

BATTLELORE

Ustawienie gry

Ułóż heksy terenu, elementy gry i figurki zgodnie ze Scenariuszem.

Kształt **Sztandaru** i jego tło określają przynależność oddziału do jednej ze stron. Kolor Sztandaru określa poziom wyszkolenia wojskowego: oddziały z **zielonym sztandarem** to słabo wyszkolone pospolite ruszenie; oddziały z **niebieskimi sztandarami** to armia zawodowa, oddziały z **czerwonymi sztandarami** to ciężkie, elitarne siły zbrojne.

Każdy gracz bierze zestaw odpowiednich **kart pomocniczych**. Przetasuj talię **Dowodzenia** i rozdaj graczom karty w ilości wskazanej w Scenariuszu. Jeśli rozgrywasz Scenariusz z **zasadami Wiedzy**, ustaw swoją **Radę Wojenną**, przygotuj **Talię Wiedzy**, rozdaj i wybierz karty i pobierz **żetony Wiedzy**.

Tura i kolejność działań

Gracze wykonują swoje tury na zmianę. Jako pierwszy zaczyna gracz wskazany w scenariuszu.

1. Dowodzenie

Zagraj kartę Dowodzenia.

2. Rozkazy

Wskaż oddziały, którym zamierzasz wydać rozkazy.

3. Ruchy

Po kolei wykonaj ruchy aktywowanymi oddziałami.

4. Walka

Możesz walczyć oddziałami, którym wydałeś rozkazy. Jedna walka na raz.

5. Dobranie kart i Koniec Tury

Dobierz nową kartę Dowodzenia, nowe Karty Wiedzy i/lub żetony Wiedzy.

Dowodzenie

Kartami Dowodzenia wydajesz oddziałom rozkazy ruchu i/lub walki. **Karty Sekcji** pozwalają na wydanie rozkazów określonej ilości oddziałów w sekcji wskazanej na karcie. **Karty Taktyki** pozwalają na wydanie rozkazów oddziałom opisanym na karcie.

Jeśli ilość oddziałów, którym możesz wydać rozkazy, została określona jako **Równa Dowodzeniu**, oznacza to, że jest ona równa liczbie kart Dowodzenia posiadanych przez gracza (włączając kartę właśnie zagrana).

Rozkazy

Po zagraniu karty Dowodzenia gracz wskazuje oddziały, które otrzymają rozkazy. Tylko oddziały, które otrzymały rozkazy w tej turze (zostały aktywowane) mogą się **poruszać**, walczyć lub wykonać **akcję specjalną**. Każdy oddział może być aktywowany tylko raz na turę.

Oddział znajdujący się na polu, które należy do dwóch sekcji, może zostać aktywowany z dowolnej z sekcji.

Jeżeli karta Dowodzenia umożliwia ci wydanie rozkazów dla większej ilości oddziałów niż aktualnie posiadasz w danej sekcji, te dodatkowe rozkazy przepadają.

Ruch

Kolejno wykonaj ruchy aktywowanymi oddziałami. Każdy taki oddział rusza się raz na turę. Ruch jednego

oddziału musi być zakończony przed poruszeniem następnego. Aktywowany oddział nie musi się ruszać.

Dwa oddziały nie mogą zajmować tego samego pola, oddziały nie mogą wchodzić ani przechodzić przez zajęte pola. Figurki tworzące jeden oddział nie mogą być rozdzielane ani grupowane w nowe oddziały.

Teren może mieć wpływ na ruch oddziałów. Oddziały nie mogą wchodzić na przyściemnione półki pół na brzegach planzjy.

Patrz Karty Pomocnicze opisujące ruch oddziałów w zależności od ich typów, kolorów sztandaru, i pokonywanego terenu.

Walka

Rozstrzygnij walki, jedną na raz i tylko raz (wyluczając **Dodatkowy Atak Wręcz**) dla każdego oddziału, który otrzymał rozkazy w tej turze.

Walka musi być zakończona aby kolejna mogła się rozpocząć. Aktywowany oddział nie musi walczyć.

Oddział zawsze walczy z pełną siłą niezależnie od poniesionych strat.

Procedura Walki

1. Upewnij się, że cel jest w Zasięgu i masz **Linie Strzału**.
2. Oblicz ilość **Kości Walki**, którymi możesz rzucać zgodnie z rodzajem oddziału i używaną bronią, uwzględnij wpływ terenu na walkę a następnie rzuć kośćmi. Rozlicz trafienia, a następnie przeprowadź **odwroty**.
3. Jeśli trzeba, przeprowadź **akcje dodatkowe** (*Zdobycie Pola, Pościgi, Dodatkowy Atak Wręcz lub Kontratak wroga*).

Zasięg i Linia Strzału

Oddział atakujący sąsiadujący (lub oddział atakujący bronią strzelecką użytą w **Zwarciu**) jest w **Walce Wręcz**.

Ataki wykonywane poza sąsiadujące pola są atakami **Dystansowymi**. Przelicz liczbę pól do celu (włączając pole zajmowane przez cel, a wyluczając pole atakującego) i sprawdź czy cel jest w zasięgu bronii.

Oddział strzelecki sąsiadujący z oddziałem wroga musi związać się walką z nim (nie może wybrać ataku dystansowego) jeśli chce atakować.

Musisz mieć **Linie Strzału** do celu ataku dystansowego. Poprowadź linię poprzez środki pól atakującego i celu; linia strzału jest zablokowana jeśli linia przechodzi przez pole na którym znajdują się przeszkody lub inne oddziały. Jeśli linia biegnie po krawędziach pól, linia strzału jest zablokowana tylko wtedy gdy przeszkoda znajduje się po obu stronach linii.

Modyfikatory Terenu

Jeśli występują, ograniczenia terenu narzucają limit tylko na *domyślną* ilość kości walki, używanych przez oddziały atakujące z lub na danym terenie. Dodatkowe kości uzyskiwane dzięki kartom Wiedzy lub Dowodzenia nie podlegają tym ograniczeniom. Jeśli na jednym polu występuje kilka ograniczeń, efekt ma tylko to z najniższym dozwolonym maksimum.

Patrz karty Pomocnicze po szczegółowe zasady różnych rodzajów Terenu.

Trafienia i Pudła

Ilość **Kości Walki** zależy od koloru sztandaru oddziału atakującego. Atakujący uzyskuje jedno **Trafienie** za każdy symbol kolorowego **Helmu**, który jest identyczny z kolorem sztandaru oddziału będącego celem.

O ile nie wspomniano inaczej, symbole **Miecz na Tarczy** (**Dodatkowe Trafienie**) i **Wiedza** są traktowane jako pudła.

Za każde trafienie usuń jedną figurkę z oddziału broniącego się. **Sztandarowy** jest usuwany jako ostatni z oddziału, i umieszczany na torze **Zwycięstwa** atakującego.

Patrz karty Pomocnicze po szczegóły o ilości kości walki i efekty bronii w zależności od koloru sztandaru i rodzaju bronii.

Wiedza

Gdy rozgrywasz Scenariusz z **Zasadami Wiedzy**, zyskujesz jeden żeton Wiedzy za każdy wyrzucony na kostce symbol Wiedzy (nawet gdy **Kontratakujesz**).

Odwroty

Za **każdą** flagę **Odwrotu**, wyrzuconą przeciwko oddziałowi broniącemu się, cel musi się wycofać o 1 pole w kierunku własnej krawędzi mapy.

Teren nie ma wpływu na ruch wycofującego się oddziału, aczkolwiek teren niemożliwy do przejścia nadal stanowi barierę.

Jeżeli droga odwrotu jest zablokowana, oddział traci jedną figurkę za każde pole, które nie może być przebyte.

Morale

Morale jest 'kumulatywne' (np. **Wspierane Krasnoludy**, znajdujące się na murach obronnych sąsiadujących z **Twierdzą = Odważne 4**).

Odważny Oddział, który jest **Odważny** może zignorować jedną flagę odwrotu, która została wyrzucona przeciwko niemu w walce (choćby nigdy nie jest do tego zmuszony).

Oddział **Odważny** zaatakowany w walce wręcz jeśli nie został zmuszony do opuszczenia zajmowanego pola, może **Kontratakować** jak tylko rezultaty rzutu kostkami przez przeciwnika zostaną całkowicie rozliczone. Nie jest już możliwe wykonywanie jakichkolwiek kolejnych akcji **Kontrataków** i oddziały, które **Kontratakują** nigdy nie są upoważnione do **Zdobycia Pola, Pościgu czy Dodatkowego Ataku Wręcz**.

Strachliwy Oddział, który jest **Strachliwy** musi się wycofać o 2 pola za każdą flagę odwrotu, która została wyrzucona przeciwko niemu.

Podczas odwrotu, oddział **Strachliwy** musi wykonać test **Paniki**. Rzuć 1 kostką za każde pole, które zostało pokonane w czasie odwrotu. Każdy symbol kolorowego **Helmu**, który jest identyczny z kolorem sztandaru wycofującego się oddziału jest traktowany jako trafienie. Usui odpowiednią ilość figurkę (wszystkie pozostałe symbole są ignorowane).

Wsparcie

Oddział, który sąsiaduje z minimum 2 przyjaźielskimi oddziałami zyskuje **Wsparcie**, i jest traktowany jako **Odważny** w walce wręcz. Oddział nie może **Kontratakować** jeśli został zmuszony do opuszczenia stanowiska na którym uzyskiwał wsparcie.

Akcje Dodatkowe

Zdobycie Pola Oddział atakujący, który zmusił broniący się oddział do opuszczenia zajmowanego przez niego pola, może wykonać akcję **Zdobycie Pola** i zając opuszczone właśnie pole.

Pościg Jeśli zwycięskim oddziałem w walce wręcz jest oddział **jazdy**, to może on wykonać **Pościg** poprzez Zdobycie Pola a następnie poruszenie się o 1 dodatkowe pole (z uwzględnieniem ograniczeń wynikających z terenu). Nawet jeśli oddział zajmie tylko opuszczone pole, a następnie wróci na pole, z którego walczył, nadal jest traktowany jako wykonujący Pościg.

Po pościgu oddział może wykonać **Dodatkowy Atak Wręcz** na ten sam oddział, z którym przed momentem walczył, lub na inny, z którym aktualnie sąsiaduje. Jeżeli atak jest udany (wrogi oddział został zlikwidowany lub zmuszony do odwrotu), atakujący może wykonać kolejne **Zdobycie Pola**, ale nie może wykonywać dalszych **Pościgów** czy **Dodatkowych Ataków Wręcz**.

Wykonanie Akcji Dodatkowych nigdy nie jest obowiązkowe.

Oddział broniący się, który może wykonać swój atak przed atakującym (dzięki magii lub akcjom specjalnym) nie może **Zdobyc Pola** ani wykonać **Pościgu**.

Dobranie kart i Koniec Tury

Odrzuć kartę Dowodzenia zagrana w tej turze i dobierz nową.

Dodatkowo, jeśli rozgrywasz **Scenariusz z zasadami Wiedzy**, wybierz jedną z poniższych akcji:

- Dobierz 2 karty Wiedzy, zatrzymaj jedną, drugą odrzuć
lub
- Dobierz 1 kartę Wiedzy i jeden żeton Wiedzy
lub
- Dobierz 2 żetony Wiedzy.

Gracze wykonują swoje tury na zmianę, z chwilą gdy jeden z nich uzyska wymaganą liczbę **Sztandarów Zwycięstwa**, gra natychmiast się kończy.

Najemnicy

Piesze oddziały **Żelaznych Krasnoludów** są **Odważne**; dodatkowo jeśli posiadają **wsparcie**, mogą zignorować 2 flagi **odwrotu** zamiast 1.

Piesze oddziały **Goblinoidów** mogą **Szarżować** na odległość do 2 pól, by związać wrogi oddział w Walce Wręcz (atak musi nastąpić w tej samej turze).

Wszystkie oddziały **Goblinoidów** są **Strachliwe**, i zawsze wykonują test **Paniki** podczas **odwrotu**.

Potwory

Dla celów gry pojedynczy **Potwór** jest traktowany jako oddział, ale nie jest to ani oddział pieszy ani oddział jazdy.

Zagrywając Kartę Sekcji (Talia Dowodzenia), możesz wydać rozkaz Potworowi, w *innej* sekcji płacąc 3 żetony Wiedzy.

Potwory są eliminowane tylko przez **Trafienie**

Krytyczne. Jeśli w rzucie ataku wypadnie **Hełm** (lub **Miecz na Tarczy** - jeśli dotyczy) o kolorze identycznym z kolorem sztandaru potwora, rzuć tymi (i tylko tymi) kośćmi ponownie.

Jeśli kolejny raz zostanie wyrzucony kolor sztandaru potwora (wszystkie pozostałe symbole są ignorowane) - potwór zostaje zabity. Zwycięzca umieszcza figurkę potwora na swoim Torze Zwycięstwa i **otrzymuje 1 żeton Wiedzy**.

Wszystkie potwory są **Odwężne**, ale w odróżnieniu od innych oddziałów zawsze muszą zignorować jedną flagę **odwrotu** wyrzuczoną przeciw nim w walce.

Potwory **wspierają** sprzymierzone oddziały, ale same nie otrzymują **wsparcia**. Nie otrzymują też premii do **Morale** wynikających z zajmowania **Elementów Krajobrazu**.

Odwrot i Tratowanie

Każda flaga **odwrotu** zmusza potwora do wycofania się o 2 pola (chyba że jego karta mówi inaczej); jeśli potwór nie może się wycofać o odpowiednią ilość pól, rzuć jedną kostką za każde pole, które nie może zostać przebyte. Powtórz rzuty tymi kostkami, na których wypadł **Hełm** w kolorze sztandaru potwora. Kolejne wyrzucenie **Helmy** w kolorze sztandaru potwora powodują **Trafienie Krytyczne**.

Gdy dwa oddziały, lub oddział i przeszkoda blokują oba pola na drodze **odwrotu** potwora, to każdy oddział, który znajduje się na teoretycznej drodze odwrotu potwora zostaje **Stratowany**, tracąc jedną figurkę za każde pole, które potwór nie jest w stanie przejść.

Specjalne Moce i Wzmocnienia

Moc Specjalne potworów są opisane na ich Kartach Pomocniczych. Jak tylko Potwór osiągnie wymaganą ilość wyrzuczonych symboli Wiedzy, może aktywować daną moc specjalną.

Potwór może także się **Wzmocnić**, poprzez tymczasowe składowanie wyrzuczonych przy rzutach kośćmi symboli Wiedzy (oznacza się to przez żetony Wiedzy kładzione obok figurki Potwora), by osiągnąć wyższy poziom Wiedzy wymagany do użycia konkretnej Mocy Specjalnej. Potwór nigdy nie może zebrać w ten sposób więcej żetonów niż ilość wymagana przez Moc Specjalną o najwyższym poziomie.

Wiedza

Żetony Wiedzy stanowią walutę, pobieraną ze stosu żetonów Wiedzy, dzięki której rzuca się czary i wykonuje legendarne akcje. Nie ma limitu żetonów Wiedzy, które gracz może mieć w swoim kielichu Wiedzy.

Karta Wiedzy musi zostać zagrana w faze wyszczególnionej na danej karcie.

Niektóre z kart, zwane też **Kartami Reakcji** (z jasnym tłem), mogą zostać zagrane w turze przeciwnika; jako reakcja na jedną z jego akcji lub jako odpowiedź na zagrana przez niego kartę Wiedzy.

Gdy zagrywasz kartę Wiedzy, zapłać wymaganą ilość żetonów Wiedzy, wybierz cel, rozlicz skutki i odrzuć kartę.

Gracz może zagrać tylko jedną kartę Wiedzy w swojej turze i jedną kartę w turze przeciwnika.

Gdy wartość nieparzysta jest dzielona na pół, ułamki zaokrąglaj do góry.

W żadnym momencie gry, gracz nie może posiadać więcej kart Wiedzy niż najwyższy poziom **jego Mistrza Wiedzy +1**. Jeśli ma więcej musi natychmiast nadwyżkę odrzucić, bądź z kart właśnie dobranych bądź z posiadanych.

Karty Wiedzy mogą zostać zagrane jako **poza radą**, jeżeli odpowiedni Mistrz Wiedzy jest nieobecny w radzie Wojennej gracza, takie zagranie kosztuje dodatkowo 3 żetony Wiedzy.

Zagrane w ten sposób Karty Wiedzy, których efekt zależy od poziomu Mistrza, są rozliczane jakby były rzucone na Poziomie 1.

Rada Wojenna

Jeśli rozgrywasz **Scenariusz z Zasadami Wiedzy**, każdy gracz otrzymuje arkusz **Rady Wojennej**.

Poziom **Dowódca** określa ilość kart Dowodzenia, którymi dysponuje gracz podczas gry.

Mistrz Wiedzy z najwyższym poziomem w Radzie Wojennej gracza, określa początkową ilość kart Wiedzy, początkową ilość żetonów Wiedzy i maksymalną ilość kart Wiedzy.

Ustawienie

Żetony **Mistrzów Wiedzy**, których posiadasz w danym Scenariuszu, określone przez instrukcję w scenariuszu bądź wybrane przez gracza (zazwyczaj 6 poziomów w sumie, rozdzielonych w tajemnicy pomiędzy poszczególnych członków Rady) utóó w odpowiednich polach. Żeton Mistrza Wiedzy (obrazkiem Mistrza do góry) jest kładziony na odpowiednim polu, z 0 do 2 żetonami (stroną ogólną do góry) pod nim, w celu określenia jego poziomu od 1 do 3.

Posegreguj **Karty Wiedzy** na 4 odrębne talie każdego z Mistrzów Wiedzy. Dla każdego z Mistrzów Wiedzy obecnego w obydwu radach wojennych wybierz losowo 14 kart Wiedzy z talii tego Mistrza. Dla każdego z Mistrzów Wiedzy obecnego w jednej z rad wojennych wybierz losowo 8 kart Wiedzy z talii tego Mistrza. Dla każdego z Mistrzów Wiedzy nieobecnego w żadnej z rad wojennych wybierz losowo 5 kart Wiedzy z talii tego Mistrza.

Przetasuj wszystkie te karty razem, tworząc tym samym **Talie Wiedzy**, wykorzystywaną w tej grze. Następnie rozdaj graczom po 4 karty Wiedzy, z których wybierają karty w ilości odpowiedniej do najwyższego poziomu Mistrza Wiedzy w swojej radzie.

Porzuczyć zasady patrz arkusz **Rada Wojenna**.

Elementy Krajobrazu

Jeżeli korzystasz za zasad Elementów Krajobrazu, gracz który ma **Mistrza Wiedzy** na poziomie 3, otrzymuje przynależny mu **Element Krajobrazu**. Jeżeli obaj gracze mają tego samego Mistrza Wiedzy na 3 poziomie, zaden z nich nie otrzymuje odpowiedniego Elementu Krajobrazu.

Na początku gry, podczas jej ustawiania, zaczynając od gracza, który jako pierwszy wykonuje swoje ruchy w danym Scenariuszu, kładzie on Element Krajobrazu na dowolnym, wolnym polu w 3 lub 4 rzędzie pól od strony planzsy kontrolowanej przez siebie.

Z właściwości specjalnych Elementu Krajobrazu, mogą korzystać tylko oddziały gracza, do którego ten Element Krajobrazu należy. Zasady ogólne mają zastosowanie do oddziałów obu stron.

Porzuczyć zasady Elementów Krajobrazu patrz **Karty Pomocnicze**.

Zasady ogólne

Oddział, który kontroluje Element Krajobrazu ma **Morale** zwiększone do **Odwężne**.

Oddział, który wchodzi na pole z Elementem Krajobrazu **musi się zatrzymać**, nie może wykonać dalszych ruchów w tej turze i nie może walczyć w tej turze. W przypadku walki oddział stojący na Elementie Krajobrazu walczy maksimum 2 kośćmi. Oddział, który atakuje oddział znajdujący się na polu z Elementem Krajobrazu walczy z maksimum 2 kostkami. Element Krajobrazu blokuje **Linie Strzału**.

Legowisko Potwora

Na początku gry, podczas jej ustawiania, zaczynając od gracza, który jako pierwszy wykonuje swoje ruchy w danym Scenariuszu, gracz kładą żeton **Legowiska** na dowolnym, wolnym polu w 3 lub 4 rzędzie pól od strony planzsy kontrolowanej przez siebie.

Porzuczyć zasady Legowisk patrz **karty Pomocnicze**.