie o wartość swojej Szybkości plus wynik tego rzutu mierzony w calach w bok lub do tyłu (albo w bok lub do przodu, jeśli wróg atakuje z Flanki lub od Tyłu) w linii prostej (to jedna z rzadkich sytuacji, kiedy tacka może być poruszana w bok lub do tyłu bez zmiany orientacji). Po ukończeniu tego ruchu jednostka może wykonać zwrot w dowolnym kierunku. Dodatkowo, kiedy Odwrot zostanie wykonany, wroga jednostka lub jednostki, która **nie są już związane walką z uciekającą jednostką** mogą wszystkie wykonać darmowy zwrot.



Gwardziści Lannisterów chcą wykonać Odwrot od Wiernych Mieczów Starków. Rzucają k6 i otrzymują wynik 2. Mogą poruszyć się maksymalnie o 6 cali (2 plus ich Szybkość wynosząca 4) dokładnie w tył lub w bok.

Po wykonaniu ruchu Gwardziści mogą wykonać zwrot. Jako że Wierne Miecze Starków nie są już związani walką, mogą także wykonać darmowy zwrot.

Pamiętaj, że Odwrot podlega wszystkim normalnym zasadom ruchu - uciekająca jednostka nie może przechodzić przez oddziały wroga ani kończyć ruchu z nachodzącą na nie tacką. Oznacza to, że może dojść do sytuacji, w której jednostka nie będzie w stanie wykonać akcji Odwrotu (np. gdy jest otoczona ze wszystkich stron lub nie ma wystarczająco miejsca, aby mogła się poruszyć i skończyć ruch nie bliżej niż 1 cal od wrogich jednostek).

ATAK

Akcja Ataku pozwala jednostce wykonać Atak Wręcz lub Atak Dystansowy na wrogi oddział.

Kiedy Jednostka Bojowa wybiera akcję Ataku, musi zdecydować, czy będzie to **Atak Dystansowy** czy **Atak Wręcz**. Każdy z nich regulują osobne reguły.

• ATAK DYSTANSOWY:

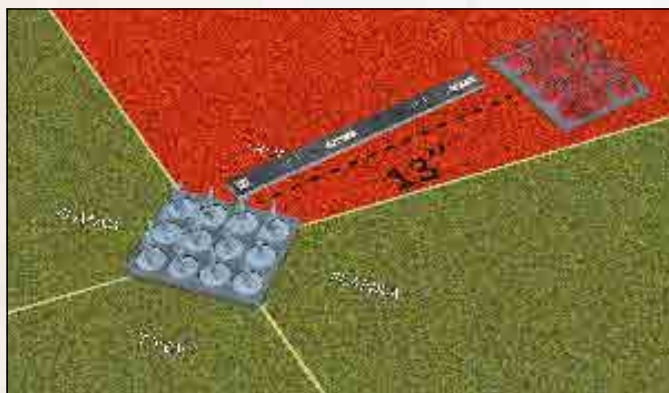
- **Ataki Dystansowe nie mogą** być przeprowadzane przez jednostki, które są związane walką.
- Jednostka musi posiadać Umiejętność umożliwiającą Atak Dystansowy oraz widoczny cel znajdujący się w maksymalnym zasięgu tego ataku (także po wykonaniu Przemieszczenia – patrz niżej).
- Jednostka przeprowadzająca Atak Dystansowy może najpierw wykonać Przemieszczenie 2", czyli poruszyć się maksymalnie o 2 cale do przodu, do tyłu lub na boki (ale nigdy na ukos). Należy jednak pamiętać że po tym, jak jednostka się Przemieszcza, wciąż musi posiadać Linie Wzroku do atakowanej jednostki oraz mieć ją w maksymalnym zasięgu ataku. W przeciwnym wypadku nie może się Przemieszczać.
- Po przeprowadzeniu Przemieszczenia jednostka wybiera jeden wrogi oddział, do którego posiada Linie Wzroku oraz ma go w zasięgu Ataku Dystansowego i rozstrzyga atak przeciwko niemu (patrz Rozstrzyganie Ataków, str. 17).

• SPRAWDZANIE ZASIĘGU •

- Wszystkie Ataki Dystansowe mają w swoich opisach zaznaczony zasięg. Ataki o Bliskim Zasięgu wykonywane są do odległości 6 cali, ataki o Dalekim Zasięgu – 12 cali.
- Aby sprawdzić, czy wroga jednostka jest w naszym zasięgu, przysuń miarkę do Strzałki Przedniej na tace oddziału atakującego i spróbuj przyłożyć jej drugi koniec do dowolnej części tacki jednostki atakowanej. Jeżeli jakkolwiek część ich tacki znajduje się w zasięgu tego Ataku, wroga jednostka może być jego celem (zakładając oczywiście, że atakujący ma do niej Linie Wzroku).



Łucznicy Starków chcą wykonać Atak Dystansowy przeciwko Gwardzistom Lannisterów. Ich atak „Deszcz Strzał” ma Daleki Zasięg (12”). Po przyłożeniu miarki do ich Strzałki Przedniej widać, że mają Gwardzistów w zasięgu.



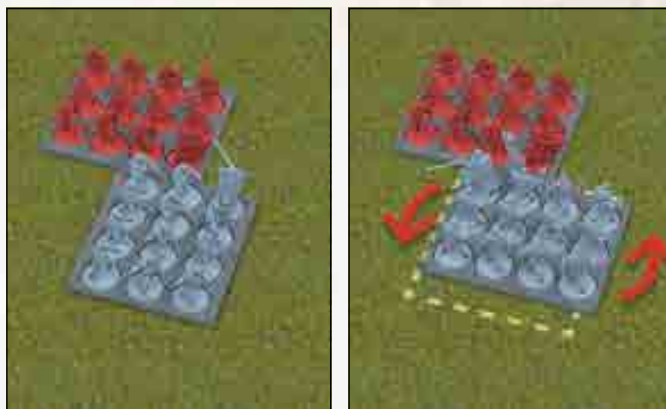
Na tym przykładzie, choć Gwardziści Lannisterów są w przedniej Strefie Wzroku Łuczników Starków, znajdują się poza ich zasięgiem. Oznacza to, że Łucznicy nie mogą wziąć ich na cel Ataku Dystansowego!

• STRZELANIE DO ZWIĄZANYCH WALKĄ •

Czasami, kiedy zniszczenie jednostki wroga może zadecydować o losie całej bitwy, muszą zostać podjęte desperackie środki. Jednostki mogą strzelać do wrogów związanych walką z przyjaznymi oddziałami (zakładając oczywiście, że mają do nich Linie Wzroku), ale jeśli to robią, wszystkie przyjazne jednostki związane walką z celem Ataku Dystansowego będą musiały po jego przeprowadzeniu wykonać **Test Paniki** (patrz testy Paniki, str.18)!

• ATAK WRĘCZ:

- Ataki Wręcz mogą być przeprowadzane **tylko** przez jednostki, które są związane walką.
- Jednostka **musi** posiadać Umiejętność umożliwiającą Atak Wręcz, aby go wykonać.
- Kiedy jednostka przeprowadza Atak Wręcz i jest związana walką z tylko jednym wrogim oddziałem, może najpierw odwrócić się do niego Przodem (jeżeli przeciwnik znajdował się na jej Flance lub Tyłach). Jednostka związana walką z różnych stron **nie może się obracać!** Wrogie jednostki skutecznie to uniemożliwiają. Jednostka ma do wyboru następujące opcje: może albo stykać się Przodem całą szerokością tacki z Przodem tacki wroga lub Przody ich tacek mogą stykać się połową szerokości (na przykład aby umożliwić innym przyjaznym jednostkom zaatakowanie tego wroga później).
- Po przeprowadzeniu tych ruchów jednostka wybiera i rozstrzyga jeden ze swoich Ataków Wręcz przeciwko wrogiemu oddziałowi, z którym jest związana walką (patrz Rozstrzyganie Ataków, str. 19). Pamiętaj, że atakujący **nie musi** mieć Linii Wzroku do atakowanego. Jednostka może wybrać za cel ataku **dowolny** wrogi oddział, z którym jest związana walką!



Berserkerzy Umberów zostali związani walką na swojej Flance przez Gwardzistów Lannisterów. Kiedy będą wykonywać Atak Wręcz, Berserkerzy mogą obrócić się Przodem do Gwardzistów Lannisterów oraz przesunąć się tak, aby ich tacki stykały się Przodami tylko w 50 proc. szerokości.



Berserkerzy Umberów są atakowani z dwóch stron co oznacza, że nie będą mogli się obrócić przed swoim Atakiem Wręcz. Jednakże wciąż mogą zaatakować dowolną z wrogich jednostek, niezależnie od tego czy posiadają do nich LW czy nie.

SZARŻA

Akcja Szarży umożliwia jednostce szybkie zbliżenie się do wroga i wykorzystanie impetu, aby zadać mu potężne uderzenie!

Szarża nie może być przeprowadzona przez jednostkę, która jest związana walką.

Kiedy jednostka przeprowadza akcję Szarży, musi najpierw zadeklarować jej legalny cel. Aby wroga jednostka mogła być celem Szarży, muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Na początku akcji atakujący musi mieć LW do atakowanego.
- Będąca celem Szarży Strefa Wzroku (patrz niżej) obrońcy musi mieć wystarczająco dużo miejsca – a dokładnie co najmniej 50 proc. szerokości swojej tacki – dla atakującej jednostki.
- Wroga jednostka musi się znajdować w maksymalnym zasięgu ruchu, jaki w trakcie Szarży będzie mógł przebyć atakujący (w tym wynik rzutu kostką, o czym za chwilę). **Jednostka nigdy nie może zadeklarować Szarży, której nie będzie w stanie wykonać.**

Jeśli wszystkie powyższe warunki zostaną spełnione, wroga jednostka jest legalnym celem dla naszej Szarży. Wykonujący tę akcję oddział przeprowadza następnie poniższe działania, zachowując ich kolejność (uwaga – zwroty, przesuwanie atakującego, ustawianie się przy celu itp. są wszystkie elementami tego samego ruchu):

- **Określ Strefę Wzroku:** najpierw musisz ustalić, w której Strefie Wzroku obrońcy znajduje się atakujący (patrz Linia Wzroku, str.14). Jeżeli Szarża się powiedzie, tacka atakującego będzie się stykać z tacką obrońcy w tej samej Strefie Wzroku, w której atakujący znajdował się na początku rozpatrywania akcji. Jeżeli tacka atakującego znajduje się w kilku Strefach Wzroku obrońcy, Szarża zakończy się w tej, w której znajduje się większość tacki atakującego. **W rzadkim przypadku, kiedy granica między Strefami Wzroku obrońcy przechodzi dokładnie przez połowę tacki atakującego, to atakujący wybiera Strefę, w której zakończy się Szarża.**
- **Zwrot Atakującego:** atakujący może wykonać zwrot, pod warunkiem, że utrzyma on LW do obrońcy i będzie wciąż miał możliwość wejścia w kontakt z jego tacką.
- **Rzuc na Dystans Szarży i Porusz Atakującego:** atakujący rzuca k6. Wynik tego rzutu plus Szybkość atakującego stanowią **całkowity dystans szarży** w calach. Atakujący może poruszyć się do przodu maksymalnie o taką odległość, zatrzymując się tylko w sytuacji, gdyby wszedł w kontakt z Terenem lub inną jednostką, przez którą nie może przejść. W obu przypadkach atakujący będzie musiał zatrzymać się o 1 cal przed tą jednostką/Terenem. Jeżeli w którymkolwiek momencie tego ruchu atakującemu uda się wejść w kontakt z tacką obrońcy, wówczas jest to **Udana Szarża**. Jeżeli nie uda się mu to z jakiegokolwiek powodu (jak na przykład zbyt niski wynik rzutu na Dystans Szarży), rezultatem jest **Nieudana Szarża** (patrz następna strona). Dodatkowo, jeśli atakujący przy rzucie na Dystans Szarży wyrzuci 1, będziemy mieć do czynienia z **Chaotyczną Szarżą** (patrz następna strona).

- **Orientacja wobec wroga:** Po Udanej Szarży, tackę atakującego ustawia się w kontakcie z tacką obrońcy. Ułóż tackę atakującego w ten sposób, aby stykała się 100% lub 50% swojej szerokości z tacką atakowanego. Jeżeli obie tacki nie mogą się stykać w 100% czy 50% należy ustawić je tak, aby te warunki były w jak największym stopniu spełnione (należy pamiętać o tym, że jednym z warunków do przeprowadzenia Szarży jest jeden bok podstawki obrońcy wolny w co najmniej 50 proc. dla atakującego).
- **Rozstrzygnij Atak.** Po ostatecznym rozmieszczeniu Atakujący rozstrzyga 1 Atak Wręcz wobec obrońcy (patrz Rozstrzygnięcie Ataków, str. 17). Wykonywany w ramach akcji Szarży Atak otrzymuje bonus w postaci możliwości przerzucenia dowolnych kości ataku.

• W ZWARCIU Z WIELOMA WROGAMI •

Może się zdarzyć tak, że po wykonaniu Udanej Szarży tacka atakującego będzie stykać się z innymi jednostkami przeciwnika poza celem samej szarży. W tym przypadku tacki wrogów ustawia się w ten sposób, aby stykały się z atakującym na szerokości 50% jego krawędzi (jak najmniej się przy tym przesuując). Jeżeli nie uda się ich ustawić tak, by stykały się z atakującym w 50 proc., ich właściciel układa je tak, aby były oddalone od atakującego o 1 cal. Jeżeli nie da się ich w ten sposób ustawić, należy je ustawić jak najbliżej siebie w taki sposób, aby nie były związane walką.



Na powyższym przykładzie Wierne Miecze Starków znajdują się 8" do Gwardzistów Lannisterów. Ich Szybkość wynosi 5. Muszą więc wyrzucić wynik co najmniej 3+ na k6, aby udanie zaszarżować na Gwardzistów.



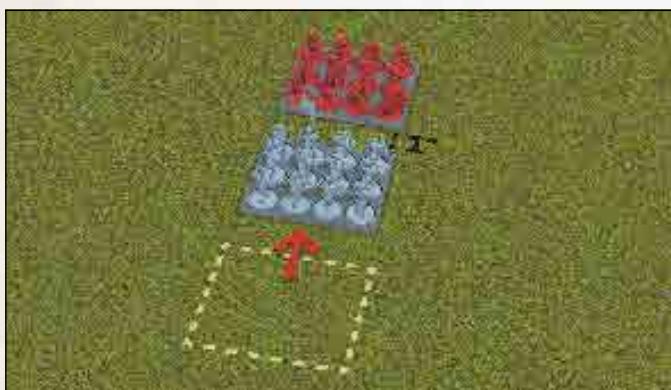
W tym przykładzie większość tacki Wiernych Mieczów Starków znajduje się z Flanki Gwardzistów Lannisterów. Zakładając, że uda im się wyrzucić wystarczająco dużo, aby dobiec do wroga, będą stykać się z Flanką Gwardzistów, zyskując dodatkowe korzyści podczas ataku!

• CHAOTYCZNA SZARŻA •

Podczas Szarży na polu bitwy wiele rzeczy może pójść nie tak – opóźnione rozkazy, kiepska koordynacja działań i wiele innych czynników mogą mieć wpływ na efektywność szarżującej jednostki. Kiedy atakujący wyrzuci 1 podczas rzutu na Dystans Szarży, wykonuje Chaotyczną Szarżę: nie otrzymuje **Bonusu z Szarży** (patrz *Bonusy w Walce*, str.20) do tego ataku i nie może zagrywać **Kart Taktyk** do końca rozpatrywania akcji tej jednostki.

• NIEUDANA SZARŻA •

W ogniu walki nierzadko zdarza się, że szarżująca jednostka nie da rady dobiec do przeciwnika – najczęstszą przyczyną takiej sytuacji jest nieudany rzut na Dystans Szarży. Niezależnie od powodów, jeśli atakującemu nie uda się z wejść w kontakt z celem po wykonaniu ruchu w ramach Szarży, rezultatem jest Nieudana Szarża. Pechowa jednostka musi wykonać **Test Paniki** (patrz *Testy Paniki*, str. 18), po czym jej aktywacja natychmiast się kończy.



Wierne Miecze Starków znajdują się 8 cali od celu i mają Szybkość wynoszącą 5. Powinni wyrzucić na k6 wynik 3+, ale niestety wypadła im 2. Muszą poruszyć się o 7 cali do przodu i zatrzymać się zaledwie o cal przez Gwardzistami Lannisterów. To pozycja nie do pozazdrosczenia!



ROZSTRZYGANIE ATAKÓW

Aby rozstrzygnąć atak, należy rozpatrzyć po kolei następujące kroki:

- **Określ Liczbę Kości Ataku.** Liczba kości k6, jakimi atakujący będzie wykonywał Rzut Ataku zależy od liczby szeregów, jakie mu pozostały. Dokładna liczba podana jest w opisie Ataku na karcie jednostki.
- **Rzuc Kośćmi Ataku.** Każdy wynik równy lub wyższy od Trudności Trafienia wybranego ataku powoduje 1 **Trafienie**. Każdy niższy wynik to **Pudło**. Dodatkowo, każda wyrzucona 1 jest **zawsze** Pudłem, a każda 6 – **zawsze** Trafieniem, niezależnie od zastosowanych modyfikatorów.
- **Przerzuc Kości Ataku.** Jeżeli którykolwiek z graczy może skorzystać z efektu umożliwiającego lub nakazującego przerzucenie Kości Ataku, rozstrzyga się je w tym momencie. Kiedy ustalone zostaną ostateczne wyniki rzutów, można rozstrzygnąć efekty „Po tym, jak rzucone zostaną Kości Ataku”.
- **Obronca Rzuca Kośćmi Obrony.** Za każde otrzymane Trafienie obrońca rzuca k6. Każdy wynik równy lub wyższy od wartości Obrony jednostki jest sukcesem i oznacza zablokowanie 1 Trafienia. Dodatkowo, każda wyrzucona 6 jest **zawsze** sukcesem i blokuje Trafienie, a każda wyrzucona 1 jest **zawsze** niepowodzeniem, niezależnie od zastosowanych modyfikatorów.
- **Przerzuc Kości Obrony.** Jeżeli którykolwiek z graczy może skorzystać z efektu umożliwiającego lub nakazującego przerzucenie Kości Obrony, rozstrzyga się je w tym momencie. Kiedy ustalone zostaną ostateczne wyniki rzutów, można rozpatrzyć efekty „Po tym, jak rzucone zostaną Kości Obrony”.
- **Obronca Odnosi Rany.** Za każde niezablokowane Trafienie obrońca otrzymuje 1 Ranę. Jeżeli nie zaznaczono inaczej, każda Rana usuwa 1 model z jednostki.
- **Obronca Wykonuje Test Paniki.** Kiedy wszystkie Rany zostaną zadane, obrońca wykonuje Test Paniki (patrz *Testy Paniki*, str. 18). Jeżeli obrońca nie odniósł żadnych ran podczas tego ataku (czy to dzięki zablokowaniu wszystkich Trafień, czy przez to, że atakujący wyrzucił same Pudła) nie musi wykonywać tego testu – uważa się, że automatycznie go zaliczył (jednakże na potrzeby innych Umiejętności i efektów w grze uznaje się, że obrońca taki test wykonywał).
- **Atak Zakończony.** Kiedy powyższe kroki zostały rozstrzygnięte, atak kończy się. W tym momencie można rozstrzygnąć Umiejętności lub efekty rozpatrywane „po tym, jak jednostka zostanie zaatakowana”. Następnie, jeśli był to Atak Wręcz, atakujący może rzucić się **Naprzód!** (patrz niżej).

• NAPRZÓD! •

Jeżeli atakujący zniszczył jednostkę Atakiem Wręcz (wlicza się w to efekt Testu Paniki), może ruszyć Naprzód! Po tym, jak wszystkie Umiejętności, efekty i/lub karty rozgrywane po rozstrzygnięciu ataku (w tym te, które dotyczą zniszczonej jednostki) zostaną rozpatrzone, atakujący może wykonać 1 darmową akcję Manewru (jeżeli nie jest już związany walką). Dodatkowo, każda inna przyjazna jednostka, która była związana walką z pokonaną jednostką (i tylko z nią) może wykonać darmowy zwrot.

BONUSY W WALCE

W określonych sytuacjach atakująca jednostka może otrzymać rozmaite bonusy. Zależą one głównie od tego, czy jednostka wykonywała Szarżę oraz w której Strefie Wzroku obrońcy przeprowadzany jest atak:

- **BONUS Z SZARŻY:** Kiedy jednostka przeprowadza Atak Wręcz będący częścią akcji Szarży, może w jego trakcie przerzucić wszystkie Kości Ataku. Pamiętaj, że choć Szarża może uruchamiać wiele efektów czy Umiejętności w grze, termin "Bonus z Szarży" odnosi się tylko do powyższego przerzutu!
- **BONUS Z FLANKI:** Kiedy jednostka przeprowadza Atak Wręcz lub Dystansowy znajdując się na Flance przeciwnika, ten przeciwnik otrzymuje modyfikator -1 do swoich Rzutów Obronnych, a także - 1 do Testu Paniki.
- **BONUS Z TYŁÓW:** Kiedy jednostka przeprowadza Atak Wręcz lub Dystansowy znajdując się na Tyłach przeciwnika, ten przeciwnik otrzymuje modyfikator -2 do swoich Rzutów Obronnych, a także - 2 do Testu Paniki.

TESTY MORALE I PANIKI

Wiele efektów w grze będzie nakazywać jednostkom wykonanie Testu Morale. W takiej sytuacji rzucamy 2k6 – jeżeli **sumaryczny** wynik na obu kościach będzie **równy lub wyższy** niż wartość Morale jednostki, zalicza ona ten test. W innym wypadku test kończy się porażką. Każdy efekt wymagający Testu Morale będzie dokładnie opisywał, co dzieje się w przypadku sukcesu i porażki.



PRZYKŁAD: Wierne Miecze Starków mają Morale wynoszące 6+ i muszą wykonać Test Morale. Na dwóch kościach wrzucają 6 i 2, co daje im w sumie 8 - zdali ten test!

TESTY PANIKI

Najczęstszym rodzajem Testu Morale, który będą wykonywać nasze jednostki jest **Test Paniki**. Wykonuje się je najczęściej w sytuacji, kiedy jednostka zostanie zaatakowana, ale wiele różnych efektów w grze również może zmusić nas do wykonania takiego testu. Kiedy jednostka wykonuje Test Paniki, rzuca dwoma kośćmi k6 oraz kością k3. Sumaryczny wynik na kościach k6 porównujemy z Morale jednostki (patrz wyżej). Jeżeli test został zaliczony, nic się nie dzieje. Jednakże w przypadku porażki jednostka otrzymuje 1 + wynik rzutu k3 Ran

(co oznacza brak Rzutów Obronnych!). Należy pamiętać, że jeśli jakiś efekt lub Umiejętność umożliwia przerzucenie kości podczas Testu Paniki, **dotyczy to także kości k3!**



PRZYKŁAD: Ta sama jednostka Wiernych Mieczów Starków właśnie została zaatakowana, w wyniku czego musi wykonać Test Paniki. Rzuca dwiema kośćmi k6 oraz kością k3. Sumaryczny wynik na kościach k6 to zaledwie 4, o 2 mniej, niż wynosi jej wartość Morale, co oznacza oblanie testu! Otrzymują 1 Ranę plus rezultat z kości k3, czyli w sumie 2 Rany.

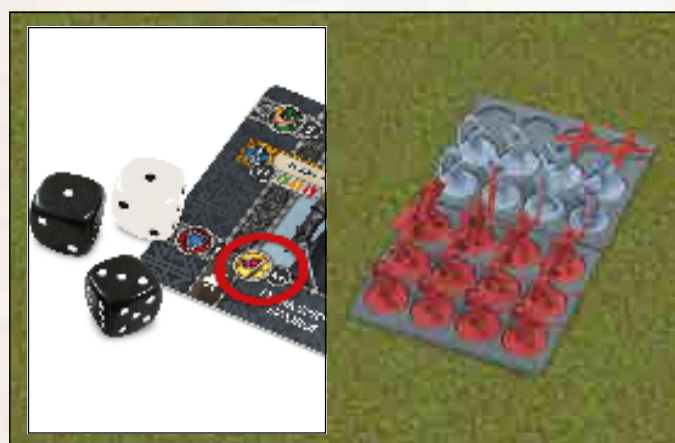
PRZYKŁADOWY ATAK:



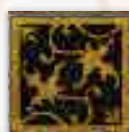
Jednostki Gwardzistów Lannisterów i Wiernych Mieczów Starków są związane walką. Gracz kontrolujący Gwardzistów Lannisterów aktywuje ich i decyduje, że przeprowadzą oni Atak Wręcz na Wierne Miecze Starków. Atakujący wciąż mają wszystkie trzy szeregi, więc – po sprawdzeniu ich Karty Jednostki – wiemy, że będą rzucać 6 Kośćmi Ataku przeciwko Trudności Trafienia wynoszącej 4+. Wyrzucają 6, 6, 6, 6, 6 i 6. To 4 Trafienia i 2 Pułta. Nieźle!



Wierne Miecze Starków muszą rzucić czterema Kośćmi Obrony, po jednej za każde otrzymane Trafienie. Ich Obrona wynosi 4+, więc każdy wynik wynoszący 4 lub więcej zablokuje 1 Trafienie. Wyrzucają 6, 6, 6 i 6, blokując tylko 2 z 4 Trafień. Oznacza to, że odnoszą 2 Rany - tyle modeli musi zostać usuniętych z tacki jednostki.



Wierne Miecze Starków muszą teraz wykonać Test Paniki. Rzucają 2k6 i otrzymują i . Sumaryczna wartość tego rzutu jest niestety mniejsza od wartości ich Morale, wynoszącego 6+ : oznacza to, że test został obłany, a pechowcy otrzymają k3+1 dodatkowych Ran (w tym przypadku 2). W sumie w wyniku ataku usunięte zostaną 4 modele.



PLANSZA TAKTYK I STRONNICY

Wykorzystywana przez Stronników Plansza Taktyk odzwierciedla zakulisowe i polityczne machinacje oraz intrygi trwające nieprzerwanie podczas wojny. Plansza Taktyk składa się z 5 różnych Stref, dających graczowi unikalne możliwości - jeśli oczywiście zajmie je swoimi Stronnikami przed przeciwnikiem. Te Strefy to:



- KORONA:** Reprezentuje polityczne intrygi i podstępny.
- BOGACTWO:** Ta strefa odzwierciedla wydatki twojego Rodu na posiłki i uzupełnienia dla twoich armii.
- TAKTYKA:** Taktyka symbolizuje strategiczne planowanie i sprawność komunikowania się na polu bitwy.
- WALKA:** Strefa Walki odwzorowuje agresywne dowodzenie i rozkazy ataku dla twoich jednostek.
- MANEWRY:** Ta strefa odzwierciedla rozkazy szybkich manewrów podczas bitwy.



AKCJE STRONNIKÓW

W przeciwieństwie do Jednostek Bojowych Stronnicy mogą wykonać tylko jeden rodzaj akcji, kiedy są aktywowani – zajęcie pustej Strefy na Planszy Taktyk. Po wykonaniu tej akcji natychmiast rozpatrywany jest efekt Strefy, która właśnie została zajęta. Od momentu wejścia na planszę Stronnik **kontroluje** daną Strefę (co może uruchamiać różne efekty na kartach).

Stronnik może również spasować i nie wykonywać żadnych akcji w swojej aktywacji (*jednak rzadko kiedy jest to korzystne*).



• ZAPELNIONA PLANSZA TAKTYK •

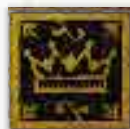
Kiedy Stronnik miałby się aktywować, ale na Planszy Taktyk nie ma już ani jednej wolnej Strefy, jednostka ta nie może wejść na Planszę Taktyk, a jej aktywacja natychmiast się kończy.

• WPŁYW •

Jednymi z najczęstszych Umiejętności posiadanych przez Stronników są te zapewniające Wpływ (czyli Umiejętności Wpływu). Kiedy Stronnik z taką umiejętnością zajmuje strefę na Planszy Taktyk, dołącza swoją Kartę Jednostki do karty Jednostki Bojowej (*przyjaznej lub wrogiej*), co wywołuje jakiś efekt utrzymujący się w grze, dopóki karta Stronnika jest dołączona do oddziału.

Umiejętności Wpływu są regulowane przez następujące zasady:

- Jednostka może mieć tylko jeden przyjazny i jeden wrogi efekt Wpływu w dowolnym momencie gry.
- Karty Stronników dołączane do jednostek **nie są Dodatkami**.
- Wszystkie efekty Wpływu są usuwane z jednostek w Fazie Porządkowania.
- Jeżeli jakikolwiek efekt w grze spowoduje, że jednostka utraci wszystkie swoje Umiejętności, **nie dotyczy** to Umiejętności Wpływu, chyba, że zaznaczono inaczej.



DOWÓDCY I TALIE TAKTYK

DOWÓDCA ARMII

Na czele każdej armii stoi potężna postać, określana jako **Dowódca Armii**. Wybierasz go w trakcie Konstruowania Armii (*patrz str.23*). Wybór ten będzie kluczowy dla sposobu, w jaki twoja armia będzie funkcjonować w wielu sytuacjach na polu bitwy.

- Dowódców można rozpoznać po słowie kluczowym **DOWÓDCA** na karcie jednostki oraz po literze (D) przy ich koszcie punktowym.
- Dowódcy są zazwyczaj **Dodatkami**, ale w rzadkich przypadkach mogą być również **Stronnikami**, a w jeszcze rzadszych – **Jednostkami Pojedynczymi**. Będzie to wyraźnie zaznaczone na ich Karcie Jednostki.
- Dowódcy funkcjonują dokładnie tak samo jak jednostki tego samego typu, co oni (*Dodatki, Stronnicy itp.*) poza faktem, że dodają również karty do twojej **Talii Taktyk** (*patrz następna strona*).
- Wybierając Dowódcę dla swojej armii nie płacisz za niego żadnego kosztu punkowego (*patrz Konstruowanie Armii, str.23*).



PRZYKŁAD: Powyższa karta to Dowódca Jaime Lannister: Królóbójca, która jest **Dodatkiem**. Pod każdym względem działa jak Dodatek, zawiera tylko dodatkowo listę kart, które Jaime dodaje do twojej Talii Taktyk.

TALIA TAKTYK

Oprócz jednostek twoja armia będzie używać specjalnej talii kart, zwanej **Talią Taktyk**. Reprezentuje ona rozmaite strategie, które twoja Frakcja wykorzystuje podczas działań wojennych. Każda Karta Taktyki zawiera następujące informacje:

NAZWA
Nazwa karty Taktyki.



EFEKT

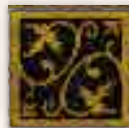
Na każdej karcie Taktyki dokładnie opisany jest jej efekt. Wiele kart Taktyki zapewnia dodatkowe korzyści, jeśli nasi Stronnicy kontrolują określone strefy na Planszy Taktyk.

Twoja Talia Taktyk składa się z 7 różnych Kart Taktyk Frakcyjnych, właściwych dla twojej Frakcji oraz 3 różnych Kart Taktyk Dowódców, zapewnianych przez wybranego Dowódcę Armii. Jako że każda karta występuje w 2 egzemplarzach, **Talia Taktyk składa się łącznie z 20 kart**. Grę rozpoczynasz z trzema Kartami Taktyk na ręce, dociągając kolejne wraz z postępowaniem rozgrywki (patrz *Konstruowanie Armii*, str. 23 oraz *Runda Gry*, str. 6).

ZAGRYWANIE KART TAKTYK

Znajdujący się pod nazwą Karty Taktyki aktywator zawsze wskazuje, kiedy dana karta może zostać wykorzystana. Gdy karta zostanie zagrana, odkłada się ją awersem do góry na stos kart odrzuconych. Stosy te są zawsze całkowicie jawne dla wszystkich graczy.

Może zdarzyć się tak, że będziesz miał na ręce kilka Kart Taktyk o tym samym aktywatorze. Jednakże gracz może zawsze aktywować tylko 1 efekt na każdy aktywator (patrz obok - *Kolejność Rozstrzygnięcia Efektów*).



DODATKOWE ZASADY

MIERZENIE

Gracze mogą swobodnie sprawdzać odległości w dowolnym momencie i w dowolnym celu.

KOLEJNOŚĆ ROZSTRZYGNIA EFEKTÓW:

ROZKAZY I KARTY TAKTYK

Czasami gracz będzie miał do dyspozycji kilka Kart Taktyk i/lub Rozkazów o tym samym aktywatorze (np. „*Na początku rundy*” lub „*Gdy przyjazna jednostka atakuje*”). W tej sytuacji można aktywować tylko 1 Rozkaz lub Kartę Taktyki z tym aktywatorem.

PRZYKŁAD: Gracz A ma Kartę Taktyki z aktywatorem „*Gdy przyjazna jednostka atakuje*”. Jeden z jego Dodatków dysponuje Rozkazem uruchamianym „*Gdy przyjazna jednostka atakuje*”. Kiedy więc gracz A zaatakuje swoją jednostką, będzie mógł wybrać tylko jeden z tych efektów.

AKCJE RÓWNOCZESNE

Mogą pojawić się sytuacje, w których obaj gracze będą chcieli zagrać kartę i rozstrzygnąć efekt w tym samym czasie lub wiele efektów będzie uruchamiać się równocześnie. W takiej sytuacji należy rozpatrywać je w następującej kolejności:

- Jeżeli wszystkie efekty są zagrywane przez tego samego gracza, on sam ustala kolejność ich rozstrzygnięcia.
- Jeżeli efekty są zagrywane przez obu graczy, pierwszy będzie swój efekt aktywował **gracz, którego tura właśnie trwa**. Jeżeli postanowi on nie rozpatrywać żadnych efektów, przeciwnik otrzymuje możliwość aktywowania swoich. **Po tym, jak aktywny gracz spsuje na rzecz przeciwnika, nie może już reagować na jego efekty**. Przeciwnik właśnie zrezygnował z takiej możliwości!
- Po tym, jak obaj gracze zadeklarowali efekty, które będą chcieli rozstrzygnąć, są one rozpatrywane. Zaczyna gracz, którego tura właśnie trwa, po nim swoje efekty rozpatruje jego przeciwnik.

PRZYKŁAD 1: Trwa tura Gracza A, który ma na ręce Kartę Taktyki z aktywatorem „*Kiedy przyjazna jednostka atakuje*”. Gracz B ma natomiast Kartę Taktyki z aktywatorem „*Kiedy wroga jednostka atakuje*”. Gracz A musi zadeklarować użycie swojej karty jako pierwszy. Gracz B w odpowiedzi może zadeklarować, czy chce zagrać swoją Kartę Taktyki, czy nie.

PRZYKŁAD 2: Sytuacja taka sama jak powyżej. Gracz A decyduje się nie zagrywać swojej Karty Taktyki. Gracz B ma teraz możliwość zagrania swojej i korzysta z niej. Gracz A nie może już zagrać swojej karty – utracił taką możliwość, pasując na rzecz Gracza B.

PRZERZUTY

Liczne efekty w grze mogą umożliwiać graczom przerzucanie kości. W takich sytuacjach pamiętaj o poniższych zasadach:

- Przerzut każdej z kości może być wymuszony najwyżej raz przez każdego gracza.
- Jeżeli obaj gracze mogą zagrać efekty powodujące przerzucanie kości, pierwszy swoje efekty będzie aktywował i rozpatrywał **aktywny gracz**. Po ustaleniu nowych wyników na przerzucanych kościach, jego przeciwnik może rozstrzygnąć swoje efekty i przerzucić kości jeszcze raz.
- Pierwotne wyniki na kościach są ignorowane i nie mają żadnego wpływu na grę – są całkowicie zastępowane przez nowe wyniki.

IDENTYCZNE UMIEJĘTNOŚCI I UTRATA UMIEJĘTNOŚCI

Czasami jednostka w trakcie gry otrzyma Umiejętność, którą miała już wcześniej, np. w wyniku zagrania karty Taktyki otrzyma Rozpłatanie, z którym rozpoczynała grę. Efekty i Umiejętności o tej samej nazwie nie są kumulatywne: albo się ma daną Umiejętność, albo się jej nie ma, nie można mieć podwójnego Rozpłatania. Pamiętaj jednak, że niekiedy Umiejętności o różnych nazwach mogą wywoływać podobne efekty. W tym przypadku są one kumulatywne.

Może zdarzyć się tak, że jakaś Umiejętność lub efekt pozbawi jednostkę jej Umiejętności. Kiedy tak się stanie, jednostka traci wszystkie **niewrodzone Umiejętności** wydrukowane na jej karcie, jak również wszystkie Umiejętności i efekty zapewniane jej przez **Dodatki**. **Usunięcie Umiejętności jednostki nie ma żadnego wpływu na efekty zapewniane przez inne źródła, chyba że zaznaczono inaczej.**

RANY

Niektóre jednostki mogą mieć Umiejętności, umożliwiające ich modelom otrzymywanie wielu Ran. Każda Umiejętność będzie dokładnie wskazywać, ile Ran można zadać każdemu modelowi z tej jednostki przed jego eliminacją. Kiedy oddziałowi zadawane są Rany, przyznaje się je na normalnych zasadach, z tą jedynie różnicą, że modele są usuwane z tacki dopiero po osiągnięciu swojego limitu Ran. **Nie wolno** rozdzielać ran pomiędzy różne modele w jednostce.

PRZYKŁAD: Lekka Jazda Starków posiada Umiejętność, dzięki której każdemu modelowi z tej jednostki można zadać do 3 Ran. Jeśli jednostka otrzyma 4 Rany, pierwsze 3 zostaną przydzielone jednemu jeźdźcowi – zdejmujemy jego model z tacki. Pozostała 1 Rana zostanie przyznana kolejnemu Lekkiemu – kładziemy znacznik Rany koło jego modelu, jednak zostanie on usunięty dopiero po otrzymaniu kolejnych 2 Ran.

Jeśli ranna jednostka ma zostać wyleczona, w pierwszej kolejności usuwamy żetony Ran leżące przy modelach na tacce. Jeżeli ich nie ma, a jednostka ma niepełny skład, w następnej kolejności przywracamy na tackę usunięte wcześniej modele z liczbą Ran zależną od tego, ile zostało ich wyleczonych.

ROZKAZY

Rozkazy to potężne Umiejętności, które mogą być aktywowane tylko raz na rundę. W opisie każdego Rozkazu znajduje się aktywator, który wskazuje, kiedy można użyć tej Umiejętności. Kiedy Rozkaz został użyty, nie można go ponownie wykorzystać w tej samej Rundzie. Aby to zaznaczyć, połóż żeton Rozkazu na opisie Umiejętności na karcie jednostki. Usuniesz go w najbliższej Fазie Porządkowania.

ŻETONY STANÓW

Niektóre Umiejętności i efekty mogą przydzielać jednostkom żetony Stanów. W grze istnieją trzy podstawowe rodzaje żetonów Stanów i choć każdy działa w unikalny sposób, wszystkie mają kilka reguł wspólnych:

- W każdym momencie gry jednostka może mieć przydzielony tylko 1 żeton Stanu każdego rodzaju.
- Żetony Stanów pozostają przydzielone do jednostki tak długo, aż zostaną **wydane** przez przeciwnego gracza lub zostaną usunięte przez jakąś Umiejętność lub efekt.
- Każdy żeton ma własny aktywator opisujący, kiedy może zostać wydany oraz opisane w regułach szczegółowe działanie. Wydawanie żetonu jest opcjonalne – przeciwnik może wybrać, czy chce go wydać czy nie za każdym razem, gdy zachodzi sytuacja opisana w aktywatorze.



SPANIKOWANI: Wydaj ten żeton po tym, jak przeciwnik wykonał Test Morale, aby zmusić go do przerzucenia dowolnej liczby kości.



NARAŻENI: Wydaj ten żeton po tym, jak przeciwnik rzucił Kośćmi Obrony, aby zmusić go do przerzucenia dowolnej liczby kości.





OSŁABIENI: Wydaj ten żeton po tym, jak przeciwnik rzucił Kośćmi Ataku, aby zmusić go do przerzucenia dowolnej liczby kości.

Warto pamiętać, że dzięki niektórym Umiejętnościom i efektom wydanie żetonu może powodować inne rezultaty, niż opisano powyżej. Będzie to jednak dokładnie wyjaśnione w ich opisie.

MODYFIKATORY RZUTÓW

Niektóre efekty mogą modyfikować wyniki rzutów kośćmi, jak na przykład **Rozpłatanie** (*Obrońca otrzymuje – 1 do Rzutów Obronnych*). Należy pamiętać, że te efekty modyfikują sam wynik rzutu, a nie rzeczywiste ułożenie kości na stole. Oznacza to, że jeżeli w grze obowiązuje jakiś efekt aktywowany przez wyniki 6, brane pod uwagę są faktycznie wyrzucone szóstkę, a nie wyniki rzutów po uwzględnieniu modyfikatorów. **Dodatkowo, modyfikatory nigdy nie mogą obniżyć wyniku rzutu poniżej 0 ani podnieść go powyżej 6.**

PRZYKŁAD: Jednostka z Morale o wartości 6+ musi wykonać Test Paniki z modyfikatorem –4. Na kościach k6 wypada  i . Końcowy wynik to 0, jako że nie może być niższy od tej wartości.



KONSTRUOWANIE ARMII

• WYBÓR SKALI ROZGRYWKI

Pierwszym krokiem całego procesu konstruowania armii jest ustalenie, ile Punktów mają liczyć wasze siły. Wszystkie Jednostki i Dodatki mają Koszt Punktowy, zapisany na rewersie ich kart. Określa on, ile Punktów będzie cię kosztować włączenie danej jednostki do twojej armii. Sumaryczny koszt wszystkich Jednostek i Dodatków nie może być większy od uzgodnionego wcześniej limitu. Gracze mogą ustalić ten limit na dowolną liczbę punktów, ale sugerowane są następujące skale:

- MAŁA GRA: 30 Punktów
- ŚREDNIA GRA: 40 Punktów
- DUŻA GRA: 50 Punktów

• WYBÓR FRAKCJI

Po ustaleniu skali rozgrywki, gracze wybierają Frakcję, którą będą dowodzić w Wojnie Pięciu Królów. Frakcję, do której należy dana jednostka wskazuje Herb Rodu na jej karcie. Podczas wybierania składu twojej armii możesz wybierać tylko z Jednostek i Dodatków należących do wybranej Frakcji oraz Neutralnych.

• WYBÓR DOWÓDCY

Jednym z najważniejszych punktów podczas konstruowania armii jest wybór jej Dowódcy. To nie tylko potężni wojownicy lub politycy, to także wachlarz unikalnych Kart Taktyk, które zostaną włączone do twojej Talii Taktyk. Dowódcy nie kosztują żadnych punktów, a każda armia może zawierać zawsze tylko jednego Dowódcę.



• JEDNOSTKI NEUTRALNE •



W całym Westeros (a także poza nim) nie brakuje Mniejszych Rodów, Najemnych Kompanii oraz znaczących postaci, które nie identyfikują się z żadnymi Frakcjami, walcząc zamiast tego we własnym interesie. Wszyscy oni określane są zbiorczym terminem Jednostek Neutralnych i można ich włączyć w skład każdej armii.

Kiedy wystawiasz Jednostki Neutralne musisz pamiętać o tym, że nie mogą one stanowić więcej niż **50% całkowitego kosztu punktowego twojej armii**. Możesz oczywiście wystawić również Neutralnego Dowódcę, jako że nie ma on kosztu punktowego.

PRZYKŁAD: Rozgrywasz Średnią Grę (40 Punktów) i wybrałeś Ród Stark jako swoją Frakcję. Twoja armia może zawierać do 20 Punktów w Jednostkach Neutralnych, ale pozostałych 20 Punktów musi należeć do Frakcji Rodu Stark.

Ewentualnie cała twoja armia może się składać z Jednostek Neutralnych. Jeśli gracz zdecyduje się na tę opcję, jego armia będzie mogła zawierać tylko Neutralne Jednostki i Dodatki. Nie będzie można dodawać do niej jednostek innych Frakcji.

• KONSTRUOWANIE TALII TAKTYK

Po tym, jak już wybrałeś swojego Dowódcę Armii, potasuj wskazane na jego karcie jednostki Karty Taktyk Dowódcy (w sumie 6 kart – po dwie kopie każdej z 3 różnych kart Taktyk) z Kartami Taktyk Frakcyjnych. Razem utworzą liczącą 20 kart Talię Taktyk.

• WYBÓR JEDNOSTEK I DODATKÓW

Nie ma ogólnego limitu liczby kopii danej Jednostki lub Dodatku, które mogą się znaleźć w twojej armii. Pamiętaj jednak o następujących ograniczeniach:

- Twoja armia może zawierać tylko **1 Dowódcę**. Jeżeli twój Dowódca jest Dodatkiem, twoja armia **musi** zawierać jednostkę, do której będzie można go dołączyć.
- Jednostki i /lub Dodatki z napisem **BOHATER** na karcie są **unikalne**. Oznacza to, że tylko jedna kopia danej Jednostki/ Dodatku może się znaleźć w twojej armii (*jednakże możesz mieć w niej wielu różnych Bohaterów*). Zwróć uwagę, że niektórzy Bohaterowie mogą występować w różnych wersjach (*jak na przykład Jaime Lannister „Królobójca” i Jaime Lannister „Młody Lew”*). To wciąż jedna i ta sama postać na potrzeby rozstrzygnięcia ich unikalności.
- Kiedy dodajesz do swojej armii Dodatek, **musi** być on dołączony do Jednostki Bojowej. Każda Jednostka może mieć dołączony tylko 1 Dodatek. **Nie możesz włączyć Dodatku do swojej armii, jeśli nie masz w niej Jednostki, do której możesz go dołączyć.**
- Niekiedy Jednostka i/lub Dodatek mogą mieć specjalne restrykcje lub wymagania, które muszą być spełnione, aby można było dodać je do armii. Będzie to szczegółowo opisane na ich kartach.



GRY WIELOSOBOWE

GRY DRUŻYNOWE

Jeśli chcecie rozegrać Grę Drużynową, skorzystajcie z poniższych zasad:

- Wszyscy gracze powinni zgodzić się co do Skali Rozgrywki i skonstruować swoje armie według normalnych zasad. Aby zagrać szybszą Grę Drużynową (2 na 2), rekomenduje się **20 Punktów** na gracza.
- Ograniczenia co do **Bohaterów** dotyczą wszystkich graczy w drużynie, co oznacza, że każdy Bohater może występować tylko w jednej kopii na całą drużynę.
- Każdy gracz tworzy swoją własną Talię Taktyk według normalnych zasad.
- Przygotowanie jest takie samo dla każdego Trybu Gry, jak w przypadku zwykłej rozgrywki 1 na 1.
- Żeton Pierwszego Gracza jest przekazywany między drużynami, nie poszczególnymi graczami.
- W turze drużyny wybiera ona do aktywowania jedną jednostkę spośród wszystkich znajdujących się w drużynie. Następnie drużyna przeciwna aktywuje swoją itp.
- Punkty Zwycięstwa są zdobywane przez drużynę, nie pojedynczego gracza. Wszystkie Warunki Zwycięstwa działają według normalnych reguł.
- Wszystkie efekty wywoływane przez twoich kolegów z drużyny są uważane za **efekty przyjazne**, a wasze wszystkie jednostki za **przyjazne jednostki**.



KONFRONTACJA

Jeśli chcecie rozegrać grę wieloosobową według zasady „każdy na każdego”, skorzystajcie z poniższych zasad:

- Można wybrać dowolny Tryb Gry poza **Nawałnicą Mieczy**.
- Nie korzysta się ze standardowych Stref Rozstawienia – zamiast tego każdy z graczy wybiera róg pola bitwy. Ich Strefa Rozstawienia jest kwadrat o boku 12 cali (*Daleki Zasięg*) znajdujący się w wybranym przez nich rogu.
- Kiedy pole bitwy zostanie przygotowane, wszyscy gracze rzucają k6. Gracz z najwyższym rezultatem (*w razie potrzeby przerzucie remis*) zostaje Pierwszym Graczem.
- Pierwszy Gracz rozpoczyna każdą rundę, po nim swoją turę rozgrywa gracz jego lewej stronie itp., dopóki wszystkie jednostki nie zostaną aktywowane (*jak w normalnych zasadach*).

- Pod koniec rundy żeton Pierwszego Gracza przekazywany jest graczowi siedzącego po lewej stronie jego poprzedniego posiadacza.
- Gra trwa do momentu, w którym jeden z graczy wypełni Warunki Zwycięstwa przewidziane przez wybrany Tryb Gry.
- Jeżeli wszystkie Jednostki Bojowe danego gracza zostaną zniszczone, zostaje on wyeliminowany z gry.



TEREN

Ukształtowanie i obiekty terenowe odgrywają ważną rolę na każdym polu bitwy. Każdy Teren jest unikalny – definiuje go zestaw **słów kluczowych**, które określają rządzące nim zasady. Ta Księga Zasad opisuje wyszczególnione poniżej elementy Terenu, ale nowe Tereny mogą być publikowane w kolejnych produktach z serii **A Song of Ice & Fire Figurkowa Gra Bitewna**. Jeśli wybrany Teren nie wpisuje się w żadną z poniższych kategorii, przed grą ustalcie wspólnie z przeciwnikiem, które słowa kluczowe są przypisane do danego elementu.

Jeżeli element Terenu nie ma słowa kluczowego **NIE DO PRZEBYCIA**, jednostka może zakończyć swój ruch z nachodzącą na niego tacką. Jeżeli nie można ustawić na nim tacki, można zdjąć go ze stołu (zaznaczając jednak dokładnie jego pierwotną pozycję), dopóki dalszy ruch jednostki nie umożliwi położenie go z powrotem na pole bitwy.

SŁOWA KLUCZOWE ELEMENTÓW TERENU

Poniżej znajdziesz listę najpowszechniejszych słów kluczowych związanych z elementami Terenu:

- **BLOKUJE LINIĘ WZROKU:** Jednostki, które nie stoją na tym Terenie nie mogą wytyczać Linii Wzroku przez ten element Terenu.
- **INSPIRUJĄCY:** Jednostki znajdujące się w **Bliskim Zasięgu** od tego Terenu dostają +1 do Testów Morale (*pamiętaj – efekty o tej samej nazwie nie są kumulatywne*)
- **NIEBEZPIECZNY:** Jednostka, która wykonuje Akcję stojąc na tym Terenie lub się przez niego porusza, otrzymuje k3+1 Ran po zakończeniu Akcji/Ruchu.
- **NIE DO PRZEBYCIA:** Jednostki nigdy nie mogą poruszyć się na i przez ten Teren. Mogą jednak wykonywać nad nim zwroty, pod warunkiem że po ich zakończeniu ich tacki nie będą nachodzić na ten Teren.
- **OSŁONA:** Jeżeli jednostka jest celem Ataku Dystansowego, a większość jej tacki znajduje się na tym Terenie, atakujący otrzymuje modyfikator -1 do Trafienia.
- **PODWYŻSZONY:** Jednostki stojące na tym Terenie mogą ignorować inne jednostki i elementy Terenu blokujące LW przy przeprowadzaniu Ataków Dystansowych.
- **PRZERAŻAJĄCY:** Jednostki znajdujące się w **Bliskim Zasięgu** od tego Terenu otrzymują -1 do Testów Morale (*pamiętaj – efekty o tej samej nazwie nie są kumulatywne*).
- **SPOWALNIAJĄCY:** Kiedy jednostka **Szarżuje** przez, na lub z tego Terenu, przy ustalaniu Dystansu Szarży rzucaśz dwiema kośćmi i wybierasz niższy rezultat. Jeśli **Szarżujesz** przez ten Teren, do Chaotycznej Szarży dochodzi przy wynikach 1 i 2.

- **TRUDNY:** Jednostki, które ruszają się przez, na lub z tego Terenu odejmują 1 cal od maksymalnej odległości, o jaką mogą się poruszyć.
- **UFORTYFIKOWANY:** Jednostki, które w trakcie przeprowadzania Szarży poruszają się przez lub kończą ruch na tym Terenie, tracą swój Bonus z Szarży, a obrońca otrzymuje +1 do swoich Rzutów Obronnych podczas tego ataku.
- **ZNISZCZALNY:** Znajdujące się nie dalej niż 1 cal do tego terenu jednostki mogą wykonać akcję Ataku Wręcz, aby automatycznie usunąć ten Teren z gry.

PRZYKŁADY TERENU

• LAS

Trudny, Osłona



• STOS TRUPÓW

Prerażający, Trudny, Spowalniający



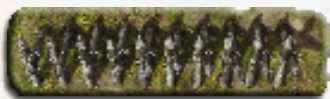
• BAGNO

Trudny, Spowalniający



• OSTROKÓŁ

Niebezpieczny, Spowalniający, Zniszczalny



• NISKI MUR/ZBURZONY MUR

Osłona, Zniszczalny, Ufortyfikowany



• ŻYWOPEŁOT

Zniszczalny, Trudny, Spowalniający



• CZARDRZEWO

Inspirujący



• PALISADA

Blokuje Linie Wzroku, Nie Do Przebycia, Zniszczalna



TRYBY GRY, ZWYCIĘSTWO I PRZYGOTOWANIE POLA WALKI

Każda partia *A Song of Ice & Fire* rozgrywana jest w jednym z 8 Trybów Gry wypisanych poniżej. Wszystkie te tryby oferują unikalne metody na odniesienie zwycięstwa, jak również mają swoje własne, rządzące nimi zasady. Po skonstruowaniu armii gracze powinni razem wybrać jeden z Trybów Gry lub go wylosować.

- **Gra o Tron:** Armie walczą o zajęcie rozmaitych Celów znajdujących się na polu bitwy, z których każdy może zapewnić im unikalne możliwości.
- **Starcie Królów:** Gracze rozpoczynają tylko z niewielką częścią swoich armii – posiłki będą docierać na pole bitwy w trakcie gry.
- **Nawałnica Mieczów:** Jedna z armii musi obronić zamek oblegany przez przeciwnika.
- **Uczta Dla Wron:** Morale walczących opada w zastraszającym tempie, w miarę jak rosną stosy trupów na polu bitwy.
- **Taniec Ze Smokami:** Jednostki ścierają się o trzy kluczowe Cele, leżące na polu bitwy.
- **Wichry Zimy:** Obie armie starają się niepostrzeżenie wypełnić misje, które są tajne dla przeciwników.
- **Ogień i Krew:** Rywale oznaczają wybrane jednostki wroga jako kluczowe cele, które muszą zniszczyć podczas rozgrywki.
- **Mroczne Skrzydła, Mroczne Słowa:** Obaj gracze próbują wypełnić misje ze wspólnej puli.



ZWYCIĘSTWO

W każdym Trybie Gry oprócz dokładnych zasad opisane są sposoby, w jaki gracz może zdobywać Punkty Zwycięstwa. To właśnie za ich pomocą wyłania się zwycięzcę.

Poniższe reguły obowiązują dla wszystkich Trybów Gry:

- Zwycięstwo jest ogłaszane, jeżeli pod koniec dowolnej rundy gracz zgromadził określoną przez Skalę Rozgrywki liczbę Punktów Zwycięstwa i ma ich więcej od przeciwnika (*więc w sytuacji, w której obaj gracze mają pod koniec rundy taką samą wymaganą liczbę Punktów Zwycięstwa nie ogłasza się zwycięzcy, a gra jest kontynuowana*).

- Liczba Punktów Zwycięstwa wymagana do wygrania gry jest zależna od Skali Rozgrywki:

Mała Gra (30 pkt.): 8 Punktów Zwycięstwa

Średnia Gra (40 pkt.): 10 Punktów Zwycięstwa

Duża Gra (50 pkt.): 12 Punktów Zwycięstwa

(Zwiększ liczbę wymaganych Punktów Zwycięstwa o dwa za każde 10 dodatkowych punktów armii).

- Jeżeli do końca 6. rundy nie uda się wyłonić zwycięzcy, zostaje nim gracz, który zdobył więcej Punktów Zwycięstwa. Jeżeli jest remis, wygrywa gracz, któremu zostało więcej punktów armii w jednostkach znajdujących się wciąż na polu bitwy. Jeżeli obaj gracze mają ich po tyle samo, gra kończy się remisem.
- Jeżeli w dowolnym momencie gry gracz nie będzie miał na polu bitwy żadnych Jednostek Bojowych, natychmiast przegrywa. Zwycięzcą zostaje jego przeciwnik, niezależnie od liczby zdobytych przez niego Punktów Zwycięstwa.

PRZYGOTOWANIE POLA BITWY

Po wybraniu Trybu Gry należy przygotować pole bitwy. Standardowy rozmiar pola bitwy to kwadrat o boku 4 stóp (4'x4'). Jeśli gracz chce większej i dłuższej rozgrywki, mogą zwiększyć rozmiar pola bitwy do 6'x4'. W celu przygotowania pola bitwy do gry gracz powinien wykonać poniższe działania w następującej kolejności:

• ZWYCIĘSTWO POPRZECZ WALKĘ •

Oprócz sposobów wskazanych w Trybach Gry gracz zawsze zdobywa 1 Punkt Zwycięstwa, kiedy zniszczy Jednostkę Bojową wroga. W sytuacji, w której jednostka zostaje zniszczona wskutek efektu wywołanego przez jej właściciela lub efektu, za który nie odpowiada żaden z graczy, wszyscy przeciwnicy właściciela zniszczonej jednostki otrzymują 1 Punkt Zwycięstwa.

- **Zaznacz Strefy Rozstawienia:** Gracze powinni zaznaczyć miarkami lub w jakikolwiek inny sposób Strefy Rozstawienia właściwe dla wybranego Trybu Gry. Mają one wpływ na wiele uwarunkowań i generalny układ pola bitwy.

- **Rozłóż Żetony Celów:** Niektóre Tryby Gry mogą nakazywać ułożenie Żetonów Celów na polu bitwy. Ich dokładne rozmieszczenie będzie opisane we właściwym Trybie Gry. Teren ze słowem kluczowym **NIE DO PRZEBYCIA** nie może być nigdy umieszczony na tych żetonach.

- **Rozmieść Teren:** Istnieją dwa sposoby rozmieszczania elementów Terenu:

• **Wybrane przez Graczy:** Obaj gracze rzucają k6 (*przerzucie ewentualne remisy*). Gracz z wyższym wynikiem wybiera jeden Teren z dostępnej puli i układa go w dowolnym miejscu na polu bitwy poza Strefami Rozstawienia i o co najmniej 6" (*Bliski Zasięg*) od innego elementu Terenu. Następnie jego przeciwnik robi dokładnie to samo. Gracze na zmianę układają Teren, aż na polu bitwy znajdą się jego 4 elementy (*gracze mogą umówić się na więcej elementów, jeśli grają na większym polu bitwy lub lubią po prostu preferują „gesty” Teren*).

• **Pula losowa.** Zamiast wybierać elementy Terenu, gracze mogą zdecydować o ich losowej liczbie i wyborze. Rzucicie k3 i dodajcie 2 – to całkowita liczba Terenów, jakie zostaną ułożone na polu bitwy. Następnie gracze rzucają na zmianę 2k6 i porównują wyniki z poniższą tabelką. Kiedy już określą liczbę i rodzaj używanych terenów, rozmieszczają je w sposób opisany powyżej.

[2-3] Stos Trupów	[4] Bagno
[5] Palisada	[6] Żywopłot
[7] Wybór gracza	[8] Mur (rodzaj wybiera gracz)
[9] Ostrokół	[10] Las
[11-12] Czardzewo	

ROZMIESZCZENIE

- Po przygotowaniu pola bitwy gracze rzucają k6 (*przerzucie ewentualne remisy*). Gracz z wyższym wynikiem może wybrać Strefę Rozstawienia lub oddać ten wybór przeciwnikowi. Gracz, który **nie wybierał** Strefy Rozstawienia decyduje o tym, kto będzie **Pierwszym Graczem** i rozpocznie pierwszą rundę rozgrywki.
- Zaczynając od gracza, który wybierał Strefę Rozstawienia, obaj przeciwnicy rozstawiają na przemian po 1 Jednostce Bojowej, aż wszystkie jednostki zostaną rozmieszczone.
- Jednostki bojowe mogą być rozmieszczane gdziekolwiek we własnej Strefie Rozstawienia pod warunkiem, że ich tacki w całości znajdują się w obrębie tej strefy.
- Dodatki muszą zostać rozstawione z jednostkami, do których zostały dołączone.
- Stronników nie rozmieszcza się na polu bitwy. Ich figurki powinny znajdować się w pobliżu Planszy Taktyk.

ROZPOCZĘCIE GRY

- Po tym, jak wszystkie Jednostki Bojowe zostaną rozstawione, każdy z graczy dociąga 3 karty z własnej Talii Taktyk.
- Gracz, który nie wybierał Strefy Rozstawienia decyduje o tym, kto będzie **Pierwszym Graczem** i rozpoczyna się pierwsza runda gry.



TRYBY GRY



BLISKI
ZASIĘG
(6")

BLISKI
ZASIĘG
(6")



GRA O TRON

Rozmieszczenie: BLISKI ZASIĘG z obu stron.

Przygotowanie:

- Połóż jeden żeton Celu dokładnie na środku pola bitwy.
- Obaj gracze rzucają k6 (*przerzucie ewentualne remisy*). Gracz z wyższym wynikiem układa 1 żeton Celu w dowolnym miejscu na polu bitwy o co najmniej 6" (*Bliski Zasięg*) od Stref Rozstawienia i innego żetonu Celu. Następnie powtarza to jego przeciwnik. Gracze na zmianę układają żetony Celów, aż na polu bitwy rozmieszczonych zostanie 5 takich żetonów.

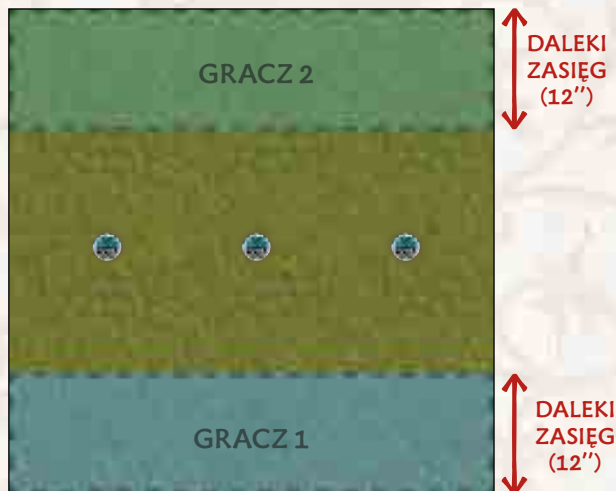
Specjalne Zasady (Cele):

- Przed Rozmieszczeniem jednostek wyjmij poniższą kartę z Talii Celów i połóż ją w pobliżu środkowego Celu:
"Ten Cel zapewnia jeden dodatkowy Punkt Zwycięstwa podczas punktowania. Kiedy zdobywasz punkty z tego Celu, kontrolująca go jednostka musi wykonać Test Paniki z modyfikatorem -2 do rzutu".
- Następnie wylosuj i połóż awersem do góry po jednej karcie z **Talii Celów** przy każdym z pozostałych żetonów. Karty określają Umiejętności tych Celów w tej rozgrywce.
- Jednostka kończąca ruch z tacką **całkowicie** zakrywająca żeton Celu **Zajmuje** go.
- Jednostka **Kontroluje** żeton, który Zajęła, dopóki nie jest związana walką z wrogim oddziałem, któremu pozostało więcej **szeregów**. W momencie, kiedy zostaje związana walką z taką jednostką, przestaje Kontrolować ten żeton.
- Na potrzeby Kontrolowania i Blokowania Celów uważa się, że Jednostki Pojedyncze mają tyle szeregów, ile pozostało im **Ran**.
- Żetony, które nie są całkowicie zakryte przez tackę jednostki nie są uważane za Zajęte, ani nie są Kontrolowane.

Specjalne Punktowanie:

- Pod koniec każdej rundy (licząc od Rundy 2), gracze zdobywają po 1 **Punkcie Zwycięstwa** za każdy Cel Kontrolowany przez ich jednostki.
- Wszystkie Punkty Zwycięstwa zdobywane są w tym samym momencie podczas kroku „Zdobądź Punkty Zwycięstwa” w Fазie Porządkowania. Następnie Gracze rozstrzygają na zmianę efekty „Kiedy zdobywasz punkty...” z kontrolowanych kart Celów, poczynając od **Pierwszego Gracza**. Najpierw wybiera on 1 efekt i go rozpatruje, potem przeciwnik itd.





STARCIE KRÓLÓW

Rozmieszczenie: DALEKI ZASIĘG z obu stron.

Przygotowanie:

- Połóż 1 żeton Celu na środku pola bitwy, a następnie ułóż dwa dodatkowe żetony w Dalekim Zasięgu po jego prawej i lewej stronie.

Specjalne Zasady (Rozmieszczenie):

- Na początku gry każdy gra wybiera i rozmieszcza 2 ze swoich Jednostek Bojowych. Reszta stanowi **Rezerwę** poza polem bitwy.
- Poczynając od Rundy 2, zamiast aktywować jednostki, gracze mogą w swoich turach wprowadzić do gry Jednostkę Bojową z Rezerwy. Można to zrobić na dwa sposoby:
 1. Jednostka Bojowa może zostać wystawiona gdziekolwiek w twojej Strefie Rozmieszczenia, ale musi się w niej znajdować w całości i nie bliżej niż 1 cal od wrogiej jednostki. Rozmieszczane w ten sposób oddziały wystawiane są **bez** żetonu Aktywacji (co oznacza, że będzie ją można aktywować w późniejszej turze).
 2. Jednostka Bojowa może zostać rozmieszczona w całości w Bliskim Zasięgu (6 cali) gdziekolwiek wzdłuż Krawędzi Flanki, którą kontrolujesz (patrz obok) i co najmniej 1 cal od Jednostki Bojowej przeciwnika. Rozmieszczane w ten sposób oddziały otrzymują od razu żeton Aktywacji.
- Kiedy Jednostka Bojowa zostaje zniszczona, trafia do **Rezerwy** jej właściciela.
- Jeśli jednostka była już w tej rundzie aktywowana i została zniszczona, nie może zostać ponownie wystawiona w tej rundzie. Jeśli zniszczono ją **zanim** została aktywowana, można ponownie wystawić ją w tej samej rundzie.
- Jeśli jednostka posiada Umiejętność zapewniającą dodatkowe Punkty Zwycięstwa kiedy zostanie ona zniszczona, Umiejętność ta działa tylko za pierwszym razem.

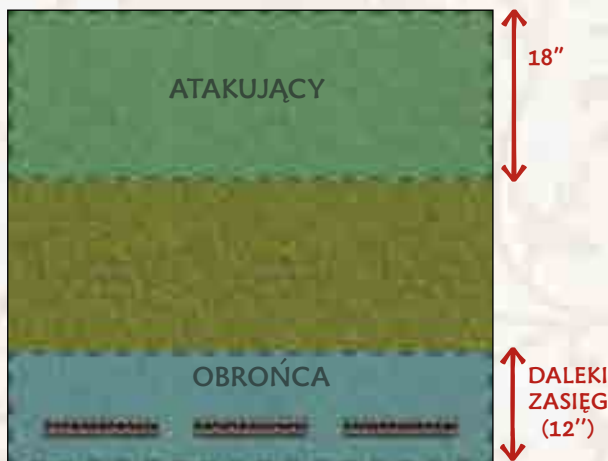
Specjalne Zasady (Cele):

- Jednostka kończąca ruch z tacką **całkowicie** zakrywającą żeton Celu **Zajmuje** go.
- Jednostka **Kontroluje** żeton, który Zajął, dopóki nie jest związana walką z wrogim oddziałem, któremu pozostało więcej **szeregów**. W momencie, kiedy zostaje związana walką z taką jednostką, przestaje Kontrolować ten żeton.
- Na potrzeby Kontrolowania i Blokowania Celów uważa się, że Jednostki Pojedyncze mają tyle szeregów, ile pozostało im **Ran**.
- Żetony, które nie są całkowicie zakryte przez tackę jednostki nie są uważane za Zajęte, ani nie są Kontrolowane.
- Kontrolowanie prawego i lewego żetonu Celu umożliwia wystawianie jednostek z Krawędzi Flanki pola bitwy. Kiedy kontrolujesz 1 z tych żetonów Celów, możesz wystawiać jednostki ze swojej Rezerwy z Krawędzi Flanki znajdującej się po **przeciwnej** stronie pola bitwy (przykład: kontrolowanie **Prawego** Celu umożliwia Ci wystawianie jednostek wzdłuż **Lewej** Krawędzi Flanki).

Specjalne Punktowanie:

- Poczynając od Rundy 2, każdy gracz zdobywa **1 Punkt Zwycięstwa** za każdy Kontrolowany Cel pod koniec każdej rundy.
- Cele Kontrolowane przez twojego **Dowódcę Armii** zapewniają +1 Punkt Zwycięstwa.





NAWAŁNICA MIECZY

TEGO TRYBU GRY NIE UŻYWA SIĘ PODCZAS ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH.

Rozmieszczenie:

- **Obrońca:** DALEKI ZASIĘG
- **Atakujący:** 18" od krawędzi pola bitwy

Przygotowanie:

- Gracze rzucają k6 (*przerzucie ewentualne remisy*). Gracz z wyższym wynikiem wybiera, czy chce być Atakującym czy Obrońcą.
- Przed rozmieszczeniem elementów Terenu połóż 3 **Mury Zamkowe** 3 cale od krawędzi pola bitwy Obrońcy – jeden centralnie w środku Strefy Rozmieszczenia, dwa pozostałe po jego bokach, oddalone o 4 cale.
- Nie używa się standardowych reguł rozmieszczania Terenu. Zamiast tego, Obrońca może położyć 4 dowolne elementy Terenu gdziekolwiek na polu bitwy, zachowując co najmniej Bliski Zasięg od swojej Strefy Rozmieszczenia oraz pomiędzy wykładanymi elementami Terenu.

Specjalne Warunki Zwycięstwa

- Atakujący zdobywa Punkty Zwycięstwa i wygrywa na normalnych zasadach.
- Obrońca nie zdobywa Punktów Zwycięstwa, ale automatycznie wygrywa pod koniec Rundy 6.

Specjalne Zasady (Atakujący + Obrońca).

- Na początku gry, przed Rozstawieniem każdy gracz ciągnie po 3 karty ze swojej Talii **Strategii Oblężenia**. Te karty będą do ich dyspozycji podczas tej rozgrywki. Na każdym karcie Oblężenia są dokładnie opisane ich efekty oraz kiedy mogą być zagrywane.

Specjalne Zasady (Atakujący):

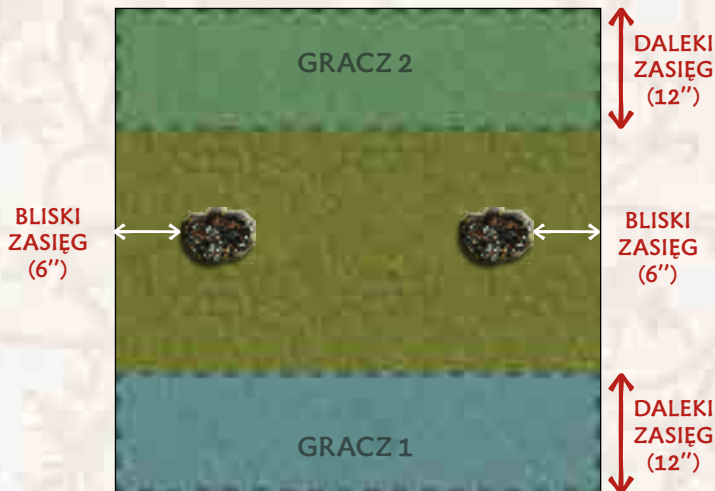
- Na początku rundy Atakujący może ponownie wystawić swoje dowolne Jednostki Bojowe, które zostały uprzednio zniszczone – rozmieszcza je gdziekolwiek w swojej Strefie Rozmieszczenia. **Bohaterów** nie można wystawić ponownie – uważa się ich za trwale zniszczonych (*jeśli to możliwe, zastąp ich modele na tackach figurkami jednostek, do których byli dołączeni*).

Specjalne Zasady (Obrońca):

- Obrońca nie rozpoczyna gry z wszystkimi Jednostkami Bojowymi na polu bitwy. Wybrana połowa (*zaokrąglając w górę*) jego jednostek rozpoczyna w **Rezerwie**. Reszta rozstawiana jest na normalnych zasadach.
- Poczynając od Rundy 3, obrońca może wystawiać dowolne jednostki z Rezerwy całkowicie w 6" (*Bliski Zasięg*) od dowolnej krawędzi Flanki. Rozstawienie to odbywa się bezpośrednio przed aktywacją tych jednostek i nie stanowi ich akcji w tej turze.

Specjalne Zasady (Mury Zamkowe):

- Mury Zamkowe nie są ani elementami Terenu, ani Jednostkami Bojowymi. To szczególne konstrukcje i nie dotyczą ich żadne efekty ani reguły poza następującymi:
- **Mury Zamkowe** mogą być celem **Szarży i Ataków Wręcz**, jakby były wrogą jednostką. Tylko w ten sposób mogą zostać uszkodzone. Nie otrzymują Rzutów Obronnych, nigdy nie wykonują Testów Morale, a ich zniszczenie zapewnia **5 Punktów Zwycięstwa**.
- Murów Zamkowych nie usuwa się z pola bitwy po ich zniszczeniu.
- Jednostki nie mogą ruszać się przez ani roztawiać się (z jakiegokolwiek powodu) za Murami Zamkowymi.
- Każdy segment Murów Zamkowych, który nie został zniszczony może zostać aktywowany przez obrońcę, jakby był Jednostką Bojową. Kiedy segment Murów Zamkowych jest aktywowany, może wykonać tylko Atak Dystansowy **Strzały (Mury Zamkowe nie mogą się Przemieszczać)** albo spasować.



UCZTA DLA WRON

Rozmieszczenie: DALEKI ZASIĘG z obu stron.

Przygotowanie:

- **Stos Trupów** nie może zostać wybrany przez graczy podczas rozstawiania Terenu.
- Jeżeli elementy Terenu wybierane są losowo, wyniki wskazujące na Stos Trupów należy przetrzucić.
- Umieść po 1 żetonie Celów w **Bliskim Zasięgu** od krawędzi Flanki pola bitwy mniej więcej w jego połowie (*patrz schemat powyżej*) i połów po jednym Stosie Trupów pod każdym z tych żetonów. Tych Stosów Trupów nie wlicza się do liczby innych elementów Terenu.
- Przy rozmieszczaniu Terenu Stosy Trupów można ignorować z jednym wyjątkiem – inne elementy Terenu można układać nie bliżej niż 1 cal od Stosów.

Specjalne Zasady:

- Jeżeli w grze znajduje się mniej niż 4 Stosy Trupów, za każdym razem gdy zniszczona zostaje **Jednostka Piechoty**, zanim zostanie usunięta jej tacka, właściciel zniszczonego oddziału układa 1 Stos Trupów gdziekolwiek w całości w Dalekim Zasięgu oraz o przynajmniej 1 cal od innego elementu Terenu lub tacki innej jednostki. Następnie połów 1 żetonu Celu na środku Stosu Trupów.

Specjalne Zasady (Cele):

- Każdy Cel jest powiązany ze Stosem Trupów, na którym się znajduje.
- Jednostka, która kończy ruch z dowolną częścią tacki nachodzącą na żeton Celu Zajmuje go. Połów ten żeton na jej tacce, aby oznaczyć że został Zajęty i jest teraz Kontrolowany przez tę jednostkę.
- Jednostka może zawsze kontrolować tylko 1 żeton Celu. Jeżeli jednostka Kontrolująca Cel zakończy ruch na innym żetonie Celu, przeciwnik przesuwa ten żeton gdziekolwiek, byleby przylegał do połączonego z nim Stosu Trupów.
- Jeżeli jednostka kontrolująca Cel zakończy swoją Akcję nie

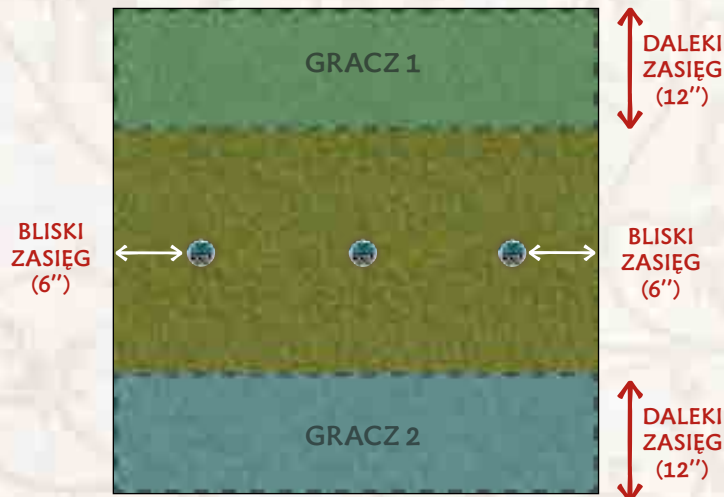
dotykając tacką do powiązanej z tym Celem Stosu Trupów, upuszcza żeton. Przeciwnik przesuwa ten żeton gdziekolwiek, byleby przylegał do połączonego z nim Stosu Trupów.

- Jeżeli przyjazna jednostka kontrolująca żeton Celu obleje **Test Paniki** lub zostaje **zniszczona**, 1 wroga jednostka (wybrana przez twojego przeciwnika) która dotyka do powiązanej z Celem Stosu Trupów Zajmuje go. Jeżeli żaden wrogi oddział nie stykał się ze Stosem Trupów, przeciwnik przesuwa ten żeton gdziekolwiek, byleby przylegał do połączonego z nim Stosu.

Specjalne Punktowanie

- Poczynając od Rundy 2, każdy gracz zdobywa **1 Punkt Zwycięstwa** za każdy Kontrolowany Cel pod koniec każdej rundy.
- Cele Kontrolowane przez twojego **Dowódcę Armii** zapewniają +1 Punkt Zwycięstwa.





TANIEC ZE SMOKAMI

Rozmieszczenie: DALEKI ZASIĘG z obu stron.

Przygotowanie:

- Połóż jeden żeton Celu dokładnie na środku pola bitwy.
- Połóż po jednym żetonie Celu w **Bliskim Zasięgu** od krawędzi Flanki pola bitwy mniej więcej w jego połowie (patrz schemat powyżej).
- Każdy żeton Celu jest powiązany ze specjalną Kartą Celu (patrz obok).

Specjalne Zasady (Cele):

- Jednostka, która kończy ruch z dowolną częścią tacki nachodzącą na żeton Celu Zajmuje go. Połóż ten żeton na jej tacce, aby oznaczyć że został Zajęty i jest teraz Kontrolowany przez tę jednostkę. Kiedy jednostka Kontroluje żeton Celu, nie może nigdy wykonywać akcji **Marszu**, a jej **Szybkość** zostaje zredukowana do 2. **Wartości tej nie można zwiększyć w ŻADEN sposób.**
- Jednostka może zawsze kontrolować tylko 1 żeton Celu. Jeżeli jednostka Kontrolująca Cel zakończy ruch na innym żetonie Celu, przeciwnik przesuwa ten żeton gdziekolwiek, byleby pozostał w zasięgu 2 cali od tacki tej jednostki. Nie może również zostać położony na terenie Nie Do Przebycia lub tacce innej jednostki.
- Jeżeli przyjazna jednostka kontrolująca żeton Celu obleje **Test Paniki** lub zostaje **zniszczona**, 1 wroga jednostka (wybrana przez twój przeciwnik) która jest/była związana walką z tą jednostką Zajmuje go. Jeżeli nie ma takiego oddziału, przeciwnik przesuwa ten żeton gdziekolwiek, byleby pozostał w zasięgu 2 cali od tacki jednostki, która go kontrolowała. Nie może również zostać położony na terenie Nie Do Przebycia lub tacce innej jednostki.

Specjalne Punktowanie

- Poczynając od Rundy 2, każdy gracz zdobywa 1 Punkt **Zwycięstwa** za każdy Kontrolowany Cel pod koniec każdej rundy.
- Cele Kontrolowane przez twój Dowódcę Armii zapewniają +1 Punkt **Zwycięstwa**.

Cel A

- Kiedy zdobywasz punkty za ten Cel, możesz wybrać jedną wrogą Jednostkę Bojową – staje się ona **Narażona** i **Oslabiona**.

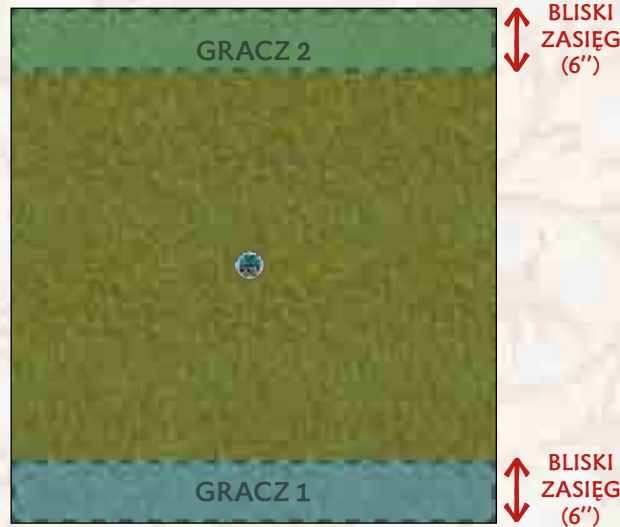
Cel B

- Kiedy Kontrolujesz ten Cel, Ataki Wręcz tej jednostki zyskują **Rozpłatanie** (Obroncy otrzymują -1 do swoich Rzutów Obronnych) i stają się **Mordercze** (Obroncy otrzymują -2 do Testów Paniki). Po przeprowadzeniu każdego Ataku Wręcz ta jednostka otrzymuje k3 Ran.

Cel C

- Kiedy zajmujesz ten Cel, wybierz wrogiego Stronnika. Dopóki kontrolujesz ten Cel, wybrany Stronnik traci wszystkie swoje Umiejętności.





WICHRY ZIMY

Rozmieszczenie: BLISKI ZASIĘG z obu stron.


Przygotowanie:

- Ten tryb wykorzystuje Talię Tajnych Misji.
- Połóż jeden żeton Celu dokładnie na środku pola bitwy.
- Obaj gracze rzucają k6 (*przerzucie ewentualne remisy*). Gracz z wyższym wynikiem układa 1 żeton Celu w dowolnym miejscu na polu bitwy o co najmniej 6" (*Bliski Zasięg*) od Stref Rozstawienia i innego żetonu Celu. Następnie powtarza to jego przeciwnik. Gracze na zmianę układają żetony Celów, aż na polu bitwy rozmieszczonych zostanie 5 takich żetonów.

Specjalne Zasady (Tajne Misje):

- Na początku gry, przed rozmieszczeniem jednostek każdy z graczy losuje 5 kart Tajnych Misji.
- Poczynając od Rundy 2, na początku każdej rundy każdy z graczy wybiera jedną z kart Tajnych Misji z ręki i kładzie ją zakrytą na stole: to jest misja, którą będzie próbował wypełnić w tej rundzie. Na każdej karcie Tajnej Misji znajduje się opis, kiedy powinna zostać ujawniona i/lub kiedy zdobywa się punkty za jej wypełnienie. Pod koniec rundy, jeżeli nie zaznaczono inaczej, wybrana tajna Misja zostanie odrzucona, niezależnie od tego czy została wypełniona, czy nie.
- Poczynając od Rundy 2, wylosujcie 1 kartę Tajnej Misji i odkryjcie ją. To jest **Misja Otwarta**. Do końca rundy każdy z graczy może próbować ją wypełnić (*można zdobywać za nią punkty wielokrotnie, jeśli to możliwe*). Pod koniec rundy tę Tajną Misję należy również odrzucić.

Specjalne Zasady (Stronnicy i Plansza Taktyk):

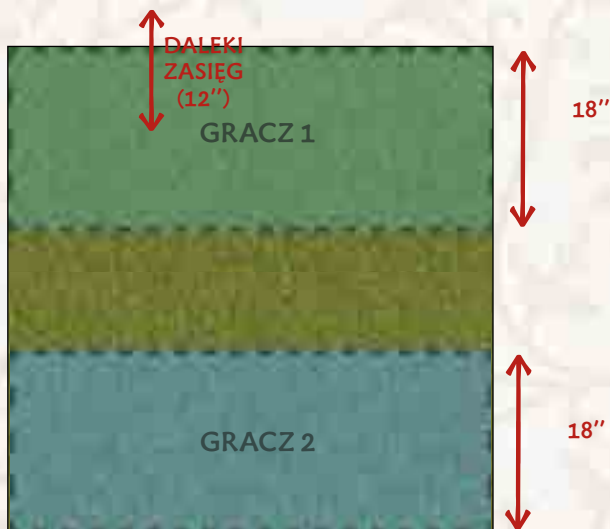
- Kiedy przyjazny Stronnik zajmuje () , może zastąpić efekt tej Strefy następującym:
„Umieść jeden wybrany Żeton Stanu na wrogiej Jednostce Bojowej, a następnie wylosuj 1 kartę Tajnej Misji. Jeśli nie ujawniałeś jeszcze Tajnej Misji w tej rundzie, możesz zamienić Tajną Misję wybraną na początku rundy na inną, którą masz na ręce”.

Specjalne Zasady (Cele):

- Cele nie zapewniają żadnych Punktów Zwycięstwa za Kontrolowanie ich. Dzieje się tak tylko wtedy, jeśli jest tak napisane na karcie Tajnej Misji.
- Jednostka kończąca ruch z tacką **całkowicie** zakrywającą żeton Celu **Zajmuje** go.
- Jednostka **Kontroluje** żeton, który Zajęła, dopóki nie jest związana walką z wrogim oddziałem, któremu pozostało więcej **szeregów**. W momencie, kiedy zostaje związana walką z taką jednostką, przestaje Kontrolować ten żeton.
- Na potrzeby Kontrolowania i Blokowania Celów uważa się, że Jednostki Pojedyncze mają tyle szeregów, ile pozostało im **Ran**.
- Żetony, które nie są całkowicie zakryte przez tackę jednostki nie są uważane za Zajęte, ani nie są Kontrolowane.

Specjalne Punktowanie:

- Aby wygrać w tym Trybie Gry, gracze muszą zdobyć o 2 Punkty Zwycięstwa więcej, niż wynikałoby to ze Skali Rozgrywki.
- Reguła „**Zwycięstwo Poprzez Walkę**” jest ignorowana w tym Trybie Gry.
- Poczynając od Rundy 2, gracze mogą wykonywać ich Tajne Misje i zdobywać za nie Punkty Zwycięstwa. Każda Tajna Misja zawiera dokładne zasady, jak należy ją wypełniać.
- Po tym, jak Tajna Misja została ujawniona i/lub wykonana, jest automatycznie odrzucana z gry, chyba że na jej karcie napisano inaczej.



OGIEŃ I KREW

Rozmieszczenie: 18" z obu stron.

Przygotowanie:

- Po tym, jak jednostki zostaną rozmieszczone, Pierwszy Gracz wybiera 1 wystawioną Jednostkę Bojową przeciwnika i kładzie na niej żeton Celu. Następnie to samo robi przeciwnik. Cała procedura jest powtarzana, aż żetony Celu będą leżały na 4 jednostkach (po 2 z każdej strony). Są to **Jednostki Naznaczone**.
- Jednostki o zerowym Koszcie Punktowym nie mogą być **Naznaczone**.

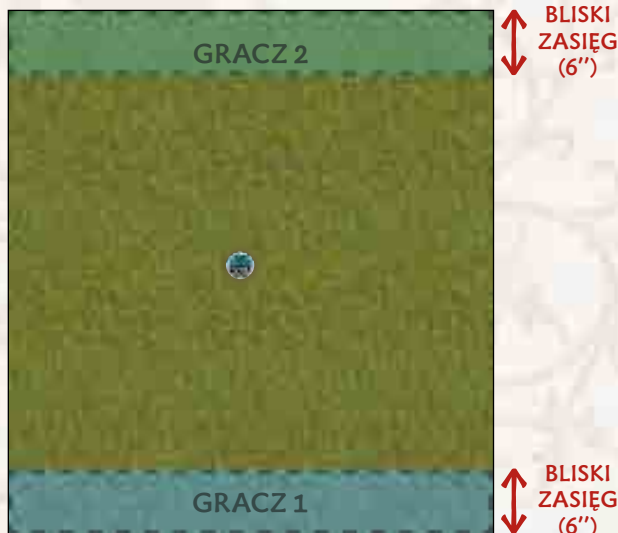
Specjalne Zasady:

- Wszystkie Ataki **Jednostek Naznaczonych** wykonywane są z 2 dodatkowymi Kośćmi Ataku.
- Kiedy aktywujesz oddział swojego **Dowódcy**, możesz wybrać jedną wrogą Jednostkę Bojową znajdującą się w **Dalekim Zasięgu** od niego i umieścić na niej 1 znacznik Punktu Zwycięstwa.

Specjalne Punktowanie:

- Za każdym razem, kiedy **przyjazna Jednostka Naznaczona** zniszczy wrogą oddział czy to za pomocą Ataku, czy jakiegos efektu, zdobywasz dodatkowy 1 Punkt Zwycięstwa.
- Zniszczenie **wrogiej Jednostki Naznaczonej** zapewnia +2 Punkty Zwycięstwa.
- Za każdym razem, gdy niszczysz **jakąkolwiek** wrogą jednostkę z leżącymi na niej znacznikami Punktów Zwycięstwa, zyskujesz dodatkowe Punkty Zwycięstwa w liczbie odpowiadającej leżącym na jednostce żetonom.





MROczne SKRZYDŁA, MROczne SŁOWA

Rozmieszczenie: BLISKI ZASIĘG z obu stron.

Przygotowanie:

- Połóż jeden żeton Celu dokładnie na środku pola bitwy.
- Obaj gracze rzucają k6 (*przerzucie ewentualne remisy*). Gracz z wyższym wynikiem układa 1 żeton Celu w dowolnym miejscu na polu bitwy o co najmniej 6" (*Bliski Zasięg*) od Stref Rozstawienia i innego żetonu Celu. Następnie powtarza to jego przeciwnik. Gracze na zmianę układają żetony Celów, aż na polu bitwy rozmieszczonych zostanie 5 takich żetonów.
- Żetony Celów nie mogą być umieszczane na elementach Terenu, który jest **Nie Do Przebycia**.

Specjalne Zasady (Tajne Misje):

- Na początku gry, przed rozmieszczeniem jednostek wylosuj 3 karty **Tajnych Misji** i pokaż je wszystkim graczom.
- Zignoruj wszystkie zapisy „*Jeśli ta Misja została wylosowana jako Misja Otwarta, odrzuć ją...*” oraz „*Ujawnij tę Misję...*”. Z tych reguł nie korzysta się w tym Trybie Gry.
- Pod koniec każdej z rundy po sprawdzeniu, czy osiągnięte zostały Warunki Zwycięstwa (*czyli także po tym, jak przyznane zostały Punkty Zwycięstwa*) Pierwszy Gracz losuje 1 kartę z talii Tajnych Misji i zastępuje nią wybraną, odkrytą wcześniej Tajną Misję.
- Jeżeli Tajna Misja nakazuje graczowi wybranie Jednostki i/lub Celu, wszyscy gracze wybierają Jednostkę/Cel (*i mogą wybrać różne Jednostki/Cele*).

Specjalne Zasady (Cele):

- Cele nie zapewniają żadnych Punktów Zwycięstwa za Kontrolowanie ich. Dzieje się tak tylko wtedy, jeśli tak jest napisane na karcie Tajnej Misji.
- Jednostka kończąca ruch z tacką **całkowicie** zakrywająca żeton Celu **Zajmuje** go.

- Jednostka **Kontroluje** żeton, który **Zajęła**, dopóki nie jest związana walką z wrogim oddziałem, któremu pozostało więcej **szeregów**. W momencie, kiedy zostaje związana walką z taką jednostką, przestaje Kontrolować ten żeton.
- Na potrzeby Kontrolowania i Blokowania Celów uważa się, że Jednostki Pojedyncze mają tyle szeregów, ile pozostało im **Ran**.
- Żetony, które nie są całkowicie zakryte przez tackę jednostki nie są uważane za **Zajęte**, ani nie są Kontrolowane.

Specjalne Zasady (Cele):

- Aby wygrać w tym Trybie Gry, gracze muszą zdobyć o 2 Punkty Zwycięstwa więcej, niż wynikałoby to ze Skali Rozgrywki.
- Reguła „**Zwycięstwo Poprzez Walkę**” jest ignorowana w tym Trybie Gry.
- Poczynając od Rundy 2, gracze mogą wykonywać ich Tajne Misje i zdobywać za nie Punkty Zwycięstwa. Każda Tajna Misja zawiera dokładne zasady, jak należy ją wypełniać.
- Misja „*Zdobywasz punkty za tę Misję, kiedy 3 lub więcej wrogich jednostek mają na sobie żeton Stanu tego samego rodzaju.*” jest rozstrzygana pod koniec rundy.





• Opracowanie •

Na podstawie bestsellerowych powieści autorstwa George'a R. R. Martina

PROJEKT GRY: Eric M. LANG, Michael SHINALL

DODATKOWA ZAWARTOŚĆ TWÓRCZA I PROJEKTOWA: Fábio HIRSCH, Leo ALMEIDA, Fabio TOLA

KOORDYNACJA LICENCJI: George R. R. MARTIN, Raya GOLDEN, Jim LUDWIG, DARK SWORD MINIATURES INC

GŁÓWNI PRODUCENCI: Isadora LEITE, Safuan TAY

PRODUKCJA: Guilherme GOULART, Thiago ARANHA, Vincent FONTAINE, Marcela FABRETI, Raphael GUITON, Rebecca HO, Aaron LURIE

NADZÓR TECHNICZNY: Kirsty COTRELL, Vincent FONTAINE, Aragorn MARKS

KOORDYNACJA PRAC RZEźBIARSKICH: Hugo Gomez BRIONES, Aragorn MARKS

OKŁADKI: Stefan KOPINSKI, Stefano MORONI, Filipe PAGLIUSO, John SHOLES

GŁÓWNY ARTYSTA: Pedro NUÑEZ

NADZÓR ARTYSTYCZNY: Jose Manuel PALOMARES

GRAFIKA: Júlia FERRARI, Ivan GIL, Diego GISBERT, Giovanna GUIMARÆES, Sebastian LUCA, Henning LUDVIGSEN, Antonio MANZANEDO, PEDRO NUÑEZ, Adrian PRADO, Marc SIMONETTI

KOORDYNACJA PRAC GRAFICZNYCH: Mathieu HARLAUT

LOGO: Fabio DE CASTRO

PROJEKT GRAFICZNY: Marc BROUILLON, Louise COMBAL

MINIATURY LITERACKIE: Eric KELLEY

REDAKCJA: Jared MILLER

KOREKTY: Jason KOEPP, Colin YOUNG, Lucas MARTINI

RZEźBIARZE: David ARBERAS, Arnaud BOUDOIRON, Daniel

FERNANDEZTRUCHAUD, Ivan GIL, Hugo GOMEZ, Carl GONZALEZ,

Aragorn MARKS, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Edgar RAMOS, Adrian RIO, Raul Fernandez ROMO, Ivan SANTURIO, Edgar SKOMOROWSKI

MALARZE: Sergio CALVO, Rodrigo CIPRES, Jennifer HALEY, Ruben MARTINEZ, Miguel MATIAS

WYDAWCY: Chern Ann NG, David DOUST, David PRETI

TESTERZY : McKenzie Adlai Ewing, Daniel Caballero, Sean Chancey, Eduardo Cunha Vilela, Fábio Cury Hirsch, Laura Garrison, Luis Enéas Guarita, João José Goes, Luiz Kalagar, Socrates Kentaro, Anthony Livesey, Pep MacDonald, Lucas Massa, Justin Mc Auley, Bruno Meira, Rodrigo Mends, David Moffit, Diego de Moraes, André Natali, Pedro Obliziner, Flávio Oota, Andrew Persaud, Caio da Quinta, Owen Rehauer, Bob Smith, Rodrigo Sonesso, Peepo Suure, Simon Swan, Jessie Thomas, Robert Villnave, Jamie Wolff

WYDAWCA WERSJI POLSKIEJ: Marek LASKOWSKI, Warfactory - kontakt@warfactory.pl

TŁUMACZENIE I REDAKCJA WERSJI POLSKIEJ: Michał PORĘCKI

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Jan KUCHARSKI

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Paweł MALON, Michał MOLENDĄ

© 2020 Dark Sword Miniatures, wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez zezwolenia. Logotyp Dark Sword Miniatures to zastrzeżony znak towarowy należący do Dark Sword Miniatures, Inc. A Song of Ice and Fire: Tabletop Miniatures Game, CMON, oraz logotyp CMON to zastrzeżone znaki towarowe, należące do CMON Global Limited. Faktyczne komponenty mogą się różnić od przedstawionych. Załączone figurki i plastikowe elementy są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ.

PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 13 LAT.



ELEMENTY GRY:



1 Karta Murów Zamkowych



14 Kart Dodatków



4 Karty Stronników



1 Księga Zasad



9 Kart Jednostek Bojowych



52 Karty Taktyk



1 Plansza Taktyk



2 Miarki



2 Karty Pomocy



12 Kart Oblężenia



20 Kart Tajnych Misji



10 Kart Celów



1 Znacznik
Pierwszego Gracza



1 Znacznik Rundy



5 Żetonów Celów



13 Żetonów Osłabienia



13 Żetonów
Spanikowania



10 Czarnych Kości
Szczęściennych (k6)



1 Biała Kość Trójścienna
(k3)



13 Żetonów Ran



13 Żetonów Narażenia



22 Żetony Rozkazów



22 Żetony Aktywowania



35 Żetonów Punktów
Zwycięstwa

13 Elementów Terenu



3 Mury Zamkowe



103 Figurki





DOKONAJ KOLEJNEGO ZACIĄGU DO SWOJEJ ARMII!



STARKOWIE



ŁUCZNICY STARKÓW



WIERNE TARCZE TULLYCH



LANNISTEROWIE



KUSZNICY LANNISTERÓW



RYCERZE
Z CASTERLY ROCK



SIŁY NAJEMNE



DZIEWCZYNKI BĘKARTA



OSKÓROWANI



NAJEMNI BOHATEROWIE

Te jednostki oraz o wiele więcej rozszerzeń do Song Of Ice and Fire Gra Figurkowa znajdziesz w swoim lokalnym sklepie oraz na naszej stronie internetowej:
www.warfactory.pl

PODSUMOWANIE REGUŁ

AKCJE JEDNOSTEK BOJOWYCH

Kiedy jednostka jest aktywowana, może wykonać 1 z poniższych akcji:

MANEWR:

ZWROT → RUCH SZBK → ZWROT

MARSZ:

RUCH 2x SZBK → ZWROT

SZARŻA:

ZWROT → RUCH SZBK + 1K6 → ATAK

ATAK ✂:

PRZEMIESZCZENIE / ZMIANA ORIENTACJI → ATAK

ATAK 🏹:

PRZEMIESZCZENIE do 2" → ATAK

ODWRÓT:

RUCH SZBK + 1K6 → ZWROT

TEST MORALE

Aby zdać Test Morale, należy wyrzucić na 2k6 tyle samo lub więcej oczek, niż wynosi wartość Morale jednostki.

TEST PANIKI:

Specjalny rodzaj Testu Morale. W przypadku niezdania go, jednostka otrzymuje 1 + k3 Ran.

BONUSY W WALCE

BONUS Z SZARŻY: Możesz przerzucić dowolne Kości Ataku.

BONUS Z FLANKI: Obrońca otrzymuje -1 do swoich Rzutów Obronnych, a także - 1 do Testu Paniki.

BONUS Z TYŁÓW: Obrońca otrzymuje -2 do swoich Rzutów Obronnych, a także - 2 do Testu Paniki.

STANY

Przeciwnicy może wydawać przydzielone wrogim jednostkom żetony, żeby wywoływać następujące efekty:



SPANIKOWANI: Wydaj ten żeton po tym, jak przeciwnik wykonał Test Morale, aby zmusić go do przerzucenia dowolnej liczby kości.



NARAŻENI: Wydaj ten żeton po tym, jak przeciwnik rzucił Kośćmi Obrony, aby zmusić go do przerzucenia dowolnej liczby kości.



OSŁABIENI: Wydaj ten żeton po tym, jak przeciwnik rzucił Kośćmi Ataku, aby zmusić go do przerzucenia dowolnej liczby kości.

ROZKAZY

Umiejętności ROZKAZÓW mogą być aktywowane tylko raz na rundę.



Opis każdego Rozkazu zawiera aktywator określający, kiedy można go wykorzystać oraz jego dokładny efekt. Połóż żeton Rozkazu na Umiejętności, aby zaznaczyć, że został już użyty w tej rundzie.

SŁOWA KLUCZOWE TERENÓW

- **BLOKUJE LINIĘ WZROKU:** Jednostki, które nie stoją na tym Terenie nie mogą wytyczać Linii Wzroku przez ten element Terenu.
- **INSPIRUJĄCY:** Jednostki znajdujące się w Bliskim Zasięgu od tego Terenu dostają +1 do Testów Morale (*pamiętaj – efekty o tej samej nazwie nie są kumulatywne*).
- **NIEBEZPIECZNY:** Jednostka, która wykonuje Akcję stojąc na tym Terenie lub przez się przez niego porusza, otrzymuje k3+1 Ran po zakończeniu Akcji/Ruchu.
- **NIE DO PRZEBYCIA:** Jednostki nigdy nie mogą poruszyć się na i przez ten Teren. Mogą jednak wykonywać nad nim Zwroty, pod warunkiem że po ich zakończeniu ich tacki nie będą nachodzić na ten Teren.
- **OSŁONA:** Jeżeli jednostka jest celem Ataku Dystansowego, a większość jej tacki znajduje się na tym Terenie, atakujący otrzymuje modyfikator -1 do Trafienia.
- **PODWYŻSZONY:** Jednostki stojące na tym Terenie mogą ignorować inne jednostki i elementy Terenu blokujące LW przy przeprowadzaniu Ataków Dystansowych.
- **PRZERAŻAJĄCY:** Jednostki znajdujące się w Bliskim Zasięgu od tego Terenu otrzymują -1 do Testów Morale (*pamiętaj – efekty o tej samej nazwie nie są kumulatywne*).
- **SPOWALNIAJĄCY:** Kiedy jednostka Szarżuje przez, na lub z tego Terenu, przy ustalaniu Dystansu Szarży rzucasz dwiema kośćmi i wybierasz niższy rezultat. Jeśli Szarżujesz przez ten Teren, do Chaotycznej Szarży dochodzi przy wynikach 1 i 2.
- **TRUDNY:** Jednostki, które ruszają się przez, na lub z tego Terenu odejmują 1" od maksymalnej odległości, o jaką mogą się poruszyć.
- **UFORTYFIKOWANY:** Jednostki, które w trakcie przeprowadzania Szarży poruszają się przez lub kończą ruch na tym Terenie tracą swój Bonus z Szarży, a obrońca otrzymuje +1 do swoich Rzutów Obronnych podczas tego ataku.
- **ZNISZCZALNY:** Znajdujące się nie dalej niż 1 cal od tego Terenu jednostki mogą wykonać akcję Ataku Wręcz, aby automatycznie usunąć ten Teren z gry.