

PODSTAWY GRY

Oto krótkie streszczenie podstaw prowadzenia bitwy. Odnieś się do wskazanych zasad, by poznać szczegóły.

PODSTAWY TWORZENIA DRUŻYNY

PATRZ STRONA 7

- Limit 200 punktów
- Wszystkie istoty należą do tej samej frakcji
- Co najwyżej 8 istot
- Żadna istota o koszcie ponad 140 punktów
- Co najmniej jeden dowódca
- 1 pole bitwy

ROZSTAWIENIE

PATRZ STRONA 8

1. Ujawnij drużyny i potencjalne pola bitwy.
2. Rzuć 1k20 + najwyższa Wartość Dowodzenia. Gracz z najwyższym wynikiem wybiera, na którym polu bitwy zagracie.
3. Rzuć 1k20 + najwyższa Wartość Dowodzenia. Gracz z najwyższym wynikiem wybiera, kto rozstawia się jako pierwszy.
4. Wybrany gracz umieszcza swoją drużynę w wybranym obszarze lub obszarach początkowych.
5. Przeciwnik umieszcza swoją drużynę w drugim obszarze lub obszarach początkowych.

PRZEBIEG RUNDY

PATRZ STRONA 9

1. Test Inicjatywy: 1k20 + najwyższa Wartość Dowodzenia. Gracz z najwyższym wynikiem wybiera, kto zaczyna jako pierwszy.
2. Faza Pierwszego Gracza: Aktywuje 2 istoty, po jednej na raz.
3. Faza Kolejnego Gracza: Aktywuje 2 istoty, po jednej na raz.
4. Faza Pierwszego Gracza: Aktywuje następne 2 istoty (inne niż te, które aktywował wcześniej w tej rundzie).
5. Faza Kolejnego Gracza: Aktywuje następne 2 istoty (inne niż te, które aktywował wcześniej w tej rundzie). Powtarzaj, dopóki wszystkie istoty zostaną raz aktywowane.
6. Kiedy wszystkie istoty zostaną aktywowane jeden raz, runda kończy się. Zaczynaj jeszcze raz od kroku 1.

AKTYWOWANIE ISTOT

PATRZ STRONA 9

Aktywowana istota może wykonać jedną z poniższych akcji:

- Ruszyć się na odległość podwójnej szybkości; **albo**
- Ruszyć się na odległość swojej Szybkości i wykonać jeden atak lub wykonać jeden atak, a potem się ruszyć; **albo**
- Nie ruszać się i wykonać wszystkie swoje ataki, jeśli ma więcej niż jeden; **albo**
- Zaszarżować.

DUNGEONS & DRAGONS MINIATURES GAME

ZASADY ZAAWANSOWANE

STOP!

**Przeczytaj i zagraj
TWOJĄ PIERWSZĄ BITWĘ
zanim zaczniesz używać tej instrukcji**

Konieczniesz zajrzyj na

www.isa.pl

aby dowiedzieć się więcej o swoich ulubionych grach i najnowszych dodatkach.

Dystrybucja na terenie Polski:

ISA Sp. z o.o.

isa@isa.pl

Zawartość Zestawu Podstawowego

Książeczka Twoja Pierwsza Bitwa (**Przeczytaj ją najpierw!**)

12 pomalowanych plastikowych figurek (Wood Elf Ranger, Orc Mauler, 10 losowych figurek)

12 kart statystyk, jedna dla każdej figurki (Istoty epickie posiadają dodatkową kartę statystyk)

2 dwustronne pola bitwy

Znaczniki obrazów

Arkusze wzorników czarów

Kostka 20-ścienna (1k20)

Instrukcja Zasad Zaawansowanych

Lista figurek dodatku *War Drums*™

Twórcy

Projekt Gry: **Rob Heinsoo**

Rozwój Gry: **Michael Donais (prowadzący), Jesse Decker, Mons Johnson i Stephen Schubert**

Instrukcje gry: **Rob Heinsoo i Bill Slavicsek**

Redaktor: **Jennifer Clarke Wilkes**

Specjalna Pomoc: **Guy Fullerton i Mike Derry**

Kierownik Artystyczny—Rzeźby: **Blake Beasely**

Kierownik Artystyczny—Druk: **Mari Kolkowsky**

Grafiki Opakowań: **Ralph Horsley**

Koncepcja Modeli: **Thomas M. Baxa, Dave Dorman, Michael Dubisch, Steve Ellis, Carl Frank, Tomas Giorello, Ralph**

Horley, Ken Huey, Dennis Crabapple McClain, Jim Nelson, Steve Prescott, Vinod Rams, Scott Roller, Chad

Sergesketter, Ron Spencer i Anne Stokes

Malowanie Modeli: **Eve Forward-Rollins, Dylan S.**

Projekt Graficzny: **Jennefer Lathrop, Keven Smith i Mari Kolkowsky**

Kartografia: **Jason Engle**

Diagramy Gry: **Jason Engle, Todd Gamble i Rob Lazzaretti**

Przygotowanie do Umieszczenia w Sieci: **Steve Winter**

Kierownik Projektu: **Christopher Perkins**

Kierownik Rozwoju Gry: **Jesse Decker**

Redaktor Naczelny: **Kim Mohan**

Starszy Dyrektor Artystyczny D&D: **Stacy Longstreet**

Dyrektor RPG R&D: **Bill Slavicsek**

Zarządzanie Marką: **Mary Elizabeth Allen**

Produkcja: **Chas Delong**

Inżynierowie Projektowi, HFE: **Kenneth Yu**

Oparte na pierwotnych zasadach DUNGEONS & DRAGONS®, stworzonych przez Gary'ego E. Gygaxa i Dave'a Arnesona, oraz nowej grze DUNGEONS & DRAGONS®, opracowanej przez Jonathana Tweeta, Monte Cooka, Skipa Williamsa, Richarda Bakera i Petera Adkisona, oraz projekcie figurkowym Roba Heinsoo, Skaffa Eliasa i Jonathana Tweeta

Ten produkt korzysta z uaktualnionego materiału wydania v.3.5.

Ten produkt WIZARDS OF THE COAST® nie podlega klauzuli ogólnego dostępu (Open Game Content). Żadna część niniejszego opracowania nie może być w jakikolwiek sposób kopiowana bez pisemnej wydawcy. Więcej o licencji Open Game Content i licencji d20 System na stronie www.wizards.com/d20.

USA., KANADA,
AZJA, PACYFIK I AMERYKA ŁACIŃSKA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707 Newport
Renton WA 98057-0707
(Pytania?) 1-800-324-6496

EUROPEJSKA SIEDZIBA GŁÓWNA
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Zatrzymaj ten adres do swoich notatek.

30095051000001 EN

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, System d20, Wizards of the Coast, i inne nazwy produktów Wizard of the Coast, oraz logo każdego z nich są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. w USA i innych krajach. Wszystkie postacie, imiona bohaterów i ich charakterystyczne przedstawienia graficzne są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Materiał ten jest chroniony prawami autorskimi Stanów Zjednoczonych Ameryki. Jakiegokolwiek jego powielanie lub nieautoryzowany użytek jego lub grafik w nim zawartych jest zakazany bez pisemnej zgody Wizards of the Coast, Inc. Materiał ten jest fikcją. Jakiegokolwiek podobieństwo do istniejących osób, organizacji, miejsc lub wydarzeń jest całkowicie przypadkowe. Wydrukowano w Chinach.

©2006 Wizards of the Coast, Inc.

Odwiedź naszą stronę internetową www.wizards.com/miniatures

W **DUNGEONS & DRAGONS® Miniatures Game** dowodzisz drużyną bohaterów i stworów. Ty wybierasz swoją frakcję. Ty wybierasz swoje jednostki. Ty wydajesz rozkazy. I to właśnie tobie zależy, żeby pokazać rywalom na ile cię stać.

Czy będziesz polegał na nieustępliwości krasnoludów i paladynów, szybkim uderzeniu zwinnych elfów, podstępnych sztuczkiach zakutych w żelazo hobgoblinów, czy śmiercionośnej szarzy orków i ich monstualnych sprzymierzeńców? Każda frakcja ma coś innego do zaoferowania twojej wiecznie rosnącej drużynie. Te zasady potyczek dają nieograniczoną kombinację stworów, bohaterów i taktyk, które pomogą uzdolnionemu strategowi przezwyciężyć wszystkie wyzwania i zostać zwycięzcą.

TRZY SPOSOBY ZABAWY

Wykorzystaj te figurki do:

- Gry, używając zasad potyczek przedstawionych w tej instrukcji. Możesz nawet wziąć udział w sankcjonowanych turniejach i wygrać nagrody.
- Reprezentowania bohaterów i potworów w grze fabularnej DUNGEONS & DRAGONS®. Te oficjalne figurki są zaprojektowane do użytku we wszystkich produktach D&D® z serii gier fabularnych.
- Zbierania figurek D&D, od łupieżców umysłu, poprzez elfy i smoki, do potężnych bohaterów i innych.

Zestawy Dodatkowe **D&D Miniatures Game**, sprzedawane osobno, dostarczają więcej figurek do gry z przeciwnikiem lub do gier fabularnych.

ZASADY PROWADZENIA BITEW

Użyj tych zasad, by zagrać z przeciwnikami bitwy w **D&D Miniatures Game**.

Rozegraj najpierw Twoją Pierwszą Bitwę, żeby poznać podstawy gry.

Ta instrukcja zawiera pełne zasady rozgrywania szybkich, taktycznych bitew figurkowych (również zwanych potyczkami) w światach gry DUNGEONS & DRAGONS. Podczas bitwy, dwie drużyny walczą na polu bitwy, które reprezentuje fantastyczną lokację.

Na końcu tej instrukcji, znajdziesz słowniczek ważnych terminów i zdolności specjalnych, które znajdują się na kartach statystyk. Często korzystaj ze słowniczka, dopóki nie poznasz swojej drużyny i drużyn twoich przeciwników.

JAK WYGRAĆ

W bitwie, walczą dwie lub więcej rywalizujące ze sobą **drużyny**. Zwycięża drużyna, która pierwsza zdobędzie 200 **punktów zwycięstwa**. Punkty zwycięstwa zdobywasz poprzez eliminowanie wrogich istot i posyłanie twoich istot, by zajęły **obszary zwycięstwa** twojej drużyny (patrz strona 28).

Bitwy są zazwyczaj grami dla dwóch graczy. Zasady gry wieloosobowej są na stronie 30.

ISTOTY

Każda figurka (zazwyczaj odnosi się do niej jako „istoty”) reprezentuje postać lub stwora ze światów gry D&D. Każda istota posiada własną **kartę statystyk**, która przedstawia statystyki wykorzystywane w bitwach. (Druga strona karty statystyk przedstawia statystyki wykorzystywane w grach fabularnych D&D.) Niektóre informacje o istocie można również znaleźć na spodzie podstawki figurki.

JAK ODCZYTYWAĆ KARTĘ STATYSTYK

Spójrz na kartę statystyk przedstawioną poniżej. Dla potrzeb zasad prowadzenia bitew, używa się tylko tej jednej strony.

Nazwa

Dopasuj nazwę na każdej karcie statystyk do nazwy na podstawie figurki, do pomocy posługując się obrazkiem.

Karta Statystyk

Symbol Frakcji Nazwa Wartość Dowodzenia

Koszt

Commander Effect

/Wpływ Dowodzenia/ (jeśli jest)

Special Abilities Symbol Rzadkości

/Zdolności Specjalne/ (jeśli są)

Spells */Czary/* (jeśli są)

Cytat

Ikona Dodatku/Numer

Kolekcyjnerski/Symbol Rzadkości

Notka Praw Autorskich

Wartość Dowodzenia

Niektóre istoty są **dowódcami** i mogą wpływać na inne istoty. Tylko dowódcy mają Wartość Dowodzenia. Im wyższa Wartość Dowodzenia, tym lepiej.

Symbol Frakcji

Twoja drużyna należy do jednej z frakcji: Lawful Good (LG) */Praworządni Dobrzy/*, Chaotic Good (CG) */Chaotyczni Dobrzy/*, Lawful Evil (LE) */Praworządni Żli/* lub Chaotic Evil (CE) */Chaotyczni Żli/*. Karta statystyk każdej istoty posiada symbol, który wskazuje, dla jakiej (jakich) frakcji może ona walczyć.

Dwie Frakcje: Niektóre istoty posiadają symbole dwóch różnych frakcji, toteż mogą być dodane do drużyny należącej do dowolnej z tych dwóch.

Dowolna Frakcja: Niektóre istoty posiadają wszystkie cztery symbole frakcji, toteż mogą być dołączone do każdej drużyny.

Podstawka Figurki

Numer Kolekcyjnerski

Ikona Dodatku

Frakcja

Koszt

Nazwa

Notka Praw Autorskich

Koszt

Koszt jest liczbą punktów, które musisz zapłacić, by dodać istotę do swojej drużyny. Jest to również liczba używana do określania punktów zwycięstwa.

Statystyki

Ta sekcja zawiera informacje potrzebne do rozegrania bitwy.

Level (Save) /Poziom (Rzut Obronny): Dodajesz tę wartość do rzutu kostką, kiedy istota wykonuje **rzut obronny**, w celu uniknięcia efektu czaru lub oparcia się chęci ucieczki.

Speed /Szybkość: Liczba pól, przez które istota może się ruszyć. Istota, która nie atakuje lub rzuca czaru, może ruszyć się na odległość równą podwojonej szybkości.

AC (Armor Class) /KP (Klasa Pancerni): Każdy wynik testu ataku, który jest równy lub wyższy niż ta liczba, jest **trafieniem** i zadaje istocie obrażenia.

HP (Hit Points) /PW (Punkty wytrzymałości): Kiedy PW istoty spadną do 0, istota jest martwa i zostaje usunięta z pola bitwy.

Melee Attack /Atak Wręcz: Atakując wroga istoty znajdujące się na **sąsiednich** polach (również tych po przekątnej), użyj wartości Ataku Wręcz. Rzuć 1k20 (kość 20-ścienna) i dodaj liczbę, która jest poza nawiasami. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od KP wroga, atak wręcz trafia.

Obrażenia: Liczba, znajdująca się w nawiasach, pokazuje ile obrażeń zadaje istota w skutecznym ataku wręcz.

Dodatkowe Ataki: Niektóre istoty mogą wykonać więcej niż jeden atak wręcz. Wartości ataku są oddzielone ukośnikiem (/). W większości przypadków, każdy atak zadaje tę samą ilość obrażeń. Jeśli różne ataki zadają różne obrażenia, wartości obrażeń są wypisane w tej samej kolejności co wartości ataków i również są oddzielone ukośnikiem.

Ranged Attack /Atak Dystansowy: Użyj tej wartości do ataku wrogów w **zasięgu wzroku** (zazwyczaj oddalonych o więcej niż 1 pole). W przeciwnym razie działa on jak atak wręcz. Większość istot nie posiada ataku dystansowego.

Type /Typ: Określa jakiego rodzaju jest ta istota. Wszystkie typy istot są wymienione w słowniczku. Ta linia może zawierać kilka słów, które jeszcze bardziej opisują istotę na potrzeby mechaniki gry. Czasem typ istoty zawiera charakterystyki, które są ważne w czasie gry, a niektóre zdolności specjalne i czary oddziałują tylko na określone typy istot.

Jeśli istota jest Mała, Duża lub Wielka, ta informacja również się tu znajduje. Istota bez wskazanego rozmiaru jest Średnia.

Commander Effect /Wpływ Dowodzenia

Dowódcy zapewniają specjalne premie **sojusznikom** znajdującym się w odległości do 6 pól od nich. Czasem, Wpływ Dowodzenia działa na wroga istoty. Kilka Wpływów Dowodzenia może wpływać na innych dowódców w twojej drużynie, ale są one wyjątkami.

Special Abilities /Zdolności Specjalne

Zawierają one specjalne ataki, odporności i słabości istoty (jeśli są). Kiedy dana zdolność specjalna przeczy ogólnej regule, pierwszeństwo ma zdolność. Szczegóły dotyczące konkretnych zdolności specjalnych znajdziesz w słowniczku na końcu tej instrukcji.

Niektóre zdolności specjalne mogą być użyte tylko ograniczoną ilość razy. Posiadają one kratki (□), jedna kratka na każde użycie.

Spells /Czary

Niektóre istoty potrafią rzucać czary. Większość czarów może być użyta ograniczoną ilość razy. Posiadają one kratki (□), jedna kratka na każde użycie.

Flavor Text /Cytat/

Niektóre karty statystyk zawierają krótki opis historii lub osobowości istoty albo miejsca znajdującego się w światach D&D. Te informacje znajdują się pod zdolnościami istoty.

Ikona Dodatku/Numer Kolekcjonerski/Symbol Rzadkości

Ikona mówi ci, do którego dodatku należy figurka, jak na przykład *War Drums*TM (którego ikoną jest bęben ze skrzyżowanymi włóczniami /*symbol dodatku*/). Numer Kolekcjonerski przedstawia pozycję figurki w dodatku i ilość wszystkich figurek w tym dodatku. Symbol Rzadkości mówi ci czy figurka jest częsta ●, nieczęsta ◆, czy rzadka ☆.

BUDOWANIE DRUŻYNY

Kiedy tworzysz drużynę, najpierw wybierz **frakcje**, następnie wybierz figurki, które należą do tej frakcji.

FRAKCJE

Każda karta statystyk istoty posiada symbol wskazujący, dla których z czterech frakcji może ona walczyć.

Praworządni Dobrzy

Istoty należące do tej frakcji są oddane prawdzie, prawu i sprawiedliwości. Istoty Praworządne Dobre zwykle mają dobry pancierz, wyjątkowych dowódców i wysokie morale. Mają też potężnych uzdrowicieli.

Chaotyczni Dobrzy

Ta frakcja łączy w sobie życzliwe serce i wolnego ducha. Istoty Chaotyczne Dobre zwykle są ruchliwe i mają silny atak dystansowy, zarówno za pomocą strzał, jak i czarów.

Praworządni Żli

Ta frakcja dba tylko o tradycję i lojalność, ale nie ma poszanowania dla wolności, godności czy życia. Istoty Praworządne Złe zwykle mają dobry pancierz i dowódców. Specjalizują się w bezpośredniej walce.

Chaotyczni Żli

Ta frakcja kieruje się chciwością, nienawiścią i żądzą zniszczenia. Istoty Chaotyczne Złe zwykle są szybki i silne.

TWORZENIE DRUŻYNY

Tworząc drużynę, przestrzegaj tych reguł.

Ograniczenie 200 Punktów: Możesz wydać do 200 punktów, by stworzyć twoją drużynę. Wartość punktowa każdej istoty jest pokazana na jej podstawie i w górnym prawym rogu jej karty statystyk.

Frakcja: Twoja drużyna może zawierać tylko istoty, które mają symbol twojej frakcji. Niektóre istoty mają symbol więcej niż jednej frakcji.

Limit Ośmiu Istot: Żadna drużyna nie może zawierać więcej niż osiem istot.

Maksymalny Koszt: Nie możesz wybrać do swojej drużyny istoty o koszcie większym niż 140 punktów.

Dowódca: Przynajmniej jedna z twoich istot powinna mieć Wartość Dowodzenia. Bez Dowódcy, twoje istoty są bardziej skłonne do ucieczki, gdy są ciężko ranne i nie mogą zostać zawrócone.

Pole Bitwy: Każdy gracz przynosi **pole bitwy**, na którym chciałby grać. Ten zestaw początkowy zawiera dwa dwustronne pola bitwy; wybierz jedną stronę jako pole bitwy twojej drużyny, zanim zobaczysz jaką drużyną gra twój przeciwnik. Każde pole bitwy jest inne, ale wszystkie mają następujące obszary:

Starting Areas /Obszary Początkowe/: Rozstaw swoją drużynę w obszarze oznaczonym Obszar Początkowy A lub B; drużyna przeciwnika rozstawia się w drugim z tych obszarów. Jeśli istnieją dwa lub więcej obszarów początkowy z tym samym oznaczeniem, możesz rozstawić się w dowolnym lub podzielić swoją drużynę na każdy z nich. Obszary początkowe oznaczone są przez przerywane białe linie.

Victory Areas /Obszary Zwycięstwa/: Podczas gry, twoja drużyna zdobywa punkty poprzez zajmowanie obszarów zwycięstwa. Jeśli rozstawiasz się w Obszarze Początkowym A, zdobywasz punkty za zajęcie Obszaru Zwycięstwa A. Jeśli rozstawiasz się w Obszarze Początkowym B, zdobywasz punkty za zajęcie Obszaru Zwycięstwa B. Kilka obszarów zwycięstwa posiada również skojarzone z nimi słowa kluczowe w nawiasach, używane one są do współdziałania z określonymi zdolnościami specjalnymi. Obszary zwycięstwa oznaczone są przez przerywane białe linie.

Exits /Wyjścia/: Krawędzie pola bitwy są zazwyczaj nieprzekraczalnymi ścianami. Jedyna droga na zewnątrz prowadzi przez odpowiednie pola **wyjścia**. Na przykład, jeśli rozstawiasz się w Obszarze Początkowym A, twoje istoty mogą wyjść tylko przez pola oznaczone Exit A */Wyjście A/*. Tylko istoty, które uciekają mogą opuścić pole bitwy.

Podstawy Tworzenia Drużyny

- Limit 200 punktów
- Wszystkie istoty należą to tej samej frakcji
- Co najwyżej 8 istot
- Żadna istota o koszcie ponad 140 punktów
- Co najmniej jeden dowódca
- 1 pole bitwy

Etykieta Drużyny

Twórz swoją drużynę w tajemnicy, używając kart statystyk. Nie pokazuj jeszcze, których istot będziesz używał; po prostu przygotuj karty statystyk i trzymaj je w ręce.

Ujawniasz swoją drużynę na początku rozstawienia tak, jak to opisano na następnej stronie.

ROZSTAWIENIE

Ty i twój przeciwnik przynosicie po jednej dozwolonej drużynie (które stworzyliście używając zasad budowania drużyny z poprzedniej strony) oraz po jednym polu bitwy. Wypełnij te kroki, żeby rozpocząć bitwę.

INICJATYWA POLA BITWY

Gracze ujawniają swoje drużyny. Następnie każdy z nich rzuca 1k20, dodając do wyniku rzutu Wartość Dowodzenia swojego najlepszego dowódcy.

Gracz z najwyższym wynikiem wybiera, które z dwóch pól bitwy zostanie użyte do rozegrania bitwy. Można nawet wybrać pole bitwy, które przyniósł przeciwnik, jeśli wydaje się to korzystne.

INICJATYWA ROZSTAWIENIA

Każdy z graczy ponownie rzuca 1k20, dodając do wyniku rzutu Wartość Dowodzenia swojego najlepszego dowódcy. Gracz z najwyższym wynikiem wybiera, który z graczy rozstawi swoją drużynę jako pierwszy. Wybrany gracz wybiera obszar początkowy, a następnie umieszcza w nim (lub nich, jeśli pole bitwy posiada kilka) istoty należące do jego drużyny. Umieść każdą istotę tak, by zajmowała pola bez ścian, dolów i posągów. (Dozwolone jest rozstawianie na pozostałych typach pól) Istoty zajmujące więcej niż 1 pole, umieść w całości wewnątrz obszaru początkowego.

Potem drugi z graczy umieszcza swoją drużynę w drugim obszarze lub obszarach początkowych.

Rozstawienie

1. Ujawnij drużyny i potencjalne pola bitwy.
2. Rzuć 1k20 + najwyższa Wartość Dowodzenia. Gracz z najwyższym wynikiem wybiera, na którym polu bitwy zagracie.
3. Rzuć 1k20 + najwyższa Wartość Dowodzenia. Gracz z najwyższym wynikiem wybiera, kto rozstawia się jako pierwszy.
4. Wybrany gracz umieszcza swoją drużynę w wybranym obszarze lub obszarach początkowych.
5. Przeciwnik umieszcza swoją drużynę w drugim obszarze lub obszarach początkowych.

PODSTAWY PROWADZENIA BITEW

Kiedy już wybrałeś swoją drużynę i przygotowałeś pole bitwy, ty i twoi przeciwnicy na zmianę ruszacie (inaczej „aktywujecie”) istoty należące do waszych drużyn, dopóki jedna z nich nie wygra (zazwyczaj poprzez zdobycie 200 punktów). Pełne warunki zwycięstwa znajdziesz na stronie 28 w dziale Scenariusz Starcia.

RUNDY

Bitwa rozgrywana jest w **rundach**. Rozpocznij rundę wykonując **test inicjatywy**. W każdej rundzie, gracze kolejno przeprowadzają działania w **fazach**. W każdej fazie, **aktywujesz 2** istoty ze swojej drużyny; jedna istota wykonuje wszystkie swoje akcje, a potem druga. (Możesz aktywować każdą istotę tylko raz na rundę.)

Runda kończy się, kiedy wszyscy gracze aktywowali wszystkie swoje istoty jeden raz. (Czasami gracz ma więcej istot niż jego przeciwnik i aktywuje wiele istot pod koniec rundy.) Potem zaczyna się nowa runda.

TEST INICJATYWY

Aby wykonać test inicjatywy, rzuć 1k20 i dodaj najwyższą Wartość Dowodzenia jednego z sprawnych dowódców twojej drużyny.

Gracz z najwyższym wynikiem testu inicjatywy wybiera, kto zacznie rundę. (Czasami będziesz chciał zaczynać; czasami będziesz chciał zobaczyć co planują twoi przeciwnicy, zanim ruszysz swoje istoty.)

Jeśli obaj gracze uzyskają ten sam wynik podczas testu inicjatywy, gracz z najwyższą Wartością Dowodzenia wygrywa. Jeśli nadal jest remis, wykonaj test ponownie.

FAZY

Pierwszy gracz wykonuje fazę poprzez **aktywowanie** (ruszenie) dwóch istot ze swojej drużyny. (Zmień kierunek, w który zwrócona jest figurka lub obróć jej kartę statystyk, by zaznaczyć, że została aktywowana.)

Wszyscy kolejno wykonują swoje fazy, dopóki wszystkie istoty nie zostaną aktywowane. Akcje wykonywane przez istotę, podczas jednej aktywacji, nazywane są **turą** tej istoty.

Przebieg Rundy

1. Test Inicjatywy: 1k20 + najwyższa Wartość Dowodzenia. Gracz z najwyższym wynikiem wybiera, kto zaczyna jako pierwszy.
2. Faza Pierwszego Gracza: Aktywuje 2 istoty, po jednej na raz.
3. Faza Kolejnego Gracza: Aktywuje 2 istoty, po jednej na raz.
4. Faza Pierwszego Gracza: Aktywuje następne 2 istoty (inne niż te, które aktywował wcześniej w tej rundzie).
5. Faza Kolejnego Gracza: Aktywuje następne 2 istoty (inne niż te, które aktywował wcześniej w tej rundzie). Powtarzaj, dopóki wszystkie istoty zostaną raz aktywowane.
6. Kiedy wszystkie istoty zostaną aktywowane jeden raz, runda kończy się. Zacznij jeszcze raz od kroku 1.

AKTYWOWANIE ISTOT

Podczas każdej fazy w rundzie, aktywujesz (ruszasz) 2 istoty, po jednej na raz.

(Jeśli masz nieparzystą liczbę istot w swojej drużynie, w swojej ostatniej fazie będziesz mógł aktywować tylko jedną istotę.) Aktywowana istota może wykonać jedną z poniższych akcji:

- Ruszyć się na odległość podwojonej szybkości; **albo**
- Ruszyć się na odległość swojej Szybkości i wykonać jeden atak lub wykonać jeden atak, a potem się ruszyć; **albo**
- Nie ruszać się i wykonać wszystkie swoje ataki, jeśli ma więcej niż jeden; **albo**
- Zaszarżować.

Zamiast atakować, istota może **rzucić czar** lub **użyć zdolności specjalnej**, która zawiera frazę „zastępuje atak”, jak na przykład Turn Undead /*Odegnanie Nieumarłych*.

Ruch na Odległość Podwojonej Szybkości

Istota, która nie atakuje (lub wykonuje działania zastępującego atak), może w swojej turze ruszyć się na odległość nie większą niż jej podwojona Szybkość.

Ruch i Jeden Atak

Istota, która rusza się na odległość nie większa niż jej szybkość, może wykonać jeden atak lub działanie zastępujące atak. Może się najpierw ruszyć, a potem zaatakować lub najpierw zaatakować, a potem się ruszyć.

Bez Wielokrotnych Ataków: Istoty, które ruszyły się w swojej turze, nie mogą atakować więcej niż jeden raz. Jeśli ruszająca się istota, ma więcej ataków wymienionych na swojej karcie statystyk i zadają one różne ilości obrażeń, wybierz którego ataku używa. Nie może ona użyć wartości jednego ataku a obrażeń z innego.

Wielokrotne Ataki Bez Ruchu

Większość istot może wykonać tylko jeden atak na turę. (Patrz Ataki i Obrażenia, począwszy od strony 10.) Aczkolwiek, niektóre istoty mogą wykonać w ciągu jednej tury wiele ataków wręcz lub dystansowych. Jeśli istota nie rusza się w swojej turze, może wykonać wielokrotne ataki wręcz lub dystansowe, jeśli jest do tego zdolna. Wszystkie jej ataki muszą być tego samego typu (wręcz lub dystansowe). Patrz Ataki Wielokrotne na stronie 17.

Szarża

Istota może **wykonać szarżę** na najbliższego wroga, którego widzi, jeśli spełnia wymagane warunki. Patrz Szarżowanie na stronie 13.

RUCH

Podczas swojej tury, istota może ruszyć się z podwojoną Szybkością, ruszyć się na odległość nie większą niż jej Szybkość i zaatakować lub zaatakować i potem się ruszyć na odległość nie większą niż jej Szybkość. Może w ogóle się nie ruszać, jeśli tego nie chcesz.

Przekątne: Jeśli ruszasz się lub liczysz zasięg po przekątnej trasie poza trudnym terenem, pierwsza przekątna liczy się jako 1 pole, druga jako 2 pola, trzecia jako 1, i tak dalej, jak pokazano na diagramie na tej stronie. Licz parzyste przekątne jako 2 pola, nawet jeśli pomiędzy pojawia się ruch po prostej.

Inne Istoty: Istota może się ruszyć przez pole zajmowane przez **sprzymierzeńca** (inną istotę należącą do jej drużyny), ale nie może zakończyć ruchu na zajęтым polu. Nie może również szarżować przez takie pole. Istota nie może się ruszyć przez zajmowane przez wroga. Poruszanie się obok wroga, daje mu zwykle możliwość ataku okazyjnego; patrz Ataki Okazyjne na stronie 13.

Teren: Aby poruszać się po terenie Trudnym, wąskich przejściach oraz posągach trzeba zapłacić podwójnie. Ściany blokują ruch. Patrz Teren na stronie 24, by poznać szczegóły.

Minimum 1 Pole: Istota zawsze może wykorzystać swoją całą turę, by ruszyć się 1 pole w dowolnym kierunku (również po przekątnej), niezależnie od kosztu tego ruchu. Ta zasada nie umożliwi istocie ruchu przez teren nieprzekraczalny, ani ruszania się, gdy jest ono zabronione (na przykład, gdy jest sparaliżowana).

[Opis ryciny]

Przekątne

gnoll

ork

wojownik

Gnoll, o szybkości 6, może ruszyć się 4 pola po przekątnej (liczone jako 6 pól ruchu) i jeszcze zaatakować wojownika.

DUŻE ISTOTY I RUCH

Duże i Wielkie istoty zajmują więcej niż 1 pole. Istoty te nie mogą się ruszyć, jeśli jakakolwiek część ich przestrzeni zajęłaby pole zawierające przeciwnika.

Przeciskanie się: Duże i Wielkie istoty mogą przecisnąć się przez małe otwory i zwięzające się korytarze, które mają co najmniej połowę szerokości ich normalnej przestrzeni (zaokrąglając do 2 pól dla Wielkich istot), pod warunkiem, że zakończą swój ruch w obszarze, który mogą zajmować bez przeciskania się. Podczas przeciskania, każde pole ruchu kosztuje podwójnie (2 pola, lub 3 pola podczas ruchu po przekątnej). Istoty nie mogą przecisnąć się obok wrogów.

ATAKI I OBRAŻENIA

Wszystkie istoty mogą atakować wręcz, ale tylko niektóre mogą wykonywać ataki dystansowe. Ta sekcja najpierw opisuje ataki wręcz, a potem pokazuje czym różnią się ataki dystansowe.

ATAKI WRĘCZ

Aby wykonać atak wręcz, istota musi znajdować się na polu **sąsiadującym** (znajdującym się obok) z polem atakowanego wroga. Do tego zalicza się również pola sąsiadujące po przekątnej.

Testy Ataku

Kiedy istota atakuje, wykonujesz test ataku.

Atakowanie

Rzuc 1k20, dodaj wartość Ataku Wręcz istoty oraz modyfikatory mające zastosowanie w danej sytuacji (lista modyfikatorów ataku znajduje się na stronie 17). Jeśli otrzymany wynik jest równy lub wyższy niż KP (Klasa Panczerza) wroga, atak trafia. Atakująca istota zadaje obrażenia, które obniżają PW (punkty wytrzymałości) wroga. Zaznaczaj obrażenia za pomocą dołączonych znaczników.

Naturalne 20 to Trafienie Krytyczne: Jeśli wyrzucisz **naturalne 20** (wynik 20 na kostce, bez względu na modyfikatory), atak automatycznie trafia, niezależnie od KP celu. Dodatkowo, jest to **trafienie krytyczne** i zadaje podwójne obrażenia. Niektóre istoty są niewrażliwe na trafienie krytyczne i nie otrzymują podwójnych obrażeń, ale wciąż naturalne 20 trafia automatycznie. Jeśli istota może w jakiś sposób uzyskać trafienie krytyczne na rzucie niższym niż 20, nadal liczy się to jako trafienie automatyczne.

Dodatkowe Obrażenia: Niektóre ataki zadają dodatkowe obrażenia, przedstawione za pomocą znaku „,+”. Na przykład, atak wręcz Brass Samuraj /*Mosiężnego Samuraja*/ zadaje „10 magia + 5 ogień.” Dodatkowe obrażenia *nie są* podwajane przy trafieniach krytycznych, ani przy atakach na bezradną istotę.

Naturalne 1 to Automatyczne Pudło: Jeśli wyrzucisz **naturalne 1** (wynik 1 na kostce, bez względu na modyfikatory), atak automatycznie pudłuje, niezależnie od KP celu.

Atakowanie Przyjaznych Istot: Istota nie może wykonać ataku wręcz lub dystansowego przeciwko przyjaznej istocie. To ograniczenie nie zapobiega używaniu przez ciebie czarów i zdolności specjalnych wpływających lub mających na celu przyjazne istoty – tylko atakom.

Efekty Obrażeń

Obniżenie do Połowy Punktów Wytrzymałości: Kiedy punkty wytrzymałości istoty po raz pierwszy spadną poniżej połowy ich początkowej wartości, musi ona wykonać **rzut obronny** na morale, aby powstrzymać chęć ucieczki. Patrz Morale na stronie 21, by poznać szczegóły.

Obniżenie do 0 Punktów Wytrzymałości: Kiedy punkty wytrzymałości istoty spadną do 0 lub niżej, wtedy istota zostaje **zabita** i jest zdejmowana z pola bitwy.

Obszar Zagrożenia

Nawet, gdy istota nie atakuje wroga, może ograniczyć akcje wrogów znajdujących się na sąsiednich polach. **Sprawna** istota tworzy **obszar zagrożenia** na wszystkich sąsiadujących do niej polach.

Działanie Obszaru Zagrożenia: Istota może wykonać **atak okazyjny** (patrz strona 13) przeciwko wrogiej istocie, która rusza się z jej obszaru zagrożenia. Wróg nie może rzucać czarów (innych niż te, których zasięg to **dotyk**), ani wykonywać ataków dystansowych, kiedy znajduje się w obszarze zagrożenia twojej istoty. Aczkolwiek, może on używać zdolności specjalnych.

Oslona: Jeśli istota tworząca obszar zagrożenia nie widzi aktywnej istoty lub aktywna istota ma **osłonę** przed istotą tworzącą obszar zagrożenia, te ograniczenia nie obowiązują: Istota w obszarze zagrożenia może się ruszać bez prowokowania ataku okazyjnego, jak również rzucać czary i wykonywać ataki dystansowe.

Flankowanie

Wykonując atak wręcz, istota dostaje premię +2 do wyniku testu ataku, jeśli atakowana istota znajduje się w obszarze zagrożenia wroga znajdującego się po przeciwnej stronie lub w przeciwnym rogu.

Jeśli masz wątpliwości czy dwie istoty flankują istotę znajdującą się pomiędzy nimi, wyobraź sobie linię łączącą środki podstawek tych dwóch istot. Jeśli linia przechodzi przez przeciwne krawędzie pola broniącej się istoty (biorąc pod uwagę również rogi tych granic), wtedy te istoty ją flankują.

Duże Istoty: Jeśli istota zajmuje więcej niż 1 pole, każde zajmowane przez nią pole jest brane pod uwagę podczas flankowania.

[Opis ryciny]

Łańcuchowy Diabeł

[Ogłuszony]

Bulette

Troll

Flankowanie

Istota zyskuje premię za flankowanie od istot znajdujących się po przeciwnej stronie lub rogu. Ogłuszona istota nie może wykonywać flankowania. Ten diagram przedstawia potencjalne sytuacje flankowania i niektóre pozycje, które nie zapewniają premii za flankowanie. Ogłuszony żołnierz nie tworzy obszaru zagrożenia na polu, na którym znajduje się łańcuchowy diabeł, toteż nie zapewnia on premii za flankowanie. Ażebymy dwie istoty flankowały cel, linia łącząca centra obu figurek powinna przechodzić przez przeciwne krawędzie pola celu.

Oslona i Walka Wręcz

Oslona sprawia, że trudniej jest trafić wroga. Jeśli wroga istota znajduje się na sąsiadującym polu, ale jest za rogiem lub końcem ściany, obrońca ma **osłonę w walce wręcz** i dostaje premię +4 do KP.

Duże Istoty: Istota zajmująca więcej niż 1 pole, nie dostaje osłony w walce wręcz, jeśli którekolwiek zajmowane przez nią pole nie ma osłony.

[Opis ryciny]

ork

krasrólud gnoll wojownik

Oslona w Walce Wręcz

W walce wręcz, obrońca ma osłonę, jeśli jakakolwiek linia między polem atakującego a obrońcy przechodzi przez ścianę. Na przykład, ork ma osłonę przeciwko atakom krasróluda (i na odwrót). Z drugiej strony, obecność gnolla nie zapewnia orkowi ani wojownikowi osłony przed sobą nawzajem.

ATAKI OKAZYJNE

Jeśli wróg rusza się z obszaru zagrożenia istoty, może ona natychmiast wykonać pojedynczy atak wręcz przeciwko temu wrogowi. Nazywany on jest **atakami okazyjnymi**.

Jeden Na Turę: Nie ma ograniczenia ilości ataków okazyjnych, które istota może wykonać w rundzie, ale w swojej turze może wykonać tylko jeden taki atak.

Odpowiedni Czas: Istota wykonuje atak okazyjny w odpowiedzi na ruch wroga. Ma on miejsce, zanim wróg opuści obszar zagrożenia. Zatrzymaj ruch i wykonaj atak; jeśli wróg przeżyje, kontynuuj poruszanie się.

Wybierz Swój Atak: Jeśli atakująca istota może wykonać kilka ataków wręcz, wybierz którego z nich użyje jako ataku okazyjnego.

Oslona w Walce Wręcz: Istota nie może wykonać ataku okazyjnego, jeśli obrońca ma przeciwko niemu osłonę w walce wręcz.

Zasięg Wzroku: Istota nie może wykonać ataku okazyjnego, jeśli nie ma wroga w zasięgu wzroku (patrz Zasięg Wzroku na stronie 15).

Dozwolone Miejsce: Jeśli istota zakończy swoją turę w niedozwolonym miejscu w wyniku ataku okazyjnego wroga (lub w jakikolwiek inny sposób), jej właściciel rusza ją na najbliższe, przez niego wybrane, dozwolone pole.

SZARŻOWANIE

Istota może być zdolna do wykonania **szarży** na najbliższego przeciwnika.

Szarżując, istota porusza się z podwojoną szybkością prosto w kierunku najbliższego wroga w zasięgu wzroku i musi zakończyć ruch na najbliższym polu sąsiadującym z tym wrogiem (również po przekątnej). Jeśli ma wolną trasę, nie jej nie spowalnia, i ruszy się przynajmniej o 2 pola, istota ta wykonuje jeden atak wręcz z premią +2 do testu ataku przeciw szarżowanemu wrogowi.

Najbliższe Pole: Szarżująca istota musi ruszyć się na najbliższe pole sąsiadujące z najbliższym wrogiem. Jeśli to miejsce jest zablokowane lub zajęte, istota nie może wykonać szarży. Jeśli więcej niż jedno pole liczy się jako najbliższe, możesz wybrać, na które z nich wykonasz szarżę.

Zablokowana Trasa: Jeśli jakakolwiek linia łącząca pola początku i końca szarży przebiega przez pole, które spowalnia lub uniemożliwia ruch, lub zawiera istotę (również sprzymierzeńca), szarża jest niedozwolona. Istota zaczynająca szarżę może zignorować zajmowane przez nią pola, które spowalniają ruch, pod warunkiem, że opuści te pola w pierwszym polu ruchu. (Innymi słowy, istota może zacząć szarżę z trudnego terenu, pod warunkiem, że żaden z jej ruchów nie jest spowalniany przez trudny teren.)

Zasięg Wzroku: Istota nie może wykonać szarży, jeśli nie widzi wroga na początku swojej tury.

Tylko Najbliższy Wróg: Jeśli cokolwiek uniemożliwia istocie wykonanie szarży na najbliższego wroga, nie może ona w ogóle szarżować.

Stracony Cel: Jeśli pewne okoliczności spowodują, że cel szarży zostanie zabity lub przemieszczony ze swojego pierwotnego pola, zanim atakujący wykona swój atak wręcz, szarża jest kontynuowana do swojego oryginalnego docelowego pola. Szarżująca istota nie może już wykonać ataku wręcz, nawet jeśli jej oryginalny cel wciąż znajduje się na polu do niej sąsiadującym.

[opis rycin]

Szarżowanie	Szarżowanie Zablokowane
krasnolud wojownik	krasnolud wojownik
Szarżujący krasnolud musi ruszyć się na najbliższe sąsiadujące z orkiem pole.	Szarżujący krasnolud musi ruszyć się na najbliższe pole sąsiadujące z orkiem. W tym przypadku, najbliższe pole jest już zajęte.
ork	wojownik ork
Szarżująca istota porusza się na odległość nie większa niż jej podwojona szybkość (i przynajmniej o 2 pola). Musi się ruszyć po najkrótszej trasie na najbliższe pole sąsiadujące z najbliższym wrogiem, którego widzi. Na koniec szarży, istota wykonuje jeden atak wręcz z premią 2 przeciw szarżowanej istocie.	Krasnolud nie może zaszarżować orka z następujących trzech powodów: 1. Nie może on zakończyć ruchu na najbliższym polu sąsiadującym z orkiem, ponieważ inna istota (wojownik) już je zajmuje. 2. Trasa przebiega przez pole zawierające ścianę, która blokuje ruch krasnoluda. 3. Trasa przebiega przez pole zajmowane przez sprzymierzeńca (wojownik).

[opis ryciny]

Zasięg Wzroku: Kto Kogo Widzi

ork gnoll

zasięg wzroku OK.

zasięg wzroku zablokowany

łuczniczka

Dwie istoty widza się nawzajem, jeśli można Poprowadzić przynajmniej jedną nie zablokowaną prostą linię pomiędzy dowolnymi częściami pól, które zajmują. Linia ta jest nie zablokowana, jeśli nie przecina (ani nawet dotyka) pól, które blokują zasięg wzroku.

ATAKI DYSTANSOWE

Ataki wręcz są skierowane przeciwko istotom znajdującym się na sąsiednich polach, a ataki dystansowe zazwyczaj mierzą w wrogów znajdujących się dalej.

Wartość Ataku Dystansowego: Większość istot nie może wykonywać ataków dystansowych. Aby wykonać atak dystansowy, istota musi posiadać wartość Ataku Dystansowego na swojej karcie statystyk.

Zasięg Wzroku: Aby wykonać atak dystansowy, istota musi mieć wroga w **zasięgu wzroku**. Diagram, znajdujący się na tej stronie, pokazuje jak określić zasięg wzroku.

Obszar Zagrożenia Wroga: Istota nie może wykonać ataku dystansowego, jeśli znajduje się na polu w obszarze zagrożenia wroga, chyba że ma osłonę w walce wręcz przeciw temu wrogowi. Rogi i końce ścian dają osłonę w walce wręcz (patrz strona 13). Również, jeśli istota nie znajduje się w zasięgu wzroku sąsiadującego z nią wroga (na przykład, istota ma Niewidzialność), wróg ten nie zapobiega wykonaniu ataku dystansowego przez tę istotę.

Cele Ataków Dystansowych

Istota musi wykonać atak dystansowy przeciw najbliższemu wrogowi, którego widzi. Często oznacza to oddanie strzału do wroga, który ma osłonę (patrz poniżej), kiedy trochę dalej znajduje się nieosłonięty cel. Mądry gracze najpierw ruszają istoty atakujące na dystans, by móc wykonać strzał do nieosłoniętych najbliższych celów.

Wielokrotne Ataki Dystansowe: Istota z więcej niż jednym atakiem dystansowym może być zdolna do atakowania wielu celów. Jeśli jej pierwszy atak zabije najbliższego wroga lub zmusi go do ucieczki, wykonuje ona następny atak przeciwko nowemu najbliższemu wrogowi.

Oslona i Ataki Dystansowe

Istoty, ściany i posągi zapewniają **osłonę** przed atakami dystansowymi. Oslona sprawia, że trudniej jest trafić wroga.

Premia do KP: Oslona daje premię +4 do KP celu. Jest również możliwe, by uzyskać osłonę przed atakami wręcz, jeśli obrońca znajduje się za rogiem ściany (patrz strona 13). Jeśli istota ma osłonę z więcej niż jednego źródła (na przykład, jest za rogiem i przed nią stoi inna istota), premie się nie sumują. Albo ma osłonę albo jej nie ma.

Określanie Oslony: Aby określić, czy istota ma osłonę przed atakami dystansowymi, właściciel atakującej istoty wybiera róg pola przez nią zajmowanego. Jeśli jakakolwiek linia przeprowadzona z tego punktu do dowolnej części pola celu, przechodzi przez ścianę lub przez pole zapewniające osłonę, cel ma osłonę. (W praktyce, atakujący stara się znaleźć róg, który pozwoli na atak nie dający osłony broniącej się istocie.)

Oslona przeciw Atakom Dystansowym	
ork	ork
Ork ma osłonę ze ściany (+4 KP).	
Łucznik ma w zasięgu wzroku orka i gnolla.	Łucznik
tropiciel	gnoll
Łucznik	Strzelanie zza Rogu
Atakujący wybiera róg pola, które zajmuje. Jeśli jakakolwiek linia poprowadzona z tego rogu to dowolnej części pola wroga, przechodzi przez pole zajmowane przez inną istotę lub pole, które blokuje zasięg wzroku lub zapewnia osłonę, cel otrzymuje premię +4 do KP. Gnoll ma osłonę (+4 KP) za tropiciela. (Oprócz tego łucznik strzela do toczącej się walki, więc gnoll ma dodatkową premię +4 do KP, co daje w sumie +8 do jego KP przeciw atakom dystansowym.)	Ponieważ linia ataku dystansowego zaczyna się rogu pola od wybranego przez atakującego, istota może strzelać zza rogu ściany bez żadnych kar. Ork nie ma osłony przed atakiem dystansowym łucznika, ponieważ linia ataku od wybranego rogu pola łucznika biegnie wzdłuż ściany, a nie przez nią.

ogr	ogr
bez osłony w obie strony	
tropiciel	Ściana zapewnia ogrowi osłonę.
bez osłony w obie strony	
Łucznik	Oslona, Duże Istoty
	W walce wręcz, atakujące Duże istoty mogą wybrać dowolne pole, które zajmują do określenia, czy wróg ma osłonę. Tak samo atakując Duże istoty wręcz, atakujący może wybrać dowolne pole zajmowane przez Dużą istotę do określenia, czy ma ona osłonę. Ataki dystansowe określane są przez standardową zasadę osłony.

Dotykanie Krawędzi: Cel nie ma osłony, gdy linia biegnie wzdłuż lub ledwo dotyka krawędzi ściany lub innego pola zapewniającego osłonę. Jeśli nie jesteś pewien, sprawdź to napiętym sznurkiem.

Zasięg Ataków Dystansowych

Większość ataków dystansowych może trafić wrogów z dowolnej odległości, zakładając, że atakująca istota ma cel w zasięgu wzroku. Kilka istot ma atak dystansowy, który może trafić wroga znajdującego się do 6 pól od nich.

ATAKI WIELOKROTNE

Niektóre istoty mogą wykonać więcej niż jeden atak wręcz lub dystansowy na rundę. Takie istoty mają kilka wartości Ataku Wręcz lub Ataku Dystansowego oddzielonych znakami ukośnika: na przykład +12/+12.

Bez Ruchu: Aby zaatakować więcej niż raz na turę, istota nie może w ogóle się ruszyć.

Wybieraj w Trakcie: Nie musisz wybierać celów wszystkich ataków na samym początku. Możesz poczekać i zobaczyć wynik pierwszego ataku, i dopiero wtedy wykonać następny atak przeciwko innej istocie, jeśli tego chcesz. Możesz nawet wykonać jeden atak, a potem zdecydować, że wolisz się ruszyć zamiast ponownie atakować.

Wybieranie Ataku: Istota posiadająca wiele ataków wręcz lub dystansowych, nie musi używać ich według kolejności zamieszczonej na jej karcie statystyk. Możesz wybrać dowolną kolejność dla ataków wykonywanych przez tę istotę i odpowiadającym im obrażeniom. Ale jeśli nie określisz tego inaczej przed wykonaniem rzutu, zakłada się, że używasz ataków według ich kolejności zamieszczonej na karcie.

MODYFIKATORY ATAKU

Specjalne sytuacje mogą modyfikować test ataku istoty lub wpływać na jej KP. Są one zebrane w tabelkach poniżej.

MODYFIKATORY ATAKU WRĘCZ

Atakujący szarżuje	premia +2 do testu ataku
Atakujący flankuje (patrz diagramy)	premia +2 do testu ataku
Broniący się nie widzi atakującego	premia +2 do testu ataku
Broniący się jest ogłuszony	kara -2 do KP
Broniący się jest sparaliżowany, śpi lub jest w inny sposób bezradny	Trafienie automatyczne, podwójne obrażenia
Broniący się ma osłonę (z rogu lub końca ściany)	premia +4 do KP
Atakujący nie widzi broniącego się	Broniący się tymczasowo ma zdolność specjalną Conceal 11 / <i>Rozmycie 11</i> / (patrz strona 34)

MODYFIKATORY ATAKU DYSTANSOWEGO

Cel bierze udział w walce wręcz*	premia +4 do KP
Cel ma osłonę	premia +4 do KP
Cel jest ogłuszony	kara -2 do KP
Cel nie widzi atakującego	premia +2 do testu ataku
Cel jest sparaliżowany, śpi lub jest w inny sposób bezradny	premia +4 do testu ataku, zwykłe obrażenia
Atakujący nie widzi celu	Atak niedozwolony

*Jeśli sprzymierzeniec atakującego znajduje się w obszarze zagrożenia celu ataku dystansowego lub cel znajduje się w obszarze zagrożenia sojusznika atakującego, otrzymuje on premię +4 do KP.

Zasięg Wzroku i Oslona

Linia biegnąca wzdłuż ściany lub zahaczająca o jej róg nie zapewnia widoczności. Aczkolwiek, jeśli inne linie zapewniają widoczność, linia biegnąca wzdłuż ściany lub zahaczająca o jej róg nie daje osłony.

Określając zasięg wzroku, nie bierz pod uwagę linii biegnących wzdłuż ścian ani zahaczających o ich rogi.

	poza zasięgiem wzroku		
łuczniczka		ork	
łuczniczka		ork	
	bez osłony		
		łuczniczka	ork
	poza zasięgiem wzroku		
łuczniczka		ork	
łuczniczka		łuczniczka	ork
	bez osłony		
		łuczniczka	ork

RZUTY OBRONNE

Różne sytuacje zmuszają istoty do wykonania **rzutów obronnych**, w celu uniknięcia lub zmniejszenia szkodliwych efektów, takich jak obrażenia od czaru lub odparcie chęci ucieczki z pola bitwy, kiedy są ciężko ranne. Aby wykonać rzut obronny, rzuć 1k20 i dodaj Poziom (Rzut Obronny) istoty. Porównaj wynik z ST (Skala Trudności) rzutu obronnego. Więcej o rzutach obronnych przeciwko efektom zadającym obrażenia i innym typom efektów znajdziesz na stronie 24.

Naturalne 20 to Automatyczny Sukces: Jeśli wykonujesz rzut obronny i wyrzucisz naturalne 20 (wynik 20 na kostce, bez względu na modyfikatory), rzut obronny automatycznie się udaje, niezależnie od jego ST.

Naturalne 1 to Automatyczna Porażka: Jeśli wykonujesz rzut obronny i wyrzucisz naturalne 1 (wynik 1 na kostce, bez względu na modyfikatory), rzut obronny automatycznie się nie udaje, niezależnie od jego ST.

DOWODZENIE

Dowódcy to istoty posiadające Wartość Dowodzenia (patrz przykładowa karta statystyk na stronie 4). Dowódca zapewnia innym istotom, należącym do jego drużyny, wiele różnych specjalnych korzyści.

Istoty znajdujące się w **zasięgu dowodzenia** dowódcy mogą:

- Dodawać jego Wartość Dowodzenia do **rzutów obronnych na morale**;
- **Zawrócić**, kiedy uciekają; oraz
- Jeśli znajdują się w odległości do 6 pól od dowódcy, korzystają z jego **Wpływu Dowodzenia**.

Istota znajduje się w **zasięgu dowodzenia**, jeśli spełnia jeden lub więcej z poniższych warunków:

- Znajduje się w odległości do 6 pól od jednego z dowódców jej drużyny; **lub**
- Ma w zasięgu wzroku jednego z dowódców jej drużyny; **lub**
- Sama jest dowódcą.

Jeśli istota nie spełnia żadnego z tych warunków, znajduje się **poza zasięgiem dowodzenia**.

Żeby zobaczyć czy dowódca znajduje się wystarczająco blisko, aby wpływać na istoty w swojej drużynie, policz jego zasięg dowodzenia dookoła ścian (a nie przez nie). Znajdujący się na następnej stronie diagram Zasięg Dowodzenia i Odległość, prezentuje kilka przykładów; licz zasięg w ten sam sposób, jak dla ataków dystansowych.

Rzuty obronne na morale i wpływy dowodzenia zależą od tego, czy istota znajduje się w zasięgu dowodzenia w momencie wykonywania testu, a nie czy znajdowała się w zasięgu dowodzenia na początku swojej tury.

DOWODZENIE I MORALE

Dowódcy polepszają rzuty obronne na morale dla siebie i istot z ich drużyny. Każda istota znajdująca się w zasięgu dowodzenia (wliczając w to samego dowódcę) dodaje Wartość Dowodzenia dowódcy do swoich rzutów obronnych na morale. Patrz Morale na stronie 21.

DOWODZENIE I UCIECZKA

Uciekająca istota, znajdująca się w zasięgu dowodzenia, może w swojej turze spróbować **zawrócić**. Jest to rzut obronny na morale, w celu przerwania uciekania. Patrz Zawracanie na stronie 22.

WPLYWY DOWODZENIA

Większość dowódców zapewnia korzyści **sojusznikom**: istotom w ich drużynie, które nie są dowódcami.

Aby użyć korzyści Wpływu Dowodzenia, sojusznicy muszą być:

- w zasięgu dowodzenia tego dowódcy; **i**
- w odległości 6 pól od dowódcy.

Zasięg Dowodzenia i Odległość

Dowódca może dowodzić sojusznikami, których widzi lub którzy znajdują się w odległości do 6 pól. Kleryk może dowodzić żołnierzami, ale nie może dowodzić krasnoludem, ponieważ znajduje się on poza zasięgiem wzroku i dalej niż 6 pól.

Określając zasięg dowodzenia, licz pola przez narożniki ścian, ale dookoła końców ścian (nie możesz policzyć kroku pomiędzy polami oddzielnymi od siebie ścianą).

W zasięgu wzroku

Żołnierz Thrane'a

Krasnoludzki Jeździec

Żołnierz Thrane'a

Kleryk z Dol Arrah'u

Żołnierz Thrane'a

Wielokrotne Wpływy Dowodzenia: Istota może być pod wpływem więcej niż jednego Wpływu Dowodzenia w danym momencie, ale korzyści do tych samych statystyk pochodzące od różnych dowódców nie sumują się.

Wrogi Wpływ Dowodzenia: Kilka Wpływów Dowodzenia działa tylko na wrogów. Mają one również zasięg 6 pól, ale działają na *wszystkich* wrogów (również dowódców) w zasięgu. Tak samo jak korzyści, wielokrotne karty do tych samych statystyk z Wpływów Dowodzenia nie sumują się.

KIEDY DOWÓDCA NIE MOŻE DOWODZIĆ

Dowódca, który **ucieka**, jest **ogłuszony** lub **bezradny** nie może dowodzić żadnymi istotami—nawet samym sobą. Jego Wpływ Dowodzenia również nie działa w tych okolicznościach, nie dodaje on również swojej Wartości Dowodzenia do testów inicjatywy. Aczkolwiek, taki dowódca może nadal dodawać swoją Wartość Dowodzenia do własnych rzutów obronnych na morale (wliczając w to testy zawracania).

MORALE

Obrażenia oraz efekty niektórych zdolności specjalnych i czarów mogą zmusić istoty do złamania szyku i dezercji. Nazywa się to **ucieczką**.

RZUT OBRONNY NA MORALE

Aby określić czy istota ucieknie, wykonaj **rzut obronny na morale**. Podobnie jak przy zwykłych rzutach obronnych, rzuć 1k20 i dodaj Poziom (Rzut Obronny) istoty, a następnie porównaj wynik z ST (Skala Trudności) testu. W odróżnieniu od innych rodzajów rzutów obronnych, testując morale dodajesz Wartość Dowodzenia dowódcy (jeśli istota jest w zasięgu dowodzenia; patrz poniżej). Jeśli wynik testu jest równy lub wyższy niż ST, rzut obronny się udaje. **ST dla wszystkich rzutów obronnych wynosi 20.**

Tak jak w wypadku innych rzutów obronnych, naturalne 1 przy rzucie obronnym na morale to automatyczny porażka, a naturalne 20 to automatyczny sukces.

Istota nie może dobrowolnie nie zdać testu ani odmówić jego wykonania.

Obniżenie od Połowy Punktów Wytrzymałości

Kiedy punkty wytrzymałości istoty spadną poniżej połowy ich początkowej wartości, musi ona wykonać rzut obronny na morale, aby powstrzymać chęć ucieczki. Jeśli istota wykonała już wcześniej rzut obronny na morale (udany lub nie) za obniżenie punktów wytrzymałości do połowy, nie wykonuje już następnych.

Dowodzenie i Rzuty Obronne na Morale

Wszystkie istoty będące w zasięgu dowodzenia dodają Wartość Dowodzenia dowódcy do swoich rzutów obronnych na morale.

Wielu Dowódców: Jeśli istota wykonująca rzut obronny na morale znajduje się w zasięgu dowodzenia dwóch lub więcej dowódców, użyj najwyższej Wartości Dowodzenia.

Dowódcy: Dowódca zawsze może dodać swoją Wartość Dowodzenia do swoich rzutów obronnych na morale, nawet wtedy, gdy ucieka, jest ogłuszony lub jest w inny sposób niezdolny do dowodzenia innymi istotami. Jeśli dowódca jest w zasięgu dowodzenia innego dowódcy, używa własnej Wartości Dowodzenia lub wartości drugiego dowódcy, zależnie od tego, która jest wyższa.

Ucieczka

Istota, której nie uda się rzut obronny na morale, **ucieka** i próbuje zdezerterować z pola bitwy.

Natychmiast rusza się z podwojona szybkością po najkrótszej trasie w kierunku wyjścia swojej drużyny (Exit A lub Exit B). Po dotarciu do wyjścia, uciekająca istota rusza się poza pole bitwy, jeśli pozostał jej jeszcze ruch.

Najkrótsza Trasa: Ruszaj uciekającą istotą po najefektywniejszej, najkrótszej trasie w kierunku wyjścia. Jeśli przeciwnik wskaże ci krótszą trasę do twojego wyjścia, uciekająca istota musi nią podążyć. (Może to oznaczać, że będzie się ruszać po polach sąsiadujących z przeciwnikami, którzy będą mogli wykonać ataki okazyjne przeciwko niej.) Jeśli wszystkie trasy do wyjścia będą zablokowane, uciekająca istota rusza się tak, by znaleźć się tak blisko wyjścia jak to możliwe.

Ucieczka Poza Pole Bitwy: Jeśli ruch uciekającej istoty pozwala jej wyjść poza pole bitwy, jest ona **eliminowana** i wypada z gry. Istota zajmująca więcej niż 1 pole wychodzi z pola bitwy, gdy dowolne z pól przez nią zajmowanych jest wyjściem.

Co Może Zrobić Uciekająca Istota

Uciekające istoty po prostu uciekają. Nie mogą atakować, rzucać czarów, tworzyć obszarów zagrożenia, wykonywać ataków okazyjnych, dawać premii za flankowanie, używać zdolności specjalnych, które muszą być aktywowane lub wycelowane, ani dowodzić istotami. Uciekające istoty nie wykonują rzutów obronnych na morale, oprócz tych na zawrótce.

Aktywowanie Podczas Uciekania: Istota, która zaczyna swoją turę uciekając i nie udaje jej się wykonać testu zawrócenia (patrz poniżej), porusza się w tej turze z podwojoną szybkością w kierunku wyjścia.

Uciekający Dowódca

Uciekający dowódca nie może dowodzić żadnymi istotami (ani nawet sobą) oraz dawać innej istocie premii do jej rzutów obronnych na morale. Jego Wpływ Dowodzenia nie działa, ani nie dodaje on swojej Wartości Dowodzenia do testów inicjatywy.

Uciekanie i Ataki Okazyjne

Uciekająca istota nie jest w stanie unikać przeciwników. Obierając najkrótszą trasę do wyjścia, uciekające istoty często poruszają się przez obszary zagrożenia wrogów prowokując ataki okazji.

Wróg Zmuszający Do Ucieczki: Wróg, który zmusił istotę do ucieczki (za pomocą ataku, zdolności lub czaru) nie może wykonać w tej samej rundzie ataku okazji przeciwko tejże istocie.

Zawracanie

Istota zaczynająca swoją turę jako uciekająca, może **zawrócić**, jeśli znajduje się w zasięgu dowodzenia (lub jest dowódcą). Aby tego dokonać, wykonuje następny rzut obronny na morale. Jeśli się on uda, istota już nie ucieka, ale nie może robić nic więcej w tej turze. Jeśli się on nie uda, istota przez całą turę rusza się z podwojona szybkością w stronę wyjścia.

Istota nie może odmówić wykonywania testu zawracania.

Zawracający Dowódca: Uciekający dowódca stara się zawrócić za każdym razem, gdy jest aktywowany. Dodaje on swoją Wartość Dowodzenia do rzutu obronnego na morale. Jeśli znajduje się w zasięgu dowodzenia dowódcy o wyższej Wartości Dowodzenia, używa wyższej wartości.

CZARY

Niektóre istoty potrafią rzucać magiczne czary, by pomóc swojej drużynie lub zniszczyć drużynę przeciwnika. Istoty te nazywane są rzucającymi czary lub rzucającymi.

Zastępowanie Ataków: W swojej turze, rzucający czary może rzucić jeden czar zamiast wykonywania ataku. Innymi słowy, może ruszyć się na odległość swojej szybkości i rzucić czar lub rzucić czar, a następnie się ruszyć. (Możliwość wykonywania wielokrotnych ataków nie pozwala istocie na wielokrotne rzucanie czarów.)

Wybieranie Celu: Czary dystansowe (oraz zdolności specjalne) działają tylko na najbliższego sprzymierzeńca lub najbliższego wroga. Czary o zasięgu dotyk działają na dowolną istotę sąsiadującą z polem rzucającego lub jego samego.

Obszar Zagrożenie Wroga: Tylko czary o zasięgu dotyk mogą być rzucone, gdy aktywna istota znajduje się w obszarze zagrożenia wroga.

Wyjątki: Kiedy istota ma osłonę w walce wręcz przeciwko sąsiadującemu wrogowi, jego obecność nie powstrzymuje przed rzucaniem czarów. Również, gdy przeciwnik nie widzi aktywnej istoty, nie powstrzymuje jej przed rzucaniem czarów.

CZYTANIE OPISÓW CZARÓW

Większość czarów jest opisana na kartach statystyk za pomocą następującego schematu. Kilka bardziej skomplikowanych czarów, takich jak *wezwanie potwora* /*summon monster*/, jest w pełni opisanych w słowniczku na końcu tej instrukcji.

Nazwa [ilość użyć] [zasięg; promień [jeśli jest]]; efekt i warunki; ST rzutu obronnego [jeśli jest])

Na przykład, Lew z Talisidu /*Lion of Talisid*/ może rzucić czar *uderzenie płomieni* /*flame strike*/ raz na bitwę. Opis czasu na karcie statystyk wygląda tak:

uderzenie płomieni □ (wzrok; promień 2; 30 obrażeń od ognia; ST 16)

Ilość Użyć

Większość czarów może być rzucona tylko ograniczoną ilością razy. Dla wielu istot, zaznaczone to jest ilością kratek (□) po nazwie czaru, jedna na każde użycie czaru.

Zamiast tego, niektóre istoty posiadają czary, które można rzucać wielokrotnie, nazywane Czarami Zaklinacza. (Obowiązuje to, nawet gry postać nie jest tak naprawdę Zaklinaczem). Ich karta statystyk przedstawia dostępne czary i oddzielne szeregi krater na każdy poziom czaru, który potrafią rzucić. Dozwolone jest używanie krater z wyższych poziomów, jeśli takowe są dostępne, by rzucać czary z niższych poziomów.

Zasięg

Zasięg czaru oznacza maksymalną odległość od rzucającego, na której zadziała efekt czaru. Jest osiem standardowych zasięgów: osobisty /*self*/, dotyk /*touch*/, zasięg 6 /*range 6*/, stożek /*cone*/, linia /*line*/, wzrok /*sight*/, twoja drużyna /*your warband*/ i dowolna drużyna /*any warband*/. Pełne opisy znajdują się w słowniczku.

Zasięg Wzroku i Obszar Działania: Teren blokujący zasięg wzroku, blokuje obszar działania czaru, również okręgi, stożki i linie. Tylko pola wewnątrz obszaru działania, które znajdują się w zasięgu wzroku, licząc od punktu początkowego efektu, są pod wpływem czaru lub zdolności. Mimo że rzucony na róg, początkowy punkt efektu obszarowego, który dotyka ściany, jest uważany za będący po tej samej stronie ściany co cel czaru lub zdolności (dla efektów z promieniem), lub po tej samej stronie co aktywna istota (dla efektów linii i stożka). Toteż, ściana blokuje linie efektu dla istot będących po jej drugiej stronie. Efekt obszarowy, który zaczyna się na końcu cienkiej ściany, nie jest przez nią blokowany.

Promień

Niektóre czary wpływają na okrągły obszar pola bitwy. Opisy tych czarów zawierają promień działania ich efektu. Opisy tych słów kluczowym znajdują się w słowniczku.

Efekty i Warunki

Omówionych jest tutaj kilka najpopularniejszych efektów czarów i słów kluczowych. Pozostałe są wyjaśnione w bardziej szczegółowy sposób w słowniczku.

Czas Trwania Czaru: Efekt czaru trwa do końca bitwy (potyczki), chyba że tekst czaru lub efektu mówi inaczej.

Czary, Które Nie Wpływają Na Niektóre Typy Istot: Niektóre czary nie działają na niektóre typy istot. Jeśli najbliższy cel okaże się istotą, na którą twój czar nie zadziała, wybierz inny czar lub przesun swoją istotę w miejsce, z którego może rzucić czar na istotę odpowiedniego typu.

Czary Dające Premie lub Kary: Premie są po prostu dodatkami do statystyk istoty zaznaczanymi za pomocą znaku „+”. Na przykład, *wytrzymałość niedźwiedzia* /*bear's endurance*/ (dotyk; dana żyjąca istota otrzymuje +10 PW) podnosi punkty wytrzymałości celu o 10.

Sumowanie Się Czarów: Różne czary zapewniające premie odo tej samej statystyki są zazwyczaj sumowane. Na przykład, rzucenie *magiczna broń* /*magic weapon*/ (dotyk; atak +1, ignoruj RO) i *błogosławieństwo* /*bless*/ (twoja drużyna; atak +1) na tę samą istotę, daje jej premię +2 do ataków. To samo dotyczy czarów nakładających kary lub inne szkodliwe efekty.

Podwójne Czary: Żadna istota nie czerpie korzyści z tego samego czaru rzuconego na nią dwukrotnie, jeśli daje on trwały efekt; drugi czar *magiczna broń* /*magic weapon*/ rzucony na istotę nie daje jej dodatkowej premii. Tak samo, podwójne efekty czarów szkodliwych nie sumują się.

Wersje Czarów: Czary z słowami "greater /większy/", "lesser /mniejszy/", „legion”, „mass /masowy/", „swift /szybki/" jako pierwszymi w ich nazwie są po prostu wersjami innych czarów, tak samo jak te opierające się na metamagii i innych opisowych efektach, takich jak "empowered /podniesiony/", „quickened /przyspieszony/" lub „maximized /maksymalizowany/". Nie można sumować efektów czarów z innymi wersjami tych samych czarów.

Punkty Wytrzymałości: Czary, które leczą zranione istoty lub zwiększają punkty wytrzymałości istoty używają skrótu „PW /hp/".

Czary Zadające Obrażenia: Wiele czarów obniża punkty wytrzymałości istot. Takie czary używają słowa „obrażenia /damage/". Czary zadające obrażenia mogą pozwolić celu na wykonanie rzutu obronnego w celu uniknięcia połowy obrażeń (patrz ST Rzutów Obronnych poniżej).

ST Rzutów Obronnych

Niektóre czary pozwalają na wykonanie rzutu obronnego, w celu obniżenia lub uniknięcia ich efektu. Zaznaczone to jest przez wartość ST. Każda istota, będąca pod działaniem czaru, wykonuje rzut obronny. Rzuć 1k20 i dodaj do wyniku Poziom (Rzut Obronny) istoty. (Nie dodajesz Wartości Dowodzenia, o ile nie jest o rzut obronny na morale.) Jeśli wynik jest równy lub wyższy niż wymieniona ST, rzut obronny udaje się.

Czary Zadające Obrażenia: Jeśli istocie uda się rzut obronny przeciw czarowi zadającemu obrażenia, zadaje on celowi tylko połowę obrażeń, zaokrągloną w dół do najbliższej wielokrotności 5 (5 zaokrąglij do 0.)

Efekty Nie Zadające Obrażeń: Jeśli czar nie mówi inaczej, istota unika wszystkich efektów czaru, wykonując udany rzut obronny.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Wiele istot posiada pewnego rodzaju zdolności specjalne. Większość zdolności specjalnych opisana jest w słowniczku. Niektóre opisy są wypisane na karcie statystyk. W słowniczku znajdziesz słowa kluczowe pojawiające się w opisach zdolności specjalnych.

Ignorują Obszary Zagrożenia Wrogów: Istoty mogą używać zdolności specjalnych nawet, gdy znajdują się w obszarze zagrożenia wroga.

Większość Nie Zastępuje Ataków: Używanie większości zdolności specjalnych nie zastępuje ataków istoty. Zdolności specjalne zastępujące ataki, w taki sam sposób jak robią to czary, ma napisane „zastępuje ataki /replaces attacks/" jako pierwszą rzecz w tekście ich zasad. Zdolności specjalne zastępujące ataki mogą być użyte tylko w turze ich posiadacza, a nie podczas tur innych istot.

Używają Schematu Czarów: Niektóre zdolności specjalne, takie jak Breath Weapon /Broń Oddechowa/ i Gaze Attack /Atak Spojrzeniem/, używają dokładnie tego samego schematu jak opisy czarów; patrz strona 22. Mimo to, te zdolności specjalne nie są czarami i istoty mogą ich używać nawet, gdy znajdują się w obszarze zagrożenia.

Sumowanie Zdolności Specjalnych: Tak jak czary, różna zdolności specjalne dające premie lub kary do tej samej statystyki zazwyczaj się sumują. Aczkolwiek, podwójne efekty tej samej zdolności specjalnej nie sumują się.

TEREN

Różne rodzaje terenu mają różnie wpływać na grę.

Istoty większe niż Średnie zajmują kilka pól. Uważa się, że zajmują dany rodzaj terenu, jeśli zajmują jakiegokolwiek pole takiego terenu. Płacą one dodatkowe koszty ruchu, zyskują magiczne korzyści i tym podobne, odpowiednio do danego terenu.

KRWAWE SKAŁY

Istota znajdująca się na krwawych skałach uzyskuje trafienie krytyczne, jeśli podczas testu walki wręcz wyrzuci naturalne 19 lub 20. Atak trafia automatycznie, niezależnie od KP celu, nawet jeśli broniący się jest niewrażliwy na trafienia krytyczne. Krwawe skały nie wpływają na ataki dystansowe.

Pola bitwy znajdujące się w tym Zestawie Początkowym nie zawierają w ogóle obszarów krwawych skał, ale mapy w przyszłych dodatkach będą.

TRUDNY TEREN

Gruzowiska, stopy skarbów i inne rodzaje trudnego terenu spowalniają ruch. Ruch na każde pole trudnego terenu liczy się jak 2 pola lub 3 pola, jeśli jest to ruch po przekątnej. Możesz rozpoznać trudny teren po jego ikonie (/symbol/). Tylko pola z ikoną liczą się jako trudny teren. Nie liczą się pola z małymi detalami, takimi jak porzucane monety lub kości.

Niektóre istoty, posiadające zdolności specjalne Lot /Flight/ lub Niematerialność /Incorporeal/ oraz istoty ryjące w ziemi, nie są spowalniane przez trudny teren.

Trudny teren nie zapewnia osłony.

Inne typy terenu, włączając las, ryzykowny teren i kolczaste kamienie (opisane poniżej), liczą się zarówno jako trudny teren, jak i posiadają własne wyjątkowe efekty.

MGŁA I DYM

Pola zawierające mgłę blokują zasięg wzroku, ale nie wpływają na ruch ani nie blokują zasięgu efektu. Istota znajdująca się na polu mgły wciąż może określać zasięg wzroku do istot i pól znajdujących się w jej przestrzeni, jak również do sąsiadujących istot i pól. Istota z Ślepowidzeniem /Blindsight/ ignoruje wszystkie pola mgły, podczas określania czy ma inne istoty lub pola w zasięgu wzroku.

Niektóre pola bitwy posiadają dym zamiast mgły. Ten teren podlega tym samym zasadom co mgła.

LAS

Pola lasu są uważane za trudny teren (patrz powyżej). Również, las zapewnia osłonę; istota znajdująca się na polu lasu posiada osłonę przeciwko wszystkim atakom wręcz i dystansowym. Zasięg wzroku (ale nie zasięg efektu) jest zablokowany jeśli linia przecina 2 krawędzie tego samego pola lasu.

DOŁY

Każde pole w obszarze, którego nazwa zawiera słowo „pit /dół/" (jak na przykład Lava Pit /Dół z Lawą/) podlega zasadom dla dołów.

Doły nie blokują zasięgu wzroku i zasięgu efektu, ale tylko istoty z Lotem /Flight/ mogą wejść na pole dołu. Każda istota, która zakończy ruch na polu dołu, jest eliminowana. (Uciekająca istota z Lotem /Flight/ może przelecieć ponad dołem ruszając się w stronę wyjścia, ale jeśli zakończy swoją turę na polu dołu, jest eliminowana.)

Jeśli istota zostanie przemieszczona na pole dołu, podczas tury innej istoty, może wykonać rzut obronny ST 15 na koniec tej tury. Jeśli się powiedzie, istota rusza się z dołu na najbliższe dozwolone miejsce, bez prowokowania ataków okazyjnych. Jeśli się nie powiedzie, istota jest eliminowana.

TEREN RYZYKOWNY

Teren ryzykowny liczy się jako trudny teren (patrz powyżej), poza tym musisz rzucić 1k20 dla każdej istoty, która kończy swoją turę na polu ryzykownego terenu. Jeśli wynik to 1–5, istota otrzymuje 10 punktów obrażeń; w innym wypadku nie ma efektu. To nie jest rzut obronny, więc nie dodajesz niczego do rzutu.

Dodatkowo, każda istota znajdująca się na ryzykownym terenie zadaje 5 dodatkowych punktów obrażeń w walce wręcz, kiedy wykona udany atak wręcz.

Pola bitwy znajdujące się w tym Zestawie Początkowym nie zawierają w ogóle obszarów ryzykownego terenu, ale mapy w przyszłych dodatkach będą.

ŚWIĘTY KRĄG

Istota znajdująca się na polu zawierającym część świętego kręgu, otrzymuje premię +2 do testów ataku. Wszystkie obrażenia, które zadaj tymi atakami, są liczone jako obrażenia od magii, które ignorują RO (Redukcję Obrażeń; patrz słowniczek na końcu instrukcji). Święte Kręgi nie wpływają na ruch.

W tym Zestawie Początkowym, pola bitwy Zniszczona Brama Demonów */Broken Demongate/* i Świątynia Teleportu */Teleport Temple/* zawierają kilka świętych kręgów.

KOLCZASTE KAMIENIE

Pola zawierające kolczaste kamienie liczą się jako trudny teren (patrz powyżej). Zawsze, gdy istota, której ruch jest spowolniony przez trudny teren, rusza się na nowe pole (lub pola) zawierające kolczaste kamienie, otrzymuje 5 punktów obrażeń od magii. Istoty, które nie są spowalniane przez trudny teren, nie otrzymują obrażeń od kolczastych kamieni. Istota, która nie ucieka, nie może się ruszyć na pole zawierające kolczaste kamienie, jeśli ten teren zabiłby ją, poprzez zadawane obrażenia.

Możesz rozpoznać kolczaste kamienie po ich ikonie (*/*symbol**). Tylko pola z tą ikoną liczą się jako kolczaste kamienie.

Pola bitwy znajdujące się w tym Zestawie Początkowym nie zawierają w ogóle obszarów kolczastych kamieni, ale mapy w przyszłych dodatkach będą.

POSĄGI

Posągi spowalniają ruch i dają osłonę przeciwko atakom dystansowym. Ruch na pole zawierające posąg liczy się jak 2 pola (3 pola jeśli ruch jest po przekątnej). Istota nie może zakończyć ruchu na polu zawierającym posąg. Posągi dają osłonę istotom znajdującym się za nimi, ale nie blokują zasięgu wzroku.

TELEPORTY

Teleporty są pojedynczymi polami, które liczą się jako czysty teren, poza następującymi zasadami specjalnymi. Podczas swojej tury, każda aktywna istota, która ruszy się lub zaczyna swoją turę na polu teleportu, może wykonać szybka akcję i ruszyć się na dowolne inne pole teleportu i kontynuować swoją turę. Teleportacja może zostać wykonana w środku ruchu i nie liczy się do limitu normalnych akcji istoty, ani nie zastępuje jej ataków.

Istota może się teleportować tylko raz na rundę. Nawet istota z Podwójną Aktywacją */Dual Activation/*, lub taka, która zyskała zdolność to wykonania następnej tury, nie może teleportować się dwa razy w tej samej rundzie.

Istota może teleportować się tylko na niezajęte pole teleportu, bez względu na zdolności specjalne takie jak Niematerialność */Incorporeal/* i Lot */Flight/*.

Uciekająca istota nie może używać pól teleportów.

W tym Zestawie początkowym, pole bitwy Świątynia Teleportu */Teleport Temple/* zawiera kilka teleportów.

ŚCIANY

Ściany i lite skały blokują ruch oraz zasięg wzroku. (Zasady zasięgu wzroku opisane są na stronie 15.) Istota nie może się ruszyć ani wykonać ataku dystansowego przez ścianę. Istota nie może również ruszyć się po przekątnej przez róg lub koniec ściany. Musisz liczyć dookoła ścian, żeby zobaczyć czy dowódca są wystarczająco blisko, by dowodzić istotami ze swojej drużyny. (Patrz diagram na stronie 20.)

Niektóre typy nieprzekraczalnego terenu, jak na przykład kadłuby statków na polu bitwy Pole Ruin */Field of Ruin/*, liczą się jako ściany. Teren nieprzekraczalny nie ma narysowanej na sobie siatki.

INNY TEREN

Niektóre pola bitwy zawierają typy terenu nie opisane tutaj. Zasady dla tych typów terenu są wydrukowane na polach bitwy.

SCENARIUSZE I WARIANTY

Scenariusz Starcia (opisany poniżej) wykorzystuje podstawowe zasady rozgrywania bitwy. Ta sekcja opisuje także dwa alternatywne scenariusze: Prosto z Pudełka i Epickie Starcie. Więcej scenariuszy znajdziesz w *Miniatures Handbook*.

SCENARIUSZ STARCIA

Ten scenariusz nagradza efektywność w walce i sprytnie manewrowanie.

Ilość Graczy: Dwóch.

Drużyny: Domyślny rozmiar drużyny to 200 punktów, ale inne rozmiary drużyn również mogą zostać wykorzystane do bitwy. Możesz nawet grać drużynami, których rozmiary nieznacznie się różnią, jeśli wszyscy gracze wyrażą na to zgodę przed rozpoczęciem gry. Użyj zasad budowania drużyny znajdujących się na 6 stronie.

Bez Wielkich Istot: Wielkie i większe istoty nie są dozwolone.

Rozstawienie: Wybierz pole bitwy dla swojej drużyny, zanim zobaczysz drużynę przeciwnika i rozstaw się tak, jak to opisano na stronie 7.

Zwycięstwo: Zwycięzcą zostaje pierwszy gracz, który zdobędzie tyle **punktów zwycięstwa**, ile wynosi limit punktów drużyny: 200 punktów dla 200-punktowej potyczki. Istnieją dwa sposoby zdobywania punktów zwycięstwa:

- 1) *Eliminowanie wrogich istot.* Zdobywasz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi koszt każdej wyeliminowanej wrogiej istoty. Wyeliminowanie istoty może oznaczać zabicie jej lub zmuszenie do ucieczki z pola bitwy.
- 2) *Zajęcie przynajmniej jednego z obszarów zwycięstwa twojej drużyny.* Twoje **obszary zwycięstwa** znajdują się zazwyczaj (ale nie zawsze) po stronie pola bitwy należącej do przeciwnika. Na końcu każdej rundy, jeśli masz jedną lub więcej istot na jednym lub więcej z twoich obszarów zwycięstwa, otrzymujesz punkty zwycięstwa. Nagroda to 10 punktów zwycięstwa w 200-punktowej potyczce. Każdy gracz może zdobywać punkty zwycięstwa w ten sposób, ale nigdy więcej niż ustalona nagroda na rundę. Istota zajmująca kilka pól, jest uważana za będącą na obszarze zwycięstwa, jeśli dowolna część jej przestrzeni jest na polu wewnątrz tego obszaru.

Rozstrzygnięcie Remisów: Jeśli żadna istota nie zadała wrogowi obrażeń, nie wykonała testu ataku i nie zmusiła wrogiej istoty o wykonania rzutu obronnego przez 10 kolejnych rund, gracz z największą ilością punktów jest zwycięzcą. Jeśli nadal jest remis, gracz posiadający istotę najbliższą środkowi pola bitwy jest zwycięzcą. Jeśli nadal jest remis, gracz posiadający istotę o największej wartości punktowej najbliższej środkowi pola bitwy jest zwycięzcą.

Pola Bitwy Znajdujące się w tym Zestawie Początkowym

W tym Zestawie Początkowym znajdują się cztery pola bitwy.

Zniszczona Brama Demonów /Broken Demongate/: Obie strony piekielnej linii bitwy i strzaskana bariera, która już nie oddziela starych wrogów.

Kaplica Smoka /Dragon Shrine/: Ołtarze dla chromatycznych smoków otaczają to pole bitwy.

Pole Ruin /Field of Ruin/: Pole bitwy w skali epickiej, umożliwiające grę Wielkimi istotami. Reprezentuje starożytne pole bitwy zachowane przez magię, wypełnione szczątkami rozbitego statku powietrznego i kolumnami wciąż naładowanymi mistyczną mocą.

Świątynia Teleportu /Teleport Temple/: Pole bitwy w skali epickiej, umożliwiające grę Wielkimi istotami. Mapa kładzie nacisk na zaskakujące manewry wykorzystujące teleporty.

Inne Pola Bitwy

Sprawdź inne produkty, wliczając suplementy *DUNGEONS & DRAGONS Fantastic Locations*, w celu zdobycia dodatkowych pól bitwy.

SCENARIUSZ PROSTO Z PUDEŁKA

Grając Prosto z Pudełka, pomijasz ograniczenia związane z frakcją drużyny. Po prostu grasz tym, co masz!

Przy braku innych wskazań, używaj tych zasad dla gry w formacie Limited.

Ilość Graczy: Dowolna.

Drużyny: Każdy z graczy otwiera jeden nowy Zestaw Dodatkowy **D&D Miniatures Game** i gra wszystkimi figurkami, które są w środku. Użyj standardowych wersji (o niskim koszcie) każdej istoty, która posiada również wersję epicką.

Drużyny nie należą do frakcji w scenariuszu Prosto z Pudełka. Używaj frakcji pojedynczych istot dla celów zdolności specjalnych taki jak *Smite Evil /Ugodzenie Zła/*. Istota należąca do dwóch frakcji liczy się jako obie. Na przykład, istota, która jest LG/CG liczy się zarówno jako LG jak i CG, przez co wpływa na nią wszystko, co działa na istoty, praworządne, dobre i chaotyczne.

Istoty mogące należeć do dowolnej frakcji, liczą się jakby nie należały do żadnej i nie wpływają na nie efekty zależące od frakcji.

Zasada „Dowodzenie 0”: Jeśli nie trafisz dowódcy w Zestawie Dodatkowym, możesz wybrać ze swojej drużyny istotę o najniższym koszcie, nie będącą Trudną ani Dziką i mianować ją dowódcą o Wartości Dowodzenia 0. Wartość punktowa (jak również wartość punktów zwycięstwa) tej istoty wzrasta o 5. Musisz wyraźnie powiadomić swoich przeciwników przed rozpoczęciem potyczki, która istota jest dowódcą. Jeśli kilka istot nie będących Trudnymi ani Dzikimi ma ten sam najniższy koszt, wybierz spośród nich dowódcę (jeśli chcesz). Takie istoty z „Dowodzeniem 0” nie posiadają Wpływu Dowodzenia.

Zdolności Specjalne: Jeśli trafisz kilka figurek Unikalnej istoty, zignoruj ograniczenie posiadania tylko jednej takiej istoty w drużynie. Czary i zdolności specjalne pozwalające na dodawanie istot do twojej drużyny nie działają w scenariuszu Prosto z Pudełka. Zalicza się do nich czary *weszań* i zdolność specjalną *Sługi /Minions/*.

Zwycięstwo: Użyj warunków zwycięstwa z Scenariusza Starcia.

Zaawansowane Budowanie Drużyny: W bardziej rozbudowanych scenariuszach formatu Limited, każdy z graczy otwiera dwa Zestawy Dodatkowe i z wylosowanych figurek buduje drużynę na 200 punktów. Nadal ignorujesz zdolność specjalną Unikalną *Uniquel* i frakcje drużyny; więcej na temat formatu Limited znajdziesz w słowniczku.

Możesz użyć opcji „Dowodzenie 0”, jeśli twoja drużyna nie ma dowódcy albo trafisz dowódcę w jednym z Zestawów Dodatkowych.

EPICKIE STARCIE

Epickie Starcie jest najlepszym formatem do grania epickimi wersjami istot władających wielką mocą, takich jak Balor (z dodatku *Underdark™*) i Aspect of Moradin *Aspekt Moradinal* (z dodatku *War Drums*). Jeśli nie jest podane inaczej, używaj zasad scenariusza Starcia opisanego powyżej.

Drużyny: Rozmiar drużyny to 500 punktów, a maksymalna ilość istot to osiem. Nie ma ograniczenia maksymalnego kosztu istoty; możesz nawet zagrać jedną 500-punktową istotą, jeśli takową znajdziesz.

Możesz dołączyć do swojej drużyny epickie wersje istot (użyj epickiej strony ich kart statystyk). Możesz nawet używać jednocześnie epickiej i zwykłej wersji tej samej istoty, pod warunkiem, że nie jest ona Unikalna.

Wielkie Istoty Są Dozwolone: Epickie Starcie jest formatem dla Wielkich (lub większych) istot. Jeśli je masz, zagraj nimi.

Pola Bitwy: Tylko pola bitwy w skali epickiej są dozwolone. Posiadają one logo „Epic”.

Zwycięstwo: Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów zwycięstwa. Tak samo jak w scenariuszu Starcia, zdobywasz punkty zwycięstwa poprzez eliminowanie wrogich istot i zajmowanie twoich obszarów zwycięstwa pod koniec rundy. Aczkolwiek, w Epickim Starciu nagroda za zajęcie obszaru zwycięstwa to 25 punktów zwycięstwa.

BITWY WIELOOSOBOWE

Pola bitwy dołączone do tego Zestawu Początkowego są przeznaczone do gier dla dwóch graczy, ale jest możliwe, żeby rozgrywać potyczki pomiędzy większą ilością drużyn.

Najprostszym wariantem gry wieloosobowych jest gra w zespołach, gdzie dwóch lub więcej graczy rozstawia się w tym samym obszarze początkowym i współpracują ze sobą przeciwko drugiemu zespołowi. Sumuj punkty zwycięstwa dla całego zespołu i graj, dopóki osiągniecie uzgodnioną sumę punktów zwycięstwa; 200 punktów w szybkiej grze, 300 w dłuższej grze lub 400 dla dużej bitwy.

W grach wieloosobowych, które nie używają zespołów, będziesz musiał trochę improwizować. Jeśli masz trzech i czterech graczy, najlepszym polem bitwy w tym Zestawie Początkowym jest Teleporter Temple. Uzgodnijcie dodatkowe obszary początkowe, zanim rzucicie na rozstawianie; każdy gracz wybiera obszar początkowy według kolejności rozstawiania. Każdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa za eliminowanie istot i za zajmowanie obszarów zwycięstwa. Użyj zasad scenariusza Starcia, z takim wyjątkiem, że wszyscy gracze zdobywają punkty zwycięstwa za zajmowanie dowolnego obszaru zwycięstwa.

W grze wieloosobowej bez zespołów, jeśli za pomocą czaru lub zdolności specjalnej wyeliminujesz jedną ze swoich własnych istot lub jeśli jedna z twoich istot zostanie wyeliminowana bez akcji wroga (jak na przykład Tchórzliwa /*Cowardly*/ istota ucieknie z pola bitwy), wszyscy twoi przeciwnicy dzielą między siebie punkty zwycięstwa za tę istotę, zaokrąglając w dół.

SŁOWNICZEK

Ten słowniczek wyjaśnia terminy gry (zwykle, gdy pojawiają się po raz pierwszy w zasadach, są napisane **pogrubioną** czcionką), jak również słowa kluczowe pojawiające się na kartach statystyk. Zawiera on szczegółowe informacje o pewnych zdolnościach specjalnych, których opisy są za długie, by umieścić je na kartach statystyk, jak również opisy i wyjaśnienia zdolności, które wcześniej umieszczone były tylko na kartach statystyk.

Niektóre hasła są zdolnościami specjalnymi, których opis znajduje się tylko na kartach statystyk. Mają one „tekst przypominający” w nawiasach za hasłem, ale nie są dalej opisane.

Wszystkie objaśnienia zasad są napisane kursywą.

WSKAZÓWKI DO ODCZYTYWANIA HASEŁ

Ten słowniczek używa kilku skrótów.

[#]: Oznacza to zmienną wartość liczbową. Na przykład, „Rozmycie [#]” /*Conceal [#]*” opisuje zdolność Rozmycie, ale nie określa jej wartości. Dana istota ma własną wartość Rozmycia, na przykład Rozmycie 6.

WIELKIE LITERY: Słowo napisane wielkimi literami, jak na przykład „ISTOTA” czy „ENERGIA”, oznacza zmienną wartość. Toteż, „Niewrażliwy na ENERGIĘ” oznacza, że istota nie otrzymuje obrażeń od danego typu energii, ale nie określa typu tej energii. Na przykład, Green Dragon /*Zielony Smok*/ posiada Immune Acid /*Niewrażliwy na Kwasy*/.

□: Wiele zdolności specjalnych, większość czarów, a nawet niektóre ataki mogą być użyte tylko ograniczoną ilość razy podczas potyczki, reprezentowaną przez kratki (□). Każda kratka pozwala na jedno użycie. Jeśli zdolność o ograniczonym użyciu wymaga udanego ataku, jak na przykład zdolność Smita /*Ugodzenie*/ posiadana przez Inspired Lieutenant /*Natchniony Porucznik*/, aktywny gracz deklaruje jej użycie zanim wykona test ataku. Pudło liczy się jako jedno użycie zdolności specjalnej, tak samo jak trafienie.

W definicjach, „ta istota” odnosi się do istoty używającej zdolności specjalnej lub rzucającej czar.

DEFINICJE

Następujące hasła są wymienione w porządku alfabetycznym /*w oryginalnej instrukcji*/.

Aberration /Wynaturzenie/: Typ istoty.

AC /KP/: Klasa Pancerza. Wartość reprezentująca umiejętność unikania trafienia podczas ataku. Patrz strona 5.

acid /kwas/: (Słowo Kluczowe) Typ energii.

acting /aktywna/: Istota, która aktualnie się rusza, atakuje lub wywołuje efekt, nazywana jest aktywną. Aktywny gracz to właściciel drużyny, do której należy ta istota.

Zazwyczaj aktywna istota to ta, która przeprowadza swoją turę, ale w przypadkach takich jak ataki okazyjne lub uciekanie, istoty działają poza swoją turą.

activate /aktywować/: Kiedy aktywujesz jedną ze swoich istot, ta istota przeprowadza swoją turę w danej rundzie. Patrz Aktywowanie Istot na stronie 9.

active /sprawna/: Sprawna istota nie ucieka, nie śpi, nie jest ogluszona, sparaliżowana lub bezradna.

adjacent /sąsiadujący/: Zajmujący pole znajdujące się obok danego (również po przekątnej). Istota nie jest sąsiadująca do istot znajdujących się za ścianami.

ally/allied creature /sprzymierzeniec, istota sprzymierzona/: Sprzymierzeńcy są innymi istotami w tej samej drużynie lub drużynach z tego samego zespołu.

Almighty /Wszchemogący/: Na tę istotę nie wpływają czary rzucone przez inne istoty z jej lub sprzymierzonej drużyny. Liczy się to zarówno do czarów ofensywnych, takich jak *fireball* /*kula ognia*/, jak i defensywnych, takich jak *shield of faith* /*tarcza wiary*/.

Animal /Zwierze/: Typ istoty.

Antimagic Eye /Antymagiczne Oko/ (Wszystkie istoty w zasięgu wzroku muszą rzucić 11+ podczas rzucania czaru albo go straca) *Najpierw zadeklaruj czar lub moc, a następnie wykonaj test. Traktuj stracony czar jakby został rzucony: Istota traci jedno użycie czaru lub odpowiednią ilość punktów mocy, a efekty zależne od rzucenia czaru lub użycia psioniki wciąż obowiązują.*

any /dowolny/: (Słowo Kluczowe) Taki czar lub zdolność specjalna nie podlega zwykłym zasadom ograniczającym celowanie do najbliższego wroga lub sprzymierzeńca. (Ograniczenia zasięgu wzroku i zasięgu nadal obowiązują, chyba że zaznaczono inaczej.) Na przykład, wyrażenia „zamień miejscami dowolne dwie istoty” może działać na dowolne dwie istoty w zasięgu wzroku aktywnej istoty i w zasięgu działania czaru.

any warband /dowolna drużyna/: (Zasięg) Zasięg działania czaru podobny do „twoja drużyna” (patrz to hasło na stronie 47), ale pozwala wybrać dowolną drużynę jako cel: twoją, kolegi z zespołu, lub nawet przeciwnika.

Arrow Catching Shield /Tarcza Przyciągająca Strzały/ (Ataki dystansowe wroga przeciwko sąsiadującym istotom wycelowane są w tę istotę) *Określ zasięg wzroku, zasięg i osłonę tak, jakby pierwotny cel był nadal celem ataku.*

assembly tile /obszar rozstawiania/: Niektóre istoty wydane przed dodatkiem *War Drums* posiadają zdolności odnoszące się do „obszarów rozstawiania.” We wszystkich takich zdolnościach, zamień słowa „obszar rozstawiania” na „obszar początkowy.”

Attack /Atak/: (Statystyka Istoty) Wartość reprezentująca umiejętność istoty to wykonania udanego ataku w walce. Są dwa typy wskaźników Ataku: Atak Wręcz i Atak Dystansowy. Wiele premii i kar wywołanych przez czary i zdolności specjalne wpływa na wartości Ataku istoty. Jeśli typ ataku nie jest sprecyzowany, efekt oddziaływyje zarówno na ataku wręcz jak i dystansowy.

Kilka zdolności specjalnych, takich jak *Gaze Attack /Atak Spojrzeniem/*, używają słowa „Atak” w swoich nazwach, ale nadal podlegają zasadom zdolności specjalnych, a nie zasadom ataków.

attack/attack roll /atak/test ataku/: Próba zadania obrażeń wrogowi w ataku wręcz lub ataku dystansowym. Patrz strona 11.

attack of opportunity /atak okazyjny/: Pojedynczy, natychmiastowy atak wręcz, który wykonuje istota przeciwko ruszającemu się sąsiadującemu wrogowi. Patrz strona 13.

Backstab +[#] /Cios w Plecy +[#]/ (Obrażenia +[#] podczas używania dowolnego Ataku Ukradkowego) *Te dodatkowe obrażenia sumują się z tymi zadanymi przez Atak Ukradkowy.*

Battlefield Promotion /Promocja na Polu Walki/ (Kiedy dowódca twojej drużyny zostanie wyeliminowany i nie masz innego dowódcy, wybierz istotę z Promocją na Polu Walki z twojej drużyny, która zyska Wartość Dowodzenia 1) *Jeśli masz w drużynie kilka istot posiadających tę zdolność, wybierz tylko jedną, która dostanie promocję. Inna może otrzymać promocję później, jeśli pierwsza wypromowana istota zostanie wyeliminowana.*

battle map /pole walki/: Ilustrowana plansza gry pokryta kwadratami o boku jednego cala, posiadająca wyznaczone obszary startowe, wyjścia i obszary zwycięstwa dla dwóch przeciwnych drużyn.

Beastmaster [#] /Władca Zwierząt/: Zwierzęta i Magiczne Bestie z twojej drużyny, których Poziom (Rzut obronny) jest równy lub mniejszy niż podana wartość Władcy Zwierząt tej istoty, są traktowane jak gdyby nie miały zdolności specjalnych Trudny lub Dziki. Na przykład, dowódca z Władcą Zwierząt 2 może dowodzić dowolną ilością Hien lub Wilków (poziom 2) w swojej drużynie, ale nie Sowniedźwiedziem (poziom 5 i Trudny).

Jeśli wszystkie istoty ze zdolnością Władca Zwierząt z danej drużyny zostaną wyeliminowane, Zwierzęta i Magiczne Bestie z teje drużyny wracają do swoich pierwotnych wartości zdolności lub stanu Dziki.

blind/blinded /ślepy/osłepiony/: (Słowo Kluczowe) Ślepa istota nie posiada zasięgu wzroku i porusza się z połową Szybkości (każde pole kosztuje podwójnie). Nie może ona wykonywać ataków dystansowych, ani używać czarów lub zdolności specjalnych, które celują w inne istoty, chyba że ten czar lub zdolność ma zasięg dotykowy. Sąsiadujące istoty są niewidzialne dla tej istoty.

Blind-Fight /Walka na Ślepo/: Podczas atakowania wręcz, ta istota może rzucać dwa razy przeciwko zdolności Rozmycie wrogiej istoty. Jeśli dowolny z wyników będzie udany, atak trafia. Ta istota może się ruszać się z normalną szybkością, nawet gdy nic nie widzi. Atakujący, których ta istota nie widzi, nie otrzymują premii do ataku przeciwko niej. Istoty z Walka na Ślepo są niewrażliwe na Ataki Spojrzeniem. Istota z Walką na Ślepo nadal nie widzą niewidzialnych wrogów, więc nie mogą wykonywać ataków okazyjnych przeciwko nim.

Blindsight /Ślepowidzenie/: Ta istota może wykryć wrogów używając zmysłów innych niż wzrok.

Automatycznie zdaje testy przeciwko zdolności Rozmycie wrogiej istoty. Może również ruszać się z normalną szybkością, nawet gdy nic nie widzi. Atakujący, których ta istota nie widzi, nie otrzymują premii do ataku przeciwko niej. Ta istota ignoruje Ataki Spojrzeniem, działanie niewidzialności, oraz zdolność Ukrywanie. Istoty posiadające Ślepowidzenie nie mogą zostać osłepione.

blood rock /krwawe skały/: Typ terenu; patrz Teren na stronie 25.

Breath Weapon /Broń Oddechowa/ (Zastępuje ataki: ZASIEG; EFEKT I WARUNKI; ST [#]).

Burrow [#] /Kopanie [#]/: Ta istota może ruszać się pod ziemią zamiast po jej powierzchni. Jeśli chce kopać, używa tej zdolności dla całego swojego ruchu w tej turze, a jej szybkość to wartość tej zdolności. Kopiąca istota ignoruje działanie terenu na powierzchni i może ruszać się przez pola zajmowane przez ściany i wrogie istoty, ale musi zakończyć swój podziemny ruch w dozwolonym miejscu. Podczas kopania, istota jest niewrażliwa na ataki okazyjne i nie może szarżować; pod koniec swojego ruchu, powraca na powierzchnię i może normalnie atakować i być atakowana.

Uciekająca istota ze zdolnością Kopanie, może wybrać ruch pod ziemią.

rzucający: Aktywna istota, która rzuca czar. Patrz również **rzucający czar**.

Cave Setup /Rozstawienie w Jaskini/: Na kartach statystyk wydrukowanych przed dodatkiem *War Drums*, zdolność ta odnosi się do rozstawiania się na przeszkodach, których nazwa zawiera słowo „Cave Jaskinia.” Na polach bitwy, istoty ze zdolnością Rozstawienie w Jaskini mogą rozstawić się w dowolnym obszarze zwycięstwa, obok którego znajduje się słowo kluczowe Jaskinia umieszczone w nawiasach.

chaotic /chaotyczny/: (Słowo Kluczowe) Istoty w Chaotycznych Dobrych i Chaotycznych Złych drużynach są chaotyczne, niezależnie od frakcji na kartach statystyk tych istot. Oddziałują na nie czary i zdolności specjalne wpływające na istoty chaotyczne.

charge /szarża/: Istota może ruszyć się na odległość nie mniejsza od swojej podwojonej szybkości i otrzymać premię +2 do swojego testu ataku wręcz, gdy szarżuje najbliższego wroga. Patrz Szarżowanie na stronie 13.

Cleave /Rozszczępienie/: Raz na turę, jeśli ta istota zabije wroga w swoim ataku wręcz (nawet w ataku okazyjnym), może natychmiast wykonać jeden dodatkowy atak wręcz przeciw innemu wrogowi. Jeśli aktywna istota może wykonać więcej niż jeden atak wręcz, używa tego samego, który zabił pierwszego wroga.

cold /zimno/: (Słowo Kluczowe) Typ energii.

Command Dependent /Zależny od Dowodzenia/: Na kartach statystyk wydrukowanych przed dodatkiem *War Drums*, tekst tej zdolności odnosił się do szybkości 2, kiedy istota znajdowała się poza zasięgiem dowodzenia. Teraz powinien brzmieć, „Ta istota ma Szybkość 0, jeśli jest aktywowana poza zasięgiem dowodzenia.”

commander /dowódca/: Istota ze Wartością Dowodzenia jest dowódcą. Patrz Dowodzenia na stronie 10.

Commander [#] /Wartość Dowodzenia [#]/: Wartość reprezentująca umiejętność istoty to dowodzenia innymi. Patrz Dowodzenie na stronie 19.

Commander Effect /Wpływ Dowodzenia/: Korzyść, która zapewnia dowódcą swoim sojusznikom, lub czasami negatywny efekt, który dowódca wywiera na wrogach. Wpływ Dowodzenia ma zazwyczaj zasięg 6 pól. Patrz Wpływ Dowodzenia na stronie 19.

Conceal [#] /Rozmazanie [#]/: Kiedy inna istota uzyska wynik w teście ataku, który jest trafieniem, atakujący musi rzucić 1k20. Jeśli wynik tego rzutu jest równy lub wyższy niż wartość tej zdolności, atak trafia; w innym przypadku, automatycznie pudłuje. Nawet naturalne 20 w teście ataku pudłuje, jeśli rzut atakującego przeciw Rozmyciu się nie uda. Jeśli kilka efektów daje istocie Rozmycie, obowiązuje tylko najwyższa wartość.

cone /stożek/: (Słowo Kluczowe) Stożek działa na wszystkie istoty w odległości do 6 pól od aktywnej istoty w promieniu 90 stopni. Są dwa wzorniki stożka dołączone do tego Zestawu Początkowego, reprezentujące dwa sposoby, jakich możesz użyć stożek. (Możesz je skopiować i wyciąć).

Początek stożka (pokazany przez strzałki) musi znajdować się w rogu pola zajmowanego przez aktywną istotę. Pola na stożku muszą pokrywać się z polami na polu bitwy.

Najbliższy wróg lub najbliższy sprzymierzeniec musi znajdować się w polu stożka.

Confusion/confused /Zamęt/Zagubiona/: (ST [#]) (Słowo Kluczowe) Zamęt działa tylko na istoty żyjące. Istota pod jego wpływem jest zagubiona. Za każdym razem, gdy zagubiona istota jest aktywowana, rzuć 1k20 i sprawdź wynik w tej tabelce.

Rzut K20 Akcja Losowa

- 1–5 W tej turze losowy przeciwnik kontroluje tę istotę, a ona jest poza zasięgiem dowodzenia. Jeśli chcesz, twoje istoty mogą wykonywać ataki okazyjne przeciwko niej, ale jeśli zostanie wyeliminowana punkty zwycięstwa zdobywa przeciwnik, który tymczasowo kontroluje zagubioną istotę. Nadal liczy się to jako jedna z twoich aktywacji w tej fazie.
- 6–15 Ta istota nie rusza się w tej turze nie wykonując żadnych akcji.
- 16–20 W tej turze normalnie kontrolujesz tę istotę. Mimo to, nadal pozostaje zagubiona, dopóki nie minie czas trwania efektu.

Zagubiona istota nie może wykonywać ataków okazyjnych. Zagubiony dowódca nie może dowodzić innymi istotami ani dodawać swojej Wartości Dowodzenia do testów inicjatywy, a jego Wpływ Dowodzenia nie działa.

Uciekająca i zagubiona istota stoi w miejscu na rzucie 6–15. Przy wyniku 1–5, porusza się z podwojona Szybkością w kierunku wyjścia drużyny kontrolującego ją gracza. W innym wypadku, może próbować zawrócić według normalnych zasad.

Wiele efektów Zamętu pozwala zagubionej istocie na otrząśnięcie się, poprzez wykonanie na koniec każdej ze swych tur rzutu obronnego na ST oryginalnego efektu.

Constitution Drain /Wyssanie Życia/ (Za każdym razem, gdy ta istota zada obrażenia w ataku wręcz żywej istocie, zraniona istota musi wykonać rzut obronny albo otrzyma obrażenia +[#] a ta istota zyska +[#] PW; ST [#]) *Korzyści z tej zdolności sumują się ze sobą.*

Construct /Konstrukt/: (Typ istoty) Konstrukty nie są żywymi istotami. Wszystkie Konstrukty są Nieulekłe i mają następujące zdolności specjalne: **Niewrażliwy na Zamęt, Trafienia Krytyczne, Dominację, Pobudzenie, Paraliż, Truciznę, Uśpienie, Ukradkowy Atak, Ogluszenie.** Efekty lecznicze i obrażenia od negatywnej energii nie działają na Konstrukty.

Countersong /Kontrpieśń/: Wrogie istoty w odległości do 6 pól od tej istoty nie czerpią korzyści z Wpływów Dowodzenia swoich dowódców. Wpływy Dowodzenia wrogich dowódców w odległości do 6 pól od tej istoty nie działają.

cover /osłona/: Istota mająca osłonę zyskuje premię +4 do swojej KP. Istoty, ściany i posągi dają osłonę przeciwko atakom dystansowym (patrz strona 15). Ściany dają osłonę w walce wręcz (patrz strona 13).

Cowardly /Tchórzliwy/ (Jeśli w odległości 6 pól od tej istoty nie znajduje się sprzymierzeniec lub kiedy sprzymierzeniec zostanie zabity, istota ta ucieka) *Pierwsze wydruki tej zdolności pomijały słowo „sprawny.”*

critical hit /trafienie krytyczne/: Naturalne 20 w teście ataku jest automatycznym trafieniem, które zadaje podwójne obrażenia. Niektóre istoty są niewrażliwe na trafienia krytyczne, ale naturalne 20 nadal trafia wnie automatycznie. Patrz Testy Ataku na stronie 11.

damage lobrażenia/: Ataki wręcz i dystansowe zadają obrażenia, jak również wiele czarów i zdolności specjalnych. Istnieją różne typy obrażeń: wręcz, dystansowe, energia (kwas, zimno, elektryczność, ogień i dźwięk), magiczne i negatywnej energii. Jeśli zdolność specjalna zwiększa zadawane obrażenia (jak na przykład Ugodzenie), dodatkowe obrażenia są tego samego typu co oryginalne obrażenia. Jeśli istota zadaje obrażenia bazowe jednego typu i dodatkowe obrażenia innego, obrażenia zwiększone dzięki zdolności specjalnej są tego samego typu co obrażenia bazowe, a nie dodatkowe. Na przykład, a Brass Samurai /Mosiężny Smoka/ zadaje obrażenia magiczne plus dodatkowe obrażenia od ognia. Jeśli zdobędzie zdolność specjalną Ugodzenie, dodatkowe obrażenia z Ugodzenia byłyby obrażeniami magicznymi, a nie od ognia.

podwójne obrażenia: Kiedy obliczasz podwójne obrażenia, dodajesz dodatkowe obrażenia po podwojeniu obrażeń bazowych. Na przykład, podwajając obrażenia wręcz „10 + 5 ogień”, otrzymujesz 20 punktów obrażeń plus 5 punktów obrażeń od ognia. Jeśli zraniona istota ma RO (patrz niżej), zastosuj RO po podwojeniu obrażeń.

połowa obrażeń: Kiedy dzielisz obrażenia na pół, jak na przykład po udanym rzucie obronnym, zaokrąglaj je do najbliższej niższej wielokrotności 5. Na przykład, połowa 15 punktów obrażeń to 5; połowa 5 punktów obrażeń to 0.

DC [#] /ST[#]/: (Słowo Kluczowe) Skala Trudności. Istota może uniknąć lub zredukować pewne efekty, poprzez wykonanie rzutu obronnego. Rzuć 1k20 i dodaj Poziom (Rzut Obronny) istoty; rzut obronny udaje się, jeśli wynik jest równy lub wyższy niż podana ST.

Przeciwko czarom i zdolności specjalnym, które zadają obrażenia, udany rzut obronny redukuje te obrażenia o połowę. Przeciwko innym efektom, anuluje on szkodliwy efekt.

DC [#] negates /ST[#] anuluje/: (Słowo Kluczowe) Ten zapis pojawia się w opisach niektórych czarów i zdolności specjalnych, które zadają obrażenia i mają dodatkowy efekt. Udany rzut obronny anuluje wszystkie efekty czaru lub zdolności, również obrażenia (zamiast normalnej redukcji o połowę).

Death Attack /Zabójczy Atak/: (ST [#]) Kiedy ta istota ma zamiar użyć swojej zdolności Ukradkowego Ataku, może również użyć Zabójczego Ataku. Musi to zostać zadeklarowane przed wykonaniem testu ataku. Nadal zadaje dodatkowe obrażenia z Ukradkowego Ataku.

Istota trafiona Zabójczym Atakiem musi wykonać rzut obronny przeciw wartości ST albo zostanie zabita. Ta zdolność specjalna nie działa przeciwko istotom posiadającym niewrażliwość na Ataki Ukradkowe.

Death Burst /Wybuch Śmierci/: (promień [#]; ENERGIA [#]; ST [#]) Kiedy punkty wytrzymałości tej istoty spadną do 0 lub niżej, wszystkie sąsiadujące z nią istoty w podanym promieniu otrzymują podaną ilość obrażeń podanego typu. Umieść środek odpowiedniego wzornika na aktywnej istocie.

Niektóre zdolności Wybuchu Śmierci nie posiadają zasięgu. W tych przypadkach, efekt zadaje obrażenia wszystkim sąsiadującym istotom.

Death Strike /Cios Śmierci/ (Kiedy PW tej istoty spadną do 0 lub niżej, może ona wykonać 1 natychmiastowy atak wręcz) *Istota wykonująca Cios Śmierci nie może ocalić się taką zdolnością jak na przykład Wyssanie Życia; zaraz po ataku jest martwa, niezależnie od jego wyniku.*

Deflect Arrows /Odbicie Strzał/: Ta istota zyskuje premię +4 do swojej KP przeciwko atakom dystansowym.

destroy/destroyed /zabij/zabita/: (Słowo Kluczowe) Istota jest zabita, kiedy jej punkty wytrzymałości spadną do 0 lub niżej. Pewne czary i efekty mogą zabić istotę natychmiast. Zdejmij zabita istotę z pola bitwy. Zabita istota daje punkty zwycięstwa przeciwnikowi odpowiedzialnemu za jej zabicie.

Jeśli czar lub zdolność (ale nie warunek scenariusza) w jakiś sposób przywraca istotę do gry, gracze, którzy otrzymali za nią punkty zwycięstwa, tracą te punkty.

Difficult [#] /Trudny [#]/: Ta istota może być dowiedziona tylko przez dowódcę, którego Wartość Dowodzenia jest równa lub wyższa niż podana wartość zdolności Trudny. Na przykład, Minotaur (Trudny 4) może być dowiedzony przez dowódcę, którego Wartość Dowodzenia wynosi 4 lub więcej. Dowódca, którego Wartość Dowodzenia nie jest wystarczająco wysoka, nie może wyrzucić na tej istocie swojego Wpływu Dowodzenia. Poprzednie edycje zasad przedstawiały bardziej skomplikowane zasady dla Trudnych istot.

difficult terrain /trudny teren/: Typ terenu; patrz Teren na stronie 24.

Double Damage from ENERGY /Podwójne Obrażenia od ENERGIA/: Za każde 5 punktów obrażeń od podanej energii zadane tej istocie, otrzymuje ona dodatkowe 5 punktów obrażeń tego samego typu.

double speed /podwojona szybkość/: W swojej turze, istota, która nie atakuje, rzuca czaru lub korzysta z akcji zastępującej ataki, może ruszyć się na odległość nie większą niż jej podwojona Szybkość. Istota także ucieka z podwojona szybkością, niezależnie od tego czy atakowała, nawet gdy nie jest to jej tura.

DR [#] /RO [#]/: Redukcja Obrażeń. Kiedy ta istota otrzymuje obrażenia w ataku wręcz lub dystansowym, odejmij od nich podaną liczbę. Obrażenia od energii, czarów i magiczne nie są redukowane przez RO.

Dragon /Smok/: (Typ Istoty) Wszystkie Smoki mają następujące zdolności specjalne: **Niewrażliwy na Paraliż, Uśpienie.**

Dual Activation /Podwójna Aktywacja/ (Ta istota może mieć 2 tury w każdej rundzie; każda tura liczy się jako 1 z twoich aktywacji w tej fazie.)

electricity /elektryczność/: (Słowo Kluczowe) Typ energii.

Elemental /Żywiołaki/: (Typ Istoty) Wszystkie Żywiołaki mają następujące zdolności specjalne: **Niewrażliwy na Trafienia Krytyczne, Flankowanie, Paraliż, Truciznę, Uśpienie, Ukradkowy Atak, Ogluszenie.**

Elf: Wszystkie Elfy są Humanoidami. Posiadają one zdolność specjalną **Niewrażliwy na Uśpienie**.

eliminated /wyliminowana/: Istoty, które zostały zabite lub uciekły poza pole bitwy są wyliminowane. Dają one punkty zwycięstwa graczowi, którego istoty je wyliminowały. Jeśli gracz wyliminuje swoje własne istoty, przeciwnicy dzielą punkty zwycięstwa za nie pomiędzy siebie.

enemy/enemy creature /wróg/wroga istota/: Wrogami są istoty należące do drużyn przeciwników, a nie do twojej lub twoich kolegów z zespołu.

energy /energia/: (Słowo Kluczowe) Jedną z następujących form obrażeń: kwas, zimno, elektryczność, ogień i dźwięk. Obrażenia od energii nie są obniżane przez RO.

Enslave /Zniewolenie/: (Wpływ Dowodzenia) Zdobywasz punkty zwycięstwa tak, jakbyś wyliminował istotę, gdy zdolność Zniewolenia dołącza ją do twojej drużyny. Istoty dodane do twojej drużyny przez Zniewolenie, nie dają punktów zwycięstwa przeciwnikom, którzy je wyliminują.

Spętanie/spętana: (ST [#]) (Słowo Kluczowe) W przeciwieństwie do innych efektów, Spętanie nie wymaga natychmiastowego rzutu obronnego. Spętana istota musi wykonać rzut obronny przeciwko podanej ST za każdym razem, gdy próbuje się ruszyć. Jeśli rzut obronny się uda, efekt Spętania mija i istota może ruszać się normalnie. Jeśli rzut obronny się nie powiedzie, spętana istota nie może ruszyć się w tej turze. Pod koniec tury spętanej istoty, wykonaj jeszcze jeden rzut obronny (ta sama ST). Jeśli się uda, efekt Spętania mija i istota może ruszać się normalnie w kolejnych turach.

evil /zły/: (Słowo Kluczowe) Istoty w drużynach Praworządnych Złych i Chaotycznych Złych są złe, niezależnie od frakcji na karach statystyk tych istot. Oddziałują na nie czary i zdolności specjalne wpływające na istoty złe.

factions /frakcje/: Organizacje oddane szczególnym moralnym i etycznym światopoglądom.

Fearless /Nieulekły/: Ta istota automatycznie zdaje rzuty obronne na morale.

feature tile /przeszkoda/: Niektóre istoty wydane przed dodatkiem *War Drums* posiadają zdolności odnoszące się do „przeszkód.” We wszystkich takich zdolnościach, zamień słowo „przeszkoda” na „obszar zwycięstwa.”

Feed [#] /Kanibal [#]/: (Za każdym razem, gdy ta istota zabije Humanoida, natychmiast zyskuje +[#] PW)

Korzyści z tej zdolności sumują się ze sobą.

Fey: Typ istoty.

fire /ogień/: (Słowo Kluczowe) Typ energii.

flanking/flanked /flankowanie/flankowany/: Dwie istoty flankują wroga, jeśli znajdują się po jego przeciwnych stronach, a on jest w ich obszarach zagrożenia., Otrzymują one premie +2 do ataków wręcz przeciwko flankowanej istocie. Patrz Flankowanie na stronie 12.

Flight /Lot/: Ta istota może latać nad polem bitwy, zamiast poruszania się po jego powierzchni, lądując na koniec swojego ruchu. Przed wartością Szybkości na karcie statystyk tej istoty znajduje się litera „F”. Nie jest spowalniana przez elementy terenu, które normalnie spowalniają ruch, jak na przykład trudny teren i posagi. Nadal musi latać dookoła ścian. Może przelecieć nad dziurami, ale nie może zakończyć na nich swojego ruchu. Latająca istota jest niewrażliwa na efekty Spętania.

Ta istota może ruszać się a nawet szarżować przez pola zajmowane przez inne istoty, ale nie może zakończyć swojego ruchu na polu zajmowanym przez inną istotę lub innym niedozwolonym miejscu. Ignoruje ataki okazyjne wrogów znajdujących się za pierwszym polem jej ruchu w tej turze. (Na pierwszym polu istota ta „wzbija się w powietrze.”)

fog /mgła/: Typ terenu; patrz Teren na stronie 25.

follower /sojusznik/: Istota należąca do twojej drużyny, nie będąca dowódcą. W działaniu Wpływu Dowodzenia, odnosi się to do sojuszników w zasięgu dowodzenia tego dowódcy, znajdujących się nie dalej niż 6 pól od niego.

gains /zyskuje/: (Słowo Kluczowe) Efekt daje istocie nową zdolność specjalną lub zmianę statystyki.

Gaze Attack /Atak Spojrzeniem/: (Zastępuje ataki: ZASIEG; EFEKT I WARUNKI; ST [#]) Zamiast wykonywania zwykłych ataków, istota ta używa swojego Ataku Spojrzeniem przeciwko najbliższemu wrogowi lub sprzymierzeńcowi. Na cel działa podany efekt, chyba że wykona rzut obronny przeciwko podanej ST. Dodatkowo, każda istota (wróg lub sprzymierzeniec) w zasięgu Ataku Spojrzeniem, która wybierze tę istotę jako cel ataku dystansowego, czaru dystansowego lub dystansowej zdolności specjalnej, musi po tym wykonać rzut obronny, aby uniknąć efektu Ataku Spojrzeniem.

Aby zadziałać, Atak Spojrzeniem wymaga zasięgu wzroku, ale nie zasięgu efektu. Istota posiadająca Atak Spojrzeniem, która stała się Niewidzialna, nie może używać tej zdolności.

gets /otrzymuje/: (Słowo Kluczowe) Efekt dający zmianę statystyki (zarówno pozytywną, jak i negatywną).

Ghost Step /Zamiana w Duchal/ (W swojej turze, istota ta zyskuje Niewidzialność) W dowolnym momencie tury tej istoty może ona zadeklarować użycie Zamiany w Duchu. Nie zastępuje to żadnej części jej tury, może więc wciąż ruszyć się i zaatakować, wykonać podwójny ruch, i tak dalej. Od tego momentu do końca jej tury, istota ta jest Niewidzialna.

Giant /Gigant/: Typ istoty.

good /dobry/: (Słowo Kluczowe) Istoty w Praworządnych Dobrych i Chaotycznych Dobrych drużynach są dobre, niezależnie od frakcji na kartach statystyk tych istot. Oddziałują na nie czary i zdolności specjalne wpływające na istoty dobre.

heal [#] /uzdawianie [#]/: (Słowo Kluczowe) Ten efekt usuwa podaną ilość obrażeń ze zranionej żyjącej istoty. Nie może podnieść punktów wytrzymałości istoty ponad ich początkową ilość.

Efekty uzdrawiania zjadają podaną ilość obrażeń istotom Nieumarłym i nie są one obniżane przez RO. Istota może wykonać rzut obronny na zmniejszenie obrażeń o połowę. ST rzutu obronnego to 12 + poziom czaru lub jeśli to nie czar to wartość Poziomu (Rzutu Obronnego) aktywnej istoty.

Konstrukty są niewrażliwe na efekty uzdrawiania.

helpless /bezdarny/: Wiele sytuacji i efektów zmienia istotę w bezradną, wliczając Paraliż i Uśpienie.

Bezradna istota nie może się ruszać, atakować, rzucać czarów, tworzyć obszaru zagrożenia, wykonywać ataków okazyjnych, dawać premii za flankowanie, używać zdolności specjalnych, które muszą być aktywowane lub wycelowane, jak również dowodzić innymi istotami.

Bezradne istoty normalnie wykonują rzuty obronne. Bycie bezradnym nie zapobiega konsekwencjom nie udanego rzutu obronnego na morale, ale efekt, który sprawia, że uciekająca istota staje się bezradna, może tymczasowo zatrzymać jej ruch.

Każdy atak wręcz przeciwko bezradnej istocie automatycznie trafia (nie trzeba wykonywać testu) i zadaje podwójne obrażenia. Ataki dystansowe zadają zwykle obrażenia i nadal wymagają testu ataku na trafienie, ale atakujący otrzymuje do niego premię +4.

Inne istoty mogą ruszać się przez pole zajmowane przez bezradną istotę, ale nie mogą zakończyć na nim swojego ruchu.

Hide /Ukrywanie Sie/: Jeśli ta istota ma osłonę, inną niż walcząca istota, przed nie sąsiadującym wrogiem (jak na przykład ścianę lub posąg), traktuje się ją jakby miała zdolność specjalną Niewidzialność (patrz to hasło, poniżej) przeciwko temu wrogowi. Istota bez Ślepowidzenia, wykonująca atak dystansowy nie widzi i nie może wycelować we wroga z Ukrywaniem Sie, który ma taką osłonę. (Jeśli istota z Ukrywaniem Sie może wykonać atak dystansowy, zazwyczaj zyskuje premię +2 do atakowania wrogów, którzy jej nie widzą.)

HP/hit points /PW/punkty wytrzymałości/: Karta statystyk istoty podaje ilość PW, reprezentującą jej punkty wytrzymałości (zapis „hp” /”PW”/ w opisach efektów). Istota, której PW spadną do 0 jest martwa. Jeśli czar lub zdolność specjalna daje istocie dodatkowe PW, ta premia usuwa obrażenia ze zranionej istoty, a nawet może podnieść ilość PW powyżej jej początkowej wartości (jeśli premia przewyższa otrzymane dotychczas obrażenia). Dodane w ten sposób PW nie liczą się przy rzutach obronnych na morale (przy obniżeniu do połowy PW). Po stracie PW przewyższających ich początkową wartość, nie można już ich odnowić efektami uzdrowienia.

Huge /Wielki/: Wielka istota zajmuje obszar szeroki na 3 pola i długi na 3 pola.

Humanoid: Typ istoty. Istnieje wiele rodzajów humanoidów (Elf, Niziołek, Człowiek iOrk).

Hurling Charge /Rzut w szarży/ (Ta istota może wykonać atak dystansowy przeciwko istocie, którą szarżuje, zanim wykona atak wręcz) Jeśli cel, po wykonaniu tego ataku, nie znajduje się już w na tym samym polu, szarżująca istota kontynuuje ruch do oryginalnego pola, będącego celem szarży i nie może wykonać ataku wręcz w tej turze.

immediate/immediate action /natychmiast/akcja natychmiastowa/: (Słowo Kluczowe) Typ szybkiej akcji (patrz to hasło na stronie 35), która istota może wykonać od razu w określonym momencie, czasem nawet podczas tury innej istoty. Akcja ta, może przerwać inne akcje, wywołując efekt przed nimi. Ostatnia zadeklarowana akcja natychmiastowa wywołuje swój efekt jako pierwsza.

Immune EFFECT /Niewrażliwy na EFEKT/: Na tę istotę nie wpływają ataki podanego typu, energie, zdolności specjalne lub stany. Istoty z wielokrotnymi odpornościami mają je zapisane w jednym ciągu, oddzielone od siebie przecinkami. Na przykład: istota niewrażliwa na efekty oparte na zimnie i ogniu, miałyby zapisane to jako Niewrażliwy na Zimno, Ogień.

Improved Countersong /Potężniejsza Kontrpieśń/: Dodatkowo, oprócz efektów Kontrpieśni (patrz to hasło, na stronie 34), wrogowie w odległości do 6 pól od tej istoty nie mogą być dowodzeni przez inne istoty. Wrodoży dowódcy w odległości do 6 pól od tej istoty nie mogą dowodzić innymi istotami.

in a square /na polu/: Istota znajduje się na polu, jeśli jakkolwiek jej część zajmuje to pole.

in melee /w walce wręcz/: Istota znajduje się w walce wręcz, jeśli jest sprawna i ma w obszarze zagrożenia wroga lub jeśli sprawny wróg ma ją w obszarze zagrożenia.

Incite/incited, Inhibit/inhibited: /Pobudzenie/pobudzony, Powstrzymanie/powstrzymany/ (Słowo Kluczowe) Istota, która została pobudzona przez czar lub zdolność specjalną musi wykonać swoją turę tak szybko jak jest to możliwe w każdej rundzie. Inne istoty z jej drużyny nie mogą działać przed nią w rundzie, chyba że również są pobudzone. Jeśli przez przypadek aktywowałeś inną istotę przed pobudzoną istotą, pobudzona istota musi wykonać swoją turę tak szybko jak to możliwe, ale nie może wykonać żadnych akcji.

Istota, która została powstrzymana musi wykonać swoją turę najpóźniej jak to możliwe w każdej rundzie. Nie możesz aktywować powstrzymanej istoty, dopóki wszystkie twoje nie powstrzymywane istoty nie zostaną zaaktywowane w tej rundzie.

Każda istota mająca zdolność specjalną Niewrażliwy na Pobudzenie ma również Niewrażliwa na Powstrzymanie.

Incorporeal /Niematerialność/: Ta istota jest pozbawiona materialnego ciała. Za każdym razem, kiedy ta istota ma otrzymać obrażenia w ataku, w wyniku działania czaru lub zdolności specjalnej, aktywny gracz rzuca 1k20. Jeśli wynik to 11 lub wyżej, istota ta otrzymuje obrażenia normalnie. W innym wypadku, nie otrzymuje obrażeń (jeśli wykonywany był atak, liczy się on jako pudło). Aczkolwiek, nie ma szansy na uniknięcie ataków zadawanych przez inne istoty Niematerialne.

Teren nie wpływa na ruch tej istoty. Może się nawet ruszać nad dziurami i przez ściany, ale nie widzi przez nie. Nie może zakończyć ruchu nad dołem, wewnątrz ściany lub w innym niedozwolonym miejscu. Jeśli znajduje się w lub za ścianą, wrogowie nie mogą wykonywać ataków okazyjnych, kiedy się porusza.

Istota ta, może się ruszać, a nawet szarżować przez wroga istoty nie będące Niematerialnymi, ale nie może zakończyć swojego ruchu na polu zajmowanym przez inną istotę.

(Efekty takie jak Duszenie i Spętanie wywierają normalny wpływ na istoty Niematerialne.)

Independent /Niezależny/: Ta istota zawsze jest w zasięgu dowodzenia. Może sama wykonywać testy zawracania, tak samo jak robią to dowódcy, ale bez dowódcy dodaje tylko swój Poziom (Rzut Obronny) do rzutów obronnych na morale (tak jakby dowodził nią dowódca o Wartości Dowodzenia 0.)

Invisible/invisibility /Niewidzialny/niewidzialność/: Istota ta, znajduje się poza zasięgiem wzroku innych istot. (Istoty nie widzące innej istoty, nie mogą jej wybrać jako cel ataku dystansowego, czaru lub zdolności specjalnej, która ma zasięg inny niż dotyk.) Ta istota zyskuje Rozmycie 11 przeciwko atakującym, którzy jej nie widzą i premię +2 do testów ataku przeciwko wrogom, którzy jej nie widzą.

Wróg, który nie widzi Niewidzialnej istoty, nie może wykonywać ataków okazyjnych przeciwko niej oraz uniemożliwić jej rzucenie czaru lub wykonanie ataku dystansowego.

Large /Duży/: Duża istota zajmuje obszar szeroki na 2 pola i długi na 2 pola.

lawful /praworządny/: (Słowo Kluczowe) Istoty należące do drużyn Praworządnych Dobrych i Praworządnych Złych są praworządne, niezależnie od frakcji na ich kartach statystyk. Oddziałują na nie czary i zdolności specjalne wpływające na istoty praworządne.

Leap /Skok/ (Zastępuje ataki: wykonaj jeden atak wręcz na +[#], [#] obrażeń) Pierwsze wydruki tej zdolności nie zaznaczały, że korzysta się z jednego ataku wręcz.

Level (Save) /Poziom (Rzut Obronny)/: Dodaj tę wartość do wyniku rzutu kostką, zawsze, gdy istota wykonuje rzut obronny. Ta statystyka jest czasem nazywana "poziomem".

W poprzednich edycjach zasad, karty statystyk zawierały zwroty Save +/- [#] (Rzut Obronny +/- [#]) lub Save =[#] (Rzut Obronny =[#]) jako zdolności specjalne, zamiast wartości Poziomu (Rzutu Obronnego).

Level Drain /Wyssanie Poziomu/ (Za każdym razem, gdy ta istota zada obrażenia żywej istocie w ataku wręcz, zraniona istota otrzymuje karę -1 do ataku i karę -1 do rzutów obronnych, a ta istota zyskuje +5 PW) Punkty wytrzymałości zdobyte dzięki tej zdolności sumują się ze sobą.

Life Drain [#] /Wyssanie Życia [#]/ (Jeśli celem jest żyjąca istota, ta istota otrzymuje +[#] PW [maksimum [#] PW]) Punkty wytrzymałości zdobyte dzięki tej zdolności sumują się ze sobą, do podanego maksimum.

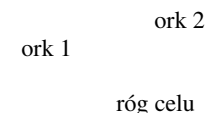
format Limited: W lidze lub na turnieju, to określenie oznacza potyczki pomiędzy drużynami złożonymi z istot wybranych z małej puli figurek. W niektórych potyczkach formatu Limited, inaczej niż w Prosto z Pudełka, gracze nie używają wszystkich istot z wybranej puli, żeby zbudować drużyny. Gry tego typu pozwalają na używanie czarów wezwań i zdolności takich jak Sługi, w celu dołożenia nowych istot na pole bitwy, jeśli pula graczy pozwala na dołączenie istot, które nie są częścią drużyn graczy. W Prosto z Pudełka i innych formatach Limited nie obowiązuje ograniczenie 70% na koszt istoty. Toteż, istota kosztująca więcej niż 70 punktów może należeć do 100-punktowej drużyny Limited, a istota kosztująca więcej niż 140 punktów może należeć do 200-punktowej drużyny Limited.

line 12 /linia 12/: (Zasięg) Czar lub efekt z zasięgiem linia 12 wpływa na istoty znajdujące się linie prostej od aktywnej istoty w kierunku najbliższego wroga lub sprzymierzeńca. Linia nie wpływa na istoty znajdujące się dalej niż 12 pól od rzucającego. Poprowadź linię z rogu pola aktywnej istoty do innego rogu pola istoty będącej celem. Linia wpływa na wszystkie pola, przez które przechodzi lub których dotyka, dopóki nie dotknie lub przetnie terenu, który blokuje zasięg efektu. (Nie liczy się rogu, od którego zaczyna się prowadzić linię.) Linia ciągnie się na swój pełen zasięg, zwykle przechodząc przez cel i prawdopodobnie wpływając na więcej istot. Nie można wybrać tego samego rogu, jako punktu początkowego i celu efektu.

[opis ryciny]

Linia 12

Linia wpływa na istoty znajdujące się w linii prostej, w kierunku od aktywnej istoty do najbliższego wroga lub sprzymierzeńca. Wyobraź sobie linię z rogu pola aktywnej istoty do rogu pola istoty będącej celem. Linia wpływa na wszystkie pola, przez które przechodzi lub których dotyka. Linia nie wpływa na istoty znajdujące się dalej niż 12 pól od rzucającego, ani na pola dotykające jej punktu początkowego.



czarodziej rzucający błyskawicę

line of effect /zasięg efektu/: Zasięg efektu prawie zawsze oznacza to samo co zasięg wzroku (patrz niżej). Kilka specjalnych efektów, takich jak *wall of force /ściana mocy/*, blokują zasięg efektu: uniemożliwiają atakowanie lub wpływanie na pole zdolnościami specjalnymi i czarami, ale nie blokują zasięgu wzroku na tym polu.

line of sight /zasięg wzroku/: Dwie istoty mają się w zasięgu wzroku, chyba że między nimi znajduje się ściana. Jeśli potrafisz przeprowadzić przynajmniej jedną, nie dotykającą ścian, linię pomiędzy tymi dwoma istotami mają się one nawzajem w zasięgu wzroku. Patrz diagram na stronie 15.

Niektóre efekty, takie jak teren lasu lub Niewidzialność, również blokują zasięg wzroku.

living /żyjący/: Wszystkie istoty są żyjące, oprócz Konstruktów i istot Nieumarłych.

Living Construct /Żyjący Konstrukt/: (Posiada tylko **Niewrażliwy na Wyssanie Poziomu, Paraliż, Truciznę, Uśpienie**) Ta istota jest typem Konstruktów, ale ma tylko ograniczone odporności. Nie jest Nieulekła. Żyjące Konstrukty mogą być uzdrawiane. Zamęt, trafienia krytyczne, Dominacja, flankowanie, Pobudzenie, Ukradkowy Atak i Ogłuszenie działają na nie normalnie.

magic /magia/: (Słowo Kluczowe) Obrażenia od magii nie są obniżane przez RO.

Magical Beast /Magiczna Bestia/: Typ istoty.

Medium /Średni/: Średnia istota zajmuje 1 pole.

Melee Attack /Atak Wręcz/: (Statystyka Istoty) Ta wartość reprezentuje umiejętność istoty do trafiania podczas ataku wręcz. Patrz Statystyki na stronie 5.

melee attack /atak wręcz/: Próba zadania wrogowi obrażeń w walce wręcz. Patrz Ataki Wręcz na stronie 10.

Melee Reach [#] /Zasięg Wręcz[#]/: Ta istota może wykonywać ataki wręcz przeciwko wrogom znajdującym się do tyłu pół od niej, ile wynosi podana wartość. Użyj zasad ataków dystansowych (patrz strona 15), aby określić czy atakujące ma cel w zasięgu wzroku i czy cel ma osłonę. Ta istota może również rzucić czar o zasięgu dotyk na istotę znajdującą się do tyłu pół od niej, ile wynosi podana wartość.

Kiedy określasz czy istota może wykonać atak wręcz lub użyć czaru dotyku, licz przekątne w normalny sposób. (Istota z Zasięgiem Wręcz 2 nie może zaatakować wroga znajdujące go się odległości 2 pół po przekątnej.)

Ta zdolność nie pozwala istocie na zwiększenie zasięgu zagrożenia ani wykonywanie ataków okazjonalnych przeciwko istotom, które z nią nie sąsiadują. Nie pozwala również szarżującej istocie na zatrzymanie się zanim będzie sąsiadująca do szarżowanego wroga. Istota używająca Zasięgu Wręcz do ataku z dystansu nie stwarza sytuacji flankowania.

Melee Sneak Attack +[#] /Ukradkowy Atak Wręcz +[#]/: Ta istota zyskuje podaną premię do obrażeń wręcz, jeśli flankuje istotę lub gdy broniący się jest ogłuszony, bezradny lub nie widzi atakującej istoty.

Minions /Sługi/: ([#] ISTOT [o łącznym koszcie [#]]) Jeśli dołączysz te istoty do swojej drużyny, otrzymujesz również podane istoty. Te istoty nie są dodawane do wartości punktowej drużyny, ale liczą się jako punkty zwycięstwa dla przeciwnika, który je wyeliminuje. Sługi nie są wliczane do limitu ośmiu istot w twojej drużynie.

Mobility /Ruchliwość/: (+4 do KP przeciwko atakom okazjonalnym)

Monstrous Humanoid /Ogromny Humanoid/: Typ istoty. Nie liczy się jako Humanoid, jest to oddzielny typ. **morale save /rzut obronny na morale/:** Specjalny rzut obronny wykonywany, w celu powstrzymania ucieczki. Wszystkie rzuty obronne na morale mają ST równą 20. Patrz Morale, począwszy od strony 21.

Mounted Melee Attack /Atak Wręcz z Wierzchowca/ (Ta istota może ruszać się z podwojną prędkością i wykonać jeden atak wręcz w dowolnym momencie jej ruchu) Ta zdolność nie ma efektu przy szarżowaniu.

move /ruch/: Podczas swojej tury, istota może zaatakować i ruszyć się na odległość nie większą niż jej Szybkość lub ruszyć się na odległość nie większą niż jej podwojona Szybkość. Patrz Ruch na stronie 10.

Natural Soul /Naturalna Dusza/ (Atak Wręcz +2 i obrażenia wręcz +5, kiedy dowodzona przez dowódcę z Władcą Zwierząt) Zdolności, które odnoszą się do Władcy Zwierząt (jak na przykład Slaadmaster) nie wpływają na istoty z Naturalną Duszą.

nearest ally /najbliższy sprzymierzeniec/: Najbliższego sprzymierzeńca określasz stosując te same zasady co przy określaniu najbliższego wroga (patrz poniżej).

nearest enemy /najbliższy wróg/: Najbliższy wróg aktywnej istoty to najbliższy wróg, którego widzi. Inny wróg, który znajduje się bliżej, ale nie jest w zasięgu wzroku, nie liczy się jako najbliższy. Jeśli dwóch lub więcej wrogów są jednakowo blisko, aktywna istota może wybrać dowolnego z nich jako najbliższego.

Przy szarżowaniu, licz odległość do wrogów tak by aktywna istota ruszała się najkrótszą trasą na najbliższe pole sąsiadujące z wrogiem. Weź pod uwagę inne istoty, teren i specjalne sposoby poruszania się takie jak Lot lub Kopanie.

Na potrzeby ataków i efektów dystansowych oraz Wpływów Dowodzenia, licz odległość bez względu na istoty, sposoby poruszania się i teren (tak długo jak atakujący ma wroga w zasięgu wzroku). Jest możliwe, by jeden wróg liczyłby się za najbliższego dla ataków dystansowych, a drugi dla szarżowania.

negative /negatywna energia/: (Słowo Kluczowe) Obrażenia od negatywnej energii nie są obniżane przez RO i nie działają na Konstrukty. Usuwa ona obrażenia z istot Nieumarłych i nie muszą one wykonywać rzutów obronnych przeciwko czarom i efektom zadającym obrażenia od negatywnej energii.

No Reach /Bez Zasięgu/ (Nie może wykonywać ataków okazjonalnych) *Ta istota nadal tworzy obszar zagrożenia na sąsiadujących polach. Na kartach wydrukowanych przed dodatkiem War Drums, zdolność ta nazywała się Malutki Zasięg.*

nonliving /nieżyjący/: (Słowo Kluczowe) Konstrukty i Nieumarli są nieżyjący.

Not Subject to Commander Effects /Nie Jest Celem Wpływów Dowodzenia/: Ta istota nie czerpie korzyści z Wpływów Dowodzenia dowódców ze swojej drużyny. Ignoruje również Wpływy Dowodzenia wrogich dowódców, które wpływają tylko na wrogów.

on terrain /na terenie/: Istota znajduje się na (lub w) terenie określonego rodzaju, jeśli jakkolwiek jej część zajmuje pole tego rodzaju.

Ooze /Śluz/: (Typ Istoty) Wszystkie Śluzy są **Nieulekłe** i posiadają następujące zdolności specjalne: **Ślepowidzenie, Niewrażliwy na Zamęt, Trafienia Krytyczne, Dominacje, Flankowanie, Ataki Spojrzeeniem, Pobudzenie, Paraliż, Truciznę, Uśpienie, Ukradkowy Atak, Ogłuszenie.**

opponent /przeciwnik/ Gracz, przeciw któremu grasz w tej potyczce.

Outsider /Przybysz/: Typ istoty.

Paralysis/paralyz /Paraliż/sparaliżowana/: (ST [#]) (Słowo Kluczowe) Istota będąca celem tego efektu jest sparaliżowana, o ile nie wykona udanego rzutu obronnego przeciwko podanej ST. Sparaliżowana istota jest bezradna. Na koniec tury sparaliżowanej istoty, po tym jak nie mogła nic zrobić, wykonuje ona jeszcze jeden rzut obronny (ta sama ST). Jeśli się uda, efekt Paraliżu mija i istota może ruszać się normalnie w kolejnych turach.

Phalanx Fighting /Walka w Szereg/ (+2 KP kiedy znajduje się na sąsiednim polu do sprzymierzeńca posiadającego Walkę w Szeregu)

phase /faz/: Część rundy. W każdej fazie, aktywujesz dwie istoty. Patrz Podstawy Prowadzenia Bitew na str. 8. **phase out /zniknięcie/:** (Słowo Kluczowe) Niektóre czary i zdolności specjalne zdejmują istotę z pola bitwy bez eliminowania jej. (Zaznacz pole przez nią zajmowane, kiedy znika. Jeśli nie podano inaczej, jeśli wróci do gry to na to samo miejsce.) Kiedy znajduje się poza pole bitwy, istota nie może być celem efektów z gry, ale liczy się jako wyeliminowana i daje punkty zwycięstwa, dopóki nie powróci do gry. Istota, która zniknęła nadal normalnie wykonuje turę (co może być ważne, jeśli jest zdolna wrócić do gry).

Plant /Roślina/: (Typ Istoty) Wszystkie Rośliny posiadają następujące zdolności specjalne: **Niewrażliwy na Zamęt, Trafienia Krytyczne, Dominacje, Pobudzenie, Paraliż, Truciznę, Uśpienie, Ukradkowy Atak, Ogłuszenie.**

Poison/poisoned /Trucizna/zatruty/: (EFEKT; ST [#]) (Słowo Kluczowe) Kiedy istota zostanie trafiona przez atak lub będzie celem efektu, który zawiera słowo „Trucizna”, musi ona wykonać rzut obronny przeciwko podanej ST albo zostanie zatruta i zadziała na nią podany efekt. Efekty Trucizny mogą wywoływać natychmiastowe obrażenia (udany rzut obronny zmniejsza ich ilość o połowę), Paraliż, Uśpienie lub nawet zabić zatruta istotę.

Większość efektów Trucizny to „5 obrażeń za każdym razem, gdy zatruta istota jest aktywowana”. Do końca potyczki, na początku tury zatrutej istoty, zanim wykona jakiegokolwiek akcje, otrzymuje natychmiast 5 obrażeń. Istota wyeliminowana przez Truciznę daje punkty zwycięstwa graczowi, który ją zatrął.

Te same efekty Tuziny nie sumują się ze sobą.

Pounce /Skok do Walki/: (Ta istota może wykonać wszystkie swoje ataki wręcz podczas szarżowania).

Wszystkie ataki muszą być wykonane przeciwko celowi szarży. Każdy atak zyskuje premię +2 za szarżowanie.

Powerful Charge +[#] /Potężna Szarża [#]/: (Obrażenia wręcz +[#] podczas szarżowania)

Precise Shot /Precyzyjny Strzał/: (Zawsze, gdy ta istota strzela do toczącej się walki wręcz, cel nie otrzymuje premii +4 do KP). *Precyzyjny Strzał nie pozwala tej istocie ignorować premii +4 do KP za osłonę (również za osłonę z istoty, która walczy wręcz z celem).*

Psonics /Psonikal/: Zdolności Psoniczne są wymienione w opisach Czarów na karcie statystyk istoty i używają tych samych zasad i słów kluczowych co czary. Zamiast określonej liczby użyć danego czaru, istota z Psoniką ma pulę power points /punkty mocy/ (pp /pm/), które może wydać na dowolną z zamieszczonych mocy psonicznych tak często jak chce, aż do wyczerpania punktów mocy. Każda moc psoniczna ma podany koszt w pm.

push/pull /odepchnij/przyciągnij/: (Słowo Kluczowe) Niektóre czary i zdolności specjalne odpychają inne istoty od (lub przyciągają do) aktywnej istoty. Odpychana lub przyciągana istota nie może być ruszona na lub przez pole zajmowane przez inną istotę lub posąg, ani też przez ściany. Odpychane i przyciągane istoty nie prowokują ataków okazyjnych.

odepchnij: Istota odpychana musi być ruszona na pole, które jest dalej od aktywnej istoty niż obecne przez nią zajmowane.

przyciągnij: Istota przyciągana musi być ruszona na pole, które jest bliżej aktywnej istoty niż obecne przez nią zajmowane.

Odpychanie lub przyciąganie istoty na trudny teren wymaga 2 pól ruchu (lub 3 pól po przekątnej), więc odepchnięcie/przyciągnięcie o wartości 1, nie może ruszyć większości istot na trudny teren. Istota z Lotem, Niematerialnością lub Pewnym Krokiem mogą być odepchnięte/przyciągnięte na trudny teren, ponieważ ignorują one efekty terenu. Istoty ze zdolnością Kopanie są spowalniane przez trudny teren, ponieważ nie mogą używać tej zdolności podczas odpychania/przyciągania.

Ruszające się Istoty: Jeśli efekt odpychania/przyciągania jest używany przeciwko ruszającym się istotom jako część ataku okazyjnego, pole na które istota jest odpychana/przyciągana nie liczy się do limitu ruchu tej istoty w tej turze.

Szarżujące Istoty: Jeśli efekt odpychania/przyciągania powoduje przerwanie szarży istoty, przestaje ona szarżować. Może nadal wykonać atak, jeśli ruszyła się na odległość mniejszą lub równą Szybkości, ale jej szarża została przerwana.

Pushback /Odepchnięcie/ (Kiedy atak tej istoty zada obrażenia mniejszej istocie, może ona odepchnąć mniejsza istotę o 1 pole.)

radius 2 /promień 2/: (Słowo Kluczowe) Ten czar lub zdolność specjalna wpływa na wszystkie istoty w promieniu 2 pól. Skopiuj i wytnij wzornik promienia 2, aby dokładniej określić zasięg efektu. Umieść wybrana istotę wewnątrz szerokiego na 4 pola otworu w środku wzornika. Jeśli zajmuje ona 1 pole, możesz umieścić wzornik dowolnie, pod warunkiem, że istota jest w środkowym otworze i pola na wzorniku pokrywają się z tymi na polu bitwy. Jeśli jest to Duża istota, umieść ją całą w samym środku wzornika. Jeśli jest ona Wielka, umieść wzornik nad dowolnymi 4 polami przestrzeni istoty.

radius 4 /promień 4/: (Słowo Kluczowe) Działa tak samo jak promień 2 (patrz powyżej), ale wpływa na istoty w promieniu 4 pól.

rally /zawracanie/: Uciekająca istota próbuje zawrócić, kiedy zostanie aktywowana (o ile jest w zasięgu dowodzenia). Patrz Morale począwszy od strony 21.

range 6/zasięg 6/: (Zasięg) Ten efekt może być wycelowany w najbliższego wroga lub sprzymierzeńca w zasięgu wzroku i odległości do 6 pól od aktywnej istoty.

Ranged Attack /Atak Dystansowy/: (Statystyka Istoty) Ta wartość reprezentuje umiejętność istoty do trafiania w ataku dystansowym. Patrz Statystyki na stronie 5.

ranged attack /atak dystansowy/: Próba zadania obrażeń wrogowi w ataku dystansowym. Patrz Ataki Dystansowe na stronie 15.

Ranged Sneak Attack +[#] / Ukradkowy Atak Dystansowy +[#]/: Działa on tak jak Ukradkowy Atak Wręcz (patrz to hasło, na stronie 40), ale istota musi wykonać atak dystansowy z odległości co najwyżej 6 pól od celu, a broniący się musi być ogłuszony, bezradny lub nie widzieć aktywnej istoty.

Relay Orders /Przekazywanie Rozkazów/ (Ta istota zyskuje najwyższą Wartość Dowodzenia i każdy z Wpływów Dowodzenia, którzy mają ją w zasięgu dowodzenia) *Kiedy znajduje się w zasięgu dowodzenia, istota ta uważana jest za dowódcę.*

remove /usuń/: (Słowo Kluczowe) Zanegowanie, stłumienie lub anulowanie jednego lub więcej efektów działających na istotę, magiczny przedmiot lub obszar. Jeśli nie jest podane inaczej, usunięcie jest na stałe.

Rend +[#] /Rozrywanie +[#]/: (Jeśli ta istota trafi 1 wroga dwoma atakami w jednej rundzie, obrażenia +[#] do drugiego ataku).

replace/replaces /zastąp/zastępuje/: Niektóre zdolności specjalne „zastępują coś” jako specjalny koszt, tak jak „zastępuje ataki” lub „zastępuje ruch”. Jeśli istota używa zdolności, jest uważana jakby wykonała podaną akcję.

Requires CREATURE /Wymaga ISTOTA/: Ta istota może być włączona do twojej drużyny tylko wtedy, jeśli masz podana istotę w swojej drużynie. Kiedy rozstawisz swoją drużynę, wybierz którą z istot jest wymagana istotą. Jeśli zostanie ona wyeliminowana, ta istota jest również wyeliminowana, i obie dają punkty zwycięstwa przeciwnikowi.

Jedna istota może być istotą wymaganą dla kilku istot posiadających tę zdolność specjalną.

W grze formatu Limited, jeśli nie masz istoty, która spełnia warunek wymaganej istoty, zamiast niej wybierz dowolną istotę ze swojej drużyny.

reroll /przerzuć/: Czasami czar lub zdolność specjalna pozwala ci na wykonanie następnego rzutu kostką. Przerzucasz typ kostki podany w opisie czaru lub zdolności. Aczkolwiek, nie możesz przerzucić kostki związanej z rozstawieniem scenariusza oraz istoty lub obiektu (jak na przykład magicznego posągi) niekontrolowanego przez żadnego z graczy. Za każdym razem, gdy przerzucasz kostkę, musisz przyjąć wynik drugiego rzutu.

Resist [#] ENERGY /Odporny [#] ENERGIA/: Kiedy ta istota otrzymuje obrażenia od podanego typu energii, obniż zadane obrażenia o podaną wartość.

Respawn /Reinkarnacja/ (Na końcu tury, w której ta istota została wyeliminowana, umieść 1 ISTOTA w twoim obszarze początkowym; ta ISTOTA nie może zostać aktywowana w tej rundzie) *Każdy trwały efekt typu „twoja drużyna” wpływa na nową istotę, ale wszystkie czary, obrażenia lub inne warunki wpływające na wyeliminowaną istotę kończą się lub są usuwane. Twój przeciwnik zdobywa punkty zwycięstwa za wyeliminowanie każdej takiej istoty (wliczając w to pierwszą).*

risky terrain /ryzykowny teren/: Typ Terenu; patrz Teren na stronie 26.

rounding /zaokrąglanie/: Zaokrąglij ułamek w dół, chyba, że podano inaczej.

route/routing /uciekanie/: Istota, której nie powiedzie się rzut obronny na morale, ucieka w kierunku wyjścia. Patrz Morale począwszy od strony 19.

sacred circle /święty krąg/: Typ terenu; patrz Teren na stronie 26.

save /rzut obronny/: Istota może wykonać rzut obronny, aby uniknąć lub zmniejszyć szkodliwy dla niej efekt. Patrz Rzuty obronne na stronie 19.

save at the end of each affected creature's turn /rzut obronny na końcu każdej tury istoty/: Niektóre efekty dają istocie jeszcze jedną szansę, po nie zdaniu pierwszego rzutu obronnego, na rzut obronny przeciw efektowi. Pod koniec tury istoty, wykonaj ten sam rzut obronny.

Jeśli ten się powiedzie, efekt mija (przestaje działać). W innym przypadku, istota może wykonać następny rzut obronny pod koniec jej kolejnej tury.

Scout /Zwiadowca/: Zamiast umieszczania tej istoty na twoim obszarze początkowym na początku potyczki, możesz umieścić ją w dowolnym obszarze zwycięstwa, na którym nie znajduje się żadna inna istota. Dwóch Zwiadowców nie może rozstawić się w tym samym obszarze zwycięstwa. Jeśli ta istota wchodzi na pole bitwy po pierwszej turze, robi to jak każda inna istota.

self /osobisty/: (Zasięg) Czar lub zdolność specjalna o zasięgu „osobisty” wpływa tylko na aktywną istotę.

Set against Charge [#] /Przyjęcie Szarży [#]/ (Wrogowie szarżujący tę istotę otrzymują [#] obrażeń po ich ruchu w szarży, ale przed wykonaniem ataku wręcz) *Podobnie jak obrażenia z innych specjalnych zdolności, obrażenia zadane szarżującemu wrogowi tą zdolnością nie są redukowane przez RO lub inne efekty obniżające obrażenia z ataków.*

Sidestep /Krok w Bok/: (Jeśli ta istota rusza się tylko o 1 pole w swojej turze, może wykonać wszystkie swoje ataki i nie prowokuje ona ataków okazyjnych) *Wejście na teren spowalniający ruch, uniemożliwia użycie Kroku w bok. Istota z Krokiem w Bok nie może ruszyć się pomiędzy atakami; musi wykonać wszystkie swoje ataki i dopiero się ruszyć o 1 pole, lub ruszyć się o 1 pole i dopiero wykonać wszystkie swoje ataki.*

sight /wzrok/: (Zasięg) Czar lub zdolność specjalna o zasięgu wzrok może być wycelowana w najbliższego wroga lub sprzymierzeńca w zasięgu wzroku aktywnej istoty.

Simultaneous Attack /Atak Równoczesny/ (Ta istota może użyć KOMBINACJI ATAKÓW LUB ZDOLNOŚCI jeśli się nie rusza) *Tekst tej zdolności podaje, które ataki lub zdolności mogą być użyte w tej samej turze. Rozpatrz ataki lub zdolności po kolei, a nie jednocześnie.*

simultaneous effects /efekty równoczesne/: Jeśli kilka efektów działa w tym samym czasie, rozpatrz je po kolei.

Zwykle nie ma znaczenie w jakiej kolejności wydarzą się te efekty. Jeśli ma to znaczenie, użyj następujących zasad:

Wybór Gracza: Jeśli kilka efektów dotyczy istoty lub istot jednego gracza, ten gracz decyduje kolejności rozpatrywania efektów, po jednej istocie na raz.

Najpierw Gracz Którego Istota Ma Swoją Turę: Jeśli efekt dotyczy istot kontrolowanych przez kilku graczy, pierwszeństwo ma gracz, którego istota wykonuje swoją turę. On lub ona rozpatruje wszystkie efekty dotyczące jego lub jej istot, po jednej istocie na raz. Następnie, gracz po lewej rozpatruje efekty dotyczące jego lub jej istot, i tak dalej.

size /rozmiar/: Kategorie rozmiaru istot to: Małutki, Mały, Średni, Duży i Wielki.

skips next turn /pomiń następną turę/: (Słowo Kluczowe) W swojej następnej turze, istota będąca celem tego efektu, aktywuje się, ale nie może wykonywać żadnych akcji.

Istota jest wciąż traktowana jako sprawna. Normalnie tworzy obszar zagrożenia, może wykonywać ataki okazyjne i być celem akcji innych istot.

Skirmish /potyczka/: Bitwa w **D&D Miniatures Game**.

Sleep/sleeping /Uśpienie/śpiączka/: (Słowo Kluczowe) Istota będąca pod wpływem efektu Uśpienia jest zasypia. Śpiąca istota jest bezradna, dopóki inna istota jej nie obudzi. Istota sąsiadująca ze śpiącymi istotami, może usunąć Uśpienie z jednej sąsiadującej istoty; jest to akcja zastępująca ataki. Efekt Uśpienia jest również usuwany, gdy śpiąca istota otrzyma obrażenia.

slide /przesunięcie/: (Słowo Kluczowe) Ten efekt działa tak jak odepchnięcie/przyciągnięcie (patrz to hasło, na stronie 42), ale ruch celu może odbywać się w dowolnym kierunku.

Slow Effect /Efekt Spowolnienia/: (Wrogowie sąsiadujący z tą istotą w momencie swojej aktywacji, nie mogą wykonać więcej niż jeden atak wręcz lub dystansowy w tej turze; ST [#]) *Ta zdolność działa również wtedy, gdy wrogowie odsuną się od istoty po nieudanych rzucie obronnych.*

Slow [Melee/Ranged] Attack /Wolny Atak [Wręcz/ Dystansowy]/: (Nie może wykonać ataku [wręcz/dystansowego] i ruszyć się w tej samej turze) *Jeśli nie podano żadnego typu ataku, nie może się ona ruszyć w tej samej turze, w której atakuje lub wykonuje akcję zastępującą ataki.*

Small /Mały/: Mała istota ma podstawkę o boku mniejszym niż 1 cal, ale zajmuje 1 pole.

Smite CREATURE +[#] /Ugodzenie ISTOTY +[#]/: Ta istota może zadać dodatkowe obrażenia w ataku wręcz wrogowi o podanym rodzaju, typie, lub frakcji. Jeśli żaden rodzaj istoty nie jest podany, zdolność działa na wszystkich wrogów.

Jeśli istota ma ograniczoną ilość użyć Ugodzenia, musiszz deklarować użycie tej zdolności przed wykonaniem ataku. Liczy się to jako jedno użycie nawet, gdy atak spudłuje.

Smoke /Dym/: Typ terenu; patrz mgła powyżej.

Sneak Attack +[#] /Ukradkowy Atak +[#]/: Patrz Ukradkowy Atak Wręcz +[#]. Zdolność wpływająca na oba Ataki Ukradkowe (Wręcz i Dystansowy), używa słowa „dowolny”.

Sonic /dźwięk/: (Słowo Kluczowe) Typ energii.

Sorcerer Spells /Czary Zaklinacza/: Karta statystyk tej istoty zawiera czary i oddzielną linię kratek (□) na każdy poziom czaru, który potrafi rzucić. Istota może rzucić dowolny czar ze swojej karty statystyk, ale każde użycie zaznacza jedną kratkę z poziomu tego czaru. Kiedy wszystkie kratki danego poziomu zostaną zużyte, istota nie może więcej rzucać czarów z tego poziomu.

space /miejsce/: Pole lub pola zajmowane przez istotę.

Speed /Szybkość/: (Statystyka Istoty) Ilość pól, przez które może ruszyć się istota. Patrz Ruch na stronie 10.

spell /czar/: Magiczny efekt, którego mogą używać pewne istoty zamiast wykonywania ataku. Patrz Czary począwszy od strony 22.

spellcaster /rzucający czary/: Istota, która posiada pole Czary na swojej karcie statystyk, jest rzucającym czary. Patrz także **rzucający**.

Spell Immunity /Niewrażliwość na Czary/ (CZARY): Na te istoty w ogóle nie wpływają wymienione czary.

spell level /poziom czaru/: Liczba od 1 do 9, która wskazuje na względną moc czaru.

Spell Resistance /Odporność na Czary/: Po rzuceniu czaru, którego celem była ta istota, rzuć 1k20. Jeśli wynik wynosi 11 lub więcej, czar działa na tę istotę normalnie; w innym przypadku czar w ogóle na nią nie działa. Ta istota może wybrać, że nie opiera się efektowi czaru.

Odporność na Czary nie daje ochrony przed premiami i zdolnościami, które wrogowie otrzymali na skutek rzuconego na nich czaru. Na przykład, istota pod wpływem czaru *bull's strength /siła byka/* (dotyk; obrażenia wręcz +5) nadal zadaje dodatkowe obrażenia w ataku wręcz istocie z Odpornością na Czary.

Niektóre czary ignorują Odporność na Czary. Nie wykonuj rzutu na Odporność na Czary przeciwko nim, automatycznie się udają. Działają one nawet na istoty ze zdolnością specjalną Odpornością na Wszystkie Czary (patrz poniżej).

Spell Resistance All /Odporność na Wszystkie Czary/: Ta istota nigdy nie polega działaniu czaru, który pozwala na rzut na Odporność na Czary, i nie może wybrać nie opierania się takiemu czarowi.

Spring Attack /Atak z Dostoku/: Ta istota może się ruszyć, wykonać atak wręcz, a następnie ruszyć się jeszcze raz, dopóki odległość, na jaką się ruszyła w tej turze nie przekracza jej Szybkości. Istota nie zyskuje żadnej specjalnej ochrony przeciwko atakom okazyjnym spowodowanej tym ruchem.

squeezing /Przeciskanie/: Duże istoty mogą przecisnąć się w lub przez miejsce o szerokości 1 pola, a Wielkie istoty mogą przecisnąć się w lub przez miejsce o szerokości 2 pól. Patrz Duże Istoty i Ruch na stronie 10.

stacking /sumowanie się/: Ogólnie, czary i zdolności specjalne sumują się ze sobą. Aczkolwiek, istnieją wyjątki.

Żadne trwałe efekty z tego samego czaru lub zdolności specjalnej nie sumują się ze sobą. Dozwolone jest zyskanie premii +5 do obrażeń wręcz z różnych czarów, ale istota nie może zyskać premii +10 do obrażeń z dwóch czarów *bull's strength /siła byka/*. Istota ze zdolnością, taka jak Potężna Szarża +5, która zyskuje silniejszą wersję tej zdolności (Potężna Szarża +10) ma tylko Potężna Szarża +10, a nie Potężna Szarża +15.

Wpływy Dowodzenia dające premie lub kary do tych samych statystyk nigdy się nie sumują. Jeden sojusznik może korzystać z dowolnej liczby Wpływów Dowodzenia naraz, ale jeśli więcej niż jeden daje modyfikatory do tej samej statystyki, działa tylko wyższy modyfikator.

Premie i kary zyskiwane dzięki Wpływowi Dowodzenia sumują się z premiami i karami do tych samych statystyk zyskiwanych z innych efektów.

Stagger /Zygzak/: (Ta istota może szarżować nawet, jeśli nie rusza się w linii prostej) *Ta istota może szarżować nawet bez wolnej, prostej trasy do swojego celu, i nie musi obierać najkrótszej trasy. Nadal musi spełnić pozostałe warunki szarży: Może zaszarżować tylko najbliższego wroga, musi się ruszyć o przynajmniej 2 pola, i nie może się ruszyć przez trudny teren lub inne istoty.*

statue /posąg/: Typ terenu; patrz Teren na stronie 26.

Stench /Smród/: (Sąsiadujące żyjące istoty nie posiadające Smrodu zyskują -2 do ataku, -2 do rzutów obronnych i -2 do KP)

Stun/stunned /Ogłuszenie/ogłuszona/: (Słowo Kluczowe) Istota będąca pod wpływem efektu Ogłuszenie jest ogłuszona. Ogłuszona istota nie jest sprawna; nie może się ruszać, atakować oraz używać zdolności specjalnych zastępujących ruch lub ataki, ale *nie jest* bezradna. Ogłuszona istota zyskuje karę -2 do KP. Ogłuszony dowódca nie może dowodzić innymi istotami i dodawać swojej Wartości Dowodzenia do testów inicjatywy, a jego Wpływ Dowodzenia nie działa.

Ogłuszona istota przestaje być ogłuszona na koniec jej następnej tury. Innymi słowy, traci ona jedną szansę na działanie; jeśli efekt taki jak „pomiń następną turę” uniemożliwia jej działanie w następnej turze, pozostaje ona ogłuszona, dopóki straci turę, w której mogłaby działać. Ogłuszona istota nadal wykonuje rzuty obronne na morale, toteż uciekające istoty nie mogą się ruszać, póki są ogłuszone. Ogłuszony dowódca może dodawać swoją Wartość Dowodzenia do własnych rzutów obronnych na morale, jeśli dowódca o wyższej wartości nie może mu pomóc.

Stunning Attack /Ogłuszający Atak/: (ST [#]) Ta istota może wykonać specjalny atak wręcz, który uniemożliwi wrogowi dalszą walkę. Musi on być zadeklarowany przed wykonaniem testu ataku. Jeśli atak trafi i zada obrażenia, zraniona istota musi wykonać udany rzut obronny przeciwko podanej ST albo łędzie ogłuszona (patrz Ogłuszenie, powyżej).

Jeśli ta istota ma więcej niż jedno użycie Ogłuszającego Ataku, i tak może go używać tylko raz na turę.

summon/summoned /wezwanie/wezwany/: (Słowo Kluczowe) Czar *wezwania* przywołuje istotę lub istoty, spełniające podane warunki, na pole bitwy w odległości do 6 pól od aktywnej istoty. (Kontrolujący je gracz musi posiadać odpowiednie figurki) Wezwana istota nie jest aktywowana wrundzie, w której się pojawiła, ale później aktywowana jest jak normalny członek drużyny.

Wezwana istota nie jest wliczana do wartości punktowej drużyny, ale daje punkty zwycięstwa przeciwnikowi, który ją wyeliminuje. Wezwane istoty nie liczą się do ograniczenia 8 istot w twojej drużynie. Po wezwaniu, istota przyjmuje frakcję drużyny wzywającej ją istoty (bez względu na frakcję wydrukowaną na jej karcie statystyk).

Dowódcy nie mogą zostać wezwani. Wezwane istoty nie mogą wzywać innych istot nawet, gdy mają umożliwiające to czary lub zdolności specjalne.

Wezwana istota jest natychmiast eliminowana, jeśli istota, która ją wezwała, jest eliminowana. Zignoruj wszystkie zdolności specjalne Wymaga ISTOTA wezwanej istoty.

swift/swift action /szybki/szybka akcja/: (Słowo Kluczowe) Istota może wykonać jedną szybką akcję w swojej turze (ale nie w turze innej istoty). Nie ogranicza ona jej normalnych akcji i nie zastępuje jej ataków. Istota może wykonać szybką akcję przed innymi jej akcjami, podczas ruchu lub w jej turze po wykonaniu dowolnych akcji.

switch position /zamień miejscami/: (Słowo Kluczowe) Aktywna istota zamienia się miejscami z jej celem lub zamienia miejscami dwie inne istoty. Jeśli obie istoty zajmują miejsca o tym samym rozmiarze, zamień je miejscami na polu bitwy. Jeśli zamieniane istoty zajmują miejsca o różnych rozmiarach, mogą zamienić się miejscami, pod warunkiem, że większa istota stanie w dozwolonym dla niej miejscu. Większa istota musi całkowicie zająć miejsce poprzednio zajmowane przez mniejszą, a mniejsza musi się cała zmieścić w miejscu zajmowanym poprzednio przez większą. Aktywny gracz wybiera dokładne ich położenie, pod warunkiem, że jest ono dozwolone.

Jeśli co najmniej jedna z istot oprze się czarowi, efekt zamiany nie udaje się.

Zamiana z lub w obszar zagrożenia wrogiej istoty nie prowokuje ataku okazyjnego.

threaten /obszar zagrożenia/: Sprawna istota tworzy obszar zagrożenia na sąsiadujących od niej polach. Patrz Obszar Zagrożenia na stronie 11.

tied die rolls /remis na kostkach/: Jeśli dwóch lub więcej graczy uzyska ten sam wynik podczas testu inicjatywy, gracz z najwyższą Wartością Dowodzenia wygrywa. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze wykonują test ponownie.

Tiny /Malutki/: Malutka istota ma podstawkę mniejsza niż 1 cal, ale zajmuje 1 pole.

Tiny Reach /Malutki Zasięg/: Patrz Bez Zasięgu.

touch /dotyk/: (Zasięg) Aktywna istota może wybrać jako cel ataku: samą siebie, dowolną sąsiadującą istotę, dowolną istotę, przeciwko której może wykonać atak wręcz. Czary dotykowe mogą być rzucane nawet wtedy, gdy aktywna istota znajduje się w obszarze zagrożenia wroga.

Trample [#] /Tratowanie [#]/: (Może ruszyć się przez pole zajmowane przez mniejszego przeciwnika, żeby zadać [#] obrażeń; ST [##]) *Ta istota może użyć Tratowania raz w swojej turze. Tratująca istota nadal prowokuje ataki okazyjne. Używanie Tratowania nie zastępuje ataków istoty w tej turze.*

Turn Undead [#] /Odegnanie Nieumarłych [#]/: (Zastępuje ataki) Ta istota może próbować odegnąć najbliższą Nieumarłą istotę (wroga lub sprzymierzeńca) o podanym lub niższym poziomie. Celem odegnania mogą być tylko Nieumarłe istoty w odległości do 12 pól i w zasięgu wzroku aktywnej istoty.

Istoty Nieumarłe są Nieulekłe, ale efekty tej zdolności są wyjątkiem. Aby oprzeć się odegnaniu, Nieumarła istota musi wykonać normalny rzut obronny na morale, zamiast automatycznego sukcesu. Jeśli rzut się nie powiedzie, istota Nieumarła ucieka. Dowódca drużyny Nieumarłej istoty może dodać swoją Wartość Dowodzenia do tego rzutu obronnego na morale, a nawet też próbować zawrócić tę istotę w normalnym teście zawracania. Jeśli istota Nieumarła nie zawróci, uciekają z pola bitwy jak każda inna uciekająca istota.

type /typ/: Linia na karcie statystyk. Po nazwie istoty, ta linia czasami zawiera jedno lub więcej słów w nawiasach, które dalej ją opisują do określenia czy wpływają na nią pewne zdolności specjalne i czary. Wszystkie terminy oddzielone od siebie ukośnikami są częścią typu istoty, tak samo jak terminy w nawiasach (format używany w poprzednich dodatkach).

Niektóre typy istot posiadają specjalne zdolności odpowiadające ich typom, tak jak to wymieniona w słowniczku.

Tyrannical Morale +[#] /Despotyczne morale +[#]/: (Wpływ Dowodzenia) Jeśli chcesz, ten dowódca może dać sojusznikowi w odległości do 6 pól dodatkową premię do jego rzutu obronnego na morale równa podanej liczbie. Ale, jeśli rzut się nie powiedzie, ta istota zamiast uciekać, zostaje zabita. Przeciwnik, którego istota spowodowała rzut obronny na morale lub spowodowała, że istota ucieka, otrzymuje punkty zwycięstwa za wyeliminowanie istoty.

Undead /Nieumarły/: (Typ Istoty) Nieumarli nie są żyjącymi istotami. Nieżyjący są **Nieulekli** i posiadają następujące zdolności specjalne: **Niewrażliwy na Zamęt, Trafienia Krytyczne, Dominację, Pobudzenie, Paraliż, Truciznę, Uśpienie, Ukradkowy Atak, Ogluszenie**. Efekty Uzdrawiania zadają obrażenia Nieumarłym (patrz hasło uzdrawianie, na stronie 37).

Istnieje jeden wyjątek od zdolności Nieulekły Nieumarłych istot: Muszą wykonywać normalne rzuty obronne na morale przeciwko zdolności Odegnanie Nieumarłych (patrz to hasło, powyżej) i rzuty obronne na morale, aby zawrócić, kiedy są pod jej działaniem.

Unique /Unikalny/: (Tylko 1 istota, której nazwa zawiera IME, na drużynę) *Na przykład, Regdar, Ludzki Wojownik i Regdar, Awanturnik liczą się obaj jako „Regdar”; możesz mieć tylko jednego z nich w swojej drużynie.*

Każdy z twoich przeciwników i kolegów z zespołu może mieć własną kopię Unikalnej istoty.

Vermir /Robactwo/: (Typ Istoty) Wszystkie Robactwo posiadają następujące zdolności specjalne: **Niewrażliwy na Zamęt, Dominację, Pobudzenie, Uśpienie**.

victory area /obszar zwycięstwa/: Każde pole bitwy zawiera obszary zwycięstwa, każdy oznaczony dla gracza, który zdobywa punkty zwycięstwa za jego zajęcie. Patrz scenariusz Starcia na stronie 28.

Istoty z pewnymi zdolnościami, takimi jak Zwiadowca lub Wędrujący Potwór, mogą rozstawiać się w obszarach zwycięstwa, zamiast w obszarach początkowych.

Vulnerable ENERGY /Wrażliwy ENERGIA/: Ta zdolność istniała w pierwszych dodatkach. Teraz została zastąpiona przez Podwójne Obrażenia od ENERGIA (patrz definicja na stronie 35). Traktuj istotę z Wrażliwością na ENERGIA, jakby zamiast niej miała tę zdolność.

Wandering Monster /Wędrujący Potwór/: Zamiast umieszczania tej istoty na twoim obszarze rozstawiania na początku potyczki, umieść ją na losowej przeszkodzie. Jeśli ta istota wchodzi na pole bitwy po pierwszej turze, robi to jak każda inna istota.

Warband Building /Budowanie Drużyny/: (Wpływ Dowodzenia) Dodanie tej istoty do twojej drużyny pozwala ci na złamanie jednej lub więcej zasad dotyczących konstrukcji drużyny. Zwykle, ta zdolność pozwala ci na zignorowanie ograniczeń co do frakcji dla istot określonego typu. Ponieważ jest do Wpływ Dowodzenia, nie dotyczy on innych dowódców; nie możesz użyć Budowania Drużyny, aby dodać dowódcę spoza frakcji drużyny.

Waylay /Zasadzka/ (Ta istot zaczyna poza polem bitwy; zanim rzucisz na inicjatywę rundy, możesz umieścić tę istotę na dowolnym obszarze zwycięstwa. Działa tylko raz na potyczkę.) *Dopóki istota nie wejdzie do gry, liczy się jako wyeliminowana i daje punkty zwycięstwa przeciwnikowi.*

Whirlwind Attack /Wirujący Atak/ (W swojej turze, jeśli ta istota rusza się nie więcej niż o 1 pole, może wykonać oddzielny atak wręcz przeciwko każdemu wrogiej istocie w jej Zasięgu Wręcz) *Wejście na trudny teren lub spowolnienie przez inny efekt, uniemożliwia użycie Wirującego Ataku. Ta zdolność zastępuje ataki istoty. Jeśli istota nie ma zaznaczonego na karcie statystyk Zasięgu Wręcz, może zaatakować każdego sąsiadującego wroga.*

Wild /Dziki/: (Zawsze poza zasięgiem dowodzenia) *Zdolność specjalna Władcy Zwierząt może usunąć zdolność Dziki z Zwierząt i Magicznych Bestii o określonym poziomie.*

wounded /ranny/: Istota, która otrzymała obrażenia, obniżające jej punkty wytrzymałości poniżej ich początkowej wartości, jest zraniona.

your warband /twoja drużyna/: (Zasięg) Czar lub zdolność o tym zasięgu wpływa na wszystkie istoty w twojej drużynie, bez względu na to, gdzie się znajdują. (W specjalnych scenariuszach, wpływa on nawet na istoty nie znajdujące się jeszcze w grze.)