

BATTLES OF WESTEROS™

A BATTLELORE™ GAME



STRAŻNICY
PÓŁNOCY™

INSTRUKCJA I PLANY BITEW

STRAŻNICY PÓŁNOCY

W tym rozszerzeniu do **Bitew Westeros (BW)** znajdują się nowe jednostki i dowódcy dla armii Starków. Oprócz nowych zasad i elementów, gracze otrzymają trzy nowe bitwy i nową potyczkę. Podobnie jak w przypadku gry podstawowej, zawartość tego pudełka może posłużyć graczom do tworzenia własnych bitew.

ZAWARTOŚĆ

- Ta instrukcja i 1 broszura Planów Bitew Westeros
- 32 plastikowe figurki, w tym:
 - » 9 figurek Lansjerów z Ostatniego Domostwa (jasnoszare)
 - » 8 figurek Tarczowniczek Mormontów (jasnoszare)
 - » 12 figurek Trójkębników Manderlych (jasnoszare)
 - » 3 figurki unikatowych dowódców Starków (ciemnoszare)
- 32 zielone podstawki pod figurki, w tym:
 - » 22 kwadratowe podstawki
 - » 10 prostokątnych podstawek
- 10 brązowych drzewców pod sztandary
- 32 karty, w tym:
 - » 3 karty Dowódców
 - » 15 kart Przywództwa
 - » 3 karty Jednostek
 - » 1 karta Podsumowania Potyczek
 - » 6 kart Przygotowania Potyczek
 - » 4 karty Gambitów
- 8 elementów nakładek
- 3 dyski dowódców
- 15 żetonów obrony
- 6 sztandarów jednostek (po dwa zielone, niebieskie i czerwone)

WYKORZYSTANIE ROZSZERZENIA

Plany bitew wskazują, jakie elementy z tego rozszerzenia należy wykorzystać. Te elementy działają tak samo, jak ich odpowiedniki z podstawowej gry **BW**. Wyjątek stanowią karty Gambitów, które można wykorzystać w dowolnej bitwie lub potyczce.

NOWI DOWÓDCY

W tym rozszerzeniu znajduje się trzech nowych dowódców lojalnych wobec Rodu Starków, którzy zapewnią graczom szerszy wachlarz taktycznych opcji.

Każdemu z dowódców przyporządkowana jest nowa karta Dowódcy. Dla każdego z dowódców załączono po 5 specyficznych dla niego kart Przywództwa. Z tych kart korzysta się tylko, jeśli w bitwie bierze udział odpowiedni dowódca (zgodnie z zasadami gry zawartymi w podstawowej grze **BW**).

Smalljon Umber



Jona Umbra nazywają „Smalljonem” ze względu na jego niezwykle podobieństwo do ojca, „Greatjona”. Niech was to jednak nie zmyli – obu można uznać za gigantów wśród ludzi. Smalljon pozwala ojcu być donośnym głosem Rodu Umberów, zaprzysiężonych mieczy Rodu Starków.

Zdolność jednostki: Kiedy jednostka Smalljona kontratakuje, zyskuje słowo-klucz **Pościg 1**.

Zdolność wyczerpania: Odwróć tę kartę, aby przegrupować jednostkę Smalljona i dwie sąsiednie przyjazne jednostki. Następnie możesz dodać po jednej figurce do każdej przegrupowanej jednostki, która poniosła już w tej bitwie straty.

Galbart Glover



Galbart Glover, pan Deepwood Motte, zaprzysiął wierność Rodowi Starków. Podczas kampanii Robba Starka dowodził forysiami, a jego zmysł taktyczny okazał się nieoceniony.

Zdolność jednostki: Ciężki pancerz.

Zdolność wyczerpania: Odwróć tę kartę zanim zagrasz kartę Przywództwa na Galbarta Glovera, aby dowolnie poprzesuwać żetony dowództwa pomiędzy kartami swoich dowódców.

Rodrik Cassel



Rodrik Cassel jest zaufanym stronnikiem Rodu Starków i kasztelanem Winterfell. Kiedy Robb Stark przebywa w polu, to na barkach Rodrika Cassela spoczywa obowiązek obrony rodowej siedziby Starków. Rodrik jest znany ze swych białych włosów.

Zdolność jednostki: Męstwo. Obróńcy.

Zdolność wyczerpania: Odwróć tę kartę, kiedy jednostka kontrolowana przez Rodrika zostanie zaatakowana. Wszystkie przyjazne jednostki sąsiadujące z atakującą jednostką mogą kontratakować, bez względu na to, czy są aktywne, czy też nie. Zsumuj wszystkie kości pochodzące od kontratakujących jednostek i wykonaj jeden wspólny rzut.

NOWE JEDNOSTKI

Gracze mogą wykorzystać specjalne jednostki Rodu Starków, aby zaskoczyć wrogów nowymi przewagami i zdolnościami.

Każdej jednostce odpowiada karta Jednostki, na której szczegółowo opisano jej zdolności. Te karty działają dokładnie tak samo jak karty Jednostek z podstawowej gry BW.

Lansjerzy z Ostatniego Domostwa



Ród Umberów wspiera wojenne wysiłki Robba Starka swoją znakomitą **konnica**. Siła lansjerów z Ostatniego

Domostwa płynie raczej z ich doświadczenia w bitwie i więzów braterstwa, niż z rygorystycznego szkolenia. Lansjerzy potrafią bardzo sprawnie posługiwać się formacjami.

Aby przełamać linie wroga, lansjerzy przybierają formację **klina**, zaś aby zapobiec atakom z flanki, formację **linii**. Każda z tych formacji wpływa na zdolność prowadzenia przez jednostkę lansjerów efektywnego pościgu.

Tarczowniczkі Mormontów



Na zamieszkałej przez biedny, ale dumny lud Wyspie Niedźwiedziej kobiety przywdziewają zbroje i sięgają po oręż pospołu z mężczyznami, tak aby każdy mógł stanąć w obronie wspólnoty, gdyby zaszła taka potrzeba.

Okuta maczuga (morgensztern), ulubiona broń wielu wojowników z Wyspy Niedźwiedziej, we wprawnych rękach staje się śmiertelnie skuteczna.

Trójęźbny Manderlych



Siedzibą Rodu Manderlych, wasali Starków, jest Biały Port, ważne miasto handlowe, w którym przecinają się interesy Północy, jak i południowych krain. Żołnierze Manderlych często używają trójęźbów zamiast włóczni, tak jak pół człowiek, pół ryba z ich rodowego herbu.

Trójęźb nie jest jedynie symbolem Rodu Manderlych. Ze względu na swój zasięg, ta **broń drzewcowa** świetnie nadaje się do **odbijania ataków** i walki z konnicą.

NOWE SŁOWA-KLUCZE

Obrońcy – Jednostki posiadające to słowo-klucz mogą przyjąć postawę obronną, która pozwoli im lepiej radzić sobie z napastnikami. Jeśli jednostka z tym słowem-kluczem nie atakuje, na jej polu należy umieścić żeton obrony. Jednostka z tym słowem-kluczem może również zostawić żeton obrony na polu, na którym znajdzie się po przeprowadzeniu natarcia.

Odbijanie ataków – Jednostki posiadające to słowo-klucz mogą wykorzystywać specjalistyczną broń, aby unikać wrogich ataków. Po wykonaniu rzutu ataku wręcz przeciwko takiej jednostce, gracz kontrolujący tę jednostkę może odrzucić X żetonów rozkazów (odpowiadających randze atakującej jednostki), aby zignorować X trafień.

Jeśli jednostka z tym słowem-kluczem posiada również słowo-klucz **broń drzewcowa**, możesz zignorować jedno dodatkowe trafienie.

Inne jednostki posiadające to słowo-klucz nie wpływają na jednostkę, która również je posiada.

Linia (formacja) – Ataki z flanki wykonane przeciwko jednostce, która przyjęła tę formację, uważa się za normalne ataki. Ta jednostka otrzymuje +1 kość ataku przeciwko piechocie.

Przeciwko atakom dystansowym ta jednostka broni się tak, jakby była jednostką o randze niższej o 1. Jeśli taka jednostka posiada już zieloną rangę, zawsze otrzyma trafienie na wyniku waleczności.

Broń drzewcowa – Długość pewnych rodzajów broni zapewnia poważną przewagę przeciwko jednostkom jazdy. Ta jednostka otrzymuje +1 kość podczas rzutów przeciwko jednostkom *konnicy*.

Klin (formacja) – Jeśli podczas swojego ataku jednostka, która przyjęła tę formację, uzyska przynajmniej jeden wynik morale, do rzutu ataku należy dodać jeszcze jeden, dodatkowy wynik morale.

Przeciwko atakom dystansowym ta jednostka broni się tak, jakby była jednostką o randze niższej o 1. Jeśli taka jednostka posiada już zieloną rangę, zawsze otrzyma trafienie na wyniku waleczności.

RODZAJ SŁÓW-KLUCZY: FORMACJE

Ten rodzaj słów-kluczy reprezentuje różne **formacje**, które jednostka może przyjąć ze względu na zaistniałą sytuację. Każda formacja zapewnia jednostce konkretne korzyści (a czasem i utrudnienia). Karta jednostki posiadającej to słowo-klucz ma dwie różne strony (każda przedstawia jedną formację). Podczas Przygotowania do gry oraz kroku rozpatrywania warunków

statusowych fazy Reorganizacji (czyli raz na rundę) gracz kontrolujący taką jednostkę może zdecydować, która strona karty ma być odkryta. Gracz po prostu bierze kartę i kładzie ją odpowiednią stroną ku górze (o ile nie leży już odpowiednią stroną ku górze).

ŻETONY OBRONY

Żetony obrony odzwierciedlają bardziej konserwatywne podejście do bitwy, przedkładanie obronności nad inne, nierozważne i zbyt agresywne taktyki.



Niektóre efekty kart i zdolności mogą teraz obdarzać jednostki żetonami obrony. Żetony obrony umieszcza się na polu, na którym jednostka się znajduje. Żeton pozostanie tam do momentu, w którym jednostka nie otrzyma rozkazu, nie zostanie wyeliminowana lub zmuszona do ruchu. Dopóki na polu jednostki znajduje się żeton obrony, uważa się ją za „obrońców”. Dana jednostka może posiadać tylko jeden żeton obrony.

Jednostka obrońców posiada następujące zdolności:

- 1) Jednostka obrońców zyskuje słowo-klucz **ciężki pancerz** i słowo-klucz **męstwo**.
- 2) Gracz może odrzucić żeton obrony, aby jednostka obrońców rozpatrzyła swój kontratak jednocześnie z atakiem napastnika. W takim wypadku broniący się i atakujący otrzymają obrażenia jednocześnie.

Jeśli po otrzymaniu trafień obie strony mają do wykonania więcej niż jedno przesunięcie znacznika morale, należy zaaplikować jedynie różnicę przesunięć. W ten sposób dojdzie tylko do jednego przesunięcia znacznika morale (a nie po jednym przesunięciu na Ród).

Na przykład, Olek posiada jednostkę obrońców na polu, które zaatakował Daniel. Olek decyduje się rozpatrzyć atak i kontratak jednocześnie (odrzuca żeton obrony). Obaj gracze jednocześnie rzucają kośćmi i uzyskują tyle trafień, aby usunąć sobie nawzajem całe jednostki. Obie jednostki należy usunąć z planszy, a potem przesunąć znacznik morale. Olek wyeliminował jednostkę Daniela o czerwonej randze, natomiast Daniel wyeliminował Olkowi jednostkę o zielonej randze.

Gdyby rozpatrywać przesunięcia morale oddzielnie, Olek przesunąłby znacznik o 3 pola, a Daniel o jedno pole. Jednakże przesunięcia morale w takiej sytuacji należy rozpatrzyć jednocześnie i zaaplikować jedynie ich różnicę. To oznacza, że Olek przesuwając morale swojego Rodu o dwa (3-1).

Wszystkie żetony obrony należy usunąć podczas kroku Rozpatrywania warunków statusowych fazy Reorganizacji.

NOWY TEREN

W **Strażnikach Północy** wprowadzono dwa nowe rodzaje terenu, które można wykorzystać w **Bitwach Westeros**: mokradła i budynki zajmujące wiele pól.



MOKRADŁA

Teren blokujący: Nie

Ruch: Wkraczające na to pole, jednostki muszą się zatrzymać. Zamiast normalnego ruchu, jednostki na polu mokradeł mogą się poruszyć tylko o jedno pole lub zaatakować.

Walka: Jednostki znajdujące się na polu mokradeł tracą słowo-klucz **męstwo**.

Jednostki dystansowe atakujące jednostki na polu mokradeł otrzymują jedną dodatkową kość ataku.

Pożar: Brak.

Specjalne zasady: Brak.

BUDYNKI ZAJMUJĄCE WIELE PÓŁ

Niektóre budynki przedstawia teraz więcej niż jeden żeton pola. Zazwyczaj będą to znaczące budowle, a nie typowe zabudowania. Specjalne zasady, jakimi rządzą się takie budynki, znajdują się w odpowiednich planach bitew.

Jeśli nie podano żadnych dodatkowych informacji, poszczególne pola budynku zajmującego wiele pól traktuje się jak odrębne pola budynków.

KARTY GAMBITÓW (OPCJONALNE)



Karty Gambitów to opcjonalne karty, z których gracze mogą korzystać zamiast żetonu Impetu z gry podstawowej **BW**.

Gracze wspólnie decydują o korzystaniu z tych kart; jeśli jeden z nich się nie zgodzi, karty nie mogą być użyte.

Karty Gambitów zapewniają zdolności, z których może skorzystać gracz posiadający Impet, kosztem przekazania Impetu przeciwnikowi.

Przed bitwą lub potyczką każdy z graczy wybiera jedną kartę Gambitu swojego Rodu. Gracz będzie korzystał z tej karty podczas rozgrywki. Każdy z graczy umieszcza swoją kartę przed sobą koszulką do góry (zakrytą). Kiedy ustala się Impet, gracz, który powinien wziąć żeton Impetu, odkrywa swoją kartę Gambitu (zamiast brać żeton Impetu). Jeśli gracz korzysta z kart Gambitów, żeton Impetu nie będzie potrzebny – należy go odłożyć do pudełka.

Jeśli zaistnieje remis, co do przewagi, wygrywa go gracz posiadający odkrytą kartę Gambitu.

Podczas gry gracz z odkrytą kartą Gambitu może skorzystać z opisanej na niej zdolności. Jeśli to zrobi, natychmiast zakrywa swoją kartę (tak jak wskazuje to tekst karty). Następnie jego przeciwnik odkrywa własną kartę Gambitu. Impet przeszedł na stronę przeciwnika – teraz on będzie posiadał wszystkie związane z nim korzyści (wygrywał remis, co do przewagi, i mógł wykorzystać zdolność swojej karty Gambitu).

O NUMERACH PLANÓW BITEW

Aby łatwiej było korzystać z planów bitew, każdy z nich posiada jednostkowy numer. Ten numer znajduje się przed nazwą planu bitwy i wskazuje na miejsce w porządku wydanych planów bitew względem planów bitew z innych zestawów **BW**.

W tym zestawie znajdują się plany bitew o numerach 14, 15 i 16.

14. CENA Z FAIRMARKET



„Nasi dowódcy powoli sobie uświadamiają, że kiedy wróg nie posiada, trudno jest przeszkodzić mu w zdobyciu chociaż części z tego, czego pragnie. Możemy zebrać nasze siły w Fairmarket i upewnić się, że nie splądruje żywności i innych, potrzebnych mu zapasów, ale wtedy nasza kontrola nad mostem stanie się niemal iluzoryczna. Czy pozbawiając go bezpiecznego schronienia, ale pozwalając na szybką przeprawę przez rzekę, rzeczywiście tak dużo zyskujemy? Mimo wszystko, jeśli zbyttnio rozciągniemy nasze siły, wróg może zdobyć oba cele.”

—Rolland Mormont

Ród Lannisterów posiada żeton Impetu.

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który pod koniec 4 rundy kontroluje więcej celów.

Jeśli gracze zremisują, wygrywa gracz posiadający wyższe morale. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz posiadający żeton Impetu.

ELEMENTY GRY



GALBART
GLOVER
PAN
DEEPWOOD MOTTE



GREATJON
UMBER
GREATJON



x12



x14



x6



x8



ADDAM
MARBRAND
WOJOWNIK
ASHEMARKU



KEVAN
LANNISTER
ZAUFANY
KAPITAN



x8



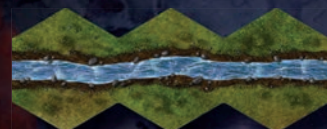
x8



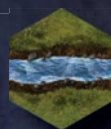
x8



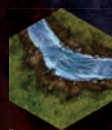
x11



x3



x6



x2



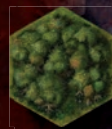
x1



x1



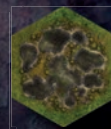
x6



x4



x4



x3



x3

4



3



4



3



11



11



11



11



15. PRZED KLĘCZĄCYM MĘŻCZYZNĄ



„Nasze zadanie nigdy nie należało do łatwych, teraz stało się jeszcze trudniejsze. Gospoda „Pod Klęczącym Mężczyzną” fortecą nie jest, ale służyła naszym wrogom, jako baza zaopatrzeniowa. Nie poddaliśmy się bez walki. Teraz jednak – całkiem niespodziewanie – dostrzegliśmy jeźdźców, którzy pędzą na południe, ostrzec swoich braci. Uknuli jakiś plan, a my musimy go przejrzyć. Mam jedynie nadzieję, że tym planem nie jest złapać nas w pułapkę w gospodzie „Pod Klęczącym Mężczyzną”

—Rolland Mormont

Ród Starków posiada żeton Impetu.

Wezwanie wsparcia – Dwa znaczniki kontroli Lannisterów wskazują na drogi do głównych sił Lannisterów. Tych żetonów nigdy nie można zamienić w znaczniki kontroli Starków. Jednostki Lannisterów mogą opuścić planszę, „poruszając się” z pola, na którym znajduje się taki znacznik, o dodatkowe pole. Taką jednostkę usuwa się z pola bitwy.

Okupacja gospody – Jeśli pod koniec każdej fazy Dowództwa gracz Lannisterów posiada w gospodzie „Pod Klęczącym Mężczyzną” więcej jednostek od gracza Starków, umieszcza na swoim obszarze gry jeden żeton strategii. Liczba żetonów strategii na obszarze gry Lannistera wskazuje, ile rund wojska Lannisterów kontrolowały gospodę.

LANNISTEROWIE

Gracz Lannisterów wygrywa, jeśli osiągnie jeden z dwóch warunków zwycięstwa:

1) Gracz Lannisterów opuści pole bitwy dwoma jednostkami, tak jak opisano to w akapicie „Wezwanie wsparcia” powyżej.

LUB

1) Gracz Lannisterów będzie kontrolował gospodę „Pod Klęczącym Mężczyzną” przez 3 z 5 rund, tak jak opisano to w akapicie „Okupacja gospody” powyżej.

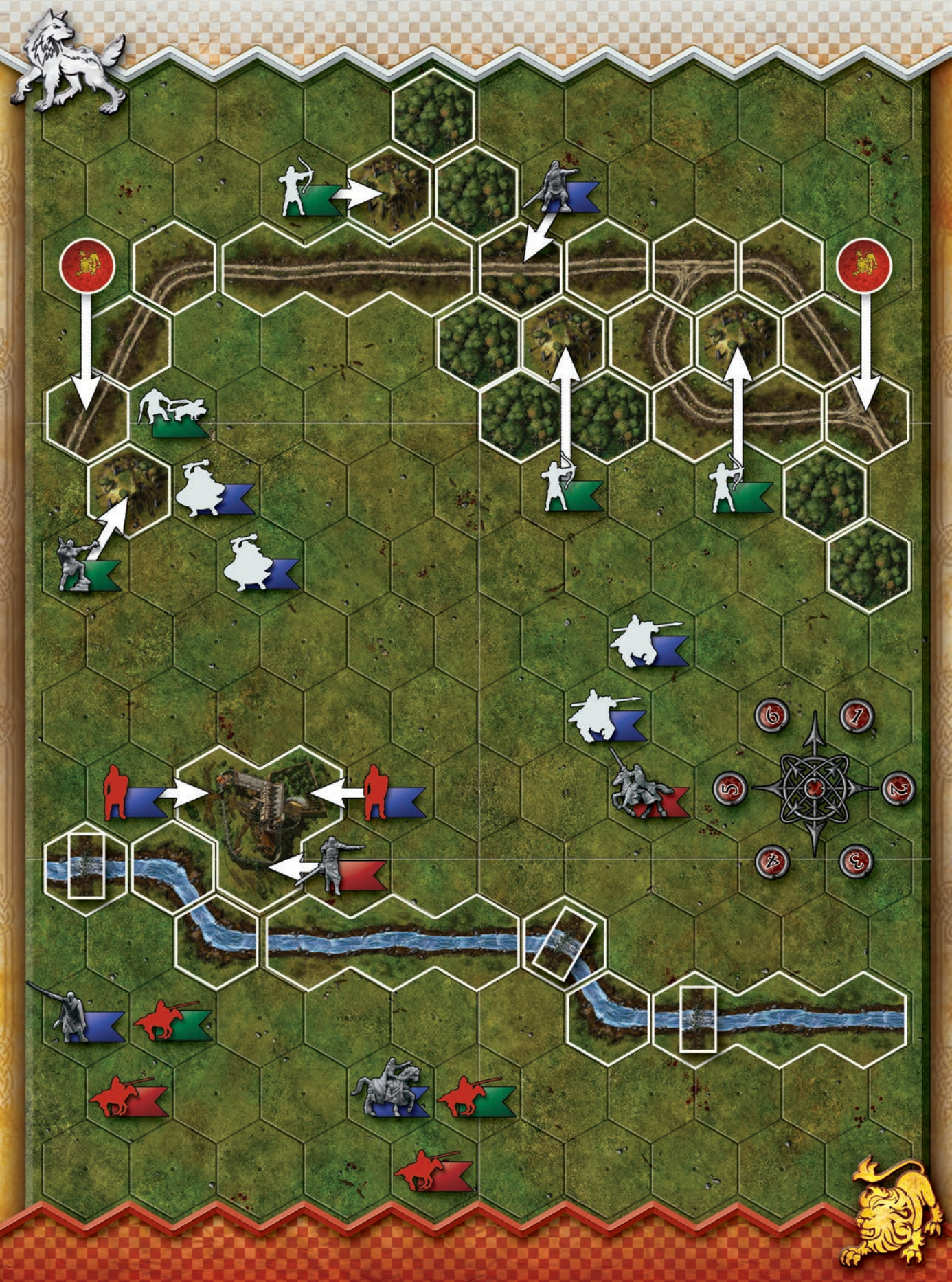
STARKOWIE

Gracz Starków wygrywa, jeśli do końca 5 rundy gracz Lannisterów nie jest w stanie wypełnić swoich warunków zwycięstwa.



ELEMENTY GRY







„Jak zawsze, naszym największym wrogiem jest czas. Bowiem na zbyt długo ugrzęźliśmy w drobnych potyczkach, zbyt długo wymienialiśmy się błahymi zwycięstwami z wrogiem. Teraz się przegrupowali i skupili na jednym i tylko jednym – zepchnięciu nas w górę Królewskiego Traktu i zakorkowaniu nas na Północy.

Czas zasadzek i najazdów się skończył. Musimy się nieźle okopać, wróg śpieszy bowiem, aby uderzyć w nas całą swoją siłą. Tutaj, na rozdrożach.”

–Rolland Mormont

Ród Starków posiada żeton Impetu.

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który pod koniec 5 rundy posiada więcej punktów zwycięstwa. PZ są przyznawane za:

1 PZ za każdą wyeliminowaną jednostkę przeciwnika (natychmiast)

1 PZ za każdy kontrolowany cel (pod koniec gry)

Gracz Lannisterów otrzymuje 1 dodatkowy PZ, jeśli pod koniec gry kontroluje cel w budynku (pod koniec gry)

Jeśli gracze zremisują, wygrywa gracz posiadający wyższe morale.

Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz posiadający żeton Impetu.

5



4



5



4



ELEMENTY GRY



RODRIK CASSEL
KASZTELAN
WINTERFELL



GALBART GLOVER
PAN
DEEPWOOD MOTTE



ROBB STARK
MŁODY WILK



x8



x6



x6



x8



x14



x2



x8



ADDAM MARBRAND
WOJOWNIK
ASHEMARKU



KEVAN LANNISTER
ZAUFANY
KAPITAN



TYWIN LANNISTER
LORD
CASTERLY ROCK



x12



x13



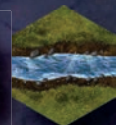
x8



x15



x3



x5



x5



x1



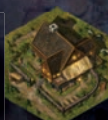
x2



x4



x4



x1



x5



x4



x4



x3



OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie gry: Robert A. Kouba

Zainspirowana klasyczną grą stworzoną przez Richarda Borga

Producent: Jason Walden

Redakcja: Mark O'Connor i Mark Pollard

Opracowanie graficzne: Andrew Navaro i Michael Silsby

Okładka: Tomasz Jędruszek

Plansza: Henning Ludvigsen

Nowe grafiki kart: Nacho Molina

Pozostałe grafiki: plastycy *Gry o Tron: Gry Karcianej*

Opracowanie figurek: Andrew Olson

Fotografie figurek: Jason Beaudoin i Keith Hurley

Dodatkowy tekst fabularny: Tim Uren

Testerzy: Grupa testerów „Lurkers in the Valley” (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff i Vernon Wester), Christopher „Tarnis Phoenix” Seefeld, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Touyee Yang i Jamie Zephyr

Koordynator artystyczny: Zoë Robinson

Kierownik produkcji: Gabe Laulunen

Główny projektant FFG: Corey Konieczka

Główny producent FFG: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta 2012

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez szczególnej pisemnej zgody. *Pieśń Lodu i Ognia* ©2010, wykorzystywana na licencji. *Bitwy Westerów*, *Strażnicy Północy*, *BattleLore*, logo BattleLore, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply oraz logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się w 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1905. Zachowaj te informacje.

Zachęcamy do odwiedzenia naszej strony internetowej:

WWW.GALAKTA.PL



Twoje figurki powinny pasować do załączonych podstawek, tak jak pokazano to poniżej. Należy mieć na uwadze, że w związku z normalnymi fabrycznymi wahaniami proporcji, figurki mogą nie być ściśle dopasowane do swoich podstawek. Można temu zaradzić, nakładając na spód figurki odrobinę kleju tuż przed wsunięciem jej w podstawkę

