

WARHAMMER

# DISKWARERS



ZASADY GRY

## WPROWADZENIE

Witaj w Starym Świecie, miejscu rozdartym wojnami i żądzą potęgi. Siły Zniszczenia próbują utopić wszystkie cywilizowane rasy w morzu ognia i krwi. Na ich czele stoją podstępni słudzy Chaosu, wyjący z dalekiej Północy, i brutalne hordy Orków, czające się na skraju każdego królestwa, dokonujące rabunków tylko dla zaspokojenia własnego kaprysu. Siły Porządku tworzą niepewny sojusz w obronie cywilizacji. Bronią ich ogromne armie i potężna artyleria Imperium oraz królestwo Elfów Wysokiego Rodu, władających starożytną magią. W każdym zakątku świata armie nieubłaganie maszerują do boju, prowadzone przez mocarnych bohaterów walczących w obronie swoich ojczyzn, dla chwały mrocznych bogów lub po prostu szerzących wojnę.

### Złota zasada

Jeśli specjalna zdolność karty lub dysku stoi w sprzeczności z zasadami zawartymi w instrukcji, specjalna zdolność zawsze ma pierwszeństwo.

## CZYM JEST DISKWARS?

*Warhammer: Diskwars* to ekscytująca, dynamiczna gra, której zasad łatwo się nauczyć, jednak osiągnięcie poziomu mistrzowskiego wymaga odrobiny wprawy. Gracze dowodzą w niej armiami bohaterów i jednostek ze świata Warhammera, które reprezentowane są przez dyski. Podczas rozgrywki gracze aktywują dyski aby je poruszać i atakować, siejąc zniszczenie na polu bitwy.

W *Warhammer: Diskwars* gracze nie używają linijki do mierzenia zasięgu ruchu bohaterów i jednostek. Zamiast tego, poruszają dyski poprzez obracanie ich przez krawędź. Jeśli dysk zostanie obrócony w taki sposób, że zakryje inny, przyspila dysk znajdujący się poniżej. Przyszpilanie jest kluczowym elementem rozgrywki: dyski, które na siebie nachodzą walczą ze sobą na koniec każdej rundy. Gracz może zwyciężyć poprzez zniszczenie wszystkich wrogich armii lub poprzez wypełnienie celu.

Gracze mogą modyfikować zarówno swoje armie jak i pole bitwy, dlatego każda bitwa będzie inna niż wszystkie!

# ELEMENTY



38 MAŁYCH DYSKÓW



16 ŚREDNICH DYSKÓW



8 DUŻYCH DYSKÓW



4 ZNACZNIKI INICJATYWY



1 KOŚĆ  
SZEŚCIOCIENNA (K6)



3 KOŚCI BITEWNE



10 ZNACZNIKÓW  
RAN



45 ZNACZNIKÓW  
AKTYWACJI



7 ZNACZNIKÓW  
WZMOCNIENIA



22 ZNACZNIKI  
OBRAŹEN



4 ZNACZNIKI  
ZDOLNOŚCI  
BITEWNYCH



4 NAROŻNIKI  
POLA BITWY



12 KART  
ROZSTAWIENIA



5 KART TERENU



5 KART SCENARIUSZA

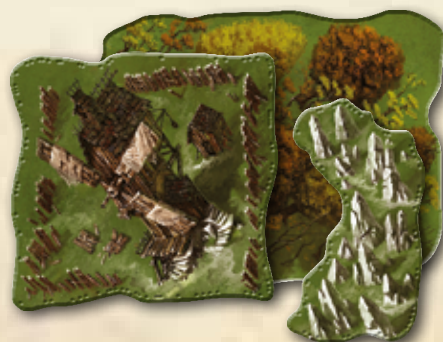


1 KARTA SPECJALNEGO  
SCENARIUSZA



24 KARTY  
DOWODZENIA

1 LINIJKA  
ZASIĘGU



5 DWUSTRONNYCH  
ZNACZNIKÓW TERENU

## Powierzchnia gry

Sugeruje się, aby powierzchnia gry była pokryta tkaniną, filcem lub innym, podobnym materiałem. Na takiej powierzchni występuje tarcie, które zapobiega przypadkowym przesunięciom dysków podczas obracania.

## PIERWSZA ROZGRYWKA

Gracze, którzy dopiero zaczynają przygodę z *Warhammer: Diskwars* powinni w pierwszej kolejności rozegrać scenariusz wprowadzający. Został on zaprojektowany w taki sposób, aby wprowadzić dwóch graczy we wszystkie kluczowe elementy rozgrywki. Po zapoznaniu się z nim gracze będą gotowi aby walczyć większymi armiami i budować zróżnicowane pola bitew. W celu rozegrania standardowej partii należy stosować się do zasad przygotowania gry opisanych na stronie 12. Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż dwóch graczy, należy stosować się również do zasad rozgrywki wieloosobowej na stronie 15. Zasady i objaśnienia wykorzystywane jedynie w scenariuszu wprowadzającym zostały oznaczone symbolem \*.

## \* PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA WPROWADZAJĄCEGO

Aby rozegrać scenariusz wprowadzający, należy wykonać następujące kroki:

**1. Wybór armii.** Każdy z graczy wybiera jedną z armii: podstawową armię Imperium (☠️) lub Orków (👹). Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, należy rozdzielić je pomiędzy graczy w sposób losowy. Każda armia składa się z 9 dysków i 4 kart dowodzenia, zgodnie z tym co wyszczególniono poniżej. Niniejsze armie nie podlegają zwykłym zasadom modyfikacji i zostały przeznaczone tylko do rozgrywki w scenariusz wprowadzający.

### DYSKI ORKÓW

- 1 Grom Brzuch
- 2 Uczniże Chopaki
- 1 Chopaki na knurach
- 3 Orcze Chopaki
- 1 Szaman Kamiennych Kłuf
- 1 Wilczy jeźdźcy

### KARTY DOWODZENIA ORKÓW

Podejście, Gorliwi żołnierze, Przynęta, Waaagh!

### DYSKI IMPERIUM

- 1 Karl Franz
- 1 Czarodziej z Jasnego Zakonu
- 2 Hochlandzcy rajtarzy
- 3 Marienburscy fecht mistrzowie
- 2 Reiklandzcy kusznicy

### KARTY DOWODZENIA IMPERIUM

Uwięzienie, Błogosławieństwo Myrmidii, Odepchnięcie, Zbiórka

**2. Przygotowanie pola bitwy.** *Warhammer: Diskwars* nie jest rozgrywany na planszy. Zamiast tego gracze odmierzą na płaskiej powierzchni obszar 90x90 cm, stanowiący pole bitwy. Znajdująca się w grze linijka ma 30 cm długości i może zostać wykorzystana do ustalenia wymiarów pola bitwy. Rogi wyznaczonego obszaru należy oznaczyć czterema narożnikami pola bitwy.

**3. Przygotowanie puli znaczników.** Gracze tworzą pulę rozdzielając i umieszczając w pobliżu pola bitwy znaczniki aktywacji, obrażeń, wzmocnienia, inicjatywy i ran.

**4. Ustalenie inicjatywy.** Każdy z graczy rzuca kością sześciocenną (k6), a gracz z najwyższym wynikiem otrzymuje duży znacznik inicjatywy. W przypadku remisu należy powtarzać rzuty do czasu aż gracze uzyskają różne wyniki. Gracz posiadający duży znacznik inicjatywy jest pierwszym graczem.

**5. Wybór stron i utworzenie stref rozstawienia.** Gracze wybierają przeciwległe strony pola bitwy i dobierają po trzy karty rozstawienia, tekstem do dołu. Każdy z graczy umieszcza karty rozstawienia jedna obok drugiej, przy swojej krawędzi pola bitwy, możliwie najbliżej jej środka. W ten sposób powstają STREFY ROZSTAWIENIA.



DUŻY  
ZNACZNIK  
INICJATYWY



KARTA  
ROZSTAWIENIA

WARTOŚĆ ROZSTAWIENIA

## Przyszpilanie

Przyszpilanie występuje, kiedy dysk znajdzie się na innym dysku. Dysk znajdujący się na górze PRZYSZPILA ten poniżej, który jest wówczas PRZYSZPILONY. Jednakże, jeśli dysk znajduje się pomiędzy dwoma dyskami, to wierzchni dysk nie przyszpila dysku na spodzie, jedynie środkowy przyszpila spodni dysk.

**Przykład:** Dwa dyski tworzą stos na trzecim. Dysk A jest przyszpilony przez dysk B, który jest przyszpilony przez dysk C. Jednakże dysk C nie przyszpila dysku A, ponieważ pomiędzy nimi znajduje się dysk B.



**6. Rozstawienie dysków.** Poczynając od pierwszego gracza, każdy gracz umieszcza wszystkie 9 swoich dysków w taki sposób, aby w całości znalazły się w granicach jego strefy rozstawienia. Strefa rozstawienia rozciąga się od krawędzi pola bitwy na długość średniego zasięgu na linii zasięgu. Rozstawiane dyski mogą być układane jeden na drugim.

Gracze są już gotowi do gry.



**Przykład:** To rozstawienie jest nieprawidłowe. Dysk 1 znajduje się dalej niż średni zasięg mierzony od krawędzi pola bitwy. Dysk 2 nie znajduje się na polu bitwy, a dysk trzeci wystaje poza granice strefy rozstawienia.



## Zasięg

Ataki dystansowe i inne specjalne zdolności mają określony maksymalny zasięg. W grze występują cztery rodzaje zasięgu: BLISKI, ŚREDNI, DALEKI i OBLEŹNICZY.

Bliski, średni i daleki zasięg zostały oznaczone na odpowiednich fragmentach linijki zasięgu. Gracz może mierzyć zasięg w dowolnym momencie, i należy zawsze mierzyć go od krawędzi linijki z bliskim zasięgiem (patrz „Wykonywanie ataku dystansowego” na stronie 11).

Zasięg obłeźniczy to dystans większy niż daleki zasięg (pełna długość linijki).

**Przykład:** To jest poprawne rozstawienie. Dysk 1 znajduje się już w odległości średniego zasięgu od krawędzi, dysk 2 znajduje się na polu bitwy, a dysk 3 mieści się w granicach strefy rozstawienia.

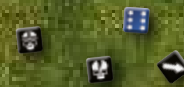


# PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA WPROWADZAJĄCEGO



Ręka dowodzenia

Strefa rozstawienia



Pula znaczników



Znacznik inicjatywy



Strefa rozstawienia

Ręka dowodzenia



Linijka zasięgu

# ROZGRYWKA

Ta część zawiera opis podstawowych zasad gry *Warhammer: Diskwars*. Runda gry dzieli się na 3 fazy:

1. Faza aktywacji
2. Faza walki wręcz
3. Faza zakończenia

## Faza aktywacji

Podczas fazy aktywacji, gracze zagrywają karty dowodzenia aby aktywować dyski. Faza aktywacji dzieli się na 3 kroki:

1. Wybór kart dowodzenia
2. Rozpatrzenie kart dowodzenia
3. Odrzucenie kart dowodzenia

Gracze **powtarzają** kroki fazy aktywacji do momentu, aż wszystkie dyski na polu bitwy zostaną aktywowane lub przyszpilone, albo gdy żaden gracz nie będzie miał już kart dowodzenia, które mógłby zagrać. Kiedy ten warunek zostanie spełniony, po zakończeniu kroku 3, należy przejść do fazy walki wręcz.

### 1. WYBÓR KART DOWODZENIA

Każdy z graczy wybiera w tajemnicy jedną kartę dowodzenia ze swojej ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą. Po tym, jak każdy z graczy wybierze kartę, wszyscy jednocześnie je odkrywają.

### 2. ROZPATRZENIE KART DOWODZENIA

Każda karta dowodzenia posiada STRATEGIĘ, którą gracze wykorzystują aby ustalić kolejność w jakiej będą rozpatrywać odkryte karty dowodzenia. W grze występują cztery strategie ŚMIAŁA, PEWNA, PRZEBIEGŁA i POWOLNA.

Gracze rozpatrują śmiałe karty przed pewnymi, pewne przed przebiegłymi i przebiegłe przed śmiałymi. Powolne karty są rozpatrywane jako ostatnie.



Jeśli gracze odsłonią karty z tą samą strategią, jako pierwszy swoją kartę rozpatruje pierwszy gracz.

**Przykład:** Janek odsłania śmiałą kartę dowodzenia „Szturm”. Kasia odsłania przebiegłą kartę „Uwięzienie”. W związku z tym, że przebiegłe karty są rozpatrywane przed śmiałymi, Kasia rozpatrzy swoją kartę jako pierwsza, aktywując trzy dyski.

Każda karta aktywacji posiada również wartość aktywacji.

Kiedy przychodzi kolej gracza na rozpatrzenie karty dowodzenia, musi aktywować dyski

w liczbie zgodnej z wartością aktywacji przedstawioną na wybranej karcie.

WARTOŚĆ  
AKTYWACJI



## Zdolności kart dowodzenia

Większość kart dowodzenia posiada specjalną zdolność. Zdolności dostępne na kartach dowodzenia dzielą się na dwa rodzaje: ZDOLNOŚCI PASYWNE i ZDOLNOŚCI BITEWNE.

Efekt zdolności pasywnej karty dowodzenia działa do momentu odrzucenia tej karty dowodzenia.

ZDOLNOŚĆ  
PASYWNA

Każdy dysk aktywowany przy pomocy tej karty otrzymuje 1A

\* „Waaagh!” posiada pasywną zdolność specjalną, która daje wszystkim dyskom Orków (♠) aktywowanym tą kartą dowodzenia słowo kluczowe Bezlitosny (patrz „Zdolności dysków” na stronie 9).

\* „Błogosławieństwo Myrmidii” posiada pasywną zdolność specjalną, która daje jednemu dyskowi Imperium (♠) aktywowanemu tą kartą dowodzenia dodatkowe 2 punkty ruchu (♠).

W przeciwieństwie do zdolności pasywnych, zdolności bitwne są wykorzystywane przez określone dyski. Dyski, które mogą użyć zdolności bitwnej są wyszczególnione

ZDOLNOŚĆ  
BITEWNA

Bohater: Wzmocnij wybrany dysk w średnim zasięgu. Każdego dnia, a nie wyłącznie w...

na karcie kursywą. Zdolność bitwne jest opcjonalna i może być użyta tylko raz, przed lub po wykorzystaniu karty do aktywowania dysku. Gracze muszą brać pod uwagę wszelkie ograniczenia zasięgu zdolności bitwnej, mierząc je od dysku używającego zdolności (patrz „Wykonywanie ataku dystansowego” na stronie 11). Dyski korzystające ze zdolności bitwnej nie muszą zostać aktywowane aby z niej skorzystać i mogą jej użyć nawet kiedy są przyszpilone.

\* Każdy z graczy posiada kartę ze zdolnością pozwalającą wzmocnić dysk (patrz następna strona) w średnim zasięgu od BOHATERA (Karl Franz i Grom Brzuch).

## AKTYWOWANIE DYSKÓW

Kiedy gracz aktywuje dyski, może aktywować dowolne ze swoich dysków, które nie były jeszcze aktywowane ani nie są przyszpilone. Dysk ze znacznikiem aktywacji (⊕) uznaje się za AKTYWOWANY.



PRZYSZPILONY DYSK



AKTYWOWANY DYSK

Kiedy gracz aktywuje dysk, musi nim wykonać jedną z poniższych akcji:

- Ruch.
- Rozpatrzenie zdolności skupienia.
- Wykonanie ataku dystansowego.
- Spasowanie.

Po tym jak dysk wykona akcję, gracz umieszcza na nim znacznik aktywacji, oznaczając w ten sposób, że dysk był aktywowany.

**Ruch.** Aktywujący gracz obraca wybrany dysk maksymalnie tyle razy, ile wynosi jego wartość ruchu. Dysk musi zakończyć ruch jeśli przyszpilił wrogi dysk.

RUCH



TRZY OBROTY



**Rozpatrzenie zdolności skupienia.** Niektóre dyski posiadają ZDOLNOŚĆ SKUPIENIA, oznaczoną symbolem ⚙. Każda zdolność skupienia jest unikatowa. Rozpatrując zdolność skupienia należy stosować się do opisu wydrukowanego na aktywowanym dysku.

ZDOLNOŚĆ  
SKUPIENIA



**Wykonanie ataku dystansowego.** Niektóre dyski posiadają ATAK DYSTANSOWY, oznaczony symbolem ▶. Wykonując atak dystansowy gracz rzucają kośćmi przeciwko innemu, wybranemu celowi (patrz „Wykonywanie ataku dystansowego” na stronie 11).

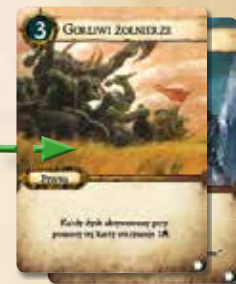
ATAK  
DYSTANSOWY



**Spasowanie.** Aktywowany dysk nic nie robi.

### 3. ODRZUCENIE KART DOWODZENIA

Każdy z graczy odrzuca właśnie rozpatrzoną kartę dowodzenia i umieszcza ją odkrytą na swoim stosie odrzuconych kart dowodzenia. Następnie gracze przechodzą do kroku wyboru kart aktywacji, pod warunkiem, że wszystkie dyski nie zostały już aktywowane lub są przyszpilone.



STOS ODRZUCONYCH  
KART DOWODZENIA

## Wzmacnianie dysków

Podczas rozpatrywania specjalnej zdolności, która wzmacnia dysk, gracz umieszcza na danym dysku znacznik wzmocnienia (👑). Dopóki na dysku znajduje się znacznik wzmocnienia, dysk otrzymuje premię 1 do siły ataku (⚔), 1 do siły kontrataku (🛡) i 1 do wytrzymałości (🔥). Gracz nie może wzmocnić dysku, na którym już znajduje się znacznik wzmocnienia.



ZNACZNIK  
WZMOCNIENIA



## ZDOLNOŚCI DYSKÓW

**SŁOWA KLUCZOWE** to specjalne zdolności oznaczone w ramce tekstowej dysku pogrubioną czcionką. Kompletny opis wszystkich słów kluczowych znajduje się na stronie 21, w sekcji „Zdolności dysków”.

**CECHY** to opisy oznaczone w ramce tekstowej dysku kursywą. W przeciwieństwie do słów kluczowych, cechy nie mają specjalnych zdolności, natomiast odnoszą się do nich niektóre zdolności.



\* Kilka dysków w scenariuszu wprowadzającym posiada specjalne zdolności związane ze słowami kluczowymi:

**Bezlitosny.** Ten dysk nie musi przerywać ruchu kiedy podczas ruchu pierwszy raz przyspila wrogi dysk.

**Latanie.** Ten dysk nie musi przerywać ruchu jeśli podczas ruchu przyspili wrogi dysk.

**Magia X.** Ten dysk może zostać aktywowany aby zadać X obrażeń wrogiemu dyskowi w średnim zasięgu.

**Mobilny.** Wykorzystując akcję ruchu ten dysk może dodatkowo użyć ataku dystansowego lub zdolności skupienia.

**Uderzenie X.** Ten dysk zadaje X obrażeń innemu dyskowi kiedy go przyspila, włączając w to sojusznicze dyski. Dyski ze słowem kluczowym latanie zadają obrażenia tylko po ostatnim obrocie.

**Zwiad.** Ten dysk może wykonać akcję ruchu przed rozpoczęciem pierwszej rundy gry, po tym jak dyski obu graczy zostaną rozstawione. Po wykonaniu tego ruchu nie otrzymuje znacznika aktywacji.

\* Niektóre dyski wykorzystywane w scenariuszu wprowadzającym posiadają także inne zdolności specjalne, opisane w ich ramkach tekstowych:

- Czarodziej z Jasnego Zakonu otrzymuje 1 obrażenie kiedy korzysta ze słowa kluczowego magia.
- Szaman Kamiennych Kłuf zadaje więcej obrażeń mistycznych za każdy dysk orków znajdujący się w pobliżu, wliczając jego samego.
- Karl Franz może użyć swojej zdolności skupienia aby przenieść znaczniki aktywacji z sojuszniczych dysków na inne sojusznicze dyski.

## Faza walki wręcz

Podczas fazy walki wręcz gracze rozstrzygają każde starcie. Starcie tworzy się za każdym razem, kiedy dysk przyspila wrogi dysk. Pierwszy gracz wybiera kolejność w jakiej rozpatrywane są starcia.

Po tym jak gracze rozstrzygną wszystkie starcia, należy przejść do fazy zakończenia.

## ROZSTRZYGANIE STARCIA

W większości starć biorą udział dwa dyski: atakujący i obrońca. Dysk przyspilający drugi jest atakującym, a dysk przyspilony - obrońcą. Dyski atakują i bronią się równocześnie: atakujący zadaje obrońcy obrażenia w liczbie równej jego sile ataku, a broniący się zadaje atakującemu obrażenia w liczbie równej jego sile kontrataku.

**Przykład:** *Orcze Chopaki przyspilały dysk Marienburskich fехmistrzów. Podczas rozstrzygania starcia Orcze Chopaki zadają 5 obrażeń Fехmistrzom a ci zadają 3 obrażenia Orczym Chopakom.*



Kiedy dysk otrzymuje obrażenia, należy umieścić na nim znaczniki obrażeń (♣) w ilości równej liczbie otrzymanych obrażeń. Jeśli w dowolnym momencie na dysku znajdują się obrażenia w liczbie większej lub równej wartości wytrzymałości (♣) dysku, otrzymuje on **RANĘ** (♣), jest natychmiast usuwany z pola bitwy i umieszczany w **STOSIE OFIAR** gracza. Każdy z graczy powinien wybrać miejsce w pobliżu pola bitwy gdzie znajdzie się jego stos ofiar.

W niektórych starciach udział bierze wielu atakujących i obrońców. Każdy dysk może zadać obrażenia tylko jednemu wrogowi w starciu. Jeśli jest to konieczne, każdy z graczy wybiera, którym dyskowi przeciwnika jego dyski zadadzą obrażenia, rozpoczynając od atakujących dysków.



**Przykład:** Karl Franz przyszpila zarówno Uczniycznych Chopaków jak i Orczych Chopaków. Podczas rozstrzygnięcia tego starcia grający Imperium decyduje, że Karl Franz zadaje 5 obrażeń w walce wręcz Orczym Chopakom, ponieważ nie może w pojedynczym starciu zadać obrażeń więcej niż jednemu dyskowi. Zarówno Uczniyczne Chopaki jak i Orcze Chopaki zadają obrażenia Karlowi Franzowi, zadając ich łącznie 6.



Wytrzymałość Orczych Chopaków wynosi tylko 4, dlatego otrzymują oni ranę, a dysk zostaje usunięty z gry. Karl Franz posiada wytrzymałość 5, więc również otrzymuje ranę. Jednak nie zostaje usunięty z pola bitwy, ponieważ to jego pierwsza rana, a jego kondycja wynosi 1.



## ROZPATRYWANIE ZWARCIA

Jeśli dysk jest przyszpilony przez wrogi dysk i jednocześnie przyszpila inny wrogi dysk, wówczas jest **OTOCZONY**, ponieważ bierze udział w różnych starciach jako atakujący i obrońca.

**ZWARCIE** występuje, kiedy kilka starc nadchodzi na siebie, co skutkuje tym, że jeden z dysków zostaje otoczony.

Zwarcie należy rozpatrywać po jednym starciu na raz, rozpoczynając od przyszpilonych dysków znajdujących się najwyżej (tego, w którym otoczony dysk jest obrońcą).



OTOCZONY DYSK

## Kondycja i rany

Dysk posiadający kondycję może otrzymać kilka ran zanim zostanie usunięty z planszy jako ofiara.



KONDYCJA



ZNACZNIK RANY

Kiedy dysk posiadający kondycję otrzymuje ranę, zostaje usunięty z planszy jako ofiara tylko wówczas, jeśli posiada już znaczniki ran w liczbie równej wartości jego kondycji. W innym wypadku należy usunąć z niego wszystkie znaczniki obrażeń i zastąpić je znacznikiem rany.

Podczas rozpatrywania zwania może wystąpić sytuacja, w której konieczne będzie poruszenie dysku aby odczytać zawarte na nim informacje lub by usunąć przyszpilony dysk z gry jako ofiarę. Aby zachować ułożenie przyszpilającego dysku gracz, który go kontroluje powinien usunąć z niego wszystkie znaczniki i unieść go do góry, starając się odłożyć go możliwie najbliżej jego wyjściowej pozycji, po odczytaniu wcześniej zakrytych informacji lub usunięciu innego dysku z gry.

Przykład rozstrzygnięcia zwania znajduje się w sekcji „Zwarcie” na stronie 20.

## Faza zakończenia

Podczas fazy zakończenia każdy z graczy usuwa ze swoich dysków wszystkie znaczniki za wyjątkiem znaczników ran. Następnie każdy z graczy bierze wszystkie karty dowodzenia ze stosu kart odrzuconych z powrotem na rękę.

Po zakończeniu tej fazy runda dobiega końca i rozpoczyna się kolejna, chyba, że gra się zakończyła (patrz „Zwycięstwo” na stronie 11).

## Obrażenia fizyczne i mistyczne

W grze występują dwa typy obrażeń: fizyczne (☠) i mistyczne (☘). Oba powodują umieszczenie na dyskach znaczników obrażeń, ale niektóre dyski mogą być niewrażliwe lub odporne na konkretny rodzaj obrażeń (patrz „Zdolności dysków” na stronie 21).

Obrażenia zadawane w walce wręcz to obrażenia fizyczne.

## WYKONYWANIE ATAKU DYSTANSOWEGO

Kiedy gracz aktywuje dysk z symbolem ►, może użyć tego dysku aby wykonać atak dystansowy przeciwko innemu dyskowi. Dysk będący celem musi znajdować się w maksymalnym zasięgu wskazanym w opisie ataku.



Kiedy atak dystansowy albo specjalna zdolność ma określony zasięg, gracz musi zmierzyć zasięg korzystając z linijki zasięgu. Aby to zrobić, gracze odmierzają odległość od powierzchni dysku korzystającego z ataku dystansowego lub zdolności do powierzchni innego dysku. Punkt, w którym linijka zasięgu dotyka drugiego dysku określa zasięg pomiędzy dyskami. Jeśli zmierzony zasięg mieści się w maksymalnym zasięgu dysku, który atakuje dystansowo lub używa zdolności, wówczas dysk będący celem znajduje się w zasięgu. Po tym jak zasięg zostanie ustalony, atakujący gracz rzuca kośćmi bitewnymi (■) w liczbie równej wartości pocisku ataku dystansowego.

### KOŚCI BITEWNE



Gracze rozpatrują wyniki na kościach bitewnych w sposób opisany poniżej:

- **ROZRZUT (↯)**: Należy ponowić rzut tą kością ataku, jednak tym razem jest on wykonywany przeciwko dyskowi znajdującemu się najbliższym celu w bliskim zasięgu, jeśli to możliwe. Należy zignorować wszystkie wyniki rozrzutu, wszystkie pozostałe wyniki są rozpatrywane normalnie. Przykład rozpatrywania rozrzutu znajduje się na stronie 20.
- **TRAFIENIE (☉)**: Zadaje celowi obrażenia określonego typu w liczbie równej sile ataku. **Należy zignorować ten wynik podczas wykonywania ataku o zasięgu obłężniczym.**
- **TRAFIENIE KRYTYCZNE (☼)**: Zadaje celowi obrażenia określonego typu w liczbie równej sile ataku. Jeśli atakowany dysk nie był aktywowany, należy na nim umieścić znacznik aktywacji.
- **PUDŁO (×)**: Brak efektu.
- **CHAOS (✱)**: Ten wynik nie ma żadnego efektu, chyba że atakujący dysk posiada zdolność, która go wykorzystuje.

Jeśli atak dystansowy posiada siłę „k6”, razem z kośćmi bitewnymi należy rzucić kością sześciocenną aby określić liczbę obrażeń zadawanych przez każde trafienie i trafienie krytyczne.

**Przykład:** Mateusz sprawdza zasięg umieszczając linijkę zasięgu na swoich Reiklandzkich kusznicach i ustawiając ją w kierunku Szamana Kamiennych Kluf. Szaman mieści się w średnim zasięgu, więc znajduje się w maksymalnym zasięgu Kuszniców. W związku z tym, że Szaman znajduje się w zasięgu, Mateusz aktywuje Kuszniców aby wykonać przeciwko niemu atak dystansowy.



Mateusz rzuca 3 kośćmi bitewnymi dla ataku Kuszniców. Wyrzucił ×, ☉ i ✱. Wyniki × i ✱ nie mają żadnego efektu, ale ☉ zadaje 3 obrażenia Szamanowi. Nie otrzymuje on rany, ponieważ jego wytrzymałość wynosi 4, ale oprócz znaczników obrażeń zostaje na nim umieszczony znacznik aktywacji.



## ZWYCIĘSTWO

Rozgrywka kończy się po pięciu rundach. Pod koniec ostatniej rundy, każdy z graczy umieszcza wszystkie dyski ze swojej rezerwy w swoim stosie ofiar. Następnie gracze otrzymują punkty zwycięstwa (PZ) zgodnie ze swoim celem. Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa wygrywa grę, a remisy rozstrzyga się wykorzystując kolejność inicjatywy.

\* W scenariuszu wprowadzającym obaj gracze mają ten sam cel i otrzymują 1 punkt zwycięstwa za każdy dysk w stosie przeciwnika. Jeśli w dowolnym momencie graczowi nie pozostały na polu bitwy żadne dyski, zostaje on natychmiast wyeliminowany z gry. Jeśli wszyscy gracze poza jednym zostaną wyeliminowani, ostatni gracz zostaje zwycięzcą.

### \* Do boju!

Jesteście gotowi do rozegrania scenariusza wprowadzającego. W razie potrzeby korzystajcie z sekcji objaśnień rozpoczynającej się na stronie 18. Zasady opisujące standardową rozgrywkę rozpoczynają się na następnej stronie.

## ZASADY ZAAWANSOWANE

Zasady w tej sekcji zapewniają większą głębię i zróżnicowanie rozgrywki niż scenariusz wprowadzający i pozwalają na jednoczesną rozgrywkę maksymalnie czterem graczom. Aby rozegrać standardową rozgrywkę w *Warhammer: Diskwars*, każdy z graczy musi posiadać armię (wraz z kartami dowodzenia) z liczbą regiméntów taką samą jak inni gracze (patrz „Modyfikowanie armii” na stronie 16). W przypadku krótszej rozgrywki każdy z graczy powinien posiadać po 2 regimenty, natomiast w przypadku dłuższej, bardziej epickiej rozgrywki po 3.

### STANDARDOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować standardową rozgrywkę, należy wykonać poniższe kroki:

**1. Przygotowanie pola bitwy.** *Warhammer: Diskwars* nie jest rozgrywany na planszy. Zamiast tego gracze odmierzą na płaskiej powierzchni obszar 90x90 cm, stanowiący pole bitwy. Znajdująca się w grze linijka ma 30 cm długości i może zostać wykorzystana do ustalenia wymiarów pola bitwy. Rogi wyznaczonego obszaru należy oznaczyć czterema narożnikami pola bitwy.

**2. Przygotowanie puli znaczników.** Gracze tworzą pulę rozdzielając i umieszczając w pobliżu pola bitwy znaczniki aktywacji, obrażeń, wzmocnienia, inicjatywy i ran.

**3. Przydzielenie krawędzi rozstawienia.** Każdy z graczy wybiera krawędź pola bitwy, przy której będzie rozstawiał jednostki. Podczas rozgrywki dwuosobowej gracze muszą wybrać przeciwległe krawędzie.

**4. Ustalenie inicjatywy.** Każdy z graczy rzuca k6 i dodaje do wyniku wszystkie niewydane punkty zaciągu. W przypadku remisu należy powtarzać rzuty do czasu aż gracze uzyskają różne wyniki. Gracz, który uzyskał najwyższy wynik przydziela znacznik inicjatywy każdemu z graczy. Znacznik inicjatywy „3” nie jest wykorzystywany w rozgrywce dwuosobowej, a „4” w dwu- i trzysobowej.

### Kolejność inicjatywy

KOLEJNOŚĆ INICJATYWY rozpoczyna się od gracza, który posiada duży znacznik inicjatywy (pierwszego gracza) i przechodzi kolejno na graczy ze znacznikami inicjatywy „2”, „3” i „4”. Gracz ostatni w kolejności inicjatywy to OSTATNI GRACZ. Aby rozpatrzyć efekt karty lub gry w ODWRÓCONEJ KOLEJNOŚCI INICJATYWY, gracze rozpoczynają jego rozpatrywanie od ostatniego gracza, a następnie rosnąco aż do pierwszego gracza.

**5. Wybór scenariusza i ustalenie celów.** Należy potasować wszystkie karty scenariusza. Ostatni gracz dobiera 2 karty scenariusza, wybiera jedną z nich i umieszcza odkrytą w pobliżu pola bitwy. Jest ona aktywną kartą scenariusza i jej ZDOLNOŚĆ SCENARIUSZA wpływa na rozgrywkę. Następnie należy potasować wszystkie karty scenariusza poza aktywną i rozdać po jednej zakrytej każdemu z graczy. W ten sposób każdy z graczy otrzymuje sekretne cel, który na koniec gry zapewni mu punkty zwycięstwa.

ZDOLNOŚĆ  
SCENARIUSZA

CEL

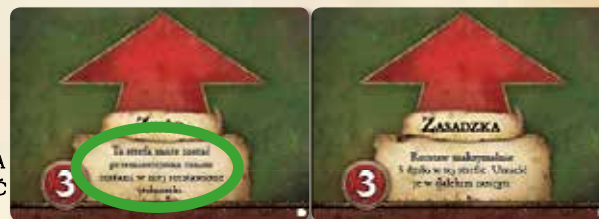


KARTA SCENARIUSZA

Należy zignorować cel przedstawiony na aktywnej karcie scenariusza i zdolności scenariusza wydrukowane na kartach rozdanych jako cele.

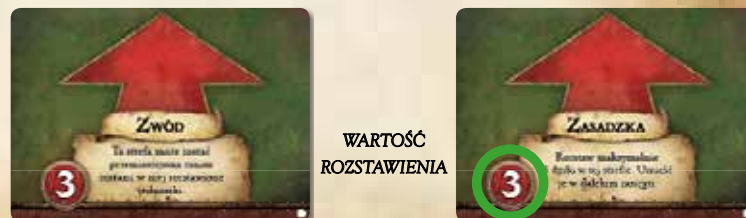
**6. Utworzenie stref rozstawienia.** Należy potasować wszystkie karty rozstawienia i ułożyć je w pobliżu pola bitwy, tekstem do góry, w liczbie równej łącznej ilości regiméntów wszystkich armii (przykładowo, w rozgrywce dwuosobowej z dwoma regiméntami na gracza należy przygotować 4 karty). W odwróconej kolejności inicjatywy gracze wykonują tury, w których wybierają karty, do momentu aż wszystkie zostaną wybrane. Kiedy gracz wybiera kartę rozstawienia, umieszcza ją przy swojej krawędzi pola bitwy dowolną stroną do góry (w przypadku rozgrywki trzy lub czterosobowej stosuje się więcej ograniczeń, patrz „Rozgrywka wielosobowa” na stronie 15). Jeśli gracz umieszcza kartę rozstawienia tak, że przylega do innej, tworzy w ten sposób jedną strefę rozstawienia. Wszelkie specjalne zdolności kart rozstawienia w tej samej strefie odnoszą się do całej tej strefy rozstawienia.

SPECJALNA  
ZDOLNOŚĆ



JEDNA STREFA ROZSTAWIENIA

WARTOŚĆ  
ROZSTAWIENIA



DWIE STREFY ROZSTAWIENIA

Jeśli karta rozstawienia jest umieszczana w odrębnym miejscu (nie przylega do innej karty), tworzy nową strefę rozstawienia. Gracz nie może umieszczać kart rozstawienia w taki sposób, aby na siebie nachodziły.

**7. Rozmieszczenie terenu.** Należy potasować wszystkie karty terenu i w pobliżu pola bitwy ułożyć odkryte 4 z nich. W odwróconej kolejności inicjatywy gracze wykonują tury, w których wybierają po jednej karcie terenu i umieszczają odpowiadające jej znaczniki terenu na polu bitwy. Gracze mogą umieszczać znaczniki terenu dowolną stroną do góry, ale każdy znacznik musi znajdować się w całości na obszarze pola bitwy i nie może znajdować się w bliskim zasięgu do innego znacznika terenu lub krawędzi pola bitwy. Każdy teren posiada swoje słowa kluczowe (patrz „Zdolności terenu” na stronie 22) lub inne specjalne zdolności, wymienione na odpowiadającej mu karcie. Po ułożeniu znacznika, odpowiadającą mu kartę terenu należy pozostawić w pobliżu pola bitwy jako przypomnienie.



KARTA TERENU

UMIESZCZANIE TERENU



ZNACZNIK TERENU



**8. Rozstawienie dysków.** Każdy z graczy, w odwróconej kolejności inicjatywy rozmieszcza określoną liczbę dysków w granicach swoich stref rozstawienia. Liczba dysków rozstawionych w danej strefie musi odpowiadać sumie wartości rozstawienia przedstawionych na kartach tworzących tę strefę. Strefy rozstawienia rozciągają się od krawędzi pola bitwy na długość średniego zasięgu na linii zasięgu (patrz „Zasięg” na stronie 5). Wszystkie dyski bohaterów muszą zostać rozstawione. Dyski można rozstawiać jeden na drugim. Każdy z graczy umieszcza swoje nierozstawione dyski w pobliżu pola bitwy na obszarze zwanym REZERWĄ. Każdy gracz posiada swoją własną rezerwę. Dyski z rezerwy mogą zostać wprowadzone do gry w dalszej części rozgrywki jako wsparcie. Gracze są teraz gotowi do rozpoczęcia rozgrywki.

## REZERWA

Rezerwa to obszar w pobliżu pola bitwy, na którym gracz umieszcza swoje nierozstawione dyski. Rezerwę gracza należy trzymać oddzielnie od jego stosu ofiar.

**Wsparcie.** Gracz może aktywować dysk w swojej rezerwie aby wprowadzić go do gry jako WSPARCIE. Jest to jedyna akcja dostępna dla dysku w rezerwie. Podczas wprowadzania jednostki jako wsparcie gracz umieszcza wybrany dysk na polu bitwy, w granicach jednej ze swoich stref rozstawienia i kładzie na nim znacznik aktywacji.

**Przykład:** Julia aktywuje Marienburskich fehmistrzów ze swojej rezerwy i umieszcza ich na polu bitwy, w swojej strefie rozstawienia. Następnie kładzie na Fehmistrzach znacznik aktywacji.



## POLE WIDZENIA

Pole widzenia jest wymagane przy wykonywaniu ataków dystansowych i wybieraniu dysków za cel zdolności. Dyski mają się nawzajem w polu widzenia, o ile pomiędzy nimi nie znajduje się teren posiadający słowo kluczowe „Blokuje pole widzenia”. Jeśli od dowolnego fragmentu dysku może zostać poprowadzona prosta linia do dowolnego fragmentu innego dysku, i nie przechodzi ona przez teren, dyski mają się w polu widzenia. Teren nie blokuje pola widzenia z i do dysku, który na niego nachodzi, pole widzenia jest zablokowane jedynie dla dysków poza obszarem terenu.



# PRZYGOTOWANIE GRY



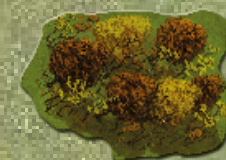
Ręka dowodzenia



Strefy rozstawienia



Pula znaczników



Teren



Karta scenariusza



Karty terenu



Linijka zasięgu



Cel



Znacznik inicjatywy



Rezerwa



## ZASADY OPCJONALNE

Gra *Warhammer: Diskwars* może być rozgrywana w różnorodnych wariantach. Gracze mogą wymyślać własne warianty rozgrywki i układy pola bitwy, tak aby lepiej dopasować grę do własnych upodobań. Przykładowe warianty to rozgrywka w której każdy z graczy dysponuje jednym regimentem, rozgrywka drużynowa lub gra na asymetrycznym polu bitwy.

## Rozgrywanie scenariusza specjalnego

Rozgrywając scenariusz specjalny należy przed rozpoczęciem przygotowania gry wybrać kartę scenariusza specjalnego i postępować zgodnie ze wskazówkami zawartymi na karcie. Jeśli tekst karty nie stanowi inaczej, stosuje się standardowe zasady przygotowania gry.

Karta scenariusza specjalnego „Twierdze” wymaga, aby każdy gracz miał dostęp do jednego zestawu podstawowego *Warhammer: Diskwars*.



KARTA SCENARIUSZA  
SPECJALNEGO

## Rozbudowa Warhammer: Diskwars

W rozszerzeniach, które będzie można dołączyć do gry w przyszłości, pojawiają się nowe dyski, karty dowodzenia oraz tereny, które pozwolą rozbudować bitwy w Starym Świecie.

Dołączenie drugiego zestawu podstawowego również zwiększa możliwości modyfikacji armii, a karty z kilku zestawów podstawowych mogą być mieszane, aby umożliwić tworzenie jeszcze ciekawszych kombinacji terenu.

## ROZGRYWKA WIELOOSOBOWA

W rozgrywce w *Warhammer: Diskwars* może brać udział maksymalnie czterech graczy. Podczas gry, w której udział bierze więcej niż dwóch graczy należy stosować się do poniższych zasad. W sytuacjach spornych zasady zawarte w tej części mają pierwszeństwo przed zasadami w pozostałych sekcjach.

## Przygotowanie gry

Gracze obowiązują ograniczenia podczas rozstawiania jednostek w pobliżu narożników pola bitwy.

- W rozgrywce trzyosobowej, jeden z graczy jest „ściśnięty”, ponieważ jego krawędź rozstawienia przylega do krawędzi dwóch pozostałych graczy. Ściśnięty gracz może używać całej szerokości swojej krawędzi rozstawienia, ale dwóch pozostałych musi rozmieścić swoje karty rozstawienia w dalekim zasięgu od krawędzi przeciwległej do tej dzielonej ze ściśniętym graczem.
- W rozgrywce czteroosobowej żaden z graczy nie może umieszczać kart rozstawienia w średnim zasięgu od któregośkolwiek narożnika pola bitwy.

## Rozpatrywanie kart dowodzenia

Aby rozpatrzeć karty dowodzenia, należy porównać strategię pierwszego gracza ze strategiami pozostałych graczy aby w ten sposób ustalić kolejność w jakiej zostaną one rozpatrzone.

**Przykład:** Franek jest pierwszym graczem i odsłania śmiałą kartę dowodzenia. Julia odsłania przebiegłą kartę, a Mateusz pewną. W związku z tym, że Franek jest pierwszym graczem, pierwszeństwo jest ustalane poprzez porównanie wszystkich kart z jego kartą. W związku z tym Julia rozegra swoją turę jako pierwsza, po niej Franek, a na końcu Mateusz.

Jeśli pierwszy gracz zagra powolną kartę, aby ustalić kolejność ich rozpatrywania należy porównać ze sobą pozostałe karty (powolna karta dowodzenia w dalszym ciągu jest rozpatrywana jako ostatnia), korzystając z kolejności inicjatywy do rozstrzygnięcia remisów.

## Rozstrzygnięcie starć

Wrogie dyski atakują lub bronią się jednocześnie jeśli oba przyszpilają lub są przyszpilane przez inne wrogie dyski. Gracze decydują w jaki sposób przydzielić obrażenia swoich dysków zgodnie z kolejnością inicjatywy.

## Zwycięstwo

Jeśli gracze remisują po podliczeniu punktów zwycięstwa, remis rozstrzyga się korzystając z kolejności inicjatywy.

**Przykład:** Na koniec piątej rundy Bartek i Łucja posiadają po 10 punktów, więcej niż pozostali gracze. Łucja wygrywa, ponieważ posiada znacznik inicjatywy „2”, a Bartek „3”.

## MODYFIKOWANIE ARMII

Modyfikowanie armii w grze *Warhammer: Diskwars* to satysfakcjonujące doświadczenie. Modyfikacje armii otwierają nowe możliwości strategiczne i prowadzą do ciągłych zmian w rozgrywce, dzięki czemu gra zawsze oferuje nowe wrażenia. Każda armia składa się z określonej liczby REGIMENTÓW. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą uzgodnić liczbę regimentów wykorzystywanych w danej partii.

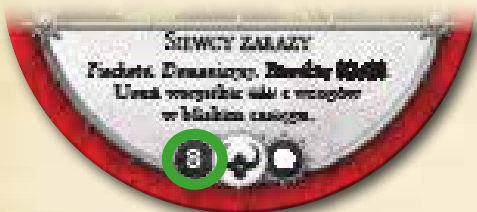
## Tworzenie regimentu

Gracz musi wybrać bohatera prowadzącego każdy z regimentów. Każdy bohater posiada punkty zaciągu, które wykorzystywane są do rekrutowania jednostek do tego regimentu.



PUNKTY ZACIĄGU

Każda jednostka posiada koszt zaciągu, który oznacza ile kosztuje jej rekrutowanie. Bohater nie może rekrutować dysków, których łączny koszt zaciągu przekracza liczbę jego punktów zaciągu.



KOSZT ZACIĄGU

## Przynależność do stronnictw i ras

Dyski z podstawowej wersji gry przynależą do czterech różnych ras i wchodzi w skład jednego z dwóch stronnictw: Porządku lub Zniszczenia. Przynależność dysku jest oznaczona przez symbol przynależności do rasy i kolor ramki.

**Rasy Porządku:** Elfy Wysokiego Rodu (♁) i Imperium (♁)

**Rasy Zniszczenia:** Chaos (♁) i Orki (♁)



SYMBOL RASY

Dodatkowo, budując armie, gracze muszą stosować się do poniższych ograniczeń:

- Gracz nie może posiadać w jednej armii dysków Porządku i Zniszczenia.
- Gracz nie może posiadać w swojej armii więcej niż jednej kopii unikatowego dysku. Unikatowe dyski oznaczone są symbolem (♁) znajdującym się przed nazwą dysku.
- Bohater nie może rekrutować dysków przynależących do innej rasy.
- Bohater musi rekrutować taką samą lub większą liczbę małych dysków niż łączna liczba średnich i dużych dysków. Sam bohater nie wlicza się do tego limitu.
- Gracz musi posiadać w swojej armii przynajmniej jednego unikatowego bohatera.
- W jednym regimentie nie może być więcej niż 3 kopie małego dysku, 2 kopie średniego dysku i 1 kopia dużego dysku.
- W jednym regimentie może być maksymalnie 1 elitarny dysk. Elitarne dyski oznaczone są symbolem (♁) znajdującym się przed nazwą dysku.

## Wybór kart dowodzenia

Poza rekrutowaniem jednostek, każdy bohater posiada wartość dowodzenia. Gracz wybiera karty dowodzenia w liczbie równej tej wartości i dodaje je do swojej ręki dowodzenia. Gracze nie mogą mieć w swojej ręce dowodzenia więcej niż 1 kopii danej karty dowodzenia (patrzac po tytule).

WARTOŚĆ DOWODZENIA





**Przykład:** Kamila wybiera Kairosa Tkacza Losu aby poprowadził regiment i przegląda swoje dyski Chaosu, aby sprawdzić jakie jednostki może zrekrutować Kairos. Ponieważ specjalna zdolność Kairosa wspógra z cechą demoniczny, Kamila decyduje się dodać do swojego regimentu 1 Krwiopijca i 1 Krwawych miażdżycieli. Krwiopijec posiada koszt 15, a Miażdżyciele 10. To zużywa 25 z 33 punktów zaciągu Kairosa, pozostaje więc 8 niewydatych punktów. Jednakże zasady budowania armii wymagają aby Kamila posiadała w swoim regimencie przynajmniej tyle małych dysków, co średnich i dużych. Przeglądając małe dyski Kamila zauważa, że najtańszym dostępnym dyskiem są Kurgańscy grasanci kosztujący po 5 punktów. Dodanie dwóch takich dysków przekroczy wartość zaciągu Kairosa. Ponieważ Kamila bardzo chce umieścić w armii Krwiopijca, decyduje się wymienić Miażdżycieli na Siewców zarazy. Siewcy zarazy kosztują tylko 8 punktów, więc poprzez dodanie dwóch niezbędnych Grasantów Kamila wykorzysta 33 punkty. Jest to liczba równa punktom zaciągu Kairosa, więc jej regiment jest gotowy.

Następnie Kamila musi wybrać 2 karty dowodzenia, które doda do swojej ręki dowodzenia, zgodnie z wartością dowodzenia Kairosa. Przeglądając karty decyduje, że pierwszą kartą, którą chce wykorzystać są „Gorliwi żołnierze”. Ta karta daje dodatkowy ruch każdemu dyskowi, który jest aktywowany przy jej pomocy, Kamila chce użyć tej karty, aby umieścić Kairosa w lepszej pozycji do przyzywania jednostek na pole bitwy. Wybór drugiej karty jest trudniejszy. „Zgnilizna Nurgla” wydaje się być przydatna i wspógra z demonicznymi dyskami. Jednak „Zastraszenie” również jest silną kartą. Myśląc o wykorzystaniu obu kart podczas rozgrywki Kamila decyduje się na „Zastraszenie”. Pozwala ona Kairosowi obrócić wrogi dysk, który go przysypła, dając mu możliwość skorzystania ze zdolności skupienia, nawet jeśli jakiś dysk znajdzie się na nim.

#### REGIMENT KAMILI



### Gotowe armie

Jeśli gracz nie chce tworzyć swojej własnej armii, może skorzystać z jednej z gotowych, wybierając pożądaną liczbę regimentów Porządku lub Zniszczenia, opisanych poniżej w następujący sposób: **Bohater:** Jednostki; **Karty Dowodzenia.**

**Azhag Rzeźnik:** 1 Duża Szef,  
1 Ucznicze Chopaki, 1 Wilczy  
jeźdźcy, 1 Chopaki na knurach;  
*Pięści Morka, Podejście*

**Grimgor Żelazna Skóra:** 3 Orcze  
Chopaki, 1 Ucznicze Chopaki,  
1 Głazocisk; *Waaagh!, Siła Gorka*

**Grom Brzuch:** 1 Szaman  
Kamiennych Kłuf, 1 Czarne orki,  
1 Wilczy jeźdźcy, 1 Troll Rzeczny;  
*Gorliwi żołnierze, Przynęta*

**Archaon Wszzechwybraniec:**  
2 Kurgańscy grasanci,  
1 Płomieńce, 1 Krwiopijec; *Burza  
Chaosu, Szturm*

**Kairos Tkacz Losu:** 1 Kurgańscy  
grasanci, 1 Siewcy zarazy, 1  
Piekiełni jeźdźcy, 1 Działo piekieł;  
*Zastraszenie, Zgnilizna Nurgla*

**Valkia Krwawa:** 2 Płomieńce,  
1 Czarnoksiężnik Tzeentcha,  
1 Krwawi Miażdżyciele; *Krew dla  
boga krwi, Opóźnianie*

**Alarielle Świetlista:** 1 Łucznicy  
z milicji, 2 Mistrzowie miecza  
Hoetcha, 1 Podniebny rydwan;  
*Szybkość Asuryana, Mistyczny Atak*

**Teclis:** 2 Włócznicy z milicji,  
1 Elfi arcyomag, 1 Słoneczny  
smok; *Tarcza Saphery, Odepchnięcie*

**Tyryon:** 1 Gwardia dziewic,  
1 Łucznicy z milicji, 1 Jeźdźcy  
z Ellyrionu, 1 Powtarzalna balista;  
*Wiatry Morai-Heg, Uwięzienie*

**Karl Franz:** 3 Marienburscy  
fechmistrzowie, 1 Łowcy,  
1 Kartaczownica „Piekłomiot”;  
*Błogostawieństwo Myrmidii, Zbiórka*

**Luthor Huss:** 1 Czarodziej  
z Jasnego Zakonu, 1 Talabheim-  
skie wielkie miecze, 1 Rycerze  
Pantery, 1 Hochlandzcy rajтары;  
*Wybuchowa klatka, Inspiracja*

**Volkmar Ponury:** 2 Reiklandzcy  
kuszniczy, 1 Czołg parowy, 1 Ho-  
chlandzcy rajтары; *Garnizon, Atak*

# OBJAŚNIENIA

Ta część zawiera objaśnienia zasad i zaawansowanych pojęć. Została ona podzielona na dwie sekcje:

**1. Objasnienia zasad.** W tej części znajdują się pojęcia i zasady, które gracze mogą napotkać podczas rozgrywki. Zostały one uporządkowane alfabetycznie.

**2. Objasnienia zdolności.** W tej części znajdują się objaśnienia różnych słów kluczowych i specjalnych zdolności występujących na kartach dowodzenia, dyskach i terenie, w tej kolejności.

## I. OBJAŚNIENIA ZASAD

### CEL

Celem jest dowolny element wybrany przez gracza, na który wpłynie efekt ataku dystansowego, zdolności dysku lub inny efekt używający słowa „wybrany/cel”.

- Wybranie dysku na cel wymaga aby był on w polu widzenia (patrz „Pole widzenia” na stronie 13). Niektóre zdolności nie zawierają słowa „wybrany” i nie wymagają pola widzenia aby można było je rozpatrzyć.
- Cel ataku lub zdolności musi zostać wybrany zanim atak lub zdolność zostanie rozpatrzona.

### ELIMINACJA GRACZA

- Jeśli wszystkie dyski pozostałych w grze graczy zostają jednocześnie usunięte jako ofiary, nikt nie wygrywa.
- Dyski w rezerwie gracza nie chronią go przed wyeliminowaniem.

### KARTY DOWODZENIA

- Gracz musi zagrać kartę dowodzenia jeśli ma taką możliwość, nawet, jeśli wszystkie jego dyski są aktywowane lub przyszpilone.
- Gracz nie musi wprowadzać dysków do gry jako wsparcie ze swojej rezerwy podczas rozpatrywania karty dowodzenia, nawet jeśli jego pozostałe dyski są aktywowane lub przyszpilone.
- Gracz może w dowolnym momencie przeglądać stos odrzuconych kart dowodzenia przeciwnika.
- Jeśli gracz nie może aktywować dysków w liczbie równej wartości karty aktywacji, niewykorzystane aktywacje są ignorowane.
- Podczas rozgrywki czteroosobowej może wystąpić nieskończona pętla, jeśli trzech graczy zagra śmiałą, przebiegłą i pewną, a pierwszy gracz

powolną strategię. Jeśli wystąpi pętla kart dowodzenia, gracze rozpatrują wszystkie strategie poza powolną w kolejności inicjatywy, traktując pętlę jako remis. Następnie pierwszy gracz rozpatruje powolną kartę dowodzenia.

- W grze dla więcej niż dwóch graczy, jeśli pierwszy gracz wykorzysta wszystkie karty dowodzenia, pozostali gracze porównują strategie swoich kart ze strategią następnego gracza w kolejności inicjatywy, który zagrał jakąś kartę.

### KONTROLA

Gracz kontroluje wszystkie swoje dyski, chyba że jakaś zdolność zmieni gracza kontrolującego. Wybrane karty rozstawienia i scenariusza są kontrolowane przez gracza, który wybrał je podczas przygotowania gry.

- Gracz może aktywować tylko dyski, które kontroluje.
- Niektóre efekty odnoszą się do kontrolowania terenu. Gracz kontroluje teren, kiedy dysk będący pod jego kontrolą nachodzi na znacznik terenu i żaden wrogi dysk nie nachodzi na ten sam teren.

Patrz też: Właściciel, Nachodzenie

### NACHODZENIE

Dysk, który zakrywa dowolny fragment innego dysku lub znacznika terenu nachodzi na dany dysk lub teren.

- Dysk nie musi mieć bezpośredniego kontaktu z innym dyskiem lub terenem aby na niego nachodzić. Dysk może nachodzić drugi dysk nawet, jeśli jest między nimi inny dysk. W związku z tym, dysk, który nachodzi na inny dysk, niekoniecznie musi go przyszpilać.
- Dysk nie nachodzi na inny dysk lub teren, jeśli jedyne punkty, którymi się stykają, przebiegają wzdłuż ich krawędzi.












### NIE MOŻE

- Sformułowanie „nie może” ma pierwszeństwo przed słowem „może”, jeśli występuje między nimi konflikt.




### RANY

- Kiedy dysk z kondycją otrzymuje obrażenia, niezależnie od liczby zadanych mu obrażeń umieszcza się na nim maksymalnie 1 znacznik rany.





## ROZRZUT

- Wyniki  mogą zostać rozpatrzone przeciwko dyskowi wykonującemu atak dystansowy.
- Jeśli nie ma innych dysków w bliskim zasięgu od celu, wyniki  nie mają efektu.
- Jeśli gracz podczas ataku dystansowego wyrzuci , musi rozpatrzyć  przed rozpatrzeniem  lub .
- Dysk nachodzący na lub taki, na który nachodzi dysk będący celem ataku, może zostać wybrany za cel rozrzutu. Najbliższym dyskiem jest zawsze dysk będący w starciu z celem. Jeśli więcej niż jeden dysk jest w starciu z celem, najbliższy dysk to ten, który najbardziej nachodzi na, lub na który najbardziej nachodzi dysk będący celem.
- Jeśli podczas jednego ataku zostaje wyrzuconych kilka wyników , każdy z nich musi być rozpatrzony przeciwko innemu dyskowi w bliskim zasięgu (jeśli to możliwe), w kolejności od najbliższego do najdalszego od dysku będącego celem. Jeśli jest więcej wyników  niż dysków w bliskim zasięgu, nadmiarowe  należy rozpatrzyć ponownie, przeciwko dyskowi najbliższemu od celu i powtarzać ten proces, dopóki wszystkie  nie zostaną rozpatrzone.
- Jeśli atak dystansowy ma losową siłę, podczas rozpatrywania  należy korzystać z wyniku k6 z pierwszego rzutu.

Patrz też: Walka Dystansowa

**Przykład:** Powtarzalna balista Elfów Wysokiego Rodu atakuje Archaona w zasięgu obłężniczym. Otrzymuje wyniki ,  i .



Najpierw rozpatruje wynik  przeciwko dyskowi Kurgańskich grasantów w bliskim zasięgu od Archaona. Wynik rozrzutu to , jednak w związku z tym, że wyniki  są ignorowane w zasięgu obłężniczym, nie zadaje się żadnych obrażeń. Następnie  z pierwszego rzutu jest rozpatrywany i Archaon otrzymuje 3 obrażenia fizyczne, a na jego dysku umieszczany jest znacznik aktywacji.



## RUCH

- Dysk nie przyspila ponownie dysku po obrocie, jeśli przyspilał go przed tym obrotem.
- Gracz może zmienić kierunek w jakim ustawiony jest dysk w połowie obrotu, poprzez zwrócenie go w dowolnym kierunku, kiedy znajduje się w pozycji 90 stopni w stosunku do powierzchni pola bitwy. Gracz nie może „toczyć” dysku wzdłuż krawędzi dysku w miejscu, gdzie styka się on z powierzchnią pola bitwy.
- Jeśli aktywowany dysk w dowolnym momencie po wykonaniu obrotu znajdzie się całkowicie poza granicami pola bitwy, należy umieścić go w stosie ofiar jego właściciela.

## SOJUSZNIK

Wszystkie dyski kontrolowane przez tego samego gracza są sojusznikami.

Patrz też: Wróg

## STARCIA

W starciu znajdują się wszystkie atakujące i broniące się dyski, które można określić jako atakującego lub obrońcę w taki sposób, że żaden dysk nie jest otoczony.

- Żaden dysk nie może być atakującym i obrońcą w tym samym starciu.
- Dysk musi zadać obrażenia w walce wręcz jeśli może. Nie można zrezygnować z walki w starciu.
- Obrażenia przechodzą ze starcia do starcia.
- Jeśli w wyniku rozstrzygnięcia starcia powstaje nowe starcie, gracze nie mogą rozpatrzyć go w tej samej fazie walki wręcz. Taka sytuacja występuje przeważnie kiedy otoczony dysk zostaje usunięty jako ofiara, umożliwiając dyskowi z góry przyszpilenie tego na spodzie.

Patrz też: Zwarcie

## ŚCIERANIE SIĘ

Dysk ściera się z wrogim dyskiem w momencie kiedy jeden z tych dysków przyszpila drugi. Uznaje się, że oba dyski ścierają się ze sobą.

**Przykład:** *Archaon zostaje obrócony na Marienburskich fehmistrzów i jego zdolność zadawania obrażeń mistycznych zostaje uruchomiona.*

## WALKA DYSTANSOWA

- Dysk może wykonać atak dystansowy przeciwko dyskowi, który przyszpila.
- Dysk może wykonać atak dystansowy przeciwko sojusznikowi.
- Dysk nie może wykonać ataku dystansowego przeciwko sobie.
- Wszystkie obrażenia z wyników ♣ i ♠ podczas wykonywania akcji ataku dystansowego są zadawane równocześnie.
- Jeśli dysk posiada zdolności uruchamiane podczas ataku dystansowego przez określone wyniki ■, zdolność jest rozpatrywana jedynie na podstawie pierwszego rzutu kośćmi. Wszystkie późniejsze wyniki są ignorowane.

**Przykład:** *Dziato piekieł wykonuje atak dystansowy. Otrzymuje wyniki ♣, X i ♠. W bliskim zasięgu od celu znajduje się dysk, więc rozpatrywany jest rozrzut. Wynik rozrzutu to ✨. Jednakże, jedynie ✨ z pierwszego rzutu uruchamia zdolność Dziata piekieł, więc nie obraca się ono w stronę najbliższego dysku.*

- Jeśli dysk posiada zdolność, która podczas ataku dystansowego traktuje wyniki ■ jako inne, zdolność odnosi się do wszystkich wyników rzutów uzyskanych podczas rozpatrywania ataku, wliczając w to wyniki z rozrzutu.

**Przykład:** *Dysk Gwardii dziewic wykonuje atak dystansowy. Otrzymuje wyniki ♣ i ♠. W bliskim zasięgu od celu znajduje się dysk, więc rozpatrywany jest rozrzut. Wynik rozrzutu to ✨, który liczy się jako ♣ dla Gwardii dziewic.*

Patrz też: Rozrzut

## WARTOŚCI DYSKÓW

- Jeśli dysk otrzymuje albo traci ⚔, ⚔, ⚔, ⚔, ♠ lub zdolność w wyniku efektu, który nie ma określonego czasu działania, otrzymanie lub utrata trwa dopóki dany efekt jest aktywny.

## WŁAŚCICIEL

Właścicielem dysku jest gracz, który zrekrutował go do armii, a karty dowodzenia gracz, który wybrał ją do swojej ręki dowodzenia.

Patrz też: Kontrola

## WPROWADZANIE JAKO WSPARCIE

- Dysk może przyszpilić inne dyski, kiedy jest wprowadzany jako wsparcie.
- Dysk nie posiadający wartości ruchu może być wprowadzony jako wsparcie.
- Na dyskach wprowadzonych jako wsparcie w wyniku działania zdolności zamiast wykorzystania akcji dysku nadal należy umieścić znaczniki aktywacji.

## WRÓG

Wszystkie dyski nie kontrolowane przez tego samego gracza są wrogami.

Patrz też: Sojusznik

## ZASIĘG

- Maksymalny zasięg określony przez zdolność dysku zawsze jest mierzony od samego dysku.
- Dysk zawsze jest w swoim zasięgu.
- Podczas mierzenia zasięgu, punkt w którym linijka zasięgu dotyka dysku będącego celem określa faktyczny zasięg pomiędzy dyskami.

**Przykład:** *Głazocisk wybiera Efięgo arcymaga jako cel ataku dystansowego. Maksymalny zasięg Głazocisku to zasięg obłączniczy, ale Mag znajduje się w dalekim zasięgu od niego. Każdy wynik ♣ wyrzucony przez Głazocisk podczas ataku zada obrażenia Elfiemu arcymagowi, ponieważ atak jest wykonywany w dalekim zasięgu.*

## ZDOLNOŚCI BITEWNE

- Podczas każdego kroku rozpatrywania karty dowodzenia gracz może aktywować każdą zdolność bitewną tylko jeden raz.

## ZWARCIA

Jeśli w jednym zwarciu znajduje się więcej niż jeden otoczony dysk, gracze muszą rozpatrzyć wszystkie starcia, w których otoczony dysk się broni, przed rozpatrzeniem starć, w których jest on atakującym. Skutkuje to rozpatrywaniem „od góry do dołu”, dlatego nieprzyszpilone dyski będące w zwarciu, atakują pierwsze i każde starcie jest rozstrzygane osobno, do momentu rozstrzygnięcia wszystkich starć.

Patrz też: Starcia

**Przykład:** *Dysk Wilczych jeźdźców przyszpila zarówno Teclisa, jak i Elfięgo arcymaga. Troll Rzeczny również przyszpila Teclisa, jednocześnie będąc przyszpilonym przez Włóczęgów z milicji, przez co tworzy się zwarcie.*



Podczas rozpatrywania zwania w fazie walki wręcz, starcie Trolła Ręcznego z Włóczęgami z milicji musi zostać rozpatrzone jako pierwsze (1). Włóczęgi zadają 3 obrażenia, a Troll 5, przez co Włóczęgi otrzymują ranę i zostają usunięci jako ofiara. Następnie, Wilczy jeźdźcy i Troll Ręczny przyszpilający Teclisa biorą udział w tym samym starciu przeciwko Teclisowi i Elfiemu arcyomagowi (2). Grający Orkami decyduje, że Wilczy jeźdźcy zadadzą 3 obrażenia Magowi. Następnie grający Elfami Wysokiego Rodu decyduje, że Teclis zada 3 obrażenia Trollowi. Wilczy jeźdźcy oraz Elfi arcyomag otrzymują po ranie i zostają usunięci z gry. Teclis oraz Ręczny Troll również otrzymują po ranie, ponieważ obrażenia, które Teclis zadał Trollowi sumują się z obrażeniami zadanymi wcześniej przez Włóczęgów. Zaden z tych dysków nie jest jednak usuwany jako ofiara, ponieważ każdy z nich posiada kondycję 1 i nie otrzymał wcześniej żadnych ran.

## II. OBJAŚNIENIA ZDOLNOŚCI ZDOLNOŚCI KART DOWODZENIA

Ta część zawiera objaśnienia zdolności znajdujących się na kartach dowodzenia.

### Słowa kluczowe

Podobnie jak dyski i teren, niektóre karty dowodzenia posiadają słowa kluczowe.

**Niestabilny.** To słowo kluczowe pojawia się na kartach ze zdolnością bitewną, która może obrócić się przeciwko dyskowi, który jej użyje. Rozpatrując zdolność karty dowodzenia z tym słowem kluczowym należy rzucić jedną kością bitewną. Po uzyskaniu wyniku ✱, poza zastosowaniem wyniku do wszystkich celów zdolności, należy zastosować go też do dysku, który użył zdolności.

**Tylko Porządek lub Zniszczenie.** Te karty dowodzenia mogą być wybrane tylko przez gracza, który ma w swojej armii bohatera z danego stronnictwa.

## Zdolności wybranych kart

Poniższe opisy dotyczą konkretnych kart dowodzenia.

**„Wiatry Morai-Heg”.** Ta zdolność nie ma żadnego efektu, jeśli dysk już posiada maksymalny zasięg obłączniczy.

**„Zgnilizna Nurgla”.** Kiedy „Zgnilizna Nurgla” zostaje użyta na dysku, który już posiada obrażenia, a liczba obrażeń przekracza jego nową wytrzymałość, ten dysk natychmiast otrzymuje ranę (a obrażenia są usuwane).

**„Krew dla boga krwi”.** „Krew dla boga krwi” pozwala zignorować normalne zasady rozpatrywania starć w zwarciu. Dzięki niej można rozpatrzyć dowolne starcie w jakim znajduje się dysk, niezależnie od tego czy jest on otoczony.

## ZDOLNOŚCI DYSKÓW

Ta część zawiera objaśnienia zdolności znajdujących się na dyskach.

### Słowa kluczowe

**Bezlitosny.** Dysk posiadający słowo kluczowe Bezlitosny nie musi przerywać ruchu, kiedy podczas poruszania się pierwszy raz przyszpila wrogi dysk.

**Flankowanie.** Dysk posiadający słowo kluczowe Flankowanie może być wprowadzony jako wsparcie z dowolnej krawędzi pola bitwy, za wyjątkiem stref rozstawienia przeciwnika w taki sposób, że przyszpili wrogi dysk. Dysk z Flankowaniem wprowadzany jako wsparcie musi być umieszczony w taki sposób aby w całości znajdował się na polu bitwy, ale dotykał jednocześnie jego krawędzi. Wprowadzanie jako wsparcie z wykorzystaniem Flankowania jest opcjonalne, dysk z Flankowaniem może być wprowadzony jako wsparcie w strefie rozstawienia na normalnych zasadach.

**Latanie.** Dysk posiadający słowo kluczowe Latanie, podczas poruszania się ignoruje dyski i teren. Dysk posiadający Latanie w dalszym ciągu uznaje się za przyszpilający lub nachodzący na dysk lub teren, na którym kończy ruch.



**Łazik.** Dysk posiadający słowo kluczowe Łazik podczas ruchu ignoruje zdolności terenu.



**Przykład:** Dysk Łowców zostaje aktywowany aby wykonać ruch. Zostaje obrócony cztery razy i nachodzi na Wąwóz. W związku z tym, że Łowcy posiadają słowo kluczowe Łazik, może zignorować słowo kluczowe Trudny na Wąwozie i obrócić się po raz piąty. Łowcy nie otrzymują również żadnych obrażeń ze słowa kluczowego Niebezpieczny.

**Magia X.** Dysk posiadający słowo kluczowe Magia może zostać aktywowany aby zadać obrażenia mistyczne wybranemu wrogowi w średnim zasięgu. Ich liczba jest równa wartości magii. Korzystanie z magii uznaje się za użycie zdolności skupienia, ale nie za atak dystansowy.

**Mobilny.** Dysk posiadający słowo kluczowe Mobilny może użyć swojej zdolności skupienia lub wykonać atak dystansowy podczas wykonywania akcji ruchu. Zdolność skupienia lub atak dystansowy muszą zostać wykonane oddzielnie, przed lub po rozpatrzeniu akcji ruchu.

**Przykład:** *Dysk Hochlandzcy rajtarzy zostaje aktywowany w celu poruszenia. Rajtarzy mogą wykonać atak dystansowy przed lub po zakończeniu akcji ruchu, ale nie mogą wykonać części obrotów, wykonać ataku a następnie dokończyć ruchu.*

**Niewrażliwość (X).** Dysk posiadający słowo kluczowe Niewrażliwość (X) nie może być celem X ani otrzymywać obrażeń od X (słowa kluczowe, , , itd.).

**Odporność (X).** Dysk posiadający słowo kluczowe Odporność (X) otrzymuje tylko połowę obrażeń (zaokrąglając w górę) za każdym razem kiedy otrzymuje obrażenia od X (słowa kluczowe, , , itd.).

**Szał.** Dysk posiadający słowo kluczowe Szal może atakować wszystkie dyski, które przyszpila, zamiast tylko jednego.

**Szybki (⚡), (⚡) lub (⚡,⚡).** Dysk posiadający słowo kluczowe Szybki zadaje obrażenia w liczbie równej swojej wartości siły ataku zanim inne dyski, nie posiadające słowa kluczowego Szybki będą mogły zadać obrażenia w walce wręcz. Jeśli zada obrażenia w ilości wystarczającej do usunięcia dysku jako ofiary, usunięty dysk nie zadaje obrażeń w walce wręcz.

**Uderzenie X.** Dysk posiadający słowo kluczowe Uderzenie zadaje obrażenia fizyczne każdemu dyskowi, który przyszpila po obrocie. Ich liczba jest równa wartości uderzenia. Dysk nie może zadać obrażeń z uderzenia dyskowi, który przyszpilał przed obrotem. Obrażenia z uderzenia nie są zadawane kiedy dysk zostaje wprowadzony jako wsparcie w taki sposób, że przyszpila inny dysk, ani kiedy latający dysk porusza się nad innym dyskiem, ale nie kończy swojego ruchu.

**Wolny (⚡), (⚡) lub (⚡,⚡).** Dysk posiadający słowo kluczowe Wolny zadaje obrażenia w liczbie równej swojej wartości siły ataku po tym jak wszystkie inne dyski nieposiadające słowa kluczowego Wolny zadadzą obrażenia w walce wręcz. Oznacza to, że wolny dysk może zostać usunięty jako ofiara zanim zada obrażenia.


**Zwiad.** Dysk posiadający słowo kluczowe Zwiad może podczas rozstawiania wykonać darmową akcję ruchu, przed rozpoczęciem pierwszej fazy aktywacji podczas rozgrywki. W trakcie tego ruchu dysk nie może nachodzić ani zadawać obrażeń wrogim dyskom. Jeśli kilku graczy posiada dyski ze zwiadem, zdolności każdego gracza należy rozpatrywać zgodnie z kolejnością inicjatywy. Teren normalnie wpływa na ruch dysku wykonującego zwiad. Na dysku wykonującym zwiad nie umieszcza się znacznika aktywacji.


## Zdolności wybranych dysków

Poniższe opisy dotyczą konkretnych dysków.

**Czołg parowy.** Podczas aktywowania w celu wykonania ataku dystansowego, Czołg parowy może wybrać jeden z trzech dostępnych ataków, pod warunkiem, że został spełniony wymóg zasięgu.

**Kairos Tkacz Losu.** Na dysku wprowadzonym jako wsparcie za pomocą zdolności Kairosa Tkacza Losu należy umieścić znacznik aktywacji.

**Działo piekieł.** Jeśli podczas wykonywania ataku dystansowego Działo piekieł uzyska wynik , musi obrócić się w stronę najbliższego dysku, którego nie przyszpila. Jeśli w wyniku tego obrotu może nachodzić na najbliższy dysk, musi to zrobić. Jednakże wykonanie obrotu w optymalny sposób zależy od gracza kontrolującego Działo piekieł, pod warunkiem, że po zakończeniu obrotu będzie nachodził na najbliższy dysk (jeśli to możliwe).

**Siewcy zarazy.** Zdolność Siewców zarazy jest aktywna cały czas. Jeśli wzmocniony dysk porusza się w bliskim zasięgu od Siewców zarazy, traci , nawet jeśli natychmiast wychodzi z ich zasięgu.

**Tyrion.** Tyrion wykonuje osobny rzut k6 za każdy dysk, z którym się ściera.

**Duża Szef.** Specjalna zdolność Dużego Szefa pozwala na usunięcie znaczników aktywacji z dowolnego dysku ze słowem „Chopaki“ w tytule.

## ZDOLNOŚCI TERENU

Ta część zawiera objaśnienia zdolności terenu.

### Słowa kluczowe

**Blokuje pole widzenia.** Ten teren blokuje pole widzenia.

**Niebezpieczny (⚡ lub ⚡).** Jeśli dysk nachodzi na ten teren po wykonaniu obrotu lub po wprowadzeniu go jako wsparcie, należy rzucić k6. Dysk otrzymuje obrażenia wskazanego rodzaju w ilości równej wynikowi rzutu. Otrzymanie obrażeń nie kończy akcji ruchu tego dysku. Podczas rozstawiania dysku na Niebezpiecznym terenie nie wykonuje się rzutu k6.

**Obronny.** Dysk nachodzący na ten teren otrzymuje słowo kluczowe Szybki (⚡).

**Trudny.** Jeśli po wykonaniu obrotu dysk nachodzi na trudny teren, musi natychmiast przerwać ruch. Dysk nie musi przerywać ruchu po obrocie, jeśli nachodził na trudny teren przed rozpoczęciem obrotu.


**Ufortyfikowany.** Dysk nachodzący na ten teren otrzymuje słowo kluczowe Niewrażliwość (obrażenia z uderzenia).

**Wysoki.** Dysk nachodzący na wysoki teren może wyznaczać pole widzenia przez wszystko, co blokuje pole widzenia.

**Zastona.** Atak dystansowy, którego celem jest dysk nachodzący na ten teren wykonywany jest z wykorzystaniem jednej kości bitewnej mniej (do minimum 1). Ta zdolność nie wpływa na przerzuty wynikające z rozrzutu.

## Zdolności wybranych rodzajów terenu

Poniższe opisy dotyczą konkretnych terenów.

**Jaskinia.** Wyniki  mogą być wykonywane przeciwko dyskom nachodzącym na Jaskinię, nawet jeśli dysk będący celem ataku dystansowego na nią nie nachodzi.

**Zrujnowany młyn.** Wprowadzając dysk jako wsparcie korzystając ze specjalnej zdolności Zrujnowanego młyna, wprowadzany dysk nie musi znajdować się całkowicie w granicach młyna, musi na niego jedynie nachodzić.

## TWÓRCY GRY

**Projekt gry Diskwars:** Christian T. Petersen i Tom Jolly, dodatkowy projekt Tod Gelle

**Dodatkowy projekt:** Lukas Litzinger

**Rozwinięcie gry:** Lukas Litzinger i Michael Gernes

**Producent:** Michael Gernes

**Specyfikacja techniczna:** Adam Baker i Brendan Weiskotten

**Korekta:** Richard A. Edwards

**Menedżer projektu graficznego:** Brian Schomburg

**Projekt graficzny:** WiL Springer, Taylor Ingarsson i Brian Schomburg oraz Michael Silsby, Shaun Boyke i Taylor Payton

**Okładka:** Daryl Mandryk

**Grafiki terenu:** Yoann Boissonnet

**Dyrektor artystyczny:** Andrew Navaro

**Kierownictwo artystyczne:** Andy Christensen

**Koordynator licencji i rozwoju:** Deb Freytag

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Mateusz Szupik

**Wersja polska:** Galakta

**Grafiki na dyskach i kartach:** The Games Workshop Design Studio, Even Mehl Amundsen, Alex Aparin, Erfian Asafat, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Mauro Dal Bo, Christopher Bradley, James Brady, JB Casacop, Sidharth Chaturvedi, Henryca Citra, Daarken, Carolina Eade, Wayne England, Sam Flegal, Anderson Gaston, David Griffith, Blake Henriksen, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, Ralph Horsley, Ijur, Michal Ivan, Hendry Iwanaga, Igor Kieryluk, Mathias Kollros, Sergey Kozyakov, Clint Langley, Jorge Maese, Nacho Molina, Mark Molnar, Tony Moseley, Joko Mulyono, Jake Murray, Rahmat Muslim, Adam Nichols, Christopher Ocampo, Michael Phillippi, Eric Polak, Alexandru Sabo, Dan Scott, Aleksandr Shaldin, Adrian Smith, Reid Southen, J. Sandara Tang, Derk Venneman, Magali Villeneuve, John Wigley, Sam Wood i Ben Zweifel

**Testerzy:** Brad Andres, Dave Ankarlo, Sam Bailey, Adam Baker, Jason Beane, Thorsten Bender, Ian Birdsall, Max Brooke, Frank Brooks, Ryann Collins, Jonathon Corey, Alex Davy, Charles Denison, Cullen Denison, Armin Dölle, Derek Dziobek, Lance Faig, Jacob Felts, Tim Felts, Lilia Fernandes, Andrew Fischer, Nate French, Gabriele Gentili, Chris Gerber, Dan Hayward, Jeffrey Hayward, Josh Holt, Tim Huckelbery, Michael Hurley, Taylor Ingarsson, James Kniffen, Kalar Komarec, Julia Litzinger, Jeremy Loschieder, Kurt Loy, Nathaniel Lynch, David Macklin, John Maise, Stefan Mallman, Marco Merelli, Ali Mirjalili, Francesco Moggia, Aaron Myers, Matt Newman, Christopher Olsen, John Pappas, Vasily Pappas, Wade Piche, Aldo Recchia, Simone Renzetti, Adam Sadler, Brady Sadler, Travis Sailsbury, Marcus Santana, Matheus Santana, Thiago Santana, Jared Santy, Chris Seefeld, Yakov Shchukin, Sam Shimota, Jeremy Stomberg, WiL Springer, Sam Stewart, Zach Tewalthomas, Matthew Theis, Umberto Todini, Wayne Venn, Jason Walden, Brendan Weiskotten, Stuart Wilson, James Wrycraft i Matthew Wrycraft

*Specjalne podziękowania dla Sama Baileya, Maxa Brooke i Tima Huckelbery.*

## GAMES WORKSHOP

**Kierownik licencyjny:** Graeme Nicoll

**Szef działu licencyjnego:** Jon Gillard

**Szef działu projektów licencyjnych, prawnych i strategicznych:** Andy Jones

**Szef działu własności intelektualnej:** Alan Merrett

## INDEKS

- aktywowanie dysków .....8
- atak dystansowy.....8, 11, 20
- bezlitosny.....21
- blokuje pole widzenia ...22
- cel .....18
- cele graczy.....11, 12
- eliminacja gracza .....11, 18
- faza aktywacji.....7-8
- faza walki wręcz .....9-10
- faza zakończenia .....10
- flankowanie.....21
- inicjatywa.....4, 12
- karta scenariusza .....12-13
- karty dowodzenia
  - ogólne.....7, 18
  - wybór.....16
  - zdolności.....21
- kondycja .....10
- kontrola.....18
- koszt zaciągu .....16
- kości bitewne.....8, 11
- latanie.....21
- losowa siła .....11
- łazik .....21
- magia .....21
- mobilny .....21
- modyfikowanie armii ....16-17
- nachodzenie .....18
- niebezpieczny.....22
- niestabilny .....21
- niewrażliwość.....21
- obrażenia .....9-11
- obronny.....22
- odporność .....22
- otoczony .....10, 19
- pasowanie.....8
- pole bitwy .....4, 12
- pole widzenia .....13
- przygotowanie gry
  - rozgrywka standardowa 12-14
  - rozgrywka wieloosobowa 15
  - scenariusz wprowadzający 4-6
- przynależność do stronnictw 16
- przyszpilanie .....4
- puddło.....11
- punkty zaciągu.....16
- rany.....10, 18
- regiment .....12, 16-17
- rezerwa .....13
- rozbudowa gry .....15
- rozgrywka wieloosobowa 15
- rozrzut .....11, 19-20
- ruch .....8, 19
- sojusznik.....19
- starcia .....9, 15, 19
- stos ofiar .....9, 11, 19
- strategia .....7
- strefy rozstawienia .....4-5, 12-13
- szał.....22
- szybki .....22
- ścieranie się .....19
- teren .....13, 22-23
- trafienie .....11
- trafienie krytyczne.....11
- trudny.....22
- tylko Porządek .....21
- tylko Zniszczenie.....21
- uderzenie.....21
- ufortyfikowany .....22
- wartości dysków .....20
- wartość aktywacji.....7
- właściciel .....20
- wolny (zdolność dysku) .22
- wróg.....20
- wsparcie.....13, 19
- wynik - Chaos.....11
- wyniki na kościach .....11
- wysoki.....22
- wzmacnianie dysków.....8
- zasięg .....5, 20
- zasłona.....22
- zdolności bitewne.....7, 20
- zdolności dysków.....9, 21-22
- zdolność skupienia.....8
- zdolności pasywne.....7
- zwarcie .....10, 20-21
- zwiad.....22
- zwycięstwo .....11, 15

### LEGENDA SYMBOLI

- ⊙ Zdolność skupienia
- ▶ Atak dystansowy
- Kości bitewne
- ♣ wynik - Trafienie
- ♠ wynik - Trafienie krytyczne
- ✕ wynik - Puddło
- ⚔ wynik - Rozrzut
- ✱ wynik - Chaos
- ♁ Elfy Wysokiego Rodu
- ⚓ Orkowie
- ♁ Chaos
- ♁ Imperium
- ♁ Siła ataku
- ♁ Siła kontrataku
- ♁ Wytrzymałość
- ♁ Ruch
- ♁ Elitarny dysk
- ♁ Unikatowy dysk
- ♁ Znacznik obrażeń
- ♁ Obrażenia fizyczne
- ♁ Obrażenia mistyczne
- ♁ Kondycja
- ♁ Rana
- ♁ Znacznik aktywacji
- ♁ Znacznik wzmocnienia



### SYMBOL ZESTAWU PODSTAWOWEGO

Każda karta i dysk z zestawu podstawowego jest oznaczona tym symbolem.

### OPIS DYSKU

- a. Ruch
- b. Siła ataku
- c. Siła kontrataku
- d. Wytrzymałość
- e. Dowodzenie (bohater)
- f. Kondycja
- g. Ramka tekstowa (nazwa, słowa kluczowe, cechy i zdolności)
- h. Punkty zaciągu (bohater) lub koszt (jednostka), symbol rasy i zestawu

