

BATTLES OF WESTEROS™

A BATTLELORE™ GAME



WESTEROS ÜTKÖZET TERVEK

UNOFFICIAL FAN CONTENT
NEM HIVATALOS FORDÍTÁS



ÜTKÖZET TERVEK

Ez a könyv 10 ütközetet (forgatókönyvet) tartalmaz a BattleLore: Battles of Westeros (BOW) játékhöz. További ütközetek találhatóak online a www.fantasyflightgames.com oldalon, valamint a jövőben megjelenő BOW kiegészítőben. Emellett a játékosok szabadon elkészíthetik saját ütközeteiket is, a játékhoz adott anyagok felhasználásával.

ÜTKÖZET FORMÁTUM

Minden ütközethez az instrukciók kétoldalas formátumban kerülnek megadásra, ezeket nevezzük **ütközet tervnek**. Ahogyan a lenti ábra is mutatja, minden ütközet terv számos különálló részre van bontva. Ezek a részek a következők:

- 1. Ütközet Neve:** Az adott ütközet sorszáma (a hivatkozások végett) és neve.
- 2. Háttér szöveg:** A csata színesítő, szöveges leírása.
- 3. Kezds és Speciális Szabályok:** Minden ütközet terv meghatározza, hogy melyik játékosé az előny jelző az ütközet megkezdésekor. Ebben a részben található az ütközet-specifikus szabályok is.
- 4. Győzelmi és Játék Információk:** Ez a nagyon fontos rész a kard-pengék közötti pergamenen található, és az ütközet győzelmi feltételeit mutatja. Emellett megadja a Kör Limitet, a Parancsnok Értéket, az Utasítás Értéket, a Vezetés Értéket, valamint a résztvevő seregek morál indikátorait (amely megmutatja, hogy a seregek morál szelvényeik mely oldalát használják).
- 5, 6, 7. Ütközet játékelemei:** Az alapjátékban ez a rész a Stark Ütközet Játékelemeket, a Lannister Ütközet Játékelemeket és a Terep Lapka Játékelemeket mutatja. Megadja a felhasználandó műanyag figurákat is (beleértve azokat is, amelyek a parancsnokok egységeiben vannak).

8. Játéktábla Oldal Indikátor: Ez a jel mutatja meg, hogy a játéktábla melyik oldalát kell használni az adott ütközethez („A”, vagy „B”).

9. Csatamező Térkép: Ez a térkép mutatja az adott ütközethez az összes terep lapka, és mindkét fél egységeinek elhelyezkedését. Az ütközet előkészítéséhez ezt a rész kell megnézni.

10. Irányultság Indikátor: Amennyiben egy forgatókönyv véletlenszerű irányultságot határoz meg (például tűz terjedése esetén), akkor kell használni az irányultság indikátort.

CSATAMEZŐ ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden ütközet előtt a csatamező kialakításához a játékosok széthajtogatják a játéktáblát, lerakják a megfelelő oldalára, a helyes pozícióba forgatják, és hozzáadják az ütközet tervben meghatározott térkép lapkákat.

A csatamező ábra megmutatja, hogy a térkép oldalai melyik Házhoz tartoznak. Ez az információ nagyon fontos a térkép lapkák felhelyezésekor, valamint a játék során az egységek visszavonulásakor.

Térkép lapkák: Egy csatamező kialakításánál, számos ütközet esetén szükség van egy, vagy több térkép lapka elhelyezésére a játéktáblán. A lapkák fehér kerettel vannak jelezve az ütközet tervben. A játékosok megkeresik az előírt lapkákat a játék dobozában, és elhelyezik őket az ütközet tervben meghatározott pozíciókban.

AZ ÜTKÖZET TERV FELÉPÍTÉSE



1. Ütközet Neve
2. Háttér Szöveg
3. Kezds és Speciális Szabályok
4. Győzelmi és Játék Információk
5. Stark Ütközet Játékelemek
6. Lannister Ütközet Játékelemek
7. Terep Lapka Játékelemek
8. Játéktábla Oldal Indikátor
9. Csatamező Térkép
10. Irányultság Indikátor

Utasítás Jelzők: A többi játékelem, úgy mint a stratégia jelzők, fennhatóság jelzők, és más speciális jelzők, ezután kerülnek a csatamezőre, az ütközet tervben megadott helyekre. Ezek a jelzők mind, fehér kerettel vannak jelezve az ütközet tervben.

CÉLPONTOK BIRTOKLÁSA

Néhány ütközetben a játékosoknak célpontokat kell **birtokolniuk**. A célpontok helyei fennhatóság jelzőkkel vannak megjelölve az ütközet terv térképén, amelyeket a csata megkezdése előtt a játéktáblára kell helyezni. Azt a játékos, akinek a fennhatóság jelzője egy térképmezőn van a „célpont (mező) birtokosának” nevezzük.

Amikor egy egység egy olyan térképmezőn fejezi be fordulóját, amelyen egy ellenséges fennhatóság jelző található, akkor az egységet birtokló játékos eltávolíthatja ezt a fennhatóság jelzőt, helyette saját Házának fennhatóság jelzőjét teheti oda.

Egy adott célpont annak a Házának a **fennhatósága alá tartozik**, amelynek fennhatóság jelzője jelenleg a térképmezőn van.



Fennhatóság Jelzők

GYŐZELMI PONTOK (GYP) SZÁMOLÁSA

Számos ütközet során a játékosoknak nyomon kell követniük a játék során megszerzett győzelmi pontjaikat (GYP). Amennyiben az ütközet terv meghatározza, hogy számolni kell a GYP-eket, akkor a játékosok a kör jelölő sáv kezdőpozíciója mellé helyezik Házuk GYP jelzőjét, a „+10” oldalukkal lefelé.

Amikor egy játékos GYP-eket kap, akkor minden megszerzett GYP-ért egy mezővel mozgatja előrébb Házának GYP jelzőjét, a kör jelölő sávon. Ha a GYP jelző éppen arra a mezőre kerül, ahol a kör jelölő van, akkor a GYP jelzőt a kör jelölő alá kell tenni.

Amennyiben egy játékos több mint 10 pontot ér el, akkor Házának GYP jelzőjét átfordítja a „+10” oldalára, és visszahelyezve a kör jelölő sáv első mezőjére, folytatja a győzelmi pontok jelölését.

Például Alexnek jelenleg 8 GYP-je van. Az aktuális kör végén további 3 GYP-t szerez, és így már 11 GYP-je lesz. Azért, hogy ezt jelölni tudja, átfordítja a jelzőjét a „+10” oldalára, és áthelyezi a kör jelölő sáv „1” mezőjére.

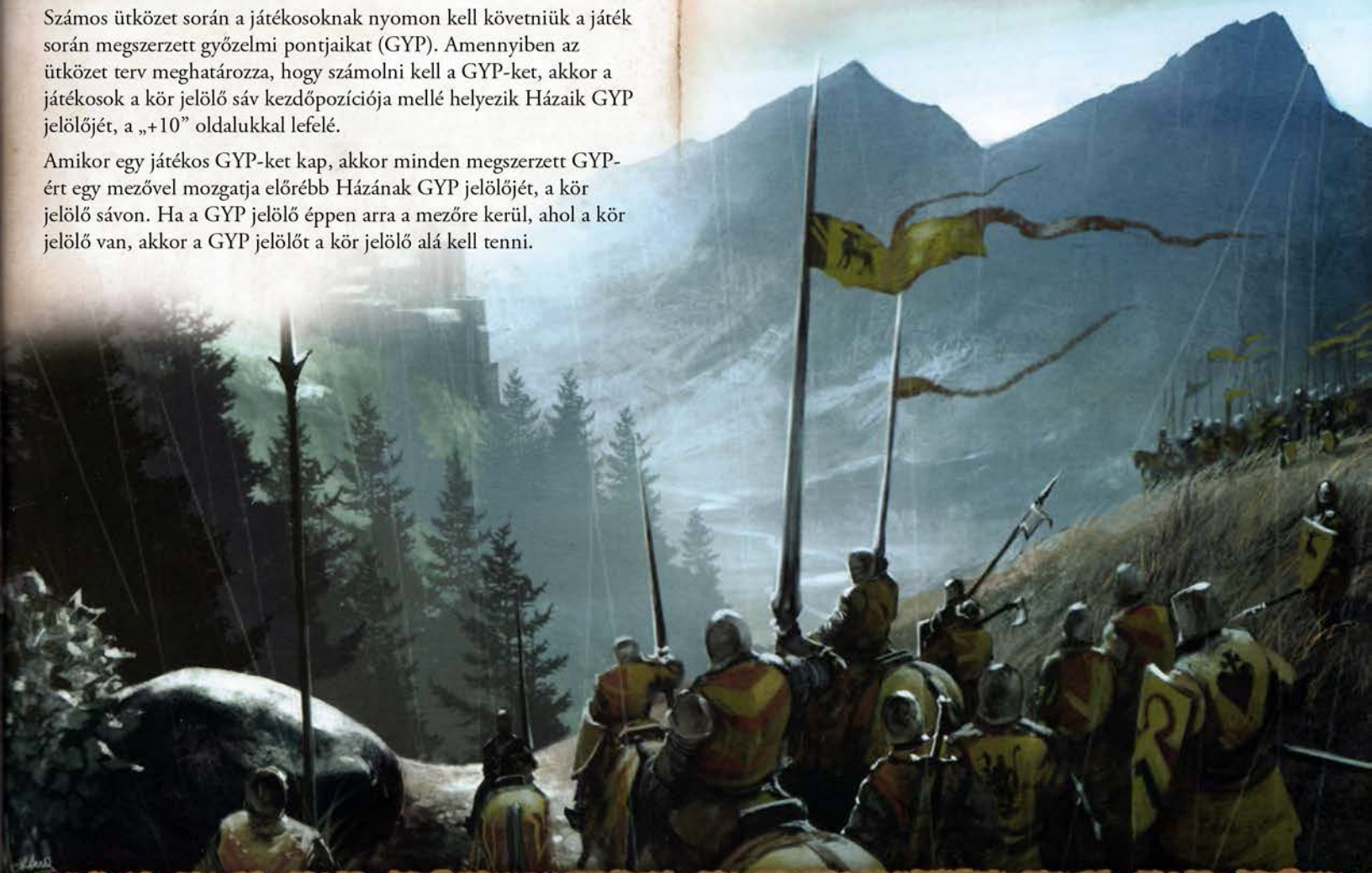
JÁTÉKELEM KORLÁTOZÁSOK

A játékosok csak azokat a játékelemeket használhatják, amelyek a dobozban találhatóak. Ha egy játékosnak olyan figurára, vagy játékelemre van szüksége, amelyik már játékban van, akkor azt nem helyettesítheti egy másik fajta játékelemmel.

Amikor egy játékosnak húznia kellene egy Vezetés kártyát, de nem tud, akkor újrakeveri az eldobott Vezetés kártyákat és kialakít belőlük egy új húzópaklit.

MEGJEGYZÉS AZ ÉPÜLET TÉRKÉP-MEZŐKKEL KAPCSOLATBAN

A BOW alapjáték építményeket ábrázoló terep térképmezői, épület térképmezőknek minősülnek. Ezek felcserélhetők, ezért a játékosoknak nem kell feltétlenül azt a bizonyos épületet ábrázoló térképmezőt használniuk, amelyet a csatamező térkép mutat. Helyette bármelyik épületeket ábrázoló terep térképmező használható.



1. A KIRÁLYÚTI CSATA



„A sietség volt az egyetlen gondolatunk, amint észak felé vonultunk a Királyúton, és hogy keservesen megkeserülhetjük vakmerőségünket. Tywin Lannister eltökélt volt abban, hogy megakadályozzon minden előrenyomulást Királyvár felé, és mi abban reménykedtünk, hogy képesek leszünk figyelmeztetni Robb Starkot, és csatlakozhatunk seregeihez. Gyorsan haladtunk, de nem voltunk elég óvatosak, és hirtelen szembetaláltuk magunkat egy kisebb délvidéki Lannister csapatral, akik kétségtelenül hasonló céllal igyekeztek, mint mi.

Azt gyanítottuk, hogy meglátták a Stark hadsereget, és haladéktalanul jelenteni akarták Tywinnek. Bár csak sejtéseink voltak róla, hogy miféle történetet adnak majd elő, azt bizonyosan tudtuk, hogy ez a jelentés nem juthat délebbre annál a helynél, ahol mi most megvetettük lábunkat. Több emberrel és több idővel a felkészülésre, ezt az utat járhatatlanná tehetjük volna. Azonban nem volt idő sánckerítés építésére, és csak néhányan voltunk. Bevallom, nem tudom, hogy így mennyi esélyünk van a győzelemre. Mindazonáltal, a Lannisterek nem juthatnak el Casterly-hegy Urához, kerüljön bármibe is.”

- Ser Arthur Mallery

A Starkok kezdenek.

LANNISTER

A Lannister játékos akkor győz, ha az összes célpont a fennhatósága alá kerül az 5. kör végére.

STARK

A Stark játékos akkor győz, ha a Lannister játékos nem tudja teljesíteni győzelmi feltételét az 5. kör végére.



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD
KARSTARK
KARHOLD URA



MAEGH
MORMONT
A MEGVE-SZIGET
ÚRNŐJE



x12



x11



x5



ADDAM
MARBRAND
CSATLÓS
PARANCSNOK



KEVAN
LANNISTER
A MEGBÍZHATÓ
KAPITÁNY



x14



x15



x2



x3



x3



x2



x4



x1



x1



x1



x4



2. MEGFIZETNI PIPERNEK



„Tűz és dögvész! Nem maradt már semmi, amiben binni lehetne? Az a piperkőc a Piper Házból még mindig szabadon kószál valahol, csak éppen nem itt, a Folyóvidéken. De nem ám! Itt csak mi vagyunk, magunkban, akiket megkértek, hogy legyünk a Starkok bohócai. Nagy mohóságunkban, hogy szézzúzzuk Marq Pipert és portyázó bandáját, túl messzire keveredtünk a táborunktól, és most a Starkok kutyái itt loholnak a sarkunkban, azzal a veszéllyel fenyegetve, hogy elvágják minket visszavezető úttól.

Bolondok ezek, ha ilyen elszántan próbálkoznak. Ha elég keményen küzdünk, akkor talán néhány embert átjuttathatunk, hogy értesítse Ser Jaime Lannistert szorult helyzetünkről, és akkor ezek a félnótás Északiak olyan harapófógóban találják magukat, amiből aligha kerülnek ki győztesen.”

- Terrance Crakehall

A Starkok kezdenek.

GYŐZELEM

Az a játékos akkor győz, aki több célpontot tart a fennhatósága alatt az 5. kör végén.

Egyenlőség esetén, játszatok még egy kört, majd a kör végén vizsgáljátok meg újra a győzelmi feltételeket, hogy ezúttal van-e győztes. Ezt mindaddig folytassátok, ameddig az egyik fél nem győz.



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD
KARSTARK
KARHOLD URA



HORDÓ
UMBER
A VÉGSŐ
MENEDEK URA



x4



x12



x11



x5



ADDAM
MARBRAND
CSATLÓS
PARANCSNOK



GREGOR
CLEGANE
A LOVAGLÓ
HEGY



x12



x2



x4



x23



x1



x4



x4



x6



x3



x2



x1



3. MENEKÜLÉS FOLYÓVIDÉKRŐL



„Úton Zúgó felé hallottuk a hírt, hogy már elkéstünk. A Lannisterek ostromhoz készülődtek, és ezt tudván ideiglenes menedéket kerestünk egy apró falucskában, Szépvásár közelében, hogy kivárjuk, bátha érkezik egy nagyobb sereg, akikhez csatlakozva talán szétzúzhatjuk az ostromlókat, vagy ehelyett esetleg visszatérünk Tengerszembe.

Szerencsétlenségünkre, a Lannisterek voltak azok, akik előbb értek ide, hogy átadják kegyetlen üzenetüket. A falut körülvették, és számos épületet lángra lobbantottak. A Lannister lovasok nyomása alatt egészen a Kék Gázlőig hátráltunk, de hallottuk egy még nagyobb sereg távoli dübörgését. Mark azt mondta, hogy a hang észak felől érkezik, és ez csak azt jelentheti, hogy a Stark erők végre közelednek. Szerettem volna osztozni az optimizmusában, de attól tartok, hogy számunkra már nincs segítség.”

- Rolland Mormont

A Lannisterek kezdenek.

GYŐZELEM

Amennyiben nem történik azonnali győzelem, az a játékos győz, akinek több győzelmi pontja van az 5. kör végén. A következő esetben jár a GYP:

- 1 GYP minden megsemmisített ellenséges egységért (azonnal)
- 1 GYP minden fennhatóság alatt tartott célpontért (a játék végén)
- 1/2/3 GYP, ha az ellenség morálja a zöld/sárga/vörös szakaszban van (a játék végén)

Egyenlőség esetén, a magasabb morállal rendelkező játékos győz. Amennyiben a morál is megegyezik, akkor a kezdő játékos győz.

AZONNALI LANNISTER GYŐZELEM

A Lannister játékos azonnal győz, ha megsemmisítette azt a négy Stark egységet, amelyek a folyó Lannister oldalán kezdtek.

Emlékeztetőül a játékosok rátehetnek egy-egy stratégia jelzőt ezeknek az egységeknek a térképmezőjére (gondoskodva róla, hogy az egységgel együtt a jelzők is mozogjanak). Amikor az utolsó olyan egység is megsemmisült, amelyen stratégia jelző van, akkor a Lannister játékos győz.

AZONNALI STARK GYŐZELEM

A 3. körtől kezdve, a Stark játékos azonnal győz, ha bármelyik Páranacs Fázis végén mind a három célpont a fennhatósága alatt van.



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD
KARSTARK
KARHOLD URA



ROBB
STARK
AZ IFJÚ
FARKAS



x8



x12



x10



x6



ADDAM
MARBRAND
ASHEMARK
HARCOSA



KEVAN
LANNISTER
A MEGBÍZHATÓ
KAPITÁNY



x4



x2



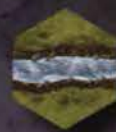
x12



x23



x1



x3



x4



x5



x2



x1



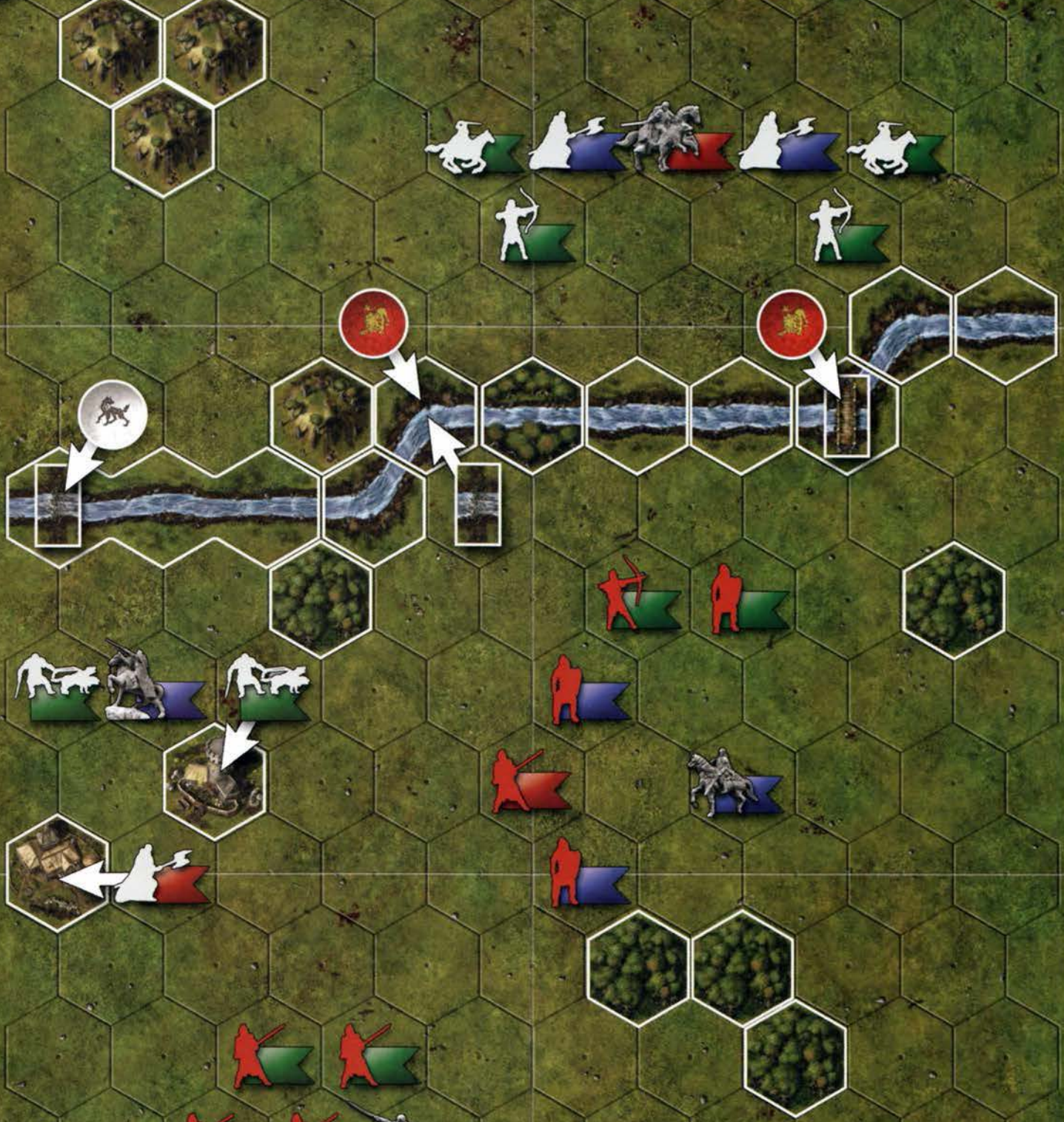
x4



x1



x2



4. A ZÖLD ÁGI ÜTKÖZET



„A felderítők figyelmeztettek minket, hogy az erőltetett menet a vártnál hamarabb hozhatja a táborunkra a Starkokat. Ez nem sokat számított, mivel már jó előre, alaposan felkészülve vártuk őket. Amikor végül dübörgő dobpergés közepette áttódultak a látóhatáron, dárdások hatalmas seregét pillantottunk meg.

Átnyomulva tődszaik nyilvesszeinek záporán, próbára tehattük dárdáik erejét lovaink elszántsága és páncélzata ellen. Persze kockázatos volt, hogy egyenesen belovagoltunk a soraik közé, de amint odaértünk és összecsaptunk velük, már nem voltak képesek ellenállni paripáink és pengéink támadásának.”

- Ser Clement Marbrand

A Starkok kezdenek.

Stratégia Jelzők Előkészítése – A Stark játékos előkészít 13 stratégia jelzőt az ütközet megkezdése előtt. Az összes ilyen jelzőnek egyforma hátoldala van. Az első oldala azonban kétféle jelet ábrázolhat. Hat jelzőn Stratégiai Helyszín jel van, a másik héten pedig Látszólagos Helyszín jel. Csak a Stratégiai Helyszín jellel rendelkező jelzők járulnak hozzá a Stark győzelemhez.



HÁTOLDAL



STRATÉGIAI
HELYSZÍN



LÁTSZÓLAGOS
HELYSZÍN

A játék megkezdése előtt, a Stark játékos titokban elhelyez egy-egy lefelé fordított jelzőt mindegyik számozott térképmezőre, amelyeket a csatamező térkép jelöl. Minden csoporthoz (1, 2 és 3) legalább egy Stratégiai Helyszín jelű jelzőt kell elhelyezni. Amint az előkészítés befejeződött, egyik játékos sem nézheti meg a jelzőket a csatamezőn, egészen a játék végéig.

Célpontok megszerzése – Kizárólag a Stark játékos gyűjtheti be a stratégia jelzőket. Amint egy egység utasítva lett, és ez az egység egy olyan térképmezőn tartózkodik, amelyen stratégia jelző van, a Stark játékos elveheti a jelzőt és képpel lefelé a játéktérületére helyezheti. Ha egy parancsnok egysége szerzi meg a jelzőt, akkor azt a jelzőt az ő Parancsnok kártyájára kell helyezni. Egy parancsnoknak legfeljebb egy stratégia jelző lehet a kártyáján. Ha egy parancsnok meghal, akkor a kártyáján található jelző azonnal kikerül a játékból. A Stark játékos megnézhet minden megszerzett jelzőt.

A Lannister játékos nem szereshet stratégia jelzőket, de a stratégia jelző nem akadályozza meg abban, hogy olyan mezőre mozogjon, amelyiken ilyen jelző található.

LANNISTER GYŐZELEM

A Lannister játékos akkor győz, ha a Stark játékos nem tudja teljesíteni győzelmi feltételét az 5. kör végére.

STARK GYŐZELEM

A Stark játékos akkor győz, ha megszerzett 4 Stratégia Helyszínt és a Stark morál zöld vagy jobb, az 5. kör végén.



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD
KARSTARK
KARHOLD
URA



ROBB
STARK
ÉSZAK
KIRÁLYA



x8



x32



x4



ADDAM
MARBRAND
ASHEMARK
HARCOSA



GREGOR
CLEGANE
A LOVAGLÓ
HEGY



KEVAN
LANNISTER
A MEGBÍZHATÓ
KAPITÁNY



x8



x8



x12



x22



x1



x1



x7



- 3
- 3
- 3
- 3
- 2
- 2
- 2
- 2
- 2
- 2
- 1
- 1
- 1
- 1

6

7

2

5

13

5

5. A SUTTOGÓ ERDŐ



„A Lannisterek három táborra oszlottak, és meglehetősen mélyen beásták magukat Zúgó körül, hosszú ostromra készülve. Ostromgépeikkel körülvették a Tully Ház magas falait, áthatolhatatlan határvonalat képezve a bent lévők és a mi kívül rekedt embereink között. Abban reménykedtünk, hogy a Lannisterek, tudomást szerezve közeledésünkről, a téltelenséggel töltött napok után, elkapkodott támadást intéznek majd ellenünk.

Jobb nem rágondolni, hogy ekkora túlerővel szemben vonalaink meddig tartják majd magukat, de ez a húzás lehetőséget ad arra, hogy oldalba támadhassunk, és hogy elvágassuk őket a táborhelyüktől. Még ha sikerülne is körbevenni a Lannistereket, nem lesz könnyű tartani őket.”

- Rolland Mormont

A Lannisterek kezdenek.

Íjász Támadás – A három különleges íjász jelző, a fák között megbújó Stark íjászokat jelöl. Minden Parancs Fázis előtt, a Stark játékos végrehajt mindegyik különleges íjászával egy-egy támadást, egy kockával, legfeljebb 4 térképmező távolságban. Az RLV tekintetében, a különleges íjászokkal járj el úgy, mintha hegy térképmezőről íjzának (hagyd figyelmen kívül az RLV-t blokkoló egységeket). Mindkét fél egységei ráléphetnek az ilyen jelzőket tartalmazó térképmezőkre. Ezeket a jelzőket a Lannister erők nem támadhatják.

Catelyn Stark – A játék megkezdése előtt, a Stark játékos ráhelyezi Catelyn Stark jelzőjét az egyik világoskék kerettel jelölt térképmezőre. A Catelyn jelző úgy funkcionál, mint egy Stark fennhatóság jelző, miután egy Lannister egység megszerezte, eltávolítják a játéktábláról és áthelyezik a Lannister játéktérületre.

GYŐZELEM

Amennyiben nem történik azonnali győzelem, az a játékos győz, akinek több győzelmi pontja van az 6. kör végén. A következő esetben jár a GYP:

- 1 GYP minden megsemmisített ellenséges egységért (azonnal)
- 1/2/3 GYP, ha az ellenség morálja a zöld/sárga/vörös szakaszban van (a játék végén)

AZONNALI LANNISTER GYŐZELEM

- 1) Jaime egysége foglyul ejti Robbot, vagy
- 2) A Catelyn jelző eltávolításra került, és a Lannister játékosnak 5 vagy több győzelmi pontja van

AZONNALI STARK GYŐZELEM

Jaime foglyul esik, és a Stark játékosnak 5 vagy több győzelmi pontja van



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD
KARSTARK
KARHOLD URA



HORDÓ
UMBER
A HORDÓ



ROBB
STARK
AZ IFJÚ
FARKAS



MAEGH
MORMONT
A MEDVE-SZIGET
ÚRNŐJE



x30



x10



x6



ADDAM
MARBRAND
ASHEMARK
HARCOSA



JAIME
LANNISTER
A KIRÁLYÓLÓ



KEVAN
LANNISTER
A MEGBÍZHATÓ
KAPITÁNY



x14



x8



x22



x15



x3



x5



x1



x2



x1



6. FARKAS LOVASOK



„Füst szagára, lódobogásra és acél csörgésének zajára ébredtünk. Az északi tábornok megrámadt, és az ellenség valami álnok fortélyal a sánckerítést is megsemmisítette. Aki csak tudott, tutajokon menekült a Bukókő folyón át, Zúgóból záporozó katapulttűz közepette. Az ostromlott Tullyk ezt a pillanatot választották, hogy végre kimutassák a foguk fehérjét, és engem haraggal tölt el, hogy támadásuk viszonzatlan maradt.”

- Terrance Crakehall

A Starkok kezdenek.

A Tábor Felgyújtása – Hordó UMBER és a Stark Lovasok megkapják a Föld Felperzselése kulcszót.

Kizárólag a sátor jelzővel rendelkező térképmezők gyűjthetők fel. Amikor a Stark játékos tűz jelzőt helyezne egy sátor jelzővel rendelkező térképmezőre, a Stark játékos ehelyett a sátor jelzőt áthelyezi a játéktábláról a saját játéktérületére.

Sánckerítés Felállítás és Lerombolása – A játék megkezdése előtt a Lannister játékos elvesz négy vörös, öt kék és hat zöld utasítás jelzőt, és ráhelyezi őket bármelyik, általa választott sánckerítés jelzőkre (de minimum egyet sánckerítésenként). A Stark játékos ezután dob öt kockával, és eltávolít kockánként egy, a kocka által kidobott szimbólumú utasítás jelzőt. Morál kidobása esetén újra kell dobni. Hősiesség kidobása esetén bármilyen utasítás jelzőt el lehet távolítani. Bármelyik két kockával egy bármilyen utasítás jelzőt el lehet távolítani.

Azok sánckerítések, amelyeken nincs már utasítás jelző, eltávolításra kerülnek. Ezután az összes utasítás jelzőt el kell távolítani, és vissza kell tenni a készletbe. Ez az eljárás biztosítja a rohamozó Starkok azon képességét, hogy megtörjék a Lannister védelmi vonalat, mielőtt a Lannister erők tudomást szereznek a támadásról.



HÁTOLDAL



VÖRÖS



KÉK



ZÖLD

Katapult előkészítése – A játék megkezdése előtt a Stark játékos elvesz kilenc, a fenti ábrán mutatott, katapult célpont jelzőt (három vöröset, három kéket és három zöldet), és színes oldalukkal felfelé fordítva elhelyezi őket a megjelölt folyó térképmezőkön. Mindegyik jelzőnek szomszédosnak kell lennie a két másik színű katapult célpont jelzővel.

Például, egy vörös katapult célpont jelzőt úgy kell lerakni, hogy szomszédos legyen legalább egy zöld katapult célpont jelzővel és egy kék katapult célpont jelzővel.

Tutajozás a Folyón – A megjelölt folyó térképmezők (világoskék keret) jelzik azokat a folyó térképmezőket, ahol a Lannister egységek képesek átkelni. A Lannister egységeknek meg kell állniuk a megjelölt folyó térképmezőkre érve. A Lannister egységek nem hajthatnak végre támadást és ellentámadást, ameddig a megjelölt folyó térképmezőkön tartózkodnak.

A Folyó Védelmzése – Az állapot kondíciók rendezése során az Átcsoportosítás Fázisban a Stark játékos megrámadhatja a Lannister egységeket a megjelölt folyó térképmezőkön, a játéktáblán kívül felállított katapultjai segítségével. Ehhez, a Stark játékos dob egy kockával a megjelölt folyó térképmezőkön tartózkodó Lannister egységenként egyet. Ha az eredmény megegyezik annak a katapult célpont jelzőnek a színével, amelyiken a Lannister egység tartózkodik, akkor az egész Lannister egység megsemmisül.

GYŐZELEM

Az a játékos győz, akinek több győzelmi pontja van a 4. kör végén. A következő esetben jár a GYP:

LANNISTER

1 GYP minden 3 egységért, amelyik a vörös vonallal határolt területen belül tartózkodik, lefelé kerekítve (a kör végén)

1 GYP minden, a játéktáblán maradt sátor jelzőért (a játék végén)

STARK

1 GYP minden megsemmisített ellenséges egységért (azonnal)

1 GYP minden, a Stark játéktérületen található sátor jelzőért (a játék végén)



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD KARSTARK
KARHOLD URA



HORDÓ UMBER
A HORDÓ



x4



x11



x14



x6



ADDAM MARBRAND
ASHEMARK HARCOSA



GREGOR CLEGANE
A LOVAGLÓ HEGY



KEVAN LANNISTER
A MEGBÍZHATÓ KAPITÁNY



x4



x8



x12



x22



x5



x3



x9



x3

JÁTÉKTÁBLA OLDAL: B



7. A MEGMARADTAK CSATASORBA ÁLLÍTÁSA



„Gyalogszerrel a hegyeken át, egy veszélyes visszavonulás után, észrevettük, hogy egy csapat Lannister még mindig a nyomunkban van. Ahelyett, hogy megfutamodtunk volna, vissza az Ikekig, úgy határoztunk, hogy keresztülvágunk az ellenségünk vonalain. Seregünk, annak ellenére, hogy kisebb létszámú és megviseltebb, még így is súlyos csapást mérhet a Lannisterekre, ha képesek vagyunk elválni őket az ellátmányuktól, ami nyugatról érkezik hozzájuk.

Abhoz, hogy ezt véghezvigyük, először a lovasságukat kell megállítanunk. Ha kudarcot vallunk, akkor nemcsak a visszavonulás útját veszítjük el, de szándékainkról, feltehetően, hírt visznek majd az uruknak. Ezek a földek nem sok előnyt nyújtanak számunkra. Meg kell találnunk önmagunkban a még megmaradt gyorsaságot és erőt, és reménykednünk kell benne, hogy a Lannisterek tényleg olyan kevesen vannak, mint amire számítottunk.”

- Ser Arthur Mallery

A Starkok kezdenek.

Sekély Víz – Minden folyó térképmezőt gázlónak kell tekinteni.

Területfoglalás – Minden kör végén, a játékosok megnézik, hogy melyik az a legtávolabbi sor, amelyiken túlhaladt, vagy rajta áll legalább három egységük. A pontértékek a sorok végén vannak feltüntetve (lásd a csatamező térképet). A játékosok ezt a GYP-t (amelyek a Házaik színének megfelelő pajzsokra kerültek megadásra) adják a saját GYP-ikhez.

Például, ha az egyik játékosnak két egysége tartózkodik a 2-értékű soron, egy pedig a 3-értékű soron, akkor mindegyik elérte legalább a 2-értékű sort, tehát 2 GYP-t kap.

GYŐZELEM

Az a játékos győz, akinek több győzelmi pontja van az 6. kör végén. A következő esetben jár a GYP:

1 GYP minden megsemmisített ellenséges egységért (azonnal)

X GYP a **területfoglalásért**, ahol X egyenlő a játékos oldalától számított legtávolabbi olyan sor értékével, amelyet elért legalább három egységgel (a kör végén).



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD
KARSTARK
KARHOLD URA

ROBB
STARK
ÉSZAK
KIRÁLYA

ADDAM
MARBRAND
ASHEMARK
HARCOSA

GREGOR
CLEGANÉ
A LOVAGLÓ
HEGY





8. AZ OSTROM MEGTÖRÉSE



„Ezerszer is legyetek átkozottak, fattyú Starkok! Amikor seregünk egy része éppen átkelt a folyón, hogy megerősítse az északi tábornak, Robb Stark erői ránk rontottak nyugat felől, és felgyújtották ostromgépeinket, amikkel Zúgó védelmén akartunk áttörni.

Megpróbáltuk Edmure Tullyt és a többi foglyot átszállítani a déli táborba, de láttuk, hogy néhány gyáva köpönyegforgató a folyó túloldalán már el is hagyta az állomáshelyét. Bár több sebet is kaptam, mégis minden erőmmel küzdöttem, de amikor észrevettem Ser Jaime lovát a Starkok között, akkor eluralkodott rajtam a kétségbeesés.”

- Terrance Crakehall

A Lannisterek kezdenek.

Edmure – A játék megkezdése előtt, a Lannister játékos eldönti, mindkét Edmure jelző esetén, hogy melyik jelzőt melyik, a csatamező térképén megjelölt térképmezőre helyezi, képpel lefelé. Ezek a jelzők mutatják Edmure lehetséges fogvatartási pozícióit. A két jelző hátoldala megegyezik, azonban az egyik jelző másik oldala szürke, ami azt jelenti, hogy nem ez a helyes pozíció, hanem csak „megtévesztés”.



HÁTOLDAL



EDMURE



MEGTÉVESZTÉS

Amikor egy Stark egység egy olyan térképmezőn fejezi be a mozgását, amelyen az egyik Edmure jelző található, akkor fel kell fedni mindkét Edmure jelzőt, és a megtévesztés Edmure jelzőt el kell dobni. Amikor egy Stark egység egy olyan térképmezőn kezdi el a fordulóját, amelyen az Edmure jelző található, akkor az Edmure jelző együtt mozog az egységgel, amikor az utasítást kap.

A Lannister egységek ráléphetnek azokra a mezőkre, amelyeken Edmure jelző van, de nem fordíthatják meg a jelzőket, illetve nem is mozgathatják a jelzőket az egységükkel.

Ostromgépek – Stark lovas figurát tartalmazó egységek, és a Hordó egysége megkapja a **Föld Felperzselése** kulcsszót. Kizárólag az ostromgép jelzővel rendelkező térképmezők gyűjthetők fel. Amikor a Stark játékos tűz jelzőt helyezne egy ostromgép jelzővel rendelkező térképmezőre, a Stark játékos ehelyett az ostromgép jelzőt áthelyezi a játéktábláról a saját játékterületére. Egységek nem mozgathatnak olyan térképmezőre, ahol ostromgép jelző található.

Tully előrenyomulás – Amikor egy ostromgép eltávolításra kerül egy vörös keretes térképmezőről, akkor a Tully erők lejeresztik a felvonóhidat, és megpróbálják támogatni a Stark erőket. A Stark játékos azonnal elhelyezhet egy zöld harci besorolású Északi Gyalogos, vagy Északi Íjász egységet az ilyen módon megüresedett térképmezőre.

GYŐZELEM

Az a játékos győz, akinek több győzelmi pontja van az 5. kör végén. A következő esetben jár a GYP:

LANNISTER

- 1 GYP minden megsemmisített ellenséges egységért (azonnal)
- 1 GYP minden, a játéktáblán maradt ostromgépért (a játék végén)
- 1 GYP akkor, ha az Edmure jelző nem egy olyan térképmezőn található, ahol egy Stark egység is tartózkodik (a játék végén)
- 4 GYP akkor, ha egyik Edmure jelző sem került felfedésre (a játék végén)

STARK

- 1 GYP minden megsemmisített ellenséges egységért (azonnal)
- 1 GYP minden felgyújtott ostromgépért (a játék végén)
- 4 GYP akkor, ha az Edmure jelző egy olyan térképmezőn található, ahol egy Stark egység is tartózkodik (a játék végén)



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



ROBB STARK
AZ IFJÚ FARKAS



HORDÓ UMBER
A HORDÓ



x27



x11



x6



ADDAM MARBRAND
ASHEMARK HARCOSA



GREGOR CLEGANE
A LOVAGLÓ HEGY



KEVAN LANNISTER
A MEGBIZHATÓ KAPITÁNY



x8



x2



x12



x22



x3



x5



x5



x8



9. A VÖRÖS ÁG MEGTISZTÍTÁSA



„Reményeink valóra váltak. Sikerült elvágni Tywin Lannistert az utánpótlásaitól, és így csapdába esett a folyó keleti partján. Serege ugyan igyekszik, de igencsak megelégedésünkre szolgálna, ha el tudnánk vágni a menekülési útját. Azonban a támadások és a futótüzek akadályoznak minket. Már csak a Lovagló Hegy áll köztünk és a zsákmányunk között.

Egy kisebb csapatunk azt a megbízást kapta, hogy tegyen pontot Gregor Clegane állandó bosszantásaira. Gyorsan kell cselekednünk, különben elvesztjük lehetőséget arra, hogy elkapjuk a Lannister hadsereget, bár Clegane erői jól felfegyverezettek és jól tápláltak. Az elmúlt hetek alatt, amit a Folyóvidék otthonainak fosztogatásával töltött, alaposan feltöltötte a készleteit, mialatt a mi embereink úgy harcoltak, hogy mindössze a düh táplálta őket.”

- Ser Arthur Mallery

A Starkok kezdenek.

A Fosztogatók – Az a három kék harci besorolású gyalogos egység, amelyik Gregor Clegane-nel szomszédos térképmezőről indul, megkapja a **Föld Felperzselése** kulcsszót.

GYŐZELEM

Az a játékos győz, akinek több győzelmi pontja van az 5. kör végén. A következő esetben jár a GYP:

LANNISTER

- 1 GYP minden épület tűz szintért (a játék végén)
- 5 GYP minden megsemmisített épületért (a játék végén)
- 1 GYP minden fahíd tűz szintért (a játék végén)
- 4 GYP, ha a fahíd megsemmisült (a játék végén)
- 2 GYP, ha a Lannisterek tartják fennhatóságuk alatt a kőhidat (a játék végén)

STARK

- 1 GYP, minden Stark fennhatóság alatt lévő épületért (a kör végén)
- 1 GYP, ha a Starkok tartják fennhatóságuk alatt a fahidat (a kör végén)
- 2 GYP, ha a Starkok tartják fennhatóságuk alatt a kőhidat (a játék végén)



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD
KARSTARK
KARHOLD URA



HORDÓ
UMBER
A VÉGSŐ
MENEDEK
URA



x12



x12



x8



x2



GREGOR
CLEGANE
A FOSZTOGATÓ



KEVAN
LANNISTER
A MEGBÍZHATÓ
KAPITÁNY



x6



x12



x18



x1



x1



x3



x5



x1



x1



x2



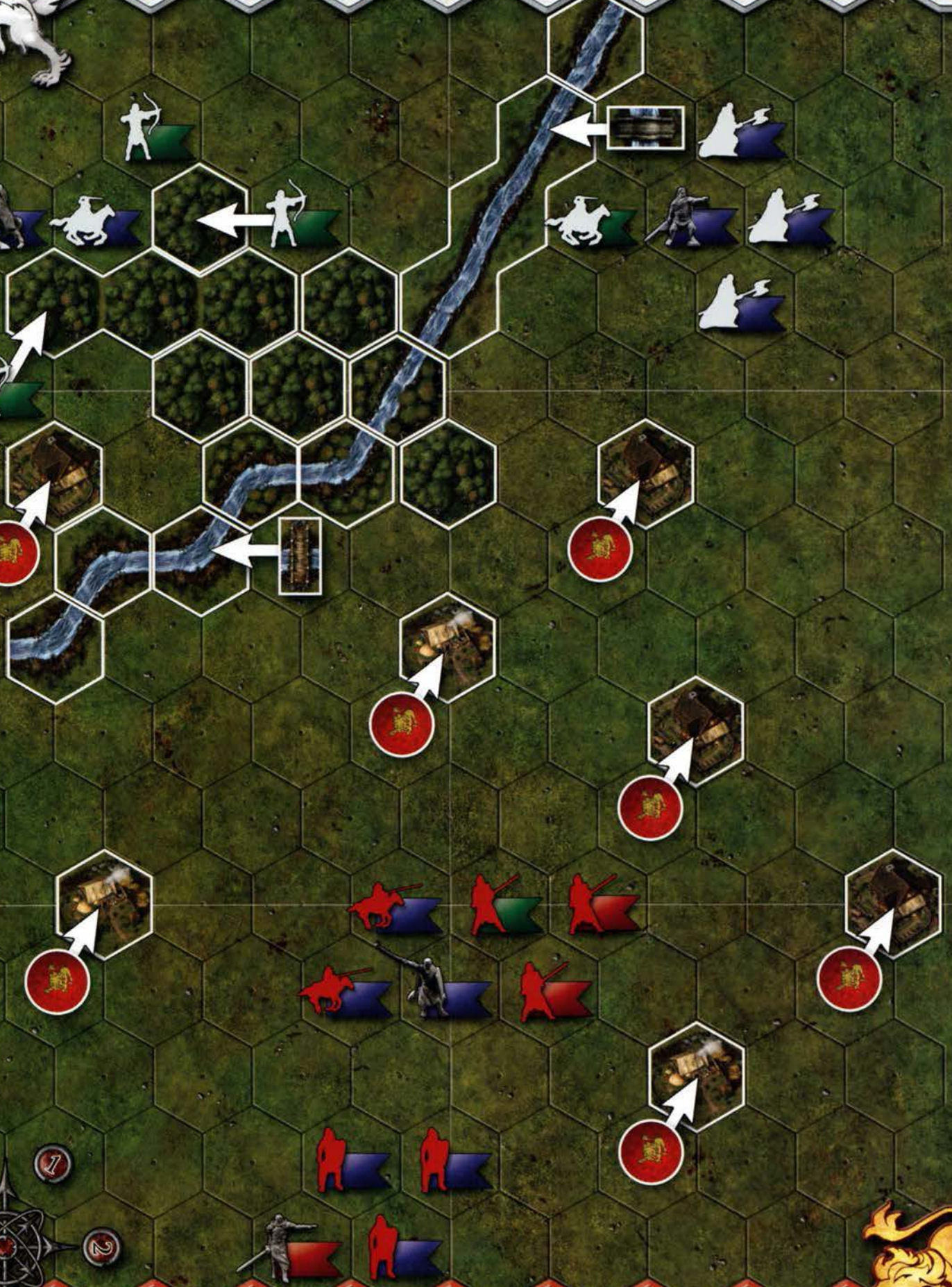
x7



x1



x1



10. NEHÉZ MENETELÉS HARRENHALBA



„Mióta megkezdjük vonulásunkat Harrenhalba, a megfutamított Starkok közvetlenül a nyomunkban vannak, remélve, hogy a menetelés sebezhetővé és rendezetlenné tesz minket. Kisebb létszámuk miatt nem jelenthetnek gondot a mi teljes hadseregünk számára, azonban éppen ezért gyorsabbak és könnyebben manővereznek, amikor az embereinket megtámadják az út során.

Egy nagyobb csapat Stark ránk talált, és mivel lerázni nem tudtuk őket, ezért inkább megkeressük és csatlakozunk Lord Tywin Lannister fő haderejéhez. Oly gyalázat lenne legyőzteni egy megvert sereg által, ennyire közel a megmenekülést jelentő falakhoz, amire sokáig emlékeznének az emberek.”

- Ser Clement Marbrand

A Starkok kezdenek.

GYŐZELEM

Az a játékos győz, aki az összes győzelmi célpontot a fennhatósága alatt tartja az 6. kör végén. Ha egyik játékos sem tartja a fennhatósága alatt az összes célpontot, akkor az a játékos győz, akinek több GYP-je van. A következő esetben jár a GYP:

1 GYP minden megsemmisített ellenséges egységet (azonnal)

1 GYP minden fennhatóság alatt tartott célpontért (a játék végén)

1/2/3 GYP, ha az ellenség morálja a zöld/sárga/vörös szakaszban van (a játék végén)

Egyenlőség esetén, a magasabb morállal rendelkező játékos győz. Amennyiben a morál is megegyezik, akkor a kezdő játékos győz.



AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD
KARSTARK
KARHOLD URA



HORDÓ
UMBER
A VÉGSŐ
MENEDEK
URA



MAEGE
MORMONT
A MEDVE-SZIGET
ÜRNŐJE



ADDAM
MARBRAND
ASHEMARK
HARCOSA



GREGOR
CLEGANE
A LOVAGLÓ
HEGY



KEVAN
LANNISTER
A MEGBÍZHATÓ
KAPITÁNY



x2



x5



x5



x2



x4



x4



x1




x3



x2


TEREPEK JEGYZÉKE

SÍKSÁGOK




Blokkoló Terep: Nem.
Mozgás: Nincs mozgás korlátozás.
Harc: Nincs harc korlátozás.
Égés: 4. Nincs égés hatás.
Speciális Szabályok: Nincsenek.

HEGY




Blokkoló Terep: Igen.
Mozgás: Nincs mozgás korlátozás.
Harc: Maximum három támadó kocka dobható egy hegy térképmezőn tartózkodó egység **ellen** (a módosítók előtt), hacsak a támadó maga is nem egy hegy térképmezőn áll. Egy hegyen tartózkodó Távharci egység RLV-jét nem blokkolják más egységek.
Égés: Nincs.
Speciális Szabályok: Nincsenek.

ERDŐ



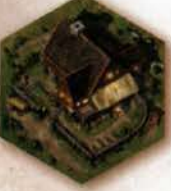
Blokkoló Terep: Igen.
Mozgás: Az egységnek meg kell állnia, amikor egy erdő térképmezőre lép.
Harc: Maximum két támadó kocka dobható egy erdő térképmezőn tartózkodó egység **ellen** (a módosítók előtt). Egy erdőben tartózkodó egység maximum két támadó kockával dobhat (a módosítók előtt).
Égés: 3. Hármasszintű tűz után, az erdő megsemmisül. Helyezz egy pusztulás jelzőt az erdőre.
Speciális Szabályok: Pusztulás jelzőt tartalmazó erdő térképmezők, síkság térképmezőknek minősülnek.

FOLYÓ/ERDEI FOLYÓ




Blokkoló Terep: A folyó térképmező nem; az erdei folyó térképmező igen.
Mozgás: Járhatatlan.
Harc: Nincs harc korlátozás.
Égés: Nincs.
Speciális Szabályok: Nincsenek.

ÉPÜLET




Blokkoló Terep: Igen.
Mozgás: Az egységnek meg kell állnia, amikor egy épület térképmezőre lép.
Harc: Az épületben tartózkodó egység megkapja a **Fedezék 1** kulcsszót, hacsak nem bocsátkozik összeadásba, és az összeadás jelző nem a saját Ház szimbólumát mutatja. Épület térképmezőn tartózkodó Távharci támadók, maximum két támadó kockával dobhatnak (a módosítók előtt).
Égés: 4. Négyesszintű tűz után, az épület megsemmisül. Helyezz egy pusztulás jelzőt az épületre.
Speciális Szabályok: Pusztulás jelzőt tartalmazó épület térképmezők, síkság térképmezőknek minősülnek.

ÚT/ERDEI ÚT




Blokkoló Terep: Az út térképmező nem; az erdei út térképmező igen.
Mozgás: Azok az egységek, amelyek kizárólag út térképmezőket használnak, további egy térképmezőt mozoghatnak (a további egy térképmezőnek nem kötelező útnak lenni).
Harc: Nincs harc korlátozás.
Égés: 4 az út térképmezőkre; 3 az erdei út térképmezőkre (kövesd a normál erdő térképmező égési hatását).
Speciális Szabályok: Az egységek **előrenyomulhatnak** egy extra térképmezőt (de maximum kettőt), és az egységek **üldözhetnek** egy extra térképmezőt (de maximum hármat), ameddig az összes mozgásuk út térképmezőn történik.

FAHÍD




Blokkoló Terep: Nem.
Mozgás: „Út” térképmezőként viselkedik.
Harc: Nincs harc korlátozás.
Égés: 3. Hármasszintű tűz után, a fahíd megsemmisül. Távolítsd el a játéktábláról. Ezzel együtt az összes tűz jelzőt is el kell távolítani erről a térképmezőről.
Speciális Szabályok: Nincs előrenyomulás és üldözés a fahíd térképmezőn.

KŐHÍD




Blokkoló Terep: Nem.
Mozgás: „Út” térképmezőként viselkedik.
Harc: Nincs harc korlátozás.
Égés: Nincs.
Speciális Szabályok: Nincs előrenyomulás és üldözés a kőhíd térképmezőn.

SÁNCKERÍTÉS




Blokkoló Terep: Igen.
Mozgás: Járhatatlan.
Harc: Nincs harc korlátozás.
Égés: 4. Négyesszintű tűz után, a sánckerítés megsemmisül. Távolítsd el a játéktábláról.
Speciális Szabályok: Nincsenek.

SÁTOR




Blokkoló Terep: Nem.
Mozgás: Nincs mozgás korlátozás.
Harc: Nincs harc korlátozás.
Égés: 1. Egyes, vagy magasabb szintű tűz után, a sátor megsemmisül. Távolítsd el a játéktábláról.
Speciális Szabályok: Az ütközet terv szerint változó.

OSTROMTORONY



Blokkoló Terep: Igen.
Mozgás: Járhatatlan.
Harc: Nincs harc korlátozás.
Égés: 1. Egyes, vagy magasabb szintű tűz után, az ostromtorony megsemmisül. Távolítsd el a játéktábláról.
Speciális Szabályok: Az ütközet terv szerint változó.

GÁZLÓ



Blokkoló Terep: Nem.
Mozgás: Gyalogos egységnek meg kell állnia, amikor egy gázlóba lép. Gázló térképmezőre lépő lovas egység mozgásainak száma egy térképmezővel csökken, az aktuális mozgásának hátralévő részében.
Harc: Gázló térképmezőn tartózkodó egység, ellentámadás végrehajtása, során maximum két kockával dobhat (a módosítók előtt).
Égés: Nincs.
Speciális Szabályok: Nincsenek.

Megjegyzés: A tűz és pusztulás jelzők leírása az Alapjáték Szabálykönyvének 27. oldalán található.