

Another boardgame player aid by

UniversalHead

Design That Works.

Download a huge range of popular boardgame rules summaries, reference sheets and player aids at www.headlesshollow.com

Universal Head • Design That Works • www.universalhead.com

These sheets are intended only for the personal use of existing owners of the game for additional reference. Universal Head makes no claim whatsoever to the rights of the publisher and copyright holder, and does not benefit financially from these player aids. Artwork from the original game is copyrighted by the publisher and used without permission. This PDF may not be re-posted online, sold or used in any way except for personal use.

Game: **BATTLELORE**
Pub: **Days of Wonder (2006)**

Page 1: **Rules reference front**
Page 2: **Rules reference back**

v9.1

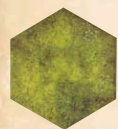
Sept 2008

For best results, print on card, laminate and trim to size.

Translated into Polish by Piotr Kopania.

TEREN PODSTAWOWY

○ RÓWNINA



Ruch: Bez ograniczeń.
Walka: Bez ograniczeń.

○ LASY



Ruch: Musisz się zatrzymać na całą turę.
Walka: Nadal można walczyć.



○ WZGÓRZA



Sąsiadujący teren o tej samej wysokości nie blokuje Linii Strzału.

Ruch: Bez ograniczeń.
Walka: Nadal można walczyć.



○ RZĘKI



Ruch: Nieprzekraczalne, chyba że zaznaczono inaczej.

INNY TEREN

○ KLIFY



Ciąg Klifów lub wzgórz o tej samej wysokości nie blokuje Linii Strzału.

Ruch: Bez ograniczeń za wyjątkiem krawędzi Klifu.
Walka: Przez krawędź Klifu Walka Wręcz i walka strzelecka w Zwarciu jest niemożliwa.



○ MOCZARY

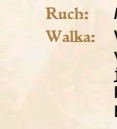


Ruch: Musisz się zatrzymać na całą turę.
Walka: Nadal można walczyć.



ELEMENTY KRAJOBRAZU

○ ZASADY OGÓLNE



Ruch: Musisz się zatrzymać na całą turę.
Walka: Wchodzące oddziały nie mogą walczyć. Oddział zajmujący element jest **Odważny**. Tylko sprzymierzeńcy korzystają z właściwości specjalnych Elementu Krajobrazu.



○ TWIERDZA (DOWÓDCA)



Walka: Przyjazne oddziały, które sąsiadują z Twierdzą są **Odważne**.

Specjalne: Jeśli przeciwnik zajmie twoją Twierdzę, grasz z 1 kartą Dowodzenia mniej (odrzuconą losowo). W chwili gdy odbijesz swoją Twierdzę możesz dobrać brakującą kartę.

○ OBÓZ TRENINGOWY (WOJOWNIK)



Specjalne: Aktywny oddział zajmujący Obóz, może awansować na następny wyższy kolor Sztandaru. Oddział nie może się ruszać ani walczyć w tej turze. Po wykorzystaniu, Obóz znika.

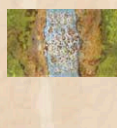
○ LECZNICZE ŹRÓDŁO (KLERYK)



Walka: Oddział może walczyć jeśli nie decyduje się na leczenie.

Specjalne: Osłabiony oddział jest automatycznie leczony do pełnego składu. Nie może się poruszyć ani walczyć w tej turze. Po użyciu Źródło znika.

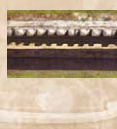
○ BRODY I STRUMIENIE



Ruch: Musisz się zatrzymać.
Walka: Nadal można walczyć i wykonywać akcje dodatkowe.



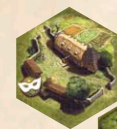
○ SZAŃCE



Ruch: Musisz się zatrzymać.
Walka: Wchodzące oddziały nie mogą walczyć, chyba że wchodzą z sąsiednich Szańców. Oddziały zajmujące Szańce są **Odwężne**.



○ KRYJÓWKA ŁOTRA | TAJNE PRZEJŚCIE (ŁOTR)



Specjalne: Stwórz lub użyj przejścia do wybranego przez ciebie pustego Lasu lub Wzgórz, kosztem 1 żetonu Wiedzy, za każdy przechodzący oddział. Przejście działa tylko w jedną stronę, z Kryjówki do wyjścia, przechodzący oddział zużywa cały swój ruch w tej turze ale może walczyć.

○ MAGICZNY PENTAGRAM (CZARODZIEJ)



Ruch: Bez ograniczeń.
Walka: Bez ograniczeń.

Specjalne: Zyskujesz 1 żeton Wiedzy, na końcu każdej swojej tury, w której jeden z twoich oddziałów znajduje się na pentagramie.

○ KRĄG PRZYZWANIA (ŻYWIOLAK ZIEMI)



Specjalne: Aktywny oddział może rzucić kośćmi walki by podjąć próbę wezwania. Jeśli wylosowano symbol Wiedzy, Żywiolak Ziemi pojawia się na sąsiednim polu, a Kąg znika.

○ STOS GŁAZÓW (WZGÓRZOWY OLBRZYM)



Walka: Bez ograniczeń ruchu i walki dla Olbrzyma.

Specjalne: Olbrzym, który stoi na Stosie, może rzucać głazami w oddziały oddalone do 3 pól. Głazy są traktowane jako broń strzelecka, zadająca 3k obrażeń zgodnych z kolorem Sztandaru celu.

POTWORY

Mogą być aktywowane *poza-sekcją* kosztem 3 żetonów Wiedzy.

Giną tylko od *Trafień Krytycznych*.

Odwężne, zawsze muszą ignorować 1 flagę.

Wspierają, ale nie uzyskują *Wsparcia*.

Tratują oddziały blokujące ich drogę odwrotu.

GIGANTYCZNY PAJĄK

Ruch: Do 4 pól i walka.

Odwrót: 2 pola/flagę.

Brón: Ukąszenie - tylko Walka Wręcz.

Obrażenia: 2k.

☑: Tak, na ☑

☠ **Pajęczyna**

Oddział zostaje złapany w sieć. Do chwili uwolnienia, nie może się ruszać ani atakować. Wszystkie flagi wyrzucone przeciwko niemu traktuj jako trafienia. Aby wyswobodzić oddział, aktywuj go i zapłać 1 żeton Wiedzy.

☠☠ **Trucizna**

Jeśli oddział został także trafiony, zostaje zatruty. Wszystkie wylosowane w przyszłości ☠, zadają trafienie i każdy zabija 1 figurkę.

WZGÓRZOWY OLBRZYM

Ruch: 0 1 pole i walka lub 0 2 pola bez walki.

Odwrót: 2 pola/flagę.

Brón: Młot Olbrzyma - tylko Walka Wręcz.

Obrażenia: 3k.

☑: Tak, Specjalne*.

*Specjalne Trafienie Dodatkowe

Oprócz, zadania obrażeń, każda kostka z ☑ jest powtórnie rzucona dla uzyskania dodatkowych trafień lub flag, do chwili aż oddział znajdzie się poza zasięgiem, zginie, lub nie wyrzucono kolejnych ☑.

☠ **Odepchnięcie (bez Wzmocnień)**

Cel musi się wycofać o 2 pola za każdy wylosowany ☠.

ŻYWIOLAK ZIEMI

Ruch: Zapłać 1 żeton Wiedzy by wykonać ruch o 1 pole (bez limitów, nie podlega ograniczeniom ruchu i walki wynikającym z terenu).

Odwrót: Nie. Ignoruje wszystkie flagi.

Brón: Wstrząsy - tylko Walka Wręcz.

Obrażenia: 3k.

☑: Tak, na ☑

☠ **Wstrząsy**

Wszystkie sąsiednie oddziały, wrogie lub sprzymierzone, muszą się wycofać o 1 pole za każdy wyrzucony (nie zmagazynowany) ☠. Oddziały broniące się wycofują się jako pierwsze a następnie strona Potwora. O kolejności w jakiej wycofują się poszczególne oddziały, decyduje kontrolujący je gracz.

☠☠ **Trzęsienie Ziemi**

Wszystkie sąsiednie oddziały, wrogie lub sprzymierzone, tracą 1 figurkę i muszą się wycofać jak przy Wstrząsach.

PODSTAWOWE ODDZIAŁY PIESZE

ZIEŁONE

Ruch do 2 pól i walka z 2k.

NIEBIESKIE

Ruch do 1 pola i walka z 3k lub ruch o 2 pola bez walki.

CZERWONE

Ruch do 1 pola i walka z 4k.

PODSTAWOWE ODDZIAŁY KONNE

ZIEŁONE

Ruch do 4 pól i walka z 2k.

NIEBIESKIE

Ruch do 3 pól i walka z 3k.

CZERWONE

Ruch do 2 pól i walka z 4k.

ODDZIAŁY SPECJALNE

IUDZIE

Konnica Rycerska
Rycerze są *Odwazni*.

ŻELAZNE KRASNOŁUDY

Żelazne Morale
Wszystkie piesze oddziały Krasnoludów są *Odwazne*.

Przywódcy Klanowi
Przywódcy Klanowi mogą szarżować na odległość do 2 pól i wciąż walczyć w Walce Wręcz. W pełnym składzie liczebnym oddział walczy z 1 dodatkową kostką i jest *Odważny*.

Poganiacze Bydła
Mimo iż są to oddziały Niebieskie, mogą poruszać się tylko do 2 pól i walczyć. Nie są *Odwazne*. Po udanej Walce Wręcz nie mogą poruszyć się o 1 dodatkową rolę podczas Pościgu.

GOBLINOIDY

Goblińska Szarża
Wszystkie piesze oddziały Goblinoidów, włączając oddziały z Niebieskimi i Czerwonymi sztandarami, mogą szarżować do 2 pól by związać wroga Walką Wręcz.

Goblińska Ucieczka
Goblinoidy są Strachliwe. Oddziały te wycofują się o 2 pola za każdą flagę odwrotu i wykonują test paniki. Przeciwnik rzuca 1k / pole przebyte podczas odwrotu, zabijając jedną figurkę za każdą kostkę zgodną z kolorem sztandaru wycofującego się oddziału.

Jeźdźcy Hien
Podczas Pościgu, Jeźdźcy Hien mogą poruszyć się o 2 pola poza właśnie opuszczone pole przez przeciwnika.

BRONIE

TOPÓR WOJENNY

Rodzaj: Walka Wręcz (tylko sąsiednie pola).

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak, na ☞ i Specjalne.

Specjalne: Przeciwko Konnicy, jeden ☞ jest ignorowany.

Wirujący Topór: dodatkowo do zwykłych obrażeń, jeden ☞ jest raz przerculany dla dodatkowych trafień lub flag.

HALABARDA

Rodzaj: Walka Wręcz (tylko sąsiednie pola).

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak, na ☞ nawet przeciw Konnicy.

Specjalne: Podczas kontrataku rzucasz 1 dodatkową kostką.

JANCA

Rodzaj: Walka Wręcz (tylko sąsiednie pola).

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak.

Specjalne: Absorbuję 1 dodatkowy ☞ wyrzucony przeciw Rycerzom w Walce Wręcz.

WIÓCZNIJA

Rodzaj: Walka Wręcz (tylko sąsiednie pola).

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak.

Specjalne: Przeciwko Konnicy, jeden ☞ jest ignorowany. Podczas kontrataku rzucasz 1 dodatkową kostką.

KRÓTKI MIECZ

Rodzaj: Walka Wręcz (tylko sąsiednie pola).

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak.

Specjalne: Przeciwko Konnicy, jeden ☞ jest ignorowany.

DŁUGI MIECZ

Rodzaj: Walka Wręcz (tylko sąsiednie pola).

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak.

ARBALET

Rodzaj: Walka Wręcz (Zwarcie) i Dystansowa - do 3 pól.

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak, na ☞ za wyjątkiem Zwarcia.

Specjalne: Nie może być użyty po ruchu, nawet w Zwarcu. Nie zyskujesz żetonów Wiedzy.

ŁUK ZWYKŁY

Rodzaj: Walka Wręcz (Zwarcie) i Dystansowa - do 4 pól.

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Nie.

Specjalne: Gdy używasz po ruchu, zredukuj ilość rzuconych kostek o 1.

ŁUK DŁUGI

Rodzaj: Walka Wręcz (Zwarcie) i Dystansowa - do 4 pól.

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak, na ☞ za wyjątkiem Zwarcia.

Specjalne: Gdy używasz po ruchu, zredukuj ilość rzuconych kostek o 1. Nie zyskujesz żetonów Wiedzy.

ŁUK REFLEKSYJNY

Rodzaj: Walka Wręcz (Zwarcie) i Dystansowa - do 3 pól.

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Nie.

Specjalne: Gdy używasz po ruchu, nie redukuj ilości rzuconych kostek. Nie zyskujesz żetonów Wiedzy.

KUSZA

Rodzaj: Walka Wręcz (Zwarcie) i Dystansowa - do 3 pól.

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Tak, na ☞ za wyjątkiem Zwarcia.

Specjalne: Gdy używasz po ruchu, zredukuj ilość rzuconych kostek o 1.

PROCA

Rodzaj: Walka Wręcz (Zwarcie) i Dystansowa - do 2 pól.

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Nie.

Specjalne: Gdy używasz po ruchu, nie redukuj ilości rzuconych kostek.

MUZYCZY

DUDY

Rodzaj: Walka Wręcz (Zwarcie) i Dystansowa - do 3 pól.

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru - Specjalne.

☞ : Tak, Specjalne.

Specjalne: Strach: wszystkie wylosowane trafienia (włączając Trafienia Dodatkowe) są traktowane jako wyrzucenie flagi.

Pod wszystkimi innymi względami, dudy są normalną bronią dystansową. Karty Wiedzy i Dowodzenia, które stosują się do broni dystansowej, dotyczą także dud.

WIELKI BĘBEN

Rodzaj: Walka Wręcz i Specjalne.

Obrażenia: Zgodne z kolorem Sztandaru.

☞ : Nie.

Specjalne: Wsparcie: oprócz zadawanych obrażeń w Walce Wręcz, daje 1 punkt Wsparcia wszystkim przyjaznym Oddziałom w tej samej Sekcji mapy (lub w Sekcjach jeśli oddział zajmuje pole, przez które przebiega granica dwóch sekcji). Linia Strzału nie jest wymagana.

Gobliński Zespół musi się składać z jednego Wielkiego Bębna i 3 Bębniarzy Goblinów. Oddział jest *Odważny* tak długo jak jest w nim przynajmniej jeden Bębniarz.

BĘBNIARZ GOBLINÓW

Rodzaj: Taki sam jak Oddział i Specjalne.

Specjalne: Może wchodzić w skład Goblińskiego Zespołu lub zastępować jedną figurkę w Pieszym Oddziale Goblinoidów (nie Sztandarowego). Sztandarowy jest jak zwykle usuwany jako ostatni.

Odważny: Mając w swoich szeregach Bębniarza, oddział jest *Odważny* i może zignorować jedną (dodatkową) flagę. Zmuszony do odwrotu, nadal podlega regule *Goblińska Ucieczka*.

RÓG

Rodzaj: Taki sam jak Oddział i Specjalne.

Specjalne: Zastępuje jedną figurkę w Pieszym Oddziale Ludzi (nie Sztandarowego). Sztandarowy jest jak zwykle usuwany jako ostatni.

Wezwanie o Pomoc: oddział z Trębaczem w szeregach, może wezwać jeden sąsiedni, sprzymierzony i *aktywny* oddział do walki ramię w ramię w Walce Wręcz.

Oba oddziały muszą sąsiadować z wrogiem celem. Zsumuj kostki obu oddziałów i rzuć je razem z uwzględnieniem ewentualnych modyfikatorów walki. Tylko oddział z Trębaczem jest atakującym, i do niego odnoszą się wszystkie reakcje wroga lub jego akcje dodatkowe.